

**GAMES • HARDWARE
TECNOLOGIA**



WINDOWS REDONDO

Deixe seu XP
matador para jogos
sem gastar nada



SOM DE QUALIDADE

Com pouca grana
dá para fazer o PC
estremecer. Duvida?

EGM PC

CINEMA FUTURO

MACHINIMA

A arte de
contar
histórias
usando
os jogos

MAGIA E PODER

WORLD OF WARCRAFT

O game online que está
virando a nova febre

A NOVA ONDA ONLINE

**GUILD
WARS**

O novo
MMORPG
que promete
revolucionar
o modo
de jogar

INSTINTOS PRIMITIVOS

GTA SEM CENSURA

HOT COFFEE + **40** ATROCIDADES para se fazer em San Andreas!

Dê "assistência" a suas namoradas no meio da rua!

Cause acidentes monstro • Apovore velhinhas • E muito mais...

BRINCAR DE DEUS

**BLACK &
WHITE II**

Jogamos em
primeira mão o
genial simulador
de Deus

ZIFF DAVIS MEDIA
AUTHORIZED PUBLISHER

REVIEWS

PSI-OPS



AREA 51



ROLLERCOASTER
TYCOON: SOAKED!



DUNGEON
SIEGE 2



COSSACKS 2



MetalHeart: Replicants Rampage ■ Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder
Fantastic Four ■ Falcon 4.0: Allied Force ■ The Bard's Tale ■ Ragnarök Online: Episódio Juno

#6 R\$ 6,50



7 898009 605004

www.gameworld.com.br



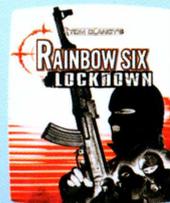
www.claroideias.com.br
0800 0363636

Chega de jogo chato.

A **Claro** tem os melhores
games para o seu celular.

Baixe jogos de sucesso mundial,
exclusivos da Claro, e divirta-se onde quiser.

Claro idéias. Claro que você tem mais.



Consulte os aparelhos compatíveis para cada jogo, tarifas e condições de uso em www.claroideias.com.br ou ligue 0800 0363636. © 2005 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft, o logotipo Gameloft, Asphalt: Urban GT, Medieval Combat: Age of Glory e 2005 Real Football são marcas registradas da Gameloft nos EUA e outros países. Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Ubisoft e o logotipo Ubisoft são marcas da Ubisoft Entertainment nos EUA e outros países. Rainbow Six, Rainbow Six Lockdown, Red Storm e o logotipo Red Storm são marcas registradas da Red Storm Entertainment nos EUA e outros países. Jogos disponibilizados pela Gameloft sob licença da Ubisoft Entertainment.

Conversa fiada

Tecido do jeans

Perda de peso

Time de futebol do Paraguai

Movimento do cavalo no xadrez

Usar pela primeira vez

Revir o texto

Pune o trabalho infantil (sigla)

Uma das poucas espécies de tartarugas desprovidas de pernas

Mora e goisba f a R P P l e e

Taxa de Juro básico, n Brasil

Ma d rava f No f i s de

O segundo ingo do arít go disco de vinil

Furc a d s s p

O salix de maltase fermento

Nvo e Amazonas

2001 em algarismos romanos

Palmeira silvestre

Antiga estrada romana

Unid de pe heredit de ode

(?)-alpa, o de pedir perdão

É emple s es erido P o s pe si ista

Calorido; mistiz Produto do jornal

Sem companhia

editorial

Mudanças, sempre mudanças...

Como prometido na última revista, as mudanças foram gigantescas aqui na EGM PC. E para melhor, é claro. Apesar de perdermos o Théo Azevedo (aliás, desejamos muita sorte no novo desafio), ganhamos um novo editor com grande trajetória no mercado de games, o Jô Auricchio. Além de Editor-Executivo da área de games, ele é o responsável pela EGM PC. Aos poucos vocês sentirão as novidades que ele irá implementar na revista. Como não podia deixar de ser, eu fiz questão de dividir este editorial com ele para apresentá-lo e avisar que eu ainda estou na área, ajudando nos reviews e nas idéias mirabolantes que a melhor revista de games para PC do Brasil merece. Abraços.

Marcelo Barbão
Diretor de Redação



Sou um jogador como vocês. Nem melhor nem pior, sou apenas um sortudo que consegue ganhar a vida trabalhando duro com jogos. E apesar de jogar o tempo todo, ser forçado a exercitar meu senso crítico a cada movimento no jogo, bater o olho e saber o que roda a 25, 30, 45 e 60 frames, sentir no load a quantidade e latência de memória, saber pelo barulho qual a marca do HD, ainda não perdi a empolgação de jogar. Vibro a cada surpresa, me animo com uma boa história, admiro uma bela inovação. Me admiro quando vejo um shader bem aplicado, uma água bem feita, uma luz caprichada. Mas no fundo, continuo a ser como você, um jogador em busca de desafio e diversão. A EGM PC é nossa, e meu maior objetivo é fazê-la do jeito que você quer ler.

Jocelyn Auricchio
Editor Executivo

noossa equipe



JÔ AURICCHIO

■ Praticando as artes milenares da morte, dor e destruição, nosso guru chicoteou a redação com a delicadeza de um desastre natural.

Favorito: *Dungeon Siege 2*



MARIO AV

■ Nada pacífico, Mario atacou todos com uma misteriosa bola verde-limão peluda. Não queremos nem saber onde ele arranjou esse treco...

Favorito: *Qualquer Unreal*



RONALDO CARLINI TESTA

■ O Testa ficou com a bomba da edição: foi escalado para analisar o *Big Mutha Truckers 2*. Para celebrar, colocou o penico do Jô na cabeça.

Favorito: *GTA San Andreas*



FABIO SANTANA

■ Brincar de Deus deixou o Fabão indeciso. Depois do fechamento, ele não sabia se sorria ou se chorava após tantas horas de trabalho.

Favorito: *Black & White 2*



ORLANDO ORTIZ

■ Revoltado com os e-mails esdrúxulos que recebe, Orlando surtou e foi teletransportado para a Enterprise para relaxar junto de Spock e Kirk.

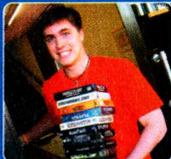
Favorito: *4D Boxing*



RODRIGO GUERRA

■ Ficou trancado na salinha até entregar os textos. Quando saiu, só pensava em uma coisa: devorar um delicioso Cheese Salada Bacon!

Favorito: *World of Warcraft*



GUSTAVO PETRÔ

■ Depois de descobrir nosso armário repleto de jogos, Petrô armou uma fuga estratégica, mas esqueceu que seu computador em casa é um Macintosh.

Favorito: *GTA San Andreas*



HOMERO LETONAI/VANESSA MOREIRA

■ Se você ainda não reparou, a Vanessa é bem maior que o Homero. Com 1,95m de altura, a diagramadora judiou tanto dele que o fez sair triste na foto.

Favorito: *World of Warcraft*



ANA FRANCO

■ Preocupada com os sonhos da redação, Ana resolveu averiguar o que passava em nossas cabeças. Acabou entrando em depressão.

Favorito: *Splinter Cell: CT*



KELVEN FRANK

■ Kelvô tentou se esconder atrás da moita, mas acabou comendo um pouco dela. A fome era tanta que não resistiu. O que não mata engorda!

Favorito: *Winning Eleven*

EGM PC

Número 6 - Setembro de 2005
www.gameworld.com.br
www.futurocomunicacao.com.br

André Martins
PRESIDENTE
André Forastieri
FUNDADOR

FUTURO

REDAÇÃO

Marcelo Barbão
Diretor de redação
Jocelyn Auricchio
Pablo Miyazawa
Editores executivos
Jocelyn Auricchio
Editor
Eduardo Trivella, Fabio Santana,
Rodrigo Guerra e Ronaldo Testa
Redação

Mário AV
Diretor de arte
Ana Franco
Chefe de arte

Kelven Frank e Homero Letonai
Designers

Orlando Ortiz, Gustavo Petrô, André Faure, Wanderley Scarpignato, Renato Bueno, Eric Araki, Juliano "Jubash" Barreto (textos); Vanessa Moreira (arte); Henrique Minatogawa (revisão)

Colaboradores

NEGÓCIOS

André Faure
Gerente de Marketing/Produto

COMERCIAL

Ana Paula Gonçalves
Gerente Comercial
Vanessa Serra
Gerente de Assinaturas
Solange Xavier e Viviane Garcia de Souza
Atendimento ao leitor
Cynthia Müller
Assistente Comercial

PUBLICIDADE

Luciana Eschiapati
Gerente de Negócios/Publicidade
Gabriela Llovet, Gracia Lemos, Isac Guedes e Raphael Ferreira
Executivos de Contas

WEB

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

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

André Jaccón
Supervisor Técnico

PRÉ-IMPRESSÃO

William Domingos
Secretário Gráfico

EGM PC

Edição 6, setembro de 2005, é uma publicação da Futuro Comunicação.

REDAÇÃO, PUBLICIDADE, ADMINISTRAÇÃO E CORRESPONDÊNCIA:

Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Acilimação, São Paulo/SP CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.futurocomunicacao.com.br

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE

Para falar sobre assinatura (renovação, atraso, pagamento, mudança de endereço e reclamações):
E-mail: atendimento@futurocomunicacao.com.br
Site: www.futurocomunicacao.com.br

Telefones: (011) 3346-6191
de segunda à sexta das 9h às 18h
Fax: (011) 3346-6078

Cartas: rua Simão Dias da Fonseca, 93
Acilimação - CEP 01539-020 SP - SP

PARA ANUNCIAR:

publicidade@futurocomunicacao.com.br
site: www.futurocomunicacao.com.br
fone: (011) 3346-6088 (ramais 170 e 171)
fax: (011) 3346-6078

Impressão: Plural - Distribuição: DINAP
Filial à ANER

Impressão: CLY
Distribuição: DINAP

ANER



Próxima edição da EGM PC, dia 15 de outubro nas bancas. Não perca!

"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."

RESERVE JÁ O SEU LUGAR NESSA FESTA!

The SIMS 2

vida noturna

PACOTE DE EXPANSÃO



PC CD



+



RESERVE NA PRÉ-VENDA E GANHE UM CD
COM MÚSICAS CANTADAS EM "SIMLISH"

INCLUINDO VERSÃO INÉDITA

*Cansei de Ser Sexy Computer heat



ACESSE E SAIBA quais as redes participantes em <http://www.thesims2.br/ea.com>

LANÇAMENTO 09 DE SETEMBRO





índice

número 06 · setembro 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

Está na hora de ficar por dentro das notícias mais quentes do momento e conferir os previews dos games mais aguardados

23 AGENDA

Sabemos que datas de lançamento não são confiáveis, mas ainda damos um voto de confiança a elas

32 MACHINIMA

Uma novar forma de arte está surgindo no PC

38 HARDWARE

O velho aparelho de som da sua sala ou encostado na sua garagem pode ser usado em conjunto com seu PC.

40 WINDOWS OTIMIZADO

Algumas dicas para você deixar o seu Windows no ponto

44 CYBER ESPORTE

Tudo (mesmo) que você queria saber sobre as gatinhas da equipe LadieS em uma entrevista reveladora

56 ESTRATÉGIA

Está empacado em GTA San Andreas? Confira nossa estratégia e termine este game 100%

62 DICAS

Trapaças, códigos... enfim, o mesmo de sempre

66 C:\JOGOS

Até Jonathan Harris da EA sente saudade de games antigos. Veja quais são os games que ele jogou antes de entrar no mercado

51

REVIEW PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

Tomte conta da mente de seus inimigos e mate-os de diversas formas sem usar as mãos. Psi-Ops vai controlar sua vontade de jogar.



24

CAPA: WOW

O melhor MMO do mundo arrasta milhares de pessoas para seus servidores. Você vai ficar de fora dessa?



30

GUILD WARS

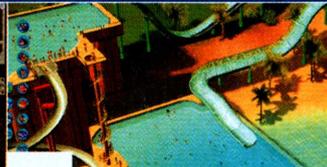
Quem não pode (ou não quer) pagar para jogar, aqui está uma opção. O importante é jogar online!

REVIEWS



47

RAGNARÖK ONLINE: EPISÓDIO JUNO



49

ROLLERCOASTER TYCOON 3 - SOAKED!



50

DUNGEON SIEGE 2



53

THE BARD'S TALE

- | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 47 Ragnarök Online: Episódio Juno | 51 Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy |
| 48 Rollercoaster Tycoon 3 - Soaked! | 52 Falcon 4.0: Allied Force |
| 48 Cossacks II: Napoleonic Wars | 52 The Fantastic Four |
| 50 Dungeon Siege 2 | 53 Area 51 |
| 51 Big Mutha Truckers 2 | 53 The Bard's Tale |
| | 54 Metalheart: Replicant Rampage |



FUTURO Comunicação.

Uma nova empresa, dedicada a
novas tecnologias e novas tendências.

A nova casa da Smack!, EGM Brasil,
EGM PC, Nintendo World, SuperDicas
PlayStation, Herói e Gameworld.

E a casa de uma nova revista,
a PC Magazine.

Vamos nos conhecer melhor?

www.futurocomunicação.com.br

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.

FÃ DE CARTEIRINHA

Só estou escrevendo para parabenizar a todos pela produção da revista, eu sou fanático por PC e até agora não tinha encontrado uma revista de qualidade que falasse só de computador pois todas as outras têm como tema central os consoles. Eu comecei a comprar a revista a partir da edição #3 e não parei mais. Espero que vocês continuem fazendo esse belo trabalho.

Matheus Pedroso
Por e-mail

Beleza Matheus, continue de olho na EGM PC, porque a revista trará cada vez mais novidades nas próximas edições. Você não imagina o tamanho do nosso esforço para trazer aos leitores um material de qualidade que diverte e informa ao mesmo tempo.

LEITORES TÉCNICOS

Bom, meu nome é Alexandre Loiola e, antes de tudo, eu gostaria de dizer que a revista EGM PC é excelente, com ótimas matérias, notícias, e o que importa para os gamers de pc: placas de vídeo e informações para saber se a placa suporta o jogo pretendido. Isso me atraiu muito na hora de comprar a EGM PC. Eu mesmo comprei a número 5 pela primeira vez e já gostei. Era isso que os "PcGamers" (essa palavra existe?) estavam precisando. Bom, o motivo principal deste e-mail é que eu li, na seção Correio Técnico, uma carta de alguém que perguntava por qual razão *Prince of Persia* não pegava no seu PC, e que a placa de vídeo dele era uma GeForce 4 MX 440. Bom, o jogo

não pega nas placas de vídeo da série GeForce 4 MX. Eu passei pelo mesmo problema ao comprar o jogo original, já que minha placa é da série GeForce 4 MX também, e realmente não vi os requisitos do sistema na hora da compra, porque SÃO SUPER PEQUENOS. Muito obrigado!

Alexandre Loiola
Por e-mail

Olá, sou leitor novo da revista e fiquei impressionado com a qualidade da publicação. Realmente é muito boa mesmo, e certamente vocês conquistaram mais um leitor. Bem, quanto ao título do e-mail, o erro cometido por vocês foi na área de Correio Técnico, onde o leitor João Paulo dizia estar tendo um erro no jogo *PoP: The Sands of Time*. Vocês não repararam que a VGA dele é uma GeForce 4 MX440. Para esse jogo, esse é um detalhe extremamente importante, pois o jogo não roda nessas VGAs. Existem maneiras de fazê-lo jogar (3dAnalyze), mas a qualidade e a velocidade do jogo fica comprometida. Vocês disseram que o problema pode estar na cópia do jogo, mas mesmo mudando a cópia, ou os drivers, ele não vai conseguir jogar. Obviamente, o erro dele foi ter adquirido o jogo sem ter lido as especificações antes. Bem, obrigado pelo ótimo serviço e mantenham sempre a qualidade das suas revistas. Até mais!

Maurício Villegas
Por e-mail

"PcGamer" que lê EGM PC também dá dicas. Todos os jogos para PC têm

uma configuração mínima de sistema que, infelizmente, é bem pequena e, de vez em quando, passa despercebido pelos nossos olhos. Seguindo os conselhos do Alexandre e do Maurício, olhem sempre esse box na caixa do jogo para não ter uma surpresa quando chegar em casa e o game não rodar no seu PC. Nos nossos reviews, sempre apresentamos os requisitos de sistema que o jogo necessita, fique de olho. Ah, obrigado por achar nossa revista excelente, sempre queremos fazer uma revista melhor a cada edição para os nossos leitores.

FISSURADO PELA BLIZZARD

Fala aí, pessoal da EGM PC. Sou fã da revista e dos jogos da Blizzard.

- 1 – Vocês sabem se a Blizzard pretende lançar algum novo jogo? *Starcraft 2? Warcraft 4?* Ou até mesmo um MMORPG de *Starcraft (Universe of Starcraft?)*?
- 2 – Vocês deviam falar mais de *World of Warcraft*, pois falei pouco sobre as raças, profissões e montarias.
- 3 – A Blizzard pretende lançar servidores de *WoW* em outros países além dos Estados Unidos? Talvez no Brasil, como *Ragnarok*?

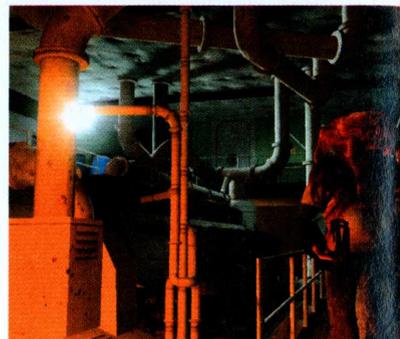
Antônio Luiz
Por e-mail

Fala Antônio! Olha só:

- 1 - A Blizzard está sim preparando novos lançamentos. O próximo game a sair é o FPS *Starcraft Ghost*, tanto para PC como para consoles. Também está em produção uma versão de *Diablo II* para o Nintendo DS. Há rumores de que *Diablo III* está no início do desenvolvimento, mas ainda não há nenhuma confirmação oficial sobre o assunto.
- 2 - Sobre o *World of Warcraft*, dê uma olhada em nossa matéria especial desta edição, que apresenta bastante informação para os fãs.
- 3 - Ainda não existe nenhuma previsão para lançar servidores de *WoW* no Brasil. Quem quiser jogar deve se conectar ao servidor gringo e pagar a salgada mensalidade em dólar.

LEITOR EXIGENTE

Oi, pessoal da EGM PC, comprei a revista há pouco tempo, e, pela qualidade das informações sobre PC, logo gostei da publicação. A linguagem é descontrada e de fácil entendimento. Parabéns e continuem assim. Tenho algumas dúvidas, e gostaria que elas



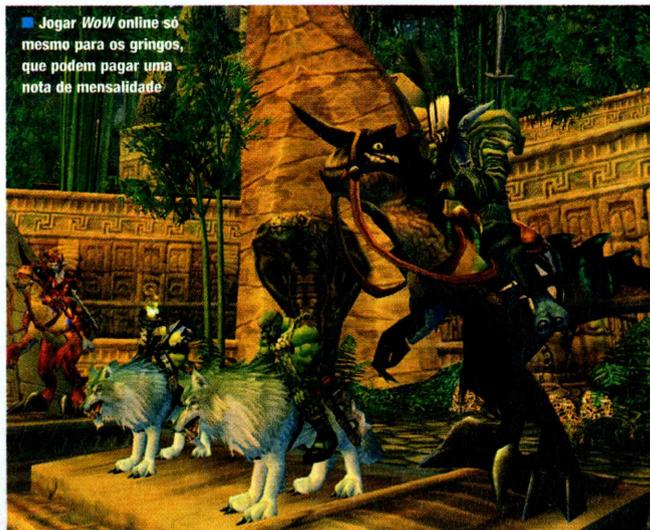
fossem esclarecidas:

- 1- Gosto muito de RPG e gostaria de saber quais são os melhores na opinião de vocês. Li sobre *Dungeon Lords*, e ele me pareceu ser bom, mas não vi nenhuma imagem do game. Quero saber se ele é bom e que nota vocês dariam para ele.
- 2 – Tenho vontade de comprar o jogo *Half-Life 2*, mas queria saber se o jogo rodaria numa GeForce FX 5200 de 128 MB.
- 3- O jogo *Dungeon Siege II*, pelo que li na revista, parece ser bom. Gostaria de saber se o jogo será lançado neste mês ou não, e qual seria os pontos fortes e fracos dele. Gostaria de ver mais imagens e desenhos nas páginas da revista. Agradeço por estarem recebendo minha carta e gostaria muito de ser correspondido. Obrigado!

Alex Alves de Lima
Vitória/ES

Melhor que nos respondermos com você é publicarmos sua carta para todo o Brasil. De nada viu! Agora, quanto às perguntas:

- 1- RPG para PC existem vários, *Diablo II* é um bom exemplo, assim como *Dungeon Siege II*. Leia nossos reviews, que lá sempre tem um game bom para você analisar nossa opinião e comprá-lo. *Dungeon Lords* foi avaliado em nossa edição passada. Dá uma olhadinha nela!
- 2 – O *Half-Life* roda com essa sua placa, mal e porcamente, mas roda. É melhor você juntar uma grana para comprar uma placa melhor para ter um game do calibre de *HL2* rodando liso.
- 3 – *Dungeon Siege II* tem lançamento previsto para agosto mesmo. Para saber sobre os pontos fortes e fracos, dê uma olhada em nossos reviews desta edição. Você quer mais fotos e imagens do que já publicamos... Vêm cá, te conheço?!?!



Jogar *WoW* online só mesmo para os gringos, que podem pagar uma nota de mensalidade

correio técnico

COMPUTADOR PROBLEMÁTICO

Olá, pessoal da EGM PC! Aqui vão as minhas dúvidas:

1) Quando iniciei o computador, já na área de trabalho, ele dá umas travadas até parar por completo. Às vezes, se eu esperar um tempo, ele volta ao normal. Então, eu pude perceber que toda vez que isso acontece, o uso da CPU sempre está próximo dos 100%. Já tentei reinstalar o sistema, mas isso não deu resultado.

Minha configuração:

- Athlon XP 2400+
- Memória Ram: 384MB SDRAM
- Cooler: Akasa 795
- Placa-mãe: Asrock K7VT2
- HD 40GB
- Placa de vídeo: GeForce 4 MX4000
- 64Mb
- Windows XP Pro SP2

2) Tenho *Warcraft III* e *FIFA 2005* instalados no meu computador. O *FIFA* inicia normalmente, mas, quando entra na partida, aparecem, na tela, faíscas pretas que ficam até eu sair do jogo. Se eu quero jogar *Warcraft III* depois, eu iniciei o jogo e acontece a mesma coisa. Isso só acontece quando eu instalo um driver mais atual, pois quando utilizo o que vem com o Windows, esse problema desaparece. 3) Qual a diferença entre a GeForce FX5200 e FX5500, ambas de 256 MB? Qual tem o melhor desempenho?

Sérgio Morgado

Quantos problemas, hein Sérgio?

Vamos às respostas:

1) Você instalou os drivers do chipset? Caso a resposta seja não, vá ao site www.viaarena.com e baixe a versão "Retro chipset VIA 4in1 drivers". A falta desse driver pode estar causando esse mau funcionamento do Windows.

Se, mesmo assim, o problema persistir, verifique se o seu HD não está com bad blocks, ou se sua memória está danificada.

2) Isso pode estar relacionado à ativação do Fast Writes, uma opção que permite que a CPU envie dados diretamente para o chip gráfico, dispensando o auxílio da RAM. Na verdade, essa opção só é bonita no papel, pois a maioria das VGAs se torna instável, passando a travar constantemente. Você tem duas maneiras para corrigir isso: uma é fuçar em sua BIOS, encontrar a opção "Fast Writes" e desabilitá-la. A outra é ir às configurações avançadas do driver de vídeo e desmarcar essa opção. Se o problema persistir, teste todas as versões diferentes do Forceware para tentar encontrar o



■ *Warcraft III* não é para qualquer PC! Tem que estar tudo atualizado para vê-lo bonito!

que melhor se adapta à sua máquina. Um bom site para pegá-los é o www.guru3d.com.

3) A diferença é quase nula. As duas placas de vídeo têm desempenho bem semelhante.

PC NOVO À VISTA

Fala galera da melhor revista de PC do Brasil! Desde que comprei a N°3, com o *Ragnarok* na capa, não perco mais nenhuma edição.

Bom, estou pensando em comprar um computador novo, mas infelizmente a grana está curta, por isso pesquisei bastante (alias, aquele guia que saiu sobre as melhores peças para montar um computador me ajudou muito!) e, antes de comprar, queria que me tirassem algumas dúvidas. Qual é a melhor placa-mãe custo benefício: A7N8X-X ou A7V600-X? Pergunto isso, porque elas estão na mesma faixa de preço, e eu não sei muito bem a diferença entre as duas. Lembrando que eu vou usar o computador para trabalhar e jogar, é claro!

Outra coisa: no meu computador atual, eu tenho 256 MB de memória, mas fiquei sabendo que essas placas novas só aceitam memória DDR. Eu poderei utilizar a minha memória atual na máquina nova? Como sei se a minha memória é DDR ou não?

Junior Amorim

Junior, suas dúvidas são as de muitos leitores da EGM PC. Primeiro, a A7N8X-X e a A7V600-X, ambas da Asus, são placas com características bem semelhantes, mas se você quer o melhor desempenho em jogos, a A7N8X-X (equipada com o chipset NForce 2) é a melhor opção. A A7V600-X também é boa, contendo inclusive o suporte a HDs SATA, mas seu desempenho em aplicativos 3D é inferior.

Quanto à memória DDR, não é muito difícil identificá-la: ela tem 184 ter-

minais (em comparação aos 168 da SDRAM) e tem somente uma ranhura entre os conectores (a SDRAM tem duas). Só lembrando: não é possível utilizar memórias SDRAM e DDR simultaneamente.

DDR400, DDR550, DDR600 e afins

Acompanhei o teste de memória que vocês da EGM PC fizeram, mas e as memórias DDR550 e DDR600, por que vocês não as testaram? Elas são mais rápidas que as DDR400? Posso utilizar essas memórias em qualquer computador que utilize memórias DDR?

Plínio Ramos

Olha Plínio, a memória DDR400 é um padrão imposto pela JEDEC, órgão que tem a função de criar especificações para a indústria de informática. As memórias que são vendidas como DDR500, DDR550 ou DDR600, na verdade, são memórias DDR400 fabricadas com chips de altíssima qualidade, que podem ultrapassar facilmente a marca dos 400 MHz. Esse tipo de memória foi desenvolvido para quem pratica overclocking, pois a estabilidade acima da especificação padrão é importantíssima nessa situação. Portanto, se overclock não for o seu forte, considere a opção de torrar suas verdinhas com memórias desse nível e guarde o dinheiro para melhorar uma outra parte de seu PC.

ATHLON MOBILE PRESTA?

Acabei de fazer um upgrade no meu computador, comprando uma motherboard e uma placa de vídeo nova. Eu fiquei com o meu processador antigo, um Duron 1.6, mas acho que agora ele não está mais agüentando o tranco. Estava pesquisando os preços, e vi um processador que me pareceu muito interessante, o Athlon XP Mobile. Na loja que eu fui, o vendedor me disse que ele é para notebook, mas que funciona de maneira perfeita em um computador normal, que esquentava menos e tal. Vocês me aconselham a comprar esse processador? Ele é bom mesmo?

Sérgio Castro

Inicialmente o Athlon XP Mobile foi projetado para ser usado em notebooks, com menor voltagem de funcionamento e com a inclusão da tecnologia PowerNow!, que tem a função de mudar o multiplicador do processador de acordo com o que o aplicativo pede, economizando energia. Com essas qualidades, ele acabou se tornando o processador preferido de quem faz overclock, pois vem com o multiplicador destravado de fábrica e pode atingir clocks bem altos, mesmo trabalhando em voltagens muito baixas. Mas, se não tiver interesse em overclock, escolha o Athlon XP comum, já que ele apresenta um preço mais em conta.

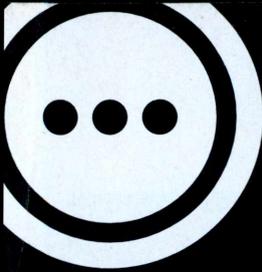
FX5200 vs GF4 MX440

Bom, primeiramente gostaria de dizer que gosto muito da revista, com seções muito interessantes e muito explicativas. Estou comprando um PC para a minha irmã, que vai fazer 15 anos, e estou cotando preços de peças mais em conta. A minha grande dúvida é: qual vale mais a pena, a GeForce FX5200 ou GeForce4 MX440 para quem joga games como *The Sims 2*, *Lord of the Rings: The Return of the Kings* e *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*?

Rodrigo Pereira

Vai depender muito das placas, Rodrigo. Você pode pegar uma GeForce 4 MX 440 de 128 bits, que na prática é mais rápida do que uma GeForce FX5200 de 64 bits, ou pode comprar uma FX5200 de 128 bits, que bate fácil uma GF4 MX 440 de 64 bits. Para os jogos que você tem interesse, a FX5200 é a mais interessante, pois tem suporte nativo ao DirectX9.





Loading

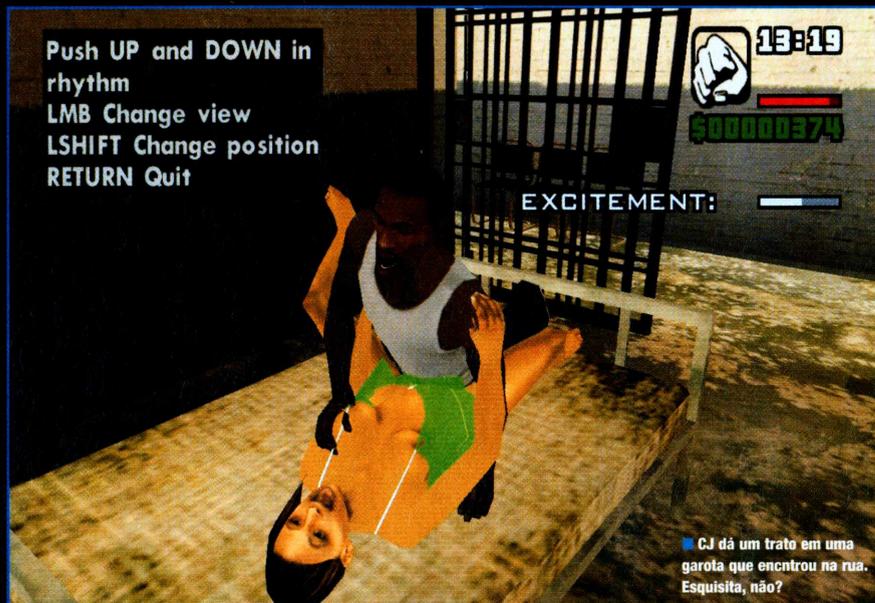
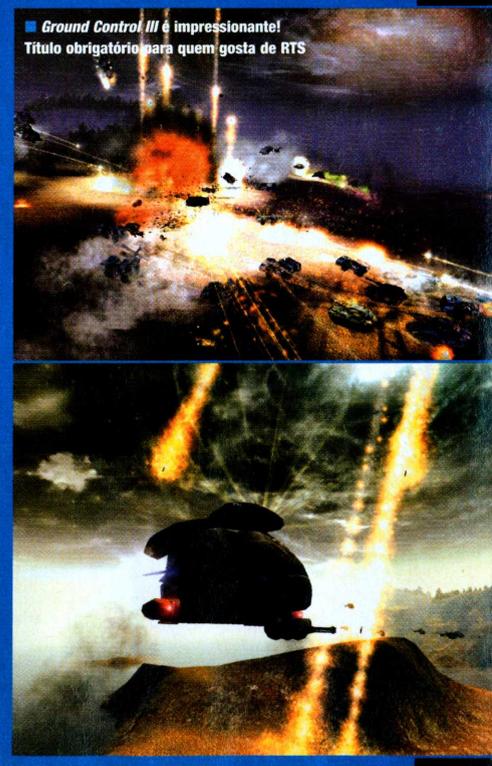
CAFÉ QUENTE QUEIMA ROCKSTAR GAMES

Nós todos sabemos que os desenvolvedores da Rockstar Games não têm cabeças normais – a liberdade criada nos games da série *Grand Theft Auto* sempre foi polêmica, mas não tanto quanto o que foi descoberto em *San Andreas*, por fãs que resolveram “olhar mais de perto” o código-fonte do game. Após muito fuçar, os “hackers” descobriram um modo de jogo inédito, que apesar de não estar habilitado na versão final, estava escondido de forma quase completa dentro do game. O chamado “Hot Coffee” permite a Carl Johnson (ou CJ, para os mais íntimos) levar sua namorada para um quarto e partir para o abraço – literalmente. O personagem

pode praticar atos sexuais dos mais variados tipos e posições, e o jogador tem o poder de controlar frequência, ritmo, velocidade, entre outros fatores importantes na brincadeira. É desnecessário dizer que a polêmica, após a descoberta, foi estrondosa: políticos americanos fizeram um enorme estardalhaço, chamando atenção do público. Em uma ação em conjunto com o ERSB – órgão que classifica os jogos americanos –, impuseram uma marcação AO (Adults Only; Apenas para Adultos) em *San Andreas*. Ficou louco para fazer barbaridades pela cidade? Siga nosso guia para maniacos (página 56) e divirta-se!

LINHA BEST SELLER DA VIVENDI

Agora, podemos comprar *Ground Control II: Operation Exodus* mais barato. A VUGames lançou o jogo de estratégia em tempo real, na linha Best Seller Series, com o preço de R\$ 39,90. Ótima oportunidade para quem não tem muito dinheiro e quer experimentar a batalha entre Northern Star Alliance, Terran Empire e os alienígenas Viron Overlord, na colônia espacial de Morginstar Prime, em pleno século 25.



>> MESMO COM TODOS OS PROBLEMAS JUDICIAIS, A ROCKSTAR JÁ PLANEJA NOVAS VERSÕES DE GTA. A DO PSP CHEGARÁ EM SETEMBRO.

O QUE ROLA NO GAMEWORLD

O Gameworld, traz a cada mês, seções novas para seus leitores. A última novidade é o Ranking. Aqui, você fica sabendo quais são os games mais vendidos do Brasil, todos os meses. Há as vendas de jogos para todos os consoles e agora também para PCs, com informações vindas de duas fontes diferentes. Neste mês, finalmente, também teremos o Calendário com os títulos para PC no Brasil. Assim, você conhecerá todos os lançamentos - bons e ruins - para comprar e se divertir. Outra novidade é a estória da seção de dicas, com a publicação em PDF das páginas de nossas revistas e, claro, neste caso, traremos os truques vistos nas EGM PCs anteriores. Assim, caso você tenha perdido alguma, poderá conferir no Gameworld e arrebanhar naquele jogo em que está com dificuldades. Fique esperto no www.gameworld.com.br, porque sempre traremos surpresas para você.

■ Novidades não faltam no Gameworld - o arquivo de notícias, reviews e previews cresce a cada dia, sempre com o melhor no mundo dos games para os leitores

■ Ficou em dúvida sobre qual game comprar? Nossas análises completíssimas respondem suas dúvidas e garantem um bom investimento de seu dinheiro

■ Mais organizado do que nunca, o fórum está pronto para receber sua visita. Tópicos quentes não faltam!

EGS 2005 CONFIRMADA



A pós diversos meses de rumores e incertezas sobre o evento anual, foram revelados detalhes sobre a maior feira de games do país. Prepare sua agenda e cancele seus compromissos: os dias 18, 19 e 20 de novembro estarão reservados para apresentar ao público as maiores novidades do mundo dos games, para PC e consoles. Além dos tradicionais campeonatos, a EGS contará com stands de gigantes da indústria, como a Electronic Arts e a Microsoft. Os organizadores esperam bater a marca do ano passado, de 22 mil visitantes, e estão investindo pesado para que tudo corra conforme o programado. Ficou interessado? Visite o site do Expo Center Norte em <http://www.expoцентernorte.com.br/>, anote a data em sua folhinha e aguarde!



■ A EGS do ano passado foi um sucesso. Este ano a festa será ainda melhor. Você não pode perder!

BLIZZCON CELEBRA SUCESSO DE FRANQUIAS

Em outubro de 2005, a Blizzard Entertainment será a sede de um novo evento, para celebrar o sucesso das séries *Warcraft*, *StarCraft* e *Diablo*. A iniciativa contará com um torneio de *Warcraft III* e *StarCraft*, permitindo aos fãs assistirem a um campeonato entre os maiores jogadores das séries, além de revelar ao público suas novidades mais quentes. Ficou interessado? Os felizardos que puderem comparecer em Orange County, na Califórnia, EUA, poderão participar da festança que ocorre nos dias 28 e 29 de outubro.



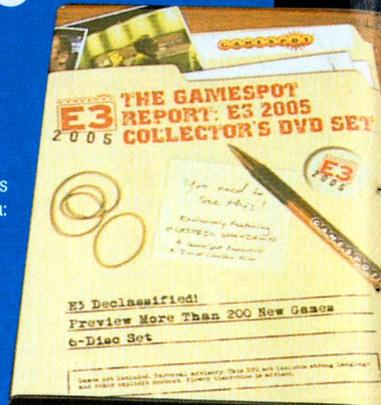
CLÁSSICO DO RPG RETORNA AOS PCS

Você se lembra do clássico *Diablo II*? Sua jogabilidade multiplayer o consagrou entre outros games do gênero, deixando uma legião de fãs chupando o dedo por uma continuação. Enquanto isso não ocorre, a Vivendi Universal resolveu atender a outro pedido da comunidade, relanzando o título junto de sua expansão (*Lord of Destruction*) em um pacote especial, chamado *Diablo II Gold*. Com o preço módico de R\$ 69,90, o kit faz parte da linha Best Seller Series, que busca trazer ao mercado os neoclássicos mais procurados entre os gamers. Já está com coceira nos dedos para voltar a jogar e acabar com Mefisto? Entre em contato com a distribuidora – www.vugames.com.br.



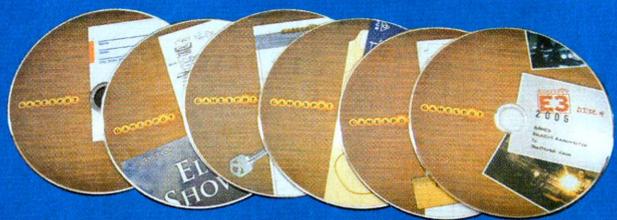
GUARDE BOAS LEMBRANÇAS DA E3 2005

A E3 2005 se foi e deixou saudades. Os jogos deste ano deixaram muitos de boca aberta: *Age of Empires III*, *Quake IV*, *Spore* e mais uma tonelada de jogos foram suficientes para deixar todo mundo sem fôlego. Com isso, o GameSpot – um dos melhores sites de games da internet – preparou um material digno de colecionador: o pacote *GameSpot Report: E3 2005 Collector's DVD Set*, um documentário com mais de 24 horas mostrando tudo o que aconteceu na maior feira de games do mundo. São mais de 200 jogos divididos em seis DVDs. Cinco deles podem ser assistidos em qualquer player, o sexto disco é um DVD ROM para ser visto em seu PC. Este material reúne todos os jogos que apareceram na E3, inclusive os games da nova geração de consoles. Além disso, estão incluídas as entrevistas e as conferências pré-E3 da Sony, Nintendo e Microsoft. O *GameSpot Report: E3 2005 Collector's DVD Set* é indispensável para quem gosta de games, e esta maravilha tecnológica pode chegar às suas mãos. É que a Terramedia conseguiu alguns destes pacotes e está disponibilizando para os gamers de todo o Brasil. Basta entrar no site, ou ligar para o pessoal da loja, que todas as suas dúvidas serão sanadas. Porém, este pacote não traz apenas alegria: faltam legendas, opções de idioma e o preço não é convidativo. Vale mesmo para quem é viciado em jogos.



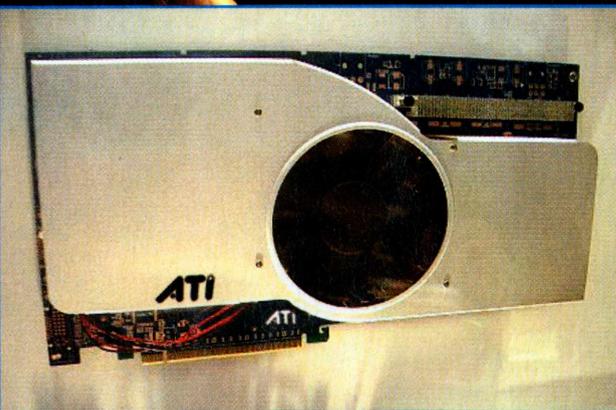
**GameSpot Report: E3 2005
Collector's DVD Set**
Produzido por: GameSpot
Distribuído por: Terramedia
Endereço na internet:
www.terramedia.com.br

Número de discos:
6 (5 DVD Video e 1 DVD ROM)
Região: Todas (0)
Idioma: inglês
Preço: R\$199,00
Telefone: (11) 3347-5703



NOVO CHIP DE VÍDEO DA ATI SAINDO DO FORNO

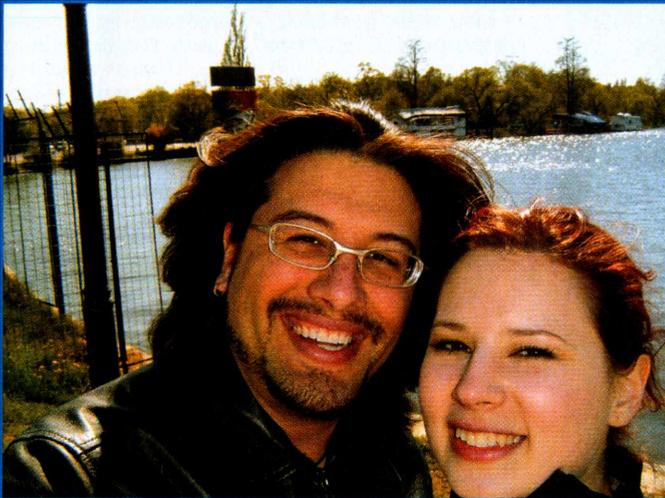
A asiática ATI revelou que as placas equipadas com o novo chip R520 estarão no mercado em breve, aproximadamente no terceiro quadrimestre do ano fiscal da empresa. Outras placas equipadas com as variantes R530 e R515 para outros segmentos de mercado serão lançadas ainda neste ano, porém a principal carta na manga será apresentada apenas em 2006. O "topo de linha" da gigante do hardware contará com o R580, que, até o momento, tem poucos detalhes (como o preço) revelados.



>> NA INTERNET É POSSÍVEL ENCONTRAR MUITOS ARTIGOS RELACIONADOS A GAMES, BASTA PROCURAR EM SITES DE COMPRAS GRINGOS. >>

JOHN ROMERO SAI DA MIDWAY..

Em nota oficial em seu website, John Romero confirmou os rumores que circulavam pela internet: "Bem, caras, eu posso definitivamente confirmar que eu saí da Midway. [...] Eu saí há três semanas, e estive viajando e me divertindo com Rhaluka, em uma espécie de lua-de-mel sem destinos tropicais". Romero ficou famoso por seu trabalho em diversos games, como a série *Doom* e o clássico *Wolfenstein 3D*. Apesar de ter trabalhado apenas dois anos na Midway, Romero fará falta para a equipe de desenvolvimento de jogos. Ele deixou pendentes projetos como *Gauntlet: Seven Sorrows* (cancelado) e *Gauntlet Legends* (ainda em produção, por outra equipe).



■ Convenhamos: o novo "game" de Romero é bem interessante

...SEVEN SORROWS CANCELADO

Após a "retirada estratégica" de John Romero da Midway, a empresa resolveu, definitivamente, cancelar o desenvolvimento de *Gauntlet: Seven Sorrows* para PC. No entanto, as versões para console ainda estão em desenvolvimento, com lançamento previsto para o final de 2005. A Midway não deu nenhuma justificativa sobre os motivos reais do cancelamento deste game.

A empresa liberou para a imprensa o andamento de seus negócios no primeiro semestre. O resultado foi: cerca de US\$ 30 milhões de dólares. Ou seja, queda de rendimento. Comparado com o ano anterior, o lucro da empresa teve um déficit de US\$ 10 milhões.

■ De tanto esperar pelo lançamento, o carinho ai ao lado virou um velhote



■ Pula fogueira, iaia, pula fogueira ioio! Cuidado para não se queimar...

PRISTON TALE NO BRASIL

Ragnarök que se cuide!

Seguindo a onda de invasão de MMORPGs no Brasil, o que é muito bom para os jogadores, a CTBC e a Kaizen Games adquiriram a licença para lançar *Priston Tale* no Brasil, um dos jogos de RPG online mais jogados no mundo todo, produzido pela empresa coreana Yedang Entertainment. Com isso, a CTBC e a Kaizen tornaram-se as primeiras empresas licenciadas da Yedang no Ocidente e na América Latina. Com investimento de 6 milhões de reais para infra-estrutura, licenciamento e marketing, *Priston Tale* já está em fase beta e totalmente em português, o que facilitará muito a vida de quem jogava nos servidores internacionais, mas tinha dificuldades em entender as quests e todas as informações sobre o mundo de PsT e as duas raças, os Morions e os Tempskrons.



>>> COM O AUMENTO DA PROCURA DE GAMES ONLINE NO BRASIL, MAIS JOGOS SERÃO TOTALMENTE TRADUZIDOS PARA O PORTUGUÊS NO FUTURO...>>>

KING KONG

O MAIS FERROZ DOS SÍMIOS!



Ubisoft

Multiplayer: não
Previsão de lançamento: dezembro
www.kongkonggame.com/us

■ O gorila mais famoso do mundo vai enfrentar até os dinos de *Jurassic Park!*

O clássico dos cinemas de 1933 ganhou uma refilmagem, dirigida por Peter Jackson, com direito a muitos efeitos especiais, dignos de um blockbuster americano. Um game na mesma proporção da gigantesca produção, já tem o lançamento previsto para o final deste ano para PC. A história do jogo (e do filme) começa quando um cineasta decide fazer um filme numa ilha bem afastada e desconhecida. Os perigos surgem quando a atriz principal é raptada por uma tribo indígena que a oferece, como sacrifício, para o King Kong. Até agora, parece que a Ubisoft está fazendo um belo trabalho na

tamanhos de todos os personagens. Como o título possibilita controlar o explorador Jack Driscoll, além do gorila, os produtores tiveram que produzir os cenários em escalas muito grandes, para que ficassem realistas para ambos. Os ambientes terão uma interatividade grande com o jogador, pois tudo pode ser utilizado de alguma forma – algo parecido com *Metal Gear Solid 3*, para PS2. Por exemplo, você está sendo atacado por índios com sede de sangue. Na fuga, você encontra alguns galhos que, nas suas mãos, viram lanças. Você pode atear fogo neles para que seu ataque fique ainda mais potente.



Claro que armas de verdade estarão entre os equipamentos que você terá de usar. Com King Kong, o jogador já possui outro estilo de jogo, que é baseado numa aventura de plataformas, em que precisa pular sobre penhascos, pendurar-se sobre árvores, correr pela mata e outras macaqueices. Não se esqueça das brigas colossais contra os dinos. Tudo para

parte gráfica do game. A animação do gorilão está muito bem feita; flui bem, assim como os inimigos e todos os dinossauros, tudo produzido com um design assustador. Outra coisa que está sendo bem trabalhada é a proporção dos

salvar do perigo a loira, a atriz Naomi Watts (que macaco apaixonado!). Completam a produção as vozes do elenco do filme, e ainda a mãozinha de Jackson junto aos desenvolvedores.

NEED FOR SPEED

O MAIS PROCURADO PELOS FÃS

A franquia *Need for Speed* está prestes a ter um novo descendente: *NFS Most Wanted*. Este game irá combinar os principais elementos para “tunar” seu carro (como visto em na série *Underground*) com as perseguições automobilísticas em alta velocidade (como visto nos jogos *Hot Pursuit*). O objetivo de *Most Wanted*, como o nome



■ Os carrões de *NFS:MW* vão queimar o asfalto e fazer os policiais comer poeira

sugere, é ser o corredor mais procurado pela polícia, e, assim, ser mais respeitado pelos outros competidores. Para isso, você vai participar de rachas em plena luz do dia, e passar rasgando bem na frente de uma patrulha ou de um posto policial. Isso vai mexer com os bríos dos homens da lei, e logo uma perseguição será iniciada, criando caos, tumulto e confusão bem no centro da cidade. Não pense que será fácil despistar os policiais: a polícia não medirá esforços para prendê-lo, podendo usar até helicópteros e esquadrões táticos. Serão diversas modalidades para você jogar, como Sprint Race (arrancada), Drag Race (corrida com Drag Cars) e Toll Booth Race (corrida que passa por um posto policial, e leva a uma perseguição), além dos modos rotineiros. Sem falar que existem dezenas de marcas à disposição, entre elas Mazda, Toyota, Corvette, Ford, Lamborghini, Cadillac, BMW, Mercedes e Volkswagen. Porém lembre-se: corrida maluca e desenfreada só no games!





Top 5 Downloads do mês

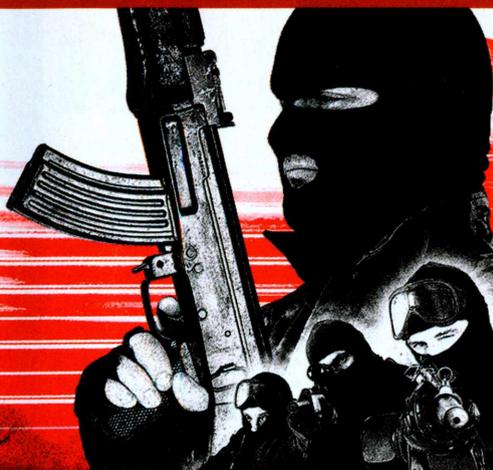
1. Real Football 2005
2. War of the Worlds
3. Asphalt Urban GT
4. Jungle Mix (Madagascar)
5. Prince of Persia Warrior Within

S Sabia que você pode levar no bolso a maioria dos jogos que detonam no PC? A Claro oferece os melhores no **Jogo Download**, um serviço que reúne os maiores lançamentos do mundo mobile, além de clássicos e sucessos do PC, como *Splinter Cell*, *Prince of Persia*, *EA Sports Fifa Football 2004 e 2005*, além de muitos outros. É só baixar e detonar! Você encontra muito mais no **Claro Idéias**. Games, Hits MP3, Videos, TV em tempo real, tudo ao alcance do seu celular, num click. Acesse o Portal Claro Idéias conectando o navegador web do seu celular ou acesse o site www.claroideias.com.br.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN™

JOGUE PRIMEIRO NO CELULAR!

gameloft

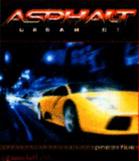


Uma nova ameaça terrorista coloca a segurança mundial em risco! *Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown™* é um jogo nos moldes de *Metal Gear* e *Splinter Cell*. No comando de uma equipe de elite, você precisa usar a inteligência para não ser visto pelo inimigo. Os controles são eficientes, mas um pouco difíceis de se acostumar. Pode-se controlar o game pelo direcional ou pelas teclas numéricas. Um cursor na tela facilita a jogabilidade, pois indica visualmente para onde seus personagens estão indo. O cursor muda de forma de acordo com a ação a ser realizada, como abrir uma porta, atirar ou esfaquear um oponente. A tecla 5 confirma a ação desejada. A tecla 7 joga uma granada de luz, a 9 uma granada comum (que pode ser usada para arrombar portas). A tecla 0 troca a arma para uma faca, que serve para eliminar inimigos silenciosamente. A jogabilidade é o ponto alto, fluida e intuitiva, e as oito missões são garantia de bastante diversão.

Produtora: Gameloft
 Celulares compatíveis: Motorola C381, C385, C650, E398, V185, V220, V3, V400, V600, V555. Nokia 2650, 3100, 3120, 3650, 3660, 5140, 6020, 6100, 6230, 6600, 7250i, 7610, 7650, N-Gage. Samsung D500, E320, E700. Siemens S65 e Sony Ericsson s700i.
 Preço: R\$ 10,00 (fora download)

© 2005 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.

ASPHALT URBAN GT™



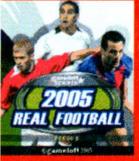
No comando de carros fenomenais, dispute corridas alucinantes em grandes cidades e lugares inóspitos. A trilha sonora do jogo é extremamente competente, pois as corridas contam com música de qualidade impressionante. A jogabilidade é muito

fluida, e os carros contam até com turbo. Os gráficos são excepcionais, com efeitos de perspectiva e cenários completamente diferentes para cada uma das oito pistas disponíveis. E se não tomar cuidado como dirige, você vai ter a polícia na sua cola, usando carros de perseguição, bloqueios na estrada e até helicópteros!



Produtora: Gameloft
 Celulares compatíveis: Motorola C381, C385, C650, V220, V3, V300, V400p, V555, V600, Nokia 3100, 3120, 5140, 3650, 3660, 6020, 6100, 6230, 6600, 6820, 7250i, 7610, N-Gage. Samsung D500, E700, X480. Sony Ericsson T630, T610, Z600, K700, S700i. Siemens S65
 Preço: R\$ 10,00 (fora download)

GAMELOFT'S 2005 REAL FOOTBALL



Que tal enfrentar no gramado as seleções de 32 países e 16 dos mais famosos times do planeta? Imagine, comandar o time pentacampeão do Brasil em mais uma gloriosa vitória contra a Argentina...

A jogabilidade é muito simples e intuitiva, graças à perspectiva do gramado e aos gráficos excepcionais. Facilímo de controlar, o game usa o direcional para movimentar os jogadores em todas as direções, a tecla 5 para passar a bola, # para fazer cruzamentos e 0 para chutar. O game usa os nomes reais dos jogadores. É só baixar e mandar a bola na rede!



Produtora: Gameloft
 Celulares compatíveis: Motorola C381, C385, C650, E380, E398p, V185, V220, V3, V300, V400p, V555, V600, Nokia 2650, 3100, 3120, 5140, 3660, 6020, 6100, 6230, 6600, 6820, 7250i, 7610, 7650, N-Gage. Samsung D500, E700. Sony Ericsson T630, T610, S700i. Siemens S65.
 Preço: R\$ 10,00 (fora download)

© 2005 Gameloft. All Rights Reserved. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Rainbow Six, Rainbow Six Lockdown, Red Storm and the Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Ubisoft, the Soldier icon and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

A FORÇA É FORTE EM VOCÊ

A dúvida de todos que conhecem a saga dos Skywalker é saber qual dos lados é mais forte – a Aliança Rebelde ou o Império. *Empire at War* chega para acabar com essa dúvida. No controle das tropas, de ambos os lados, o jogador pode utilizar os mais poderosos veículos da saga, inclusive a temida Estrela da Morte, para cumprir os objetivos. O game de estratégia em tempo real o coloca em batalhas tanto no espaço quanto nos planetas já conhecidos pelos fãs da trilogia clássica. Será possível comandar ataques com as X-wings ou Tie-Fighters, os Cruzadores Imperiais ou os AT-ATs. Haverá mais cenários terrestres do que os que apareceram em todos os filmes. Tudo está sendo reproduzido fielmente. Claro que, para isso, a LucasArts contratou um time de desenvolvedores experientes, veteranos da Westwood que trabalharam na série *Command & Conquer*, e que agora estão na Petroglyph.

Lucasarts/ Petroglyph

Multiplayer: sim

Previsão de lançamento: fevereiro de 2006

<http://www.lucasarts.com/games/swempireatwar/indexFlash.html#Home>



George Lucas quer que a liberdade do jogo permita contar histórias paralelas aos filmes, assim como a busca por C3PO e R2-D2 em *Uma Nova Esperança* pelos stormtroopers ou a batalha na lua de Endor em *O Retorno de Jedi*. Assim, o enredo é ampliado e explica diversas dúvidas dos fãs. De acordo com o diretor de design do game, Joe Bostic, a reprodução das guerras será algo nunca antes visto, e até Darth Vader fará sua participação utilizando todos os poderes da Força. Os gráficos estão muito bons, com tudo feito em polígonos e muitas unidades ao mesmo tempo na tela. A promessa de ação ininterrupta e de táticas de guerra que irão fritar seu cérebro fazem de *Empire at War* um game que deve estar na sua lista de Natal.

ENDLESS SAGA

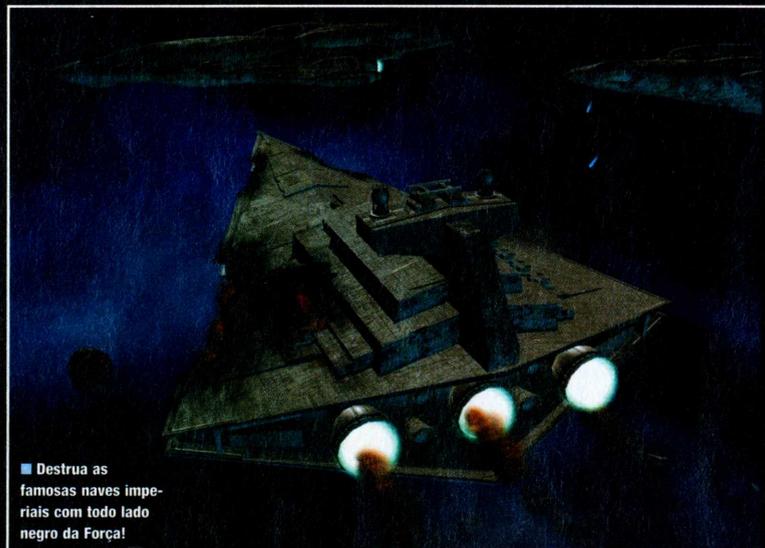


Os jogos da próxima geração já estão dando o ar da graça nos PCs. A prova disso é o lindo *Endless Saga*, da WebZen – uma empresa coreana especializada em jogos online. O jogo não tem data de lançamento e foi visto pela primeira vez para PlayStation 3 durante a PlayStation Meeting 2005 (que rolou no dia 21 de julho), exibindo uma cena animada em tempo real com gráficos extremamente detalhados e cheios de vida. Dois dias depois, foi anunciado que *Endless Saga* sairia para PC, e que seria um MMORPG medieval e compatível para as duas plataformas. Agora, só nos resta esperar por mais detalhes sobre este jogo que promete ser, no mínimo, fantástico.

WebZen

Multiplayer: sim

Previsão de lançamento: sem previsão
www.webzengames.com



■ Destrua as famosas naves imperiais com todo lado negro da Força!

>> GEORGE LUCAS NÃO VAI FAZER MAIS FILMES DE STAR WARS. PORÉM, OUTRAS ÁREAS, COMO OS GAMES, CONTINUARÃO A TRAMA DA SAGA. >>

Agora você não tem desculpas para não comprar

SAPPHIRE

Prêmio de melhor solução em placas gráficas

Onde Comprar

smart data

www.smartdata.com.br

ibyte

www.abyte.com.br

UCP

INFORMÁTICA

www.ucpinformatica.com.br

VIABRASIL

www.viabrasil.net



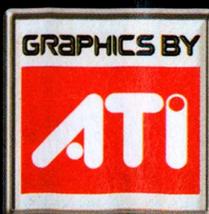
X300 Series

X550 Series

X700 Series

X800 Series

X850 Series



SAPPHIRE

www.sapphiretech.com

PREY

NÃO SEJA O HERÓI



A maioria dos games de tiro em primeira pessoa tem o objetivo de fuzilar tudo o que se move. A 3D Realms, junto com a Human Head Studios, quer mudar esse conceito e, para isso, produziu o game *Prey*, em que o objetivo não é ser o mocinho, e sim livrar a sua cara do mais louco problema que você tiver. O problema é que seu personagem, Tommy, mecânico das Forças Armadas norte-americanas, foi raptado por alienígenas e viaja pelo espaço. Por esse motivo, ambientes de gravidade zero serão frequentes, e os comandos serão todos adaptados para essa característica. As andanças feitas pelo OVNI, que é, em parte, um ser vivo, testará todas as suas habilidades, pois há áreas em que a gravidade vai e vem, e somente com essa variação é possível chegar a certas salas. A produtora diz que quer os

jogadores quebrando a cabeça para resolver as situações mais inusitadas. No disco voador, você será obrigado a trabalhar como escravo, ajudando na manutenção da nave e controlando os outros escravos. É, você não está sozinho nessa, pois outras raças estarão no mesmo barco e, enquanto os ETs da nave são bem hostis, os outros podem ajudá-lo nas tarefas. Escapar da nave não será nada fácil, pois hordas de aliens nojentos o caçarão como um pato, através de corredores sem fim. Como você é um escravo das galáxias, não haverá motivo nenhum para sentirem pena, e vão acabar com a sua raça. Como a produtora é a que criou o clássico *Duke Nukem*, não espere nada muito sério, segundo o produtor do game, muita coisa sem sentido estará no título. Quem não for abduzido verá!

2K Games/Human Head Studios

Multiplayer: sim

Previsão de lançamento: 2006

<http://www.2kgames.com/index.php?p=games&title=prey>

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN

SALVE O MUNDO MAIS UMA VEZ

Todos estão carecas de saber que Tom Clancy é o mestre dos livros de tramas militares. Uma enorme série de jogos que leva seu nome já foi lançada e, como seqüências sempre são lucrativas, a Ubisoft prepara *Rainbow Six: Lockdown*, que colocará o game em outro nível. Com uma história um pouco mais futurista, o game coloca você no comando do time *Rainbow Six*, e a sua missão é caçar um terrorista que pretende lançar um vírus nanotecnológico capaz de destruir a humanidade. Para isso, você anda pelas ruas de Paris, passando por ilhas do mar mediterrâneo e dando uma paradinha no deserto do Saara, sempre correndo contra o relógio para salvar reféns e desarmar bombas. Existem dois personagens selecionáveis no modo

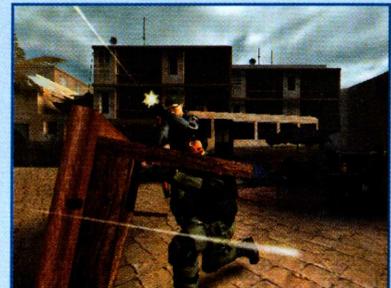
single player, cada um com sua devida característica e armas utilizáveis e, pela primeira vez na série, será possível jogar como um sniper. Por falar em armas, elas são muitas, todas réplicas de modelos de última geração, usadas atualmente pela SWAT americana, assim como todos os equipamentos do jogo. O modo multiplayer apresenta diversos modos para poder jogar contra vários amigos por muito tempo, sem se cansar. Com tudo isso, *Rainbow Six* ainda possui muita lenha para queimar, vamos ver até quando ele vai durar.

Ubisoft/Red Storm

Multiplayer: sim

Previsão de lançamento: final de 2005

<http://www.rainbowsixgame.com/us/lockdown/index.php>



INDIGO PROPHECY

O Fugitivo versão PC

De acordo com a própria Atari, *Indigo Prophecy* promete uma experiência cinematográfica, uma grande liberdade de exploração e muita aventura. A proposta é fazer o jogador sentir-se dentro de um filme, cheio de cenas de ação e suspense. Você joga no papel de Lucas Kane, um homem que deve se livrar de um crime que não cometeu e, ao mesmo tempo, fugir da polícia. Tudo porque estava no lugar errado na hora errada.

A palavra-chave dos controles do game é a intuição. Não existem inventários, você interage com tudo o que vê pela frente com um simples toque de botão. Para abrir portas, por exemplo, é necessário pressionar o botão e utilizar a ação correspondente, como abrir, bater, chutar. Todo o ambiente é interativo e pode ser contra ou a seu favor. As fases de mais ação também seguem o mesmo esquema, permitindo que o personagem seja controlado mesmo com a variação de câmeras no estilo de cinema. Entretanto, as novidades não param por aí. Um esquema de divisão de tela, parecido com o da série televisiva



Atari/Quantic Dream
multiplayer: não
previsão de lançamento: setembro 2006
http://www.atari.com/us/games/indigo_prophecy/pc

■ Não, ele não está com frio. Isso é o bafo dele mesmo...

va *24 Horas*, aparece em certas situações. É mais ou menos assim: se você ficar bobando num banheiro de bar por muito tempo, um policial vai ficar desconfiado, e pode ir dar uma verificada no que está acontecendo. Neste momento, a tela fica dividida para que se possa

ver toda a ação. O tratamento de filme também aparece na trilha sonora que está a cargo de Angelo Badalamenti, da telessérie *Twin Peaks*. Se você está à procura de muita ação, aguarde *Indigo Prophecy* num PC mais próximo de você.

DOOM LEVA TERROR PARA AS SALAS DE CINEMA

Quem assistiu ao trailer que a Universal Pictures lançou no final de julho ficou com a certeza de que esta não será mais uma adaptação tosca. Em praticamente toda ocasião, as versões de games, como *Super Mario Bros.* e *Resident Evil*, para as telonas acabaram desastrosas. Transformar a jogabilidade de um game em um roteiro condizente é algo muito difícil, para não dizer impossível. No filme, Karl Urban viverá o papel do marine John Grimm, apelidado de The Reaper, na sua missão à Estação marciana da UAC. Junto com The Rock, ele deverá lutar contra as forças malignas que atormentam os humanos... quem não conhece esta velha história? Vamos aguardar pelo lançamento de *Doom* (previsto para o final de outubro nos EUA) para ter certeza de que o trailer diz a verdade — o filme promete!

Para assistir ao trailer, faça o download no seguinte endereço: http://media.filmforce.ign.com/media/490/490104/vids_1.html



■ No filme sim! Agora eles conseguem segurar uma lanterna e uma arma ao mesmo tempo!



>> DOOM ESTRÉIA NOS CINEMAS AMERICANOS DIA 21 DE OUTUBRO. ESPERA-SE QUE O CLIMA SEJA TÃO SOMBRIO QUANTO O DO GAME.>>

BLACK & WHITE 2

Quando os opostos NOS atraem

Por Fabio Santana

■ Esses são os quatro seres bestiais que podem representá-lo no mundo de *Black & White 2*



Produtora: Electronic Arts
Distribuidora: Lionhead Studios
Website: <http://www.lionhead.com/bw2/>
Previsão de lançamento: outubro de 2005

Quem poderia imaginar que um formigueiro poderia mudar a história dos games? Pois foi uma dessas colônias de insetos que marcou a vida de uma criança curiosa chamada Peter Molyneux, que, após observar o esforço das formigas em consertar sua habitação, experimentou a sensação de ser Deus e, tempos depois, se tornou um cultuado designer de games, responsável por criar e disseminar o gênero god game – literalmente, jogo de Deus.

Primeiro, veio *Populous* (1989, Amiga); depois, outras obras surgiram de Molyneux e seu estúdio Bullfrog, como *Syndicate* (1993), *Theme Park* (1994), *Magic Carpet* (1994) e *Dungeon Keeper* (1997). Depois de inaugurar a sua segunda empresa, a Lionhead Studios, em 1997, Peter apresentou o controverso *Black & White* (2001), promovido como “o sucessor espiritual de *Populous*”. Mesmo depois de vender mais de 2,5 milhões de cópias e de estabelecer um nome mundialmente reconhecido, *Black & White* tinha seus defeitos: faltava direcionamento – você sempre tinha muitas coisas que PODIA fazer, mas, dificilmente, um objetivo claro que DEVERIA

cumprir – e alguns fatores tiravam a sua sensação de estar no papel de um ser supremo – você mais parecia um servo dos ingratos cidadãos, que esqueciam rapidamente os favores que você concedia, e suas ações mal tinham influência sobre o mundo. Era um conjunto de falhas que não poderia figurar na inevitável seqüência.

Conjunção de talentos

O projeto da verdadeira continuação de *B&W* começou um mês depois do lançamento da expansão *Creature Island*, em fevereiro de 2002, porém, a seqüência começou a tomar forma de verdade mais de dois anos depois, em junho de 2004, quando Ron Millar, ex-Blizzard, veio figurar no rol de talentos da Lionhead, ingressando em *Black & White 2* como designer-chefe. Ao pegar o game da Lionhead em andamento e num posto de tamanha responsabilidade – deixando Molyneux mais como um co-produtor, livre para tocar os outros três projetos de sua empresa: *The Movies*, *Dimitri* e *Fable: The Lost Chapter* – Millar foi incumbido de adicionar seu toque mágico ao universo de *Black & White*: o RTS, a conhecida mecânica da estratégia em tempo real que caracterizou a maioria de seus traba-

lhos anteriores (*Warcraft I e II*, *StarCraft* e *Diablo*).

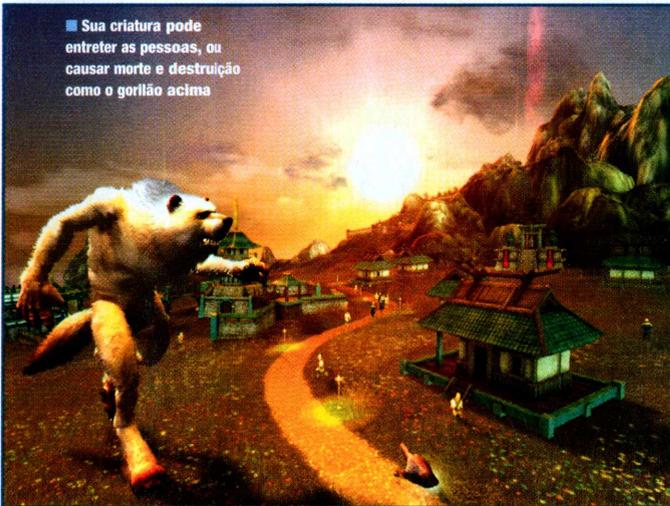
Dualidade expandida

Superficialmente, *Black & White 2* carrega a mesma estrutura do original: você é um deus que tem controle sobre terras, povos e uma criatura que é o seu representante direto, e pode interferir em suas existências de maneira benevolente e construtiva, ou vingativa e destrutiva, o que influencia a maneira como você é visto. Porém, tudo evoluiu.

A interface simples e intuitiva, controlada basicamente com o mouse, com pouca ou nenhuma utilização do teclado, está ainda mais eficiente. Toda a interação com o mundo é feita através da “mão de deus”, seja pegando objetos ou clicando em ícones, seja agarrando o chão para mover a câmera, ou apontando o céu para controlar o avanço de tempo. Dessa vez, são onze ilhas (em vez das cinco do primeiro jogo), proporcionando uma campanha bem mais duradoura e interessante, graças à volatilidade desse grande universo. Todas as ações realizadas têm uma conotação boa ou ruim, e muitos efeitos refletem as suas atitudes de Deus complacente ou torpe. A vegetação pode florir ao simples toque de



■ Seus próximos objetivos podem ser vistos de longe e são representados por cones de luz coloridos



■ Sua criatura pode entreter as pessoas, ou causar morte e destruição como o gorilão acima



■ A típica cidade japonesa é apenas uma das cinco civilizações do game

sua mão divina, ou podem brotar árvores secas de solo vilipendiado. Até construções das cidades servem de espelho do seu caráter: é possível erigir metrópoles prósperas ou verdadeiros covis carregados de agonia. Por trás do jogo há uma engine física avançada que modifica o comportamento das coisas de acordo com situações climáticas (que vão de chuva a neve) e outras regras interessantes, que determinam a fertilidade do solo e os melhores lugares para a proliferação da vegetação.

Dois caminhos, muitas maneiras de trilhá-los

A inteligência artificial dos humanos evoluiu muito. Todos têm sua rotina: uns freqüentam templos, enquanto outros visitam tavernas. Todos vão dormir já com suas respectivas tarefas em mente. O aspecto de construção e desenvolvimento de cidades também sofreu ajustes interessantes. Agora, há um novo recurso a ser extraído, o minério, e há edificações que requerem esse elemento, além da madeira. Seus discípulos ainda são os principais construtores, mas você agora pode interferir e acelerar o processo. A novidade, na hora de defender-se, é a possibilidade de cons-

truir uma boa muralha para defender seu povo. O elemento RTS é apresentado quando sua vila ganha uma construção para arregimentar soldados. É possível formar esquadrões de diferentes tamanhos e especialidades, que servirão para defender sua capital contra investidas inimigas ou para dominar territórios vizinhos. Cada uma das cinco civilizações (nórdica, asteca, japonesa, grega e egípcia) tem características diferentes. Além disso, novas armas e equipamentos de guerra podem ser pesquisados. Outro personagem indispensável em toda essa batalha por influência e domínio de território é a sua criatura. No início do jogo, você escolhe entre quatro desses animais – o macaco, o leão, o lobo e a vaca –, e o treina ao longo da aventura, induzindo-o a interagir com as coisas e com os cidadãos – se as suas ações serão ruins ou se a criatura será um bichinho de estimação fofinho e peludo, a escolha é sua...

Um mundo em constante expansão

Nós tivemos a oportunidade de provar as maravilhas de *Black & White 2* na versão Alpha que a Electronic Arts nos enviou com exclusividade, con-

tendo apenas quatro das onze ilhas (com cerca de 15% da campanha final), mas oportunidade para testar todas as características essenciais. Os gráficos estavam travados na configuração máxima, apresentando uma experiência visual digna da atual geração de jogos de PC, mas que exigiu um hardware pesado. Porém, a Lionhead promete que a versão final terá requerimentos baixos para a configuração mínima. Essa versão preliminar apenas aguçou nossa vontade de jogar a nova obra de Molyneux, e o misto de god game com RTS parece ser o toque que faltava ao original para torná-lo um épico. E ainda há muitos planos para expandir esse mundo após o lançamento, como a promessa de um modo multiplayer e a disponibilidade de novas criaturas e ilhas em expansões ou patches futuros. No Brasil, o game chega às lojas no dia 7 de outubro, quatro dias antes da versão americana, a tempo de pegar a febre do dia das Crianças. Porém, infelizmente, as legendas em português que existiam no primeiro *Black & White* foram cortadas, e teremos que nos contentar com a embalagem e com o manual traduzidos. 🐼

ALÉM DE VÍDEOS, MUITOS OUTROS EXTRAS E INFORMAÇÕES SOBRE O GAME ESTARÃO DISPONÍVEIS, ALÉM DO JÁ VISTO NA VERSÃO ALPHA.

MOD INSTANTÂNEO

Esse lançamento da Goldship é especial para quem não tem paciência ou tempo para fazer seu próprio CaseMod. Em um só pacote, e por um preço bastante acessível, o kit traz tudo que é preciso para “embrulhar” uma configuração de hardware perfeita. A começar pelo gabinete MID-ATX com fonte de 500W e 2 CD Covers, passando pelo conjunto de som com duas caixas de 600 watts e um subwoofer, e finalizando com uma dupla cada vez mais necessária para quem joga em alto nível: mouse óptico sem fio com três botões e teclado ABNT sem fio.

Kit 4 x 1 Grand Prix Goldship

Quanto: sim

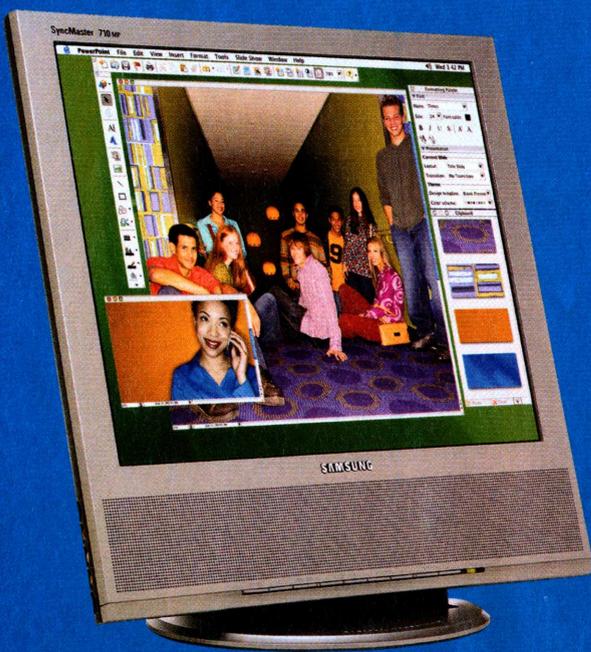
Onde: www.leadershop.com.br

■ Neste caso a vantagem é dos preguiçosos: em um só kit, tudo o que você precisa!



SER BONITO É SÓ O COMEÇO

O design diferenciado e as 17 polegadas de cristal líquido já seriam suficientes para transformar o SyncMaster 730MP em um sonho de consumo, mas a Samsung foi além – integrou tecnologia em cada centímetro desse monitor. Além de ser compatível com sinais de TV, HDTV e com os padrões NTSC, PAL-M, PAL e SECAM, ele é capaz de ler vários tipos de cartão de memória, e possui conexões USB. O recurso mais impressionante do 730MP é a função Magic Tuner. Graças a ela, é possível ver imagens de várias fontes ao mesmo tempo. É possível jogar um game, assistir a um filme em DVD e ver televisão simultaneamente. Resta saber quem conseguiria fazer isso.



Samsung SyncMaster 730MP

Quanto: R\$ 3.499,00

Onde: www.samsungstore.com.br

RETRÔ PARA O VOVÔ

Para quem está com preguiça de ir atrás de um emulador de Atari, eis a solução: um controle do tamanho e do formato do original (Atari 2600), que já vem com 10 jogos, incluindo clássicos como *Breakout*, *Pong*, *Circus Atari*, *Missile Command*, *Asteroids*, e *Adventure*. Para conectar a geringonça ao PC, é necessária uma placa de TV comum. E muitas saudades do passado, é claro.



TV Games Atari

Quanto: R\$ 164

Onde: www.toymania.com.br

REALMENTE PERSONALIZADO

Esqueça os teclados ergonômicos para sempre. Depois do lançamento do DX1 Input System, qualquer teclado personalizado será considerado lixo. Não é exagero afirmar isso: o DX1 é o único teclado em que o usuário é quem define o posicionamento de todas as teclas. Ao comprar o kit,

basta posicionar a coleção de 25 teclas no local em que você bem entender, que o sistema da Ergodex reconhecerá cada comando.

Ergodex DX1 Input System

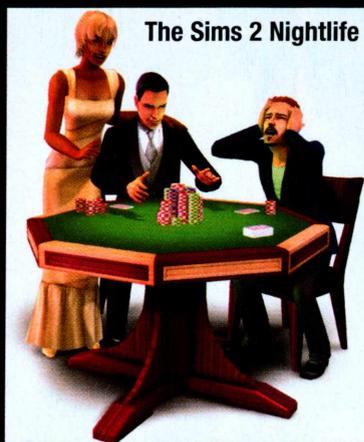
Quanto: US\$ 149

Onde: www.ergodex.com



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

SETEMBRO/2005



The Sims 2 Nightlife

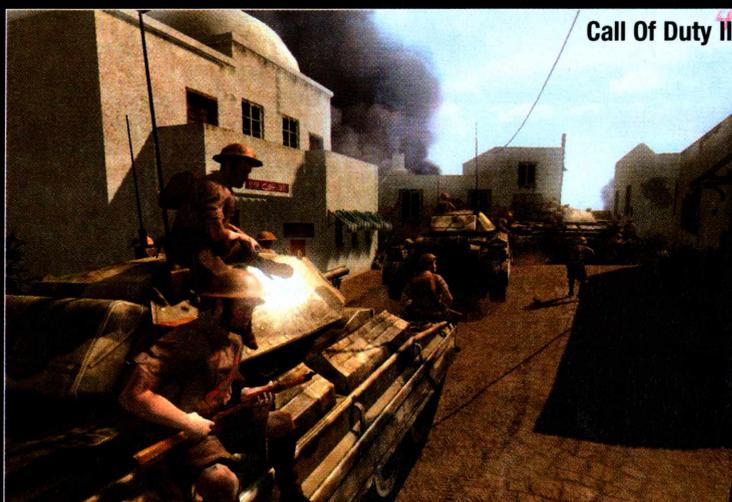
- Sniper Elite
- Blitzkrieg II
- Crime Life: Gang Wars
- EverQuest: Depths of Darkhollow
- NIBIRU: Age of Secrets
- Playboy: The Mansion – Private Party
- Rome: Total War – Barbarian Invasion
- Seven Kingdoms: Conquest
- VOYAGE: Inspired by Jules Verne
- Origin of Species
- Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
- Rainbow Six: Lock Down
- Stacked
- Caterpillar Construction Tycoon
- Chuzzle
- Tradewinds 2
- Myst V: End of Ages
- Dora the Explorer: Dance to Rescue
- Backyard Football 2006
- Midway Arcade Treasures: Deluxe Edition
- Total Overdose
- Law & Order: Criminal Intent
- Nancy Drew: Last Train Blue Moon Cry

- Tabula Rasa
- Scarface
- XIII Century: Sword & Honor
- Dreamfall: The Longest Journey
- The Suffering: Ties that Bind
- Indigo Prophecy
- EverQuest II: Desert of Flames
- Cold War
- Ultimate Spider-Man
- Dragonshard
- Tiger Woods PGA Tour 06



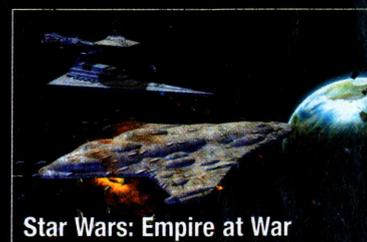
Moto GP 3

OUTUBRO/2005



Call Of Duty II

- Freedom Fighters 2
- NBA Live 06
- Commandos Strike Force
- Conflict: Global Terror
- Gauntlet: Seven Sorrows
- Pac-Man World 3
- Rise & Fall: Civilizations at War
- Stargate SG-1: The Alliance
- Total Overdose
- Brothers in Arms: Earned in Blood
- Shattered Union
- The Movies
- Vietcong 2
- X-Men Legends II: Rise of Apocalypse
- Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
- Stubbs the Zombie in "Rebel without a Pulse"
- Age of Empires III
- Ankh
- Auto Assault Online
- Diplomacy
- Gods and Heroes
- Serious Sam II
- Tactica Online
- TimeShift



Star Wars: Empire at War

- Warhammer 40,000: Dawn of War – Winter Assault
- Diplomacy
- Backyard Skateboarding 2006
- F.E.A.R.
- Black & White 2
- Quake IV
- Hip Hop eJay 6
- Jaws
- RollerCoaster Tycoon III: Expansion Pack 2
- Cabela's Dangerous Hunts 2006
- City of Villains



Stargate SG-1: The Alliance

As datas acima estão sujeitas a mudanças sem aviso prévio.

WORLD OF

Por Eric Araki

WARCRAFT

A guerra está declarada. De que lado você está?

O mundo está em guerra. Não, não pare de ler. Não se trata de outra sequência de *Medal of Honor*. Aqui, as disputas também são étnicas e territoriais. Mas elas são decididas com espadas, magias e muita bravura. De um lado está a Horda, formada por raças de guerreiros brutais abandonados à própria sorte em Azeroth. Com muito suor e sangue, tentam fazer deste continente o seu novo lar. Do outro, a Aliança – uma coligação das quatro raças mais numerosas do mundo que deseja expulsar, a todo custo, os invasores da Horda, chamados de “câncer do mundo”. Isso tudo pode soar como um enredo de segunda, simples demais para dar pano para manga a um jogo online. Mas não estamos falando de qualquer universo Tolkieniano de espada e magia. Estamos falando de *Warcraft*.

VINI, VIDI, VINCI

Quando *Final Fantasy XI* chegou, todos acreditaram que ele seria a fronteira final para qualquer jogador de MMOs. Afinal, nada mais natural que um título com a força e tradição de *Final Fantasy* absorva todo

o público de jogos menores. Havia, apenas, duas marcas capazes de fazer frente a este colosso. Uma era *Star Wars*, com seu *Star Wars Galaxies*. Felizmente (para a Square Enix, claro), o jogo foi tão mal administrado, que logo foi considerado um cavalo fora do páreo. *SWG* foi lançado comercialmente em fase de testes, e a quantidade de bugs era monstruosa. Como a mensalidade era a mais alta entre todos os concorrentes, você pode imaginar a quantidade de reclamações e de assinantes descontentes. Tudo isso acabou tornando o MMO de Lucas no que é hoje: um MMORPG qualquer mantido apenas pelos fãs mais hardcore.

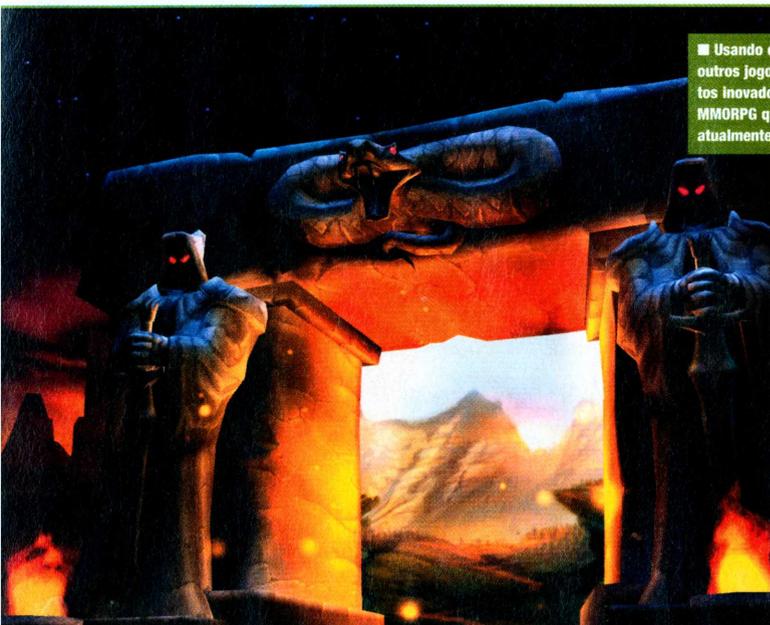
A outra era *Warcraft*. A Blizzard vinha modesta, mostrando um jogo que estava sendo desenvolvido desde 2000. Quem poderia imaginar que aquele jogo feio, com gráficos baseados na engine de *Warcraft III* e de jogabilidade limitada, poderia bater de frente com a obra de arte que era *Final Fantasy XI*? Mais que isso: quem adivinharia que aquele mesmo título pudesse evoluir a ponto de vender 300 mil cópias nas primeiras horas após o lançamento comercial, e atualmente, superaria toda a concorrência? Quem apostou no azarão acabou levando a sorte grande.

World of Warcraft conta com mais de dois milhões de jogadores – isso sem levar em consideração os números na China, onde *WoW* foi lançado no início de julho. Só lá já estima-se mais de 500 mil jogadores. É fácil notar essa febre toda. Em muitas lojas nos EUA, as caixas do jogo já chegam vendidas. As encomendas são tantas, que a Blizzard tem problemas em abastecer as grandes redes de distribuidores. Por isso, a empresa adotou uma série de políticas protecionistas. *WoW* é o único produto da Blizzard Store que não pode ser mandado para fora dos States. Em muitas lojas virtuais, o jogo é proibido de sair do território norte-americano. Mas isso não quer dizer que seja impossível conseguir o jogo por aqui. Assim, podemos dizer que *WoW* é a nova mania entre os jogadores de MMO... Para os que podem pagar.

NADA SE CRIA...?

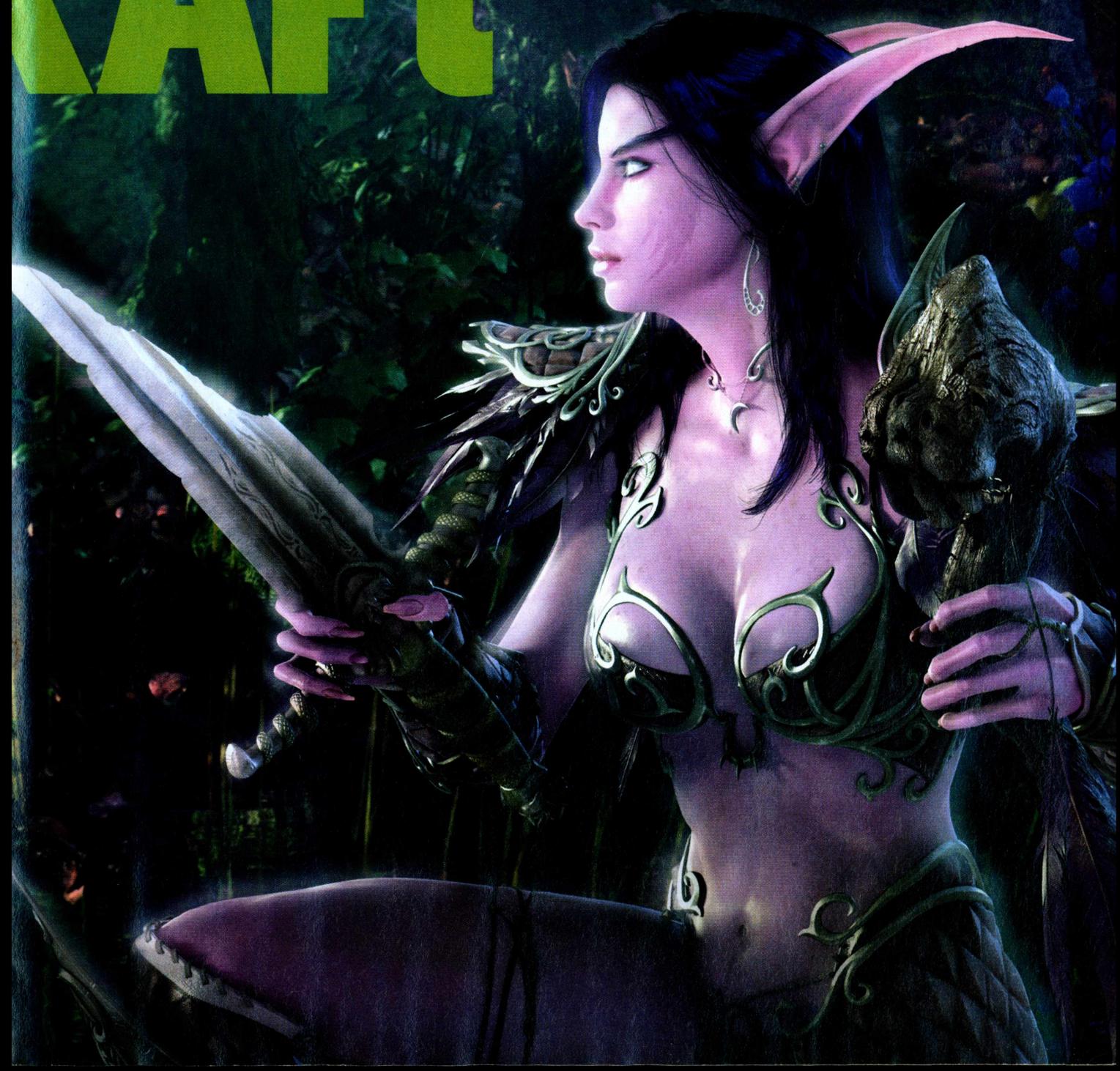
A fama toda de *WoW* não aconteceu por nada. Em cinco anos, ele passou de um RPG online baseado em *Warcraft III* para o mais completo MMORPG. Não apenas graficamente, mas em todos os sentidos. Um fator de extrema importância para isso foi a idéia da Blizzard de fazer de *World* uma espécie de colcha de retalhos. “Eles têm montarias em *Final Fantasy XI*? Podemos fazer melhor, com cada raça tendo sua própria montaria. O sistema de casas de leilão é

■ Usando elementos conhecidos em outros jogos e adicionando elementos inovadores, *WoW* é o melhor MMORPG que você pode encontrar atualmente.



■ Esta Night Elve vai acabar com os guerreiros da Horda que invadiram sua cidade e mataram o NPC da quest que ela estava fazendo...

RAFT



► bom em *Star Wars Galaxies*? O nosso será melhor, e permitirá aos jogadores escolher o tempo que suas mercadorias estarão em exposição. Há canais de chat em *Everquest*? Podemos ter vários canais, com funções de defesa da facção, trocas, chat e procura de grupos. *Ragnarök Online* permite personalizar seu personagem? Aqui, cada pedaço de armadura tem seu próprio visual. E os jogadores poderão se exibir com suas armas épicas encantadas e raríssimas." Por isso, não é incomum que os jogadores de outros MMOs se sintam em casa ao colocar os pés em *WoW*, ao mesmo tempo em que se impressionam com elementos inéditos.

TOQUE PESSOAL

Sim, inéditos. Naturalmente, a Blizzard não deixaria que *WoW* fosse apenas uma seleção do que há de melhor nos outros MMOs. A equipe de desenvolvimento se empenhou a cada nova expansão para adicionar elementos que o tornassem um jogo único. Você escolhe a qual das duas facções pertencer, e, então, seleciona a raça. Cada raça tem suas características únicas. Orcs têm maior resistência; Trolls regeneram mais rapidamente; Anões usam melhor suas armas de fogo; Gnomos são mestres da magia, e assim por diante. Elas possuem um determinado número de classes disponíveis. Você pode ser um Caçador e atacar a distância, com seu bicho de estimação. Pode ser um Druida e se transformar em urso, leão e outros animais.

■ Os Priests são responsáveis por dar suporte aos seus aliados. Suas magias de cura e de apoio sempre são bem-vindas. No entanto os Clérigos podem se especializar para destruir um inimigo com seus poderes divinos (ou malignos no caso dos Undead)

Pode ser um Arruaceiro e pegar todos desprevenidos, pelas costas, e realizar combos. Pode quebrar tudo no bom e velho estilo Guerreiro.

Depois de escolher a classe, a raça e a aparência, você estará livre para explorar o mundo. Você notará que o relógio do jogo segue um horário real, baseado no de Nova York (-1 hora em relação ao horário de Brasília), e que há uma transição real do dia para a noite. Em determinado momento, você precisará formar um grupo com uma pessoa. Nesse momento, você descobrirá como o sistema de espólios é inteligente, dividindo igualmente o dinheiro recebido, e rolando dados para verificar quem fica com itens raros. Quando seu HP chegar a zero e você morrer, entenderá que o sistema de morte é um dos mais interessantes já criados. Você pode correr até o local em que seu corpo está para ressuscitar, ou simplesmente pagar uma penalidade para a Spirit Healer, a guardiã do cemitério, para trazer você de volta à vida. Estão programadas, até mesmo, Missões que você só pode cumprir na forma de espírito. Nos idos dos seus níveis 15~20, você começará a descobrir as Instances – labirintos especiais com chefes poderosos. O mais interessante é que cada grupo que entra na Instance enfrenta uma cópia



única e própria do labirinto. Você não terá de competir com outros grupos para matar um chefe, ou completar uma missão, por exemplo.

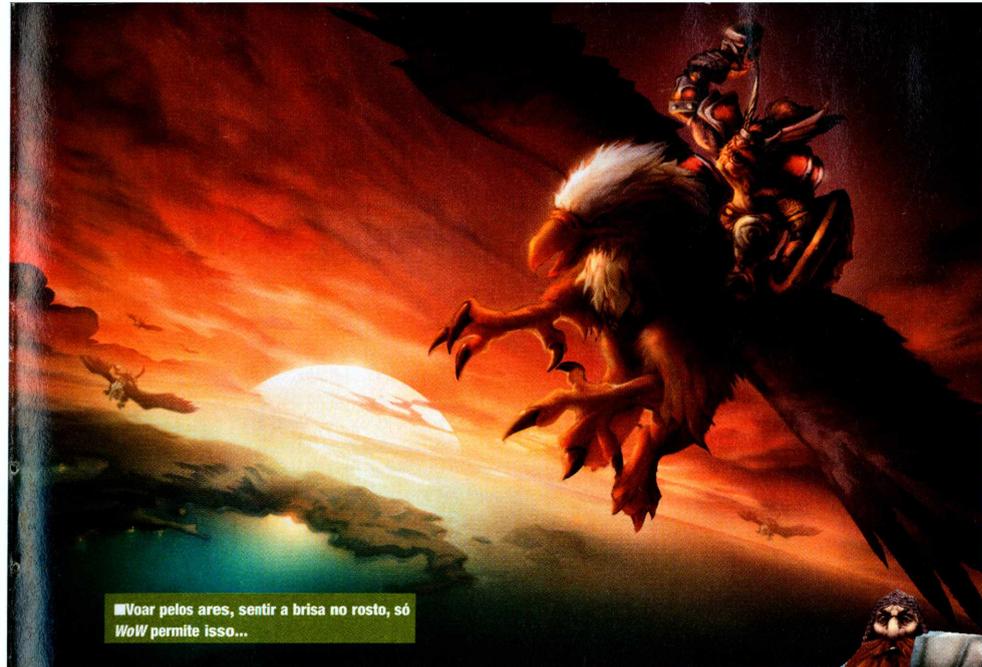
À medida que for ficando mais forte, os desafios ficarão mais perigosos. Você ficará frente a frente com mais de 100 Trolls na batalha épica de Zul'Farrak. Terá de se aventurar sob as águas em Blackfathom Deeps, ou sobre as ruínas da civilização anã em Uldaman. E quando seu grupo de cinco pessoas não for suficiente para vencer as Instances, você aprenderá que pode unir vários grupos e formar um Raid Group de até 40 jogadores. E seu desejo será derrubar os poderosos lordes, como Razzak; os dragões, como Onyxia e Azuregos; seres extremamente poderosos, como Ragnaros.

EM NOME DA HORDA!

O ponto de maior destaque de *WoW* é seu sistema de PVP, ou "jogador contra jogador". Como membro de uma facção, você deve derrotar inimigos das nações rivais. Cada inimigo morto representa uma certa quantidade em pontos de honra. Esses pontos são computados e somados todas as terças-feiras, durante o período de manutenção semanal. Quanto maior a quantidade de pontos de honra você possuir, maior será a sua posição na hierarquia mili-

■ Não se engane por esta imagem. Aquele humano da Aliança não é amigo de um Orc, e um Taurem da Horda...





■ Voar pelos ares, sentir a brisa no rosto, só *WoW* permite isso...

■ Os Hunters podem domesticar vários tipos de animais para ajudá-los em suas batalhas. Se sua presa (seja monstro, seja outro jogador) fugir, o caçador poderá persegui-lo usando suas habilidades especiais. Eles podem colocar armadilhas no cenário e assim atacar sua caça



Você recebe duas vezes mais experiência do que o normal. Quanto mais tempo permanecer nesses locais, maior será o período de validade do bônus. Este recurso foi determinante para atrair jogadores mais velhos, que trabalham a maior parte do tempo.

O mesmo acontece com os itens. Apesar de alguns itens épicos custarem um reino em moedas de ouro, a grande maioria das raridades aparece com frequência generosa. Por todas essas facilidades, você não esconde seu nível nem suas armas. Eles estão lá, estampados no seu personagem, para que todos vejam e temam – e para que você não se estresse com curiosos.



■ Os paladinos são cavaleiros que metem medo em seus adversários. Eles são fortes, dedicados e imponentes. Além disso, eles podem curar e ressuscitar seus aliados



FAZENDO HISTÓRIA

Diferentemente dos demais MMOs, *WoW* tem uma forma singular de aplicar seus patches: todos eles têm um fundo histórico. O jogo todo o coloca a par de um enredo básico – a constante batalha entre a Horda e a Aliança. Mas a cada nova atualização, fatos históricos são adicionados.

Por exemplo, Ragnaros, o lorde de todos os elementos do fogo, entrou em guerra contra os dragões em um episódio. Para fazer seu exército, ele criou milhares de Golems. Então, milhares de Golems começaram a aparecer em Molten Core, o mapa que Ragnaros habita. Na expansão seguinte, Nefarian, um dos dragões mais poderosos do mundo, retaliou a ação de Ragnaros expulsando os Dark Iron Dwarves, vassalos do lorde elemental, de sua orgulhosa cidade em Blackrock Spire. Agora, onde antes existiam milhares de anões negros sem graça, existem dragões poderosos.

Dessa forma, os locais de exploração são reciclados. Locais pouco populares se tornam mais atraentes, e áreas que davam experiência demais, ou que eram consideradas muito difíceis, tornam-se mais equilibradas. Tudo com um belo toque literário.

O FUTURO

Mesmo com todas as possibilidades do jogo, ainda há muito a ser explorado. Há áreas inacessíveis, e vários locais pouco aproveitados. Muitos deles claramente serão palco de acontecimentos maiores. O nível máximo continua sendo 60, e este limite será quebrado juntamente com a chegada de Instances ainda mais desafiadoras. Há também planos para a adição de novas raças para cada uma das facções. Com a popularidade dos Gnomos, os Goblins são fortes candidatos à Horda. A Aliança provavelmente receberá os Pandaren.

Portanto, num futuro próximo, não se espante se

tar. Você começa sem cargo militar, e quanto mais feitos heróicos, mais pontos você recebe, e mais próximo chega de cargos de destaque, como Senhor da Guerra ou Marechal.

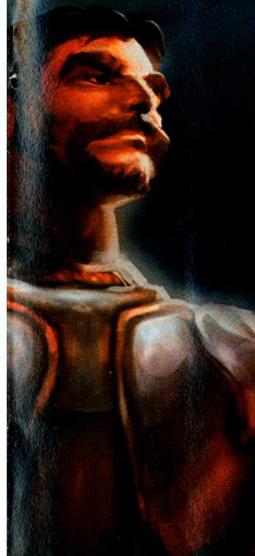
Para incentivar o sistema, cada cargo na hierarquia tem suas vantagens. Os cargos mais altos, como Capitães ou Campeões, garantem equipamentos especiais aos guerreiros. Eles podem também plantar estandartes, que elevam o dano causado por todos os membros daquela facção. Os cargos máximos também recebem armaduras e armas exclusivas, para você exibir onde bem entender. Por isso, mesmo que você já tenha atingido o nível máximo, há a possibilidade de continuar a competir e a organizar matanças para conquistar cargos melhores.

NO STRESS

Outro fator que contribui para trazer mais e mais jogadores para *WoW* é seu caráter despreocupado e casual. Ao passo que em todos os MMOs de origem oriental você leva séculos para ganhar experiência, e precisa se dedicar de corpo e alma para encontrar um único item, aqui é tudo mais tranquilo. Só o ato de ganhar experiência já é extremamente mais simples. Você pode ganhar experiência matando inimigos ou realizando missões. Como a dificuldade para ir de um nível ao outro é praticamente a mesma, o ato de evoluir é natural.

Ficar impedido de jogar por alguns dias é tempo perdido em qualquer MMO oriental. Aqui, não há problema algum. Se seu personagem estiver em um hotel, bar ou cidade capital quando você desconectar, ele estará em estado de repouso. Neste estado,

■ Os magos usam magias de destruição em massa. Mesmo tendo corpos fracos, os magos podem causar muito dano em seus inimigos invocando fogo ou raios.



vir Demon Hunters, Blademasters e Mountain Kings encarando o retorno iminente da Burning Legion, ou das tropas profanas de Illidan. Em *WoW*, tudo é possível. Mesmo que comece agora, você poderá sentir na pele o que é ser o habitante de um mundo em guerras intermináveis, e que luta para fugir da destruição iminente. Nesse momento, você entenderá por que *WoW* é este sucesso todo.

TURISMO EM AZEROTH

O guia de sobrevivência para os marinheiros de primeira viagem

Primeiro Passo: Bagagem de mão

Antes de mais nada, *WoW* não é um jogo fácil (ou barato) de jogar. Primeiro, você precisará conseguir o jogo, já que o número de série é essencial para se fazer uma conta. Muitas lojas online famosas, como a Amazon e a EBGames, se negam a enviar o jogo para o Brasil. Mas há algumas poucas lojas

JANEIRO'S POINT

A "homenagem" da Blizzard aos brasileiros!

No continente de Eastern Kingdoms, no extremo sul, existe uma área conhecida por Stranglethorn Valley. A única cidade aqui é Booty's Bay, uma cidade portuária tropical, fundada e comandada por piratas. Até aí, nada fora do convencional. O ponto é que, protegendo a entrada da cidade, existe um par de morros no formato do Pão de Açúcar carioca. Sobre um deles, existe uma estátua de um Goblin, de braços abertos e com um sorriso sarcástico. Seu nome, Janeiro, o fundador da cidade dos piratas. Mera semelhança, ou uma "homenagem" do povo da Blizzard? Seja qual for a resposta, que isso faz sentido, ah faz.



■ Os guerreiros são os primeiros da linha de combate. Eles são responsáveis por destruir e atacar todos os seres que representam perigo iminente. Eles são capazes de suportar grandes quantidades de dano e podem proteger seus amigos com o próprio corpo.

que ignoram a política e realizam a entrega, como a www.interactcd.com.

Em segundo, você precisará de um cartão de crédito internacional. O número é necessário já no registro da conta, mesmo que a caixa básica garanta um período de um mês de jogatina gratuita.

Por fim, é muito importante ter um conhecimento bom do inglês, já que esta é a língua padrão utilizada para todas as formas de interação do jogo – e, acredite, você VAI ter de interagir com outros jogadores.

Segundo Passo: Conheça o ambiente

WoW oferece mais de 40 servidores diferentes. Eles são divididos de acordo com a população e com a modalidade de jogo. Em servidores mais cheios, você poderá ter um contato mais fácil com outros jogadores. Poderá se sentir parte de um mundo realmente grande, repleto de pessoas. Por outro lado, acabará percebendo que a competição é grande, e, mesmo com Instances, você terá de penar muito para conseguir certos equipamentos. Além disso, servidores superlotados, como o Warsong, têm o problema de fila: se o servidor estiver com o limite de jogadores online, você deverá entrar em uma fila e esperar sua vez...

São ao todo três modalidades de jogo diferentes. Nos servidores normais, você

pode jogar tranquilamente. Mesmo que esteja em um território em disputa, você só poderá ser atacado e morto caso você habilite a opção de PVP. Nos servidores de PVP, você deve ficar atento, pois atrás de qualquer árvore pode haver um membro da facção inimiga querendo emboscá-lo em troca de pontos de honra. Já os de RP (Role Play), você deve lidar com as rivalidades de cada facção, e interpretar seus papéis como personagens, exatamente como em RPGs de mesa. Nem é preciso mencionar que, para este terceiro, é essencial ter um profundo conhecimento da língua inglesa. Se você for um marinheiro de primeira viagem, é uma boa ideia procurar um servidor Normal de baixa população. Assim, você poderá se familiarizar com o jogo, evoluir sem se preocupar, e se preparar para a ação de verdade. Agora, se ação é o seu nome, servidores PVP com uma população média são uma ótima pedida.

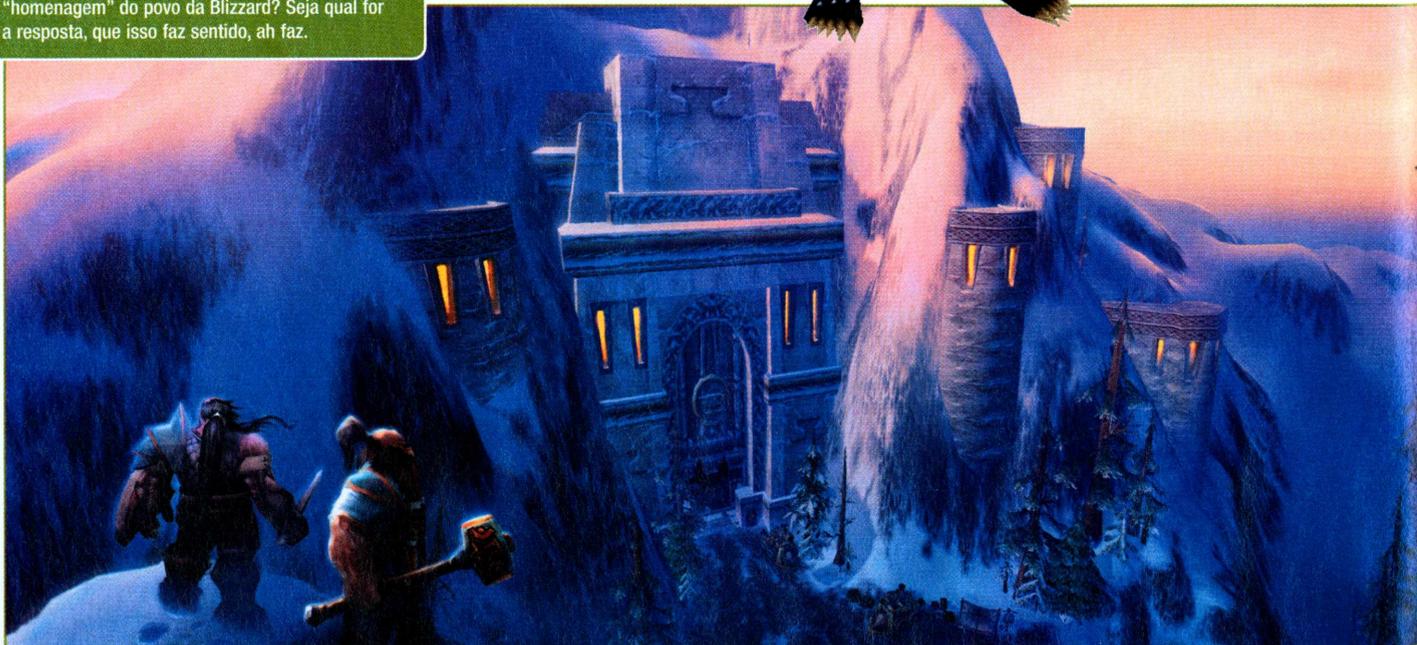
Terceiro Passo: Começando

Depois de fazer sua conta e escolher seu servidor, é hora de criar seu personagem. Escolha entre Horda e

Aliança, e a classe/raça que mais lhe agrada. Nenhuma delas é mais fácil ou mais difícil, melhor ou pior, e todas elas podem ser extremamente complexas se você escolher se especializar em uma ou outra. Depois disso, escolha os detalhes. Cores e formatos dos chifres, barba, bigodes, tudo. Nomeie e parta para o jogo. Você começará em um campo de treinamento. Comece a se familiarizar



■ As sombras são o esconderijo dos aruaceiros. Eles podem atacar seus inimigos na surdina e se esconder logo em seguida. Além disso, nenhuma fechadura é segura quando um Rogue está presente.



com os controles. Fale com quem tiver uma **Exclamação Dourada** sobre a cabeça. Ele lhe dará uma missão. Complete para receber pontos de experiência. Se encontrar algum equipamento, vista-se para melhorar seu status. Caso seu inventário fique cheio, venda os lixos. Venda também qualquer arma ou equipamento que você não possa usar. Nesta primeira área, não há raridades, e você precisará de espaço. Fique atento também ao tempo de espera (o chamado "Cooldown") de cada habilidade. Enquanto o contador não chegar a zero, você não poderá repeti-la. Continue o processo, siga as instruções, e você estará pronto para dar seus primeiros passos em *WoW*.

Quarto Passo: A magia das cores

Toda dificuldade é baseada em cores. Quanto mais difícil o inimigo, maior a quantidade de experiência ganha, menor o dano que você será capaz de causar, e maiores as chances do oponente resistir às suas habilidades. Para inimigos e missões, siga a indicação a seguir.

Cinza – Inimigos muito fracos, que não concedem pontos de experiência/honra.

Verde – Inimigos fáceis, até 9 níveis abaixo do seu. Ainda dão experiência, mas muito pouca.

Amarelo – Por volta do mesmo nível que o seu personagem. Dão uma experiência normal.

Laranja – Entre 2 e 4 níveis acima do seu. Você ainda é capaz de enfrentar, mas pegue apenas um por vez.

Vermelho – Entre 4 e 10 níveis acima do seu. É melhor fugir, pois seus ataques praticamente não causarão dano.

Caveira – Se você valoriza sua vida, sebo nas canelas!

Os itens, equipamentos e armas seguem uma escala semelhante. A raridade é baseada de acordo



■ Os Warlocks são magos poderosíssimos, donos de inteligência acima do normal. Eles podem amaldiçoar seus adversários, criar poções de cura, usar animais e ainda usar seus feitiços para causar grandes danos. Porém eles são frágeis como vidro, bastam alguns golpes, que eles cairão mortos.

com as cores.

Cinza – Ruim. Pode vender tranquilamente para um NPC.

Branco – Comum. Pode ser usado para alguma habilidade, como cozinhar.

Verde – São itens incomuns, com bônus mágicos, e que podem ser vendidos nas Auction Houses de Ironforge ou Orgrimmar. Existe uma AH em Gadgetzan também, mas é melhor ignorá-la.

Azul – Raro. Este item custa mais, mas têm bônus melhores. Geralmente é solto por chefes.

Roxo – Épico. Item muito raro, quase exclusivamente deixado por chefes. Vale muito dinheiro.

Laranja – Lendários. Se você tiver um desses não precisa ler este guia. Seu podre rico!

Quinto Passo: Territórios

Uma das grandes sacadas de *WoW* são os territórios. Se você estiver jogando em um servidor de PVP ou RP, é bom conhecer essas políticas para não ser morto sem saber o porquê. Os territórios de sua própria facção são mostrados em verde. Neles, você pode caçar tranquilamente, pois nenhum membro de outra facção poderá matá-lo – a não ser que você ataque antes... A dica aqui é ficar atento. Se você vir um inimigo com um nível muito superior ao seu, não ataque. Avise no canal de defesa. Alguém poderá vir e cuidar do assunto. Se o território aparecer em amarelo, ele é uma região em disputa. Nessas regiões, você pode ser morto a qualquer momento. Evite atacar como suicida os grupos mais numerosos que o seu, ou com membros muito poderosos que você.

Alguns grupos são pacíficos, e podem deixar você passar tranquilamente.

As áreas marcadas em vermelho pertencem à facção inimiga. Aqui, você não pode atacar ninguém até que alguém o ataque. Estas são áreas perigosas e que, geralmente, têm guardas poderosos, de nível maior que 55.

Sexto Passo: ABC de WoW

Mesmo para profundos conhecedores de MMOs, *World of Warcraft* será uma nova experiência. A quantidade de gírias e abreviações aqui é

■ Os Druidas são os guardiões do mundo. Esta classe é bem versátil. Eles podem usar as forças da natureza a seu favor, ser furtivos, se transformar em feras ou ainda podem partir para briga com suas armas.



THE LOST VIKINGS

Personagens de jogo anterior da Blizzard são referência para *WoW*

Você se lembra de um jogo antigo, um dos primeiros da Blizzard, chamado *The Lost Vikings*? Ele foi lançado em meados dos anos 90 para diversas plataformas, incluindo PC. Tratava-se de um game de estratégia em que você devia comandar três vikings por fases no estilo *Lemmings*. Cada um dos nórdicos tinham suas habilidades especiais. Eric, "O Brilhante", tinha a delicadeza de um touro e quebrava paredes com seu elmo de chifres. Olaf tinha um escudo que defendia de ataques, e que permitia flutuar pelo ar. Baelog carregava uma espada, e era o responsável por varrer os inimigos.

Num mundo tão grande como o de *WoW*, é natural que encontremos algumas curiosidades. Na Instance de Uldaman, no território de Badlands, há uma missão em que você deve derrotar três anões. A surpresa é que os três são exatamente Eric, Olaf e Baelog! Os dois primeiros soltam seus itens característicos. O escudo de Olaf permite que você salte de locais altos como se fosse uma pluma. O elmo de Eric permite atacar com chifradas.

Será que um dia aparecerá um humano com carabina chamado Kyle, de *Blackthorne*?

imensa. São centenas de siglas. São tantas que não caberiam todas em uma página! Listaremos aqui algumas mais importantes. As demais, somente com muita força de vontade e tempo!

PST – "Please Send Tell", ou "Mande uma mensagem, por favor". É a forma educada de pedir que alguém contacte a você.

WTB/WTS – Essas são comuns no canal de trocas. Significam "Want to Buy" e "Want to Sell" (quero comprar, quero vender), respectivamente.

Se você quiser vender algo, entre no canal de trocas, digite WTS e clique com o Shift pressionado sobre um item. Ele será transcrito imediatamente para o Chat.

LFG – Esta aparece no canal de grupos. "Looking for Group", "procurando por grupos". Há variações, como "LFGM", "procurando por mais um". Geralmente aparecem como "LFG Nome do Lugar PST".

RFD/RFC/ZF/MC – São nomes de Instances. Razorfen Downs, Ragefire Cavern, Zul'Raffak, Molten Core... Existem dezenas e dezenas de Instances disponíveis. Se estiver em dúvida se você está ou não apto a enfrentar estes labirintos, verifique o nível de quem estiver chamando. Se estiver na mesma média que você, pode ser uma boa alternativa. Para Instances muito longas e com exigências de níveis diferentes, como Black Rock Spire, geralmente coloca-se o objetivo. "LFG BRS Princess Run".

BOP/BOE – "Bind on Pick", "Bind on Equip". Indica se um equipamento fica Soulbound (ligado a você; não pode ser transferido nem vendido em AHs) assim que você pegar, ou assim que equipar. Geralmente, os BOPs são mais raros, e é bom conversar com o grupo para ver quem fica com ele.

Pull – "Puxar", literalmente, um inimigo para o seu grupo. É o equivalente a separar um inimigo de um grupo maior para matá-lo primeiro, e depois cuidar dos demais. Geralmente, Shamans, Hunters e Warriors experientes são os "Pullers".



GUILD WARS

Por que ele pode desbancar World of Warcraft no Brasil

Por Gustavo Petró

A recente explosão do mercado de games online trouxe diversos títulos de alta qualidade para os computadores, e já virou mania no Brasil. A prova disso é que temos jogos nacionais com mais de um milhão de usuários. Neste exato momento, diversas pessoas estão em algum ponto do planeta ligado à internet num MMORPG, ou conhecendo outras pessoas através de algum game.

A maioria das grandes produções tem seu servidor pago. Muitos deles se encontram nos Estados Unidos, e são pagos mensalmente em dólar. Entretanto, isso já está mudando com o lançamento de *Guild Wars*, um MMORPG com excelentes gráficos, enredo de cinema e o melhor: o servidor é totalmente gratuito.

QUEM É A NCSOFT?

Criada em 1997 como uma empresa de integração de sistemas em Seoul, a NCsoft é a maior softhouse independente de games online do mundo. Seu hit *Lineage* já atraiu 4 milhões de assinantes, o maior número já registrado num MMORPG. Quem dirige a parte norte-americana da empresa é o ex-designer e programador da série *Ultima*, Richard Garriot.



QUAL É A DESSE JOGO?

Em *Guild Wars*, todos os elementos dos RPGs online massivos estão presentes, e se combinam com um novo estilo de jogatina baseada em missões, o que elimina toda a chatice dos games mais tradicionais do gênero. Ainda assim, é possível conhecer muita gente pelo universo do jogo e formar um grupo com elas para enfrentar os mais variados desafios. Como o MMORPG é baseado em missões, você e sua trupe recebem um mapa com o objetivo que deve ser seguido. No entanto, você tem a liberdade para fazer o que quiser, e todas as suas decisões tomadas, em qualquer parte do game, se refletem no futuro. Perder horas conectado para evoluir seu personagem

e para chegar às melhores partes da trama não é algo necessário em *Guild Wars*. O esquema de batalhas foi desenvolvido para manter o desafio e o interesse desde o início do game. O sistema de habilidades favorece tanto os jogadores mais experientes como os mais novatos, pois não permite que suas escolhas, mesmo feitas no começo da história, limitem, mais adiante, as características de seu personagem. Tudo foi pensado para que a experiência de jogo dure muito tempo.

A construção do personagem possui uma grande variedade de possibilidades: masculino e feminino, grande ou pequeno e, além das características físicas únicas de cada um, há uma penca de 36 tipos de

profissões baseadas em seis temas: Warrior, Ranger, Monk, Elementalist, Mesmer e Necromancer. Ao todo, 150 habilidades podem ser combinadas para formar novos efeitos nos heróis, criando possibilidades praticamente infinitas de customização.

Deixando de lado a parte MMORPG do game, o jogador que preferir disputas contra outro usuário tem essa possibilidade em *Guild Wars*. É possível criar, até mesmo, um personagem especial para esse quesito.

Conforme o acréscimo no número de vitórias conquistadas, mais respeito você ganha e algumas surpresas do jogo são liberadas.



■ Cenários fantásticos, poderes incríveis, personagens carismáticos. Será que este game fará mais sucesso do que *World of Warcraft*?

POR QUE PODE DAR CERTO NO BRASIL?

A conexão via internet, no nosso país, está cada vez mais acessível ao consumidor de baixa renda. Diversas promoções de provedores barateiam a banda larga e promovem uma expansão no número de indivíduos online, tanto navegando na Web quanto se divertindo nos games. Pagar mensalidades em dólar é pesado para os padrões nacionais, principalmente se levarmos em conta que *World of Warcraft* custa 15 dólares por mês, algo que gira em torno de 36 reais. Outro fator é que o servidor do *WoW* é americano, e, dependendo da velocidade de conexão, os irritantes lags são inevitáveis. Indo à direção contrária, *Guild Wars* é totalmente gra-

tuito. O único gasto é com o game em si, que custa US\$ 50 (e ainda não tem lançamento no Brasil). A conta é de graça. Claro que, para isso, há um custo: somente um usuário por jogo é permitido, ou seja, se você quer criar uma conta para cada integrante de uma família de cinco pessoas, é necessário comprar cinco jogos. Entretanto, é possível criar quatro heróis por pacote e, assim, dividir o jogo se quiser. Outra vantagem do game é que os patches, que em outros MMORPGs são mensais ou bimestrais, foram eliminados, e todas as atualizações são feitas em tempo real, através do sistema de streaming. Trocando em miúdos: toda vez que você está jogando, o game está recebendo atualizações (sem lags) dos arquivos, e isso

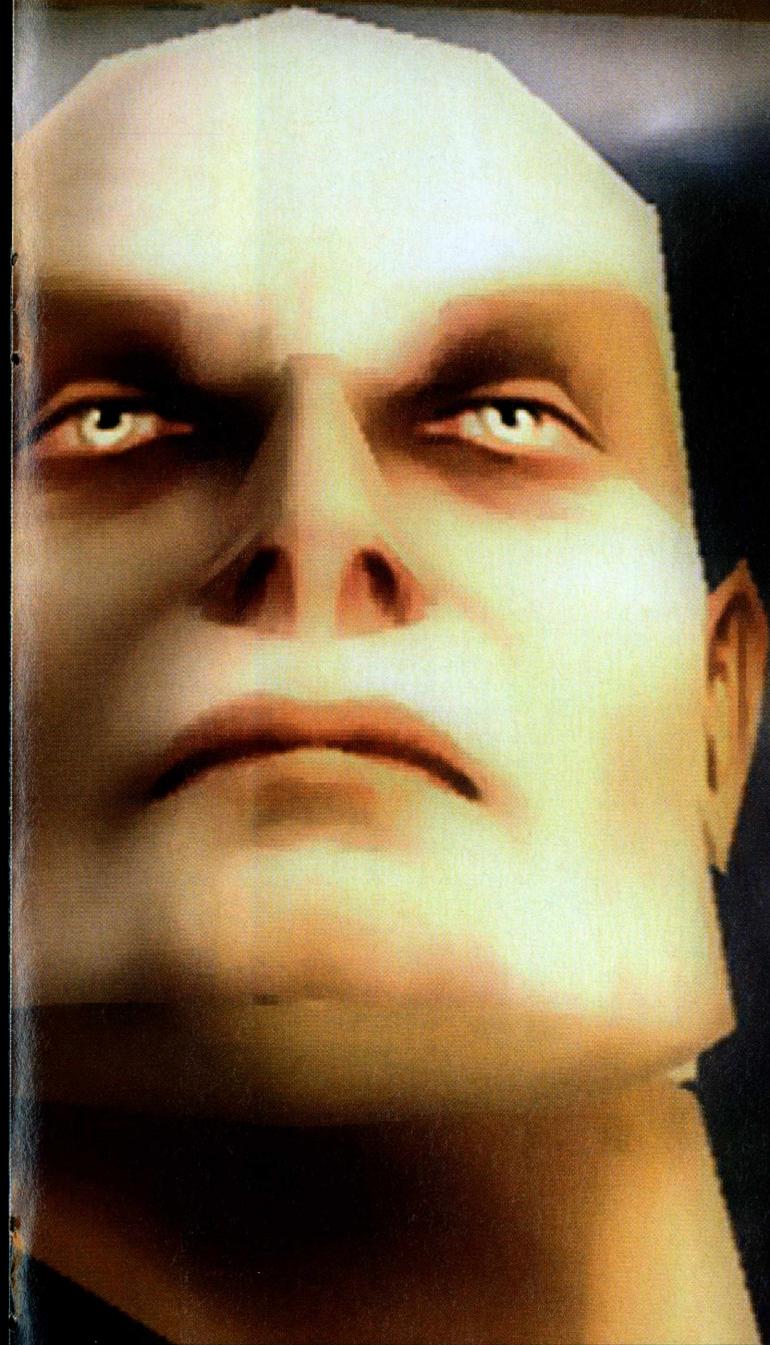
faz que o mundo ao seu redor esteja em constante desenvolvimento. Nos Estados Unidos, a briga entre *World of Warcraft* e *Guild Wars* será um páreo duro. Os gringos não têm pena de gastar suas míseras doletas em mensalidades de games online, pois têm uma renda que não dá para comparar aos padrões tupiniquins. Eles não jogam games gratuitos? Jogam sim, mas esse fator é completamente indiferente para os americanos. Como no Brasil dinheiro é muito importante, poder jogar gratuitamente faz muita diferença. Fora as opções já conhecidas, temos aí mais um título que pode colocar ainda mais lenha nessa mania que ainda não tem previsão para acabar, e que pode deixar *WoW* para trás por aqui. ☛

OITAVA ARTE



Gamers de PC criam filmes usando os sistemas gráficos de seus jogos preferidos

Por Juliano Barreto



No último mês, vários estúdios anunciaram filmes baseados em games. *Hitman*, *Max Payne*, *American McGee's Alice* e *Resident Evil* são apenas alguns dos títulos que, entre este ano e o ano que vem, estarão nas telonas. O que não foi anunciado e nem chegou ao conhecimento do grande público é que a fusão entre o cinema e os games não prospera, apenas, sob os holofotes e os milhões de dólares de Hollywood.



■ Red Vs. Blue usa a engine de Halo (e, eventualmente, de Halo 2 e até Marathon) e é uma paródia dos games de FPS. A série já está na quarta temporada e é vendida em DVD no site oficial



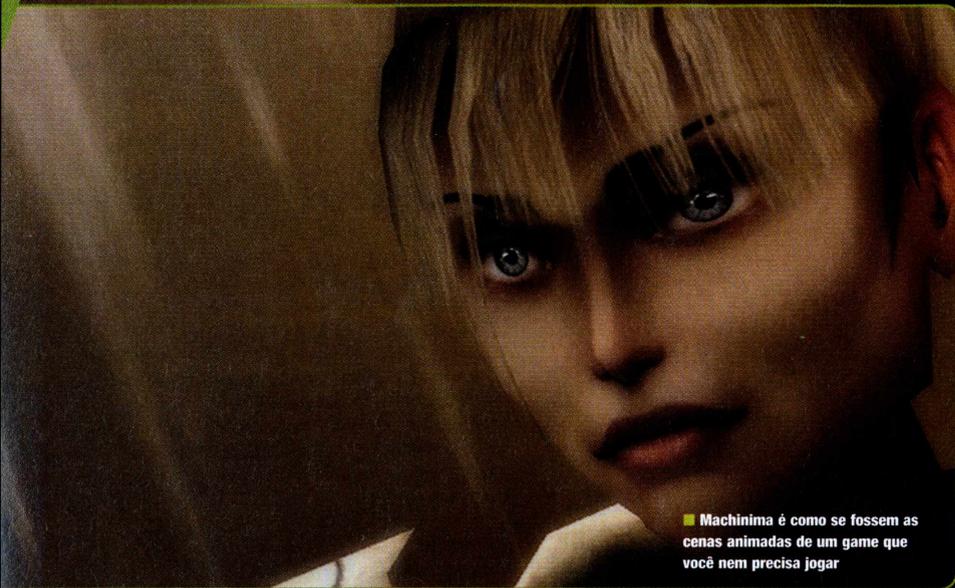
O FENÔMENO

Lenhadores idiotas viram ídolos

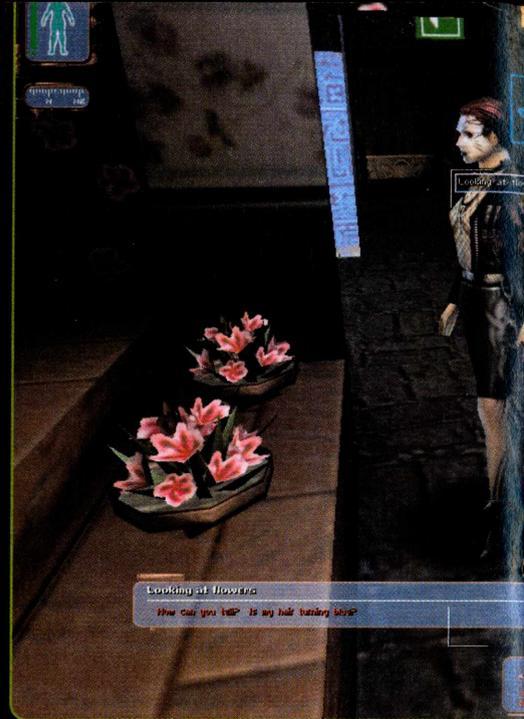
Os gráficos são bastante precários, mas o roteiro sarcástico e engraçado transformou a dupla Larry e Lenny nos personagens mais populares do mundo do Machinima.



Criados pelo pioneiro Paul Marino e sua produtora ILL Clan (www.illclan.com), a série *Larry & Lenny Campaign Trail* já foi tema de reportagem da rede CNN, do New York Times e do Discovery Channel, para ficar só nos mais famosos. Em 2003, Marino recebeu o "Oscar" do Machinima no prêmio da Machinima Film Festival. O sucesso da animação vem da semelhança de seus personagens com um político bastante famoso. A história de Larry e Lenny é uma sátira às eleições presidenciais norte-americanas. Na animação, dois lenhadores são inspirados pela falta de inteligência de George W. Bush e decidem concorrer à presidência dos EUA. O plano de governo da dupla e seus discursos em busca de votos são hilários. Para assistir aos vídeos, vá até o site da ILL Clan (www.illclan.com/movies.htm) e escolha um dos formatos disponíveis.



■ Machinima é como se fossem as cenas animadas de um game que você nem precisa jogar



► Gamers comuns, como você, decidiram usar seus PCs para fazer filmes em 3D. Os roteiros são originais; as produções são de baixíssimo custo; e a distribuição é independente, só depende da internet. A mistura de cultura gamer com a sétima arte resulta no crescimento do Machinima, estilo de animação que usa os engines de jogos famosos, e que une as palavras machine e animation para explicar o nascimento de uma nova espécie de cinema. Entretenimento feito para quem gosta de jogar, por quem gosta de jogar. O Machinima não é uma novidade. Desde os tempos do primeiro *Quake*, já havia quem transformasse uma sequência de jogadas em uma pequena história. O que chama a atenção é a evolução dos filmes de Machinima. Em um rápido giro pela internet, é possível assistir a dezenas de filmes de média e curta duração que usam engines gráficos modernos, e que, também, contam com novos capítulos que são lançados rapidamente. Enquanto um filme da Pixar demora mais de três anos para ser feito, um filme de Machinima gasta apenas alguns dias. Hoje, a criadora de *Os Incríveis* leva uma imensa vantagem em relação à qualidade das ani-

mações, graças ao imenso poder de seu equipamento. Num futuro próximo, se levarmos em conta o ritmo atual de evolução do hardware para PCs, esse cenário poderá mudar. Imagine que tipo de filme você conseguiria fazer se tivesse na mão um computador capaz de renderizar gráficos com a qualidade equivalente à de *Half-Life 2*. Pense em fazer animações com todas as texturas, os movimentos e as reações físicas do jogo ao alcance de um clique. Mas, imagine rápido, porque isso já está acontecendo. A sétima arte se misturou aos games e se transformou em algo novo.

NASCIMENTO

O surgimento de filmes que usam a estrutura gráfica de

ENTREVISTA: 0

Se um alien chegasse ao planeta Terra e perguntasse sobre Machinima, ele deveria ser levado até Paul Marino. Além de ter sido um dos principais produtores de filmes baseados em games, com uma lista de sucessos que inclui a série *Lenny & Larry*, Marino escreveu *The Art of Machinima*, um manual que é considerado a “bíblia” de quem pretende criar suas próprias animações. Enquanto trabalha na organização da próxima edição do Machinima Film Festival, Marino conversou com a EGM PC e disse o que podemos esperar dele.

EGM PC - Qual foi sua primeira experiência com Machinima?

Paul Marino - Comecei em 1998. Eu jogava *QuakeWorld* com alguns amigos quase toda noite, e logo começamos a assistir pequenos filmes como *Diary of a Camper* e *Operation Bayshield*. Nós havíamos estudado cinema na School of Visual Arts, em Nova York, e então decidimos fazer nossos próprios filmes baseados em *Quake*. Fundamos o ILL Clan e nos tornamos um dos pioneiros do Machinima.

EGM PC - Qual foi a repercussão que o seu livro, *The Art of Machinima*, recebeu?



■ Engines como a de Warcraft são as preferidas pelos autores de Machinima para criar seus filmes



■ Os gráficos nem precisam ser bonitos, como na animação acima, o importante é curtir uma boa história

“SE VOCÊ GOSTA DE...”

Jogos de estratégia, tiro, ou mesmo romance? Não importa qual seu estilo na hora de jogar. Os produtores de Machinima têm um filme que vai agradar a todos os tipos de gamers.

SE VOCÊ GOSTA DE: Halo
VAI GOSTAR DE: Red Vs. Blue
(www.roosterteeth.com)

SE VOCÊ GOSTA DE: Warcraft
VAI GOSTAR DE: I Surrender (craftingworlds.com)

SE VOCÊ GOSTA DE: The Sims
VAI GOSTAR DE: This Married Life
(www.decorgal.com)

SE VOCÊ GOSTA DE: Counter-Strike
VAI GOSTAR DE: ClamWars (www.gwfilms.com)

SE VOCÊ GOSTA DE: Grand Theft Auto
VAI GOSTAR DE: Grand Theft Auto Meets The Twilight Zone (www.machinima.com)

SE VOCÊ GOSTA DE: Unreal Tournament
VAI GOSTAR DE: The Castle Trainer
(www.unframed.org)

videogames data dos longínquos anos 80. Já na época do Atari e do Amiga, alguns programadores faziam apresentações artísticas com versões alteradas de cartuchos, era o chamado Demoscene. Com a popularização de técnicas de animação computadorizada no cinema, essa técnica passou a se confundir com os efeitos especiais e, só no início dos anos 90, outras manifestações de Machinima surgiram de maneira mais regular.

Em 1992, a Disney Interactive lançou o jogo Stunt Island para microcomputadores. O game tinha gráficos limitados, mas trazia um conceito inédito: o jogador escolhia a posição das câmeras, o cenário, e os movimentos dos personagens (aviões que faziam acrobacias). Depois disso, as cenas em movimento

eram filmadas e gravadas pelo computador, e o gamer podia editá-las criando pequenos filmes. Um ano depois, o lendário fist person shooter *Doom* deu sua contribuição definitiva. Em uma das versões vendidas nos EUA, havia uma opção de gravação das partidas. Isso criou os primeiros “speedruns” – gravações que mostravam jogadores passando de fase do jeito mais rápido possível. Em 1996, com o início da popularização da internet, esses filmes começaram a ser trocados, abrindo espaço para as primeiras animações Machinima aparecerem. O impulso para a primeira onda de filmes feitos com games foi dado por Quake. O jogo de tiro, também lançado para PCs pela iD Software, tinha a função de gravação de partidas. Foi usando essa ferramenta

que “Quake done Quicker” e “Diary of a Camper” fizeram história. O primeiro filme mostrava como detonar o jogo sem perder um segundo. O outro era uma descrição dos inimigos e ataques disponíveis em Quake. Como não havia uma maneira decente de gravar vozes, os diálogos dos filmes eram mostrados em forma de texto nos cantos da tela usados para o chat das versões multiplayer.

Mesmo depois das febres de Quake e Doom terem passado, o Machinima continuou a crescer. Jogos de tiro em primeira pessoa como Diablo, Hexen, MechWarriors e vários outros ganharam filmes baseados em seus engines. Um título de sucesso substituiu ao outro e, enquanto isso, a cultura dos mods, da jogatina multiplayer e dos clãs se firmava e ►

MESTRE

Marino - O livro deu um retorno muito bom. Recebi boas críticas de sites especializados na criação de games, como o Gamasutra e o VFX World. Mais importante que isso foi que percebi que os leitores gostaram muito dele. Várias pessoas escreveram para mim dizendo que fizeram seu primeiro Machinima graças ao meu livro. Essa era a idéia que eu tinha em mente quando eu o escrevi.

EGM PC - O que mudou no Machinima durante os últimos anos?

Marino - Uma das mudanças mais importantes foi o apoio das produtoras de games. Desde 2002, várias empresas passaram a oferecer ferramentas para a criação e a edição de filmes baseados em games. Antes disso, o Machinima era uma mistura de capturas de vídeo dos jogos e hacking de skins e engines. Hoje isso pode ser feito de maneira muito mais fácil. Jogos como *The Sims 2*, *Unreal Tournament*, *Battlefield 2*, *Doom 3* e outros já vêm prontos para se transformarem em Machinima.

EGM PC - Quantos produtores de Machinima existem hoje?

Marino - Me perguntam isso o tempo todo, mas é uma coisa difícil de dizer. Costumo dizer que é a

mesma coisa que contar quantas bandas de garagem existem no mundo. Potencialmente existem milhares de bandas de garagem no mundo. Tudo o que elas precisam é de um cara com uma guitarra, um com um baixo e outro com uma bateria. O problema é que você pode nunca ouvir falar deles. Você só conhecerá os bem-sucedidos. No Machinima é a mesma coisa.

EGM PC - Qual o papel da Academy of Machinima Arts and Sciences?

Marino - A Academia tem uma relação muito saudável com a comunidade. Nós produzimos o Machinima Film Festival todo ano e isso dá uma chance para o trabalho das pessoas brilhar. Esse ano esperamos um grande número de inscrições no festival. A comunidade realmente cresceu muito. Existem

mais produtores, expectadores. Queremos ver qual o resultado disso no próximo dia 12 de novembro!

EGM PC - No site da Academia há uma definição falando que “em breve” o Machinima permitirá fazer filmes como os da Pixar em sua casa. Na sua opinião, quanto tempo será preciso para isso acontecer?

Marino - Acho que isso acontecerá nos próximos três anos. Os avanços técnicos dos fabricantes de placas de vídeo são fantásticos. O que vemos hoje, como nas demos do PS3, reflete isso. Acho que estamos muito mais próximos da Pixar hoje do que estávamos há cinco anos. Mas não podemos esquecer que eles têm softwares de animação exclusivos e inovadores. Sem falar que eles são muito talentosos.

“Jogos como *The Sims 2*, *Unreal Tournament*, *Battlefield 2*, *Doom 3* e outros já vêm prontos para se transformarem em Machinima.”

— Paul Marino, organizador do Machinima Film Festival

ENTREVISTA : O ESPECIALISTA

Friedrich Kirschner é um estudioso das artes. É mais um cineasta do que um gamer, porém já gastou muitas fichas jogando *Allens Vs Predator 2* no fliperama. “Gostava do jogo, mas adorava ficar olhando as cenas de abertura. Via aquilo várias vezes e tinha certeza de que seria sensacional se a história pudesse continuar”, recorda. Como editor da revista eletrônica *MachiniMag* (www.machinimag.com), ele viaja pelo mundo para divulgar festivais de cinema digital e ensinar novos truques aos produtores de Machinima. Durante a entrevista para a *EGM PC*, Kirschner revelou quais são as suas expectativas para o futuro do Machinima como arte, e explicou como é seu trabalho no museu *Ars Electronica Media Lab*, na Áustria, que tem uma sessão especialmente destinada a projetos artísticos que usam a tecnologia dos games.

EGM PC - Qual é o seu papel na MachiniMag?

Friedrich Kirschner - Antes de mais nada, eu sempre procurei retribuir algo à comunidade. Até hoje, o Machinima é um fenômeno crescente

Machinima. De qualquer forma, sempre existirão artistas ruins e bons.

EGM PC: Então, quais são as principais qualidades e defeitos da técnica?

Kirschner: Acho que a grande qualidade é, também, o grande defeito: usar um engine já pronto para filmar a obra. Você será beneficiado com um monte de coisas. As animações, a física, os algoritmos, ou seja, tudo está pronto. Por outro lado, as coisas que não estão disponíveis no engine são difíceis de conseguir. Como você pode fazer um filme decente se nunca poderá tirar as armas das mãos dos atores? Outra fraqueza é a parte sonora. Não estou falando de sincronização dos lábios com o som, mas, sim, de gravar vozes para os personagens virtuais. Fazer gravações caseiras de qualidade é muito difícil, e isso também ajuda a aumentar bastante o tamanho do arquivo. Apesar de tudo isso, os gráficos são um grande atrativo. Já imaginou que tipo de coisa será possível fazer com os engines do *Half-Life 2* ou do próximo engine do *Unreal*?

EGM PC: Qual é a posição da indústria dos games em relação ao Machinima?

“O Machinima já é pop, mas de uma maneira punk”

— *Estudioso de artes acredita no potencial da arte de fazer filmes com games.*

que acaba se misturando com quase todos os engines de games atuais. Criar algo para beneficiar um monte de pessoas, por outro lado, é uma coisa muito complicada tecnicamente. É preciso sempre estar um passo à frente. Por isso, decidi escrever tutoriais de uma maneira mais ampla, e criei a *MachiniMag*. Assim, eu tento fazer que as dificuldades e as habilidades das pessoas encontrem um equilíbrio, e que a comunidade consiga alcançar suas metas. Se não houvesse pessoas que compartilhassem seus conhecimentos na internet, eu nunca conseguiria ter feito meu primeiro Machinima. Então, quero inspirar as pessoas para que elas façam como eu no futuro.

EGM PC: Você acredita que o Machinima é uma nova maneira de arte, ou só um jeito novo de fazer animações?

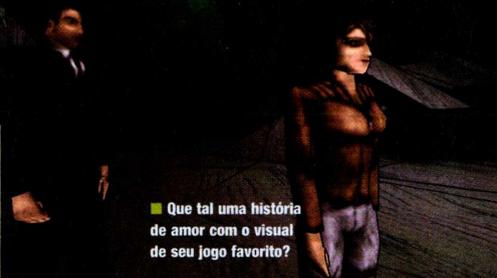
Kirschner: Depende. Acho que falar que o Machinima é super inovador e que é a maneira mais democrática de fazer cinema é um pouco de exagero. Na verdade, se você olhar para a maioria dos filmes, perceberá que eles não são graficamente revolucionários. Por outro lado, eles são excelentes formas de se expressar. Eles criam uma oportunidade única para quem tem interesse em fazer filmes.

Como qualquer outro tipo de arte, é preciso aprender a usar várias ferramentas para criar

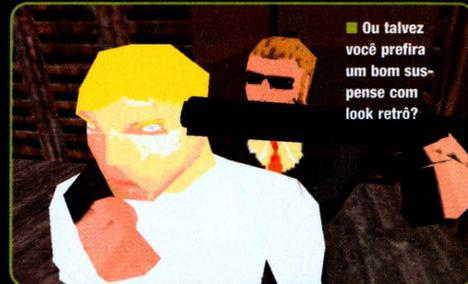
Kirschner: A principal proposta da indústria de games é fazer bons jogos. Para eles, Machinima ainda é uma coisa muito nova e que poucas pessoas conhecem. Mesmo assim, existem produtoras que dão muita força para a cena. Jogos como *The Sims 2* e *Unreal Tournament* já estão prontos para usar ferramentas de filmagem e edição. Acho que essa tendência será seguida pelas outras produtoras, e isso não deve demorar muito.

EGM PC - Um dia o Machinima será pop?

Kirschner - Sim, definitivamente. Mas isso vai levar algum tempo. Será preciso que as ferramentas de criação fiquem mais fáceis de usar. Apesar de que, de alguma maneira, o Machinima já é pop. Quer dizer, é popular de uma maneira parecida com o punk.



■ Que tal uma história de amor com o visual de seu jogo favorito?



■ Ou talvez você prefira um bom suspense com look retrô?

► dava maior qualidade às animações baseadas em games. Graças ao sucesso de modificações como *Counter-Strike* e a enxurrada de comunidades criadoras de mapas, skins e bots, as produtoras oficiais de games passaram a lançar kits de desenvolvimento para personalizar os jogos. Chamados de SDK (*Software Developer Kit*), esses pacotes permitem que os criadores de Machinima atinjam um nível de qualidade igual ao dos games graficamente mais modernos. Atualmente, já é possível assistir a filmes que usam o engine de *Battlefield*, *The Sims 2*, *Unreal* e vários outros pesos-pesados da indústria dos games. Quem ganha com essa qualidade é o público, que já conhece uma versão do Machinima muito mais evoluída do que as antigas filmagens de *Quake*.

EVOLUÇÃO

A melhora nos gráficos não é a única faceta da evolução do Machinima. Está muito mais fácil criar filmes devido ao aumento da potência dos processadores, da capacidade de armazenamento nos HDs e, principalmente, da fatura de memória das novas placas de vídeo. Esse upgrade geral nos PCs também permite que as produtoras lancem jogos baseados em engines mais parrudos, que geram gráficos mais detalhados. Dessa forma, o Machinima pode ficar ainda mais próximo do cinema real. Além dos gráficos 3D de última geração à sua disposição, os gamers cineastas também passaram a contar com boa qualidade de áudio. Há uma grande espera pela nova versão do engine da franquia *Unreal*. Segundo rumores, ele será a primeira base gráfica para os jogos da próxima geração de consoles. Algumas produtoras de jogos já anunciaram que vão adotá-lo para criar games, mas não divulgaram se os títulos serão lançados para PlayStation 2 ou para o PS3. De uma forma ou de outra, quem faz Machinima sai ganhando. Com o aumento da sofisticação das texturas, os filmes poderão ser mais realistas e bonitos. Alguns especialistas costumam dar o exemplo: parecia com *Toy Story* vai ficar parecido com *Final Fantasy*.

Outro fator importantíssimo para a evolução dos filmes foi a adoção das conexões rápidas com a internet. Os arquivos de filmes, mesmo na época pré-histórica de *Quake*, nunca foram pequenos. Com a banda larga e codecs como o DivX, a coisa ficou mais simples. As redes de trocas de arquivo, como Kazaa, BitTorrent e eMule, também são fortes aliadas do Machinima. Os produtores independentes podem usar essas estruturas descentralizadas para divulgar seus filmes e, mais uma vez, não gastar nada com isso. ✨

ATI RADEON™

Desempenho de tirar o fôlego



X800

Tecnologia de ponta para gamers e profissionais



X700

Custo benefício e qualidade excepcionais



X300 HM

Excelente performance com gráficos offboard e memória compartilhada



9550

O jeito mais fácil de rodar games baseados em DirectX 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

QUER PAGAR QUANTO?



Por que usar caixinhas de som para reproduzir os bips do seu computador se é possível colocar quase qualquer som “caseiro” para fazer o serviço?

Por Letícia Tatsch

Em qualquer loja de informática, encontramos grande variedade de caixas de som para que seu computador possa fazer mais bips do que o alto-falante interno permite. A maioria desses kits é simples, destinado ao usuário eventual, e não possui amplificação nem graves decentes.

Para o uso com jogos ou mesmo para escutar música e ver filmes, é necessário um equipamento de som minimamente mais potente e com maior profundidade nos graves.

Qualquer micro system, 3 em 1, ou toca discos com uma entrada auxiliar pode resolver esse problema. Essa entrada costuma estar atrás do equipamento, marcada com AUX, Line In ou CD In. O cabo necessário para a conexão à máquina tem um plug RCA de um lado, e, do outro, um plug P2 – igual ao do seu fone de ouvido – e pode ser encontrado facilmente em lojas de equipamento de som (leia bem, é equipamento de som, não eletro-eletrônicos), de eletrônica ou até na loja de informática mais próxima de você. O conector RCA vai no som, e o P2, na saída da placa de som da máquina, onde se pluga também o fone de ouvido. Isto feito, é só colocar o computador para produzir sons e configurar o micro system para reproduzi-los, normalmente no modo VIDEO, AUX, ou CD.

Se você não tiver um equipamento de som, ou ele não contar com uma entrada auxiliar, existem no mercado diversas opções em várias faixas de preço que suprem essa necessidade (veja box). Um micro system tem como vantagem o fato de continuar tocando música mesmo quando a fonte principal, o micro, está fora de operação, como em falhas de hardware, consertos ocasionais ou em caso de mudança de endereço – depois de desmontar a máquina para o transporte até a nova casa no momento de restabelecer o CPD doméstico. Essa funcionalidade pode ter um grande impacto no humor da família nesses momentos intrinsecamente estressantes.

CAIXA OU SISTEMA?

CAIXA DE SOM

Os melhores equipamentos têm potência e profundidade de graves razoáveis.

Em caso de falha de hardware ou manutenção na máquina, este equipamento é tão útil quanto uma torradeira elétrica num acampamento nas montanhas.

MICRO SYSTEM

Os mais baratos têm boa potência e profundidade de graves.

Servem para consertar o computador ouvindo música – CDs ou rádio. Úteis também em caso de mudanças, depois de desmontar o computador, e antes de montar novamente.

Cuidado na escolha. É importante garantir que ele tenha uma entrada auxiliar.



MAIS EM CONTA (USADINHO)

A característica necessária para adaptar qualquer aparelho de som ao micro pode ser conferida, a olho nu, na loja de usados mais próxima, então vale buscar um aparelho velho que conte com a entrada auxiliar e apostar nele. Preço completamente sem sal: a partir de 150 reais, mas “la garantía soy yo”.



CUSTO/BENEFÍCIO

MS 6542 CD SEMP TOSHIBA

Potência 1300W PMPO / 60W RMS
 Compatível com CDR e CDRW, com capacidade para três CDs, permite trocar dois discos enquanto o terceiro continua tocando, tem controle remoto, equalizador, rádio, tape-deck, timer, entre tantas outras firulas. Com um design menos retrô, toca seus CDs gravados e regráveis, permite várias programações, toca e grava fitas K7 e sua rádio favorita. Preço temperadinho: R\$ 699.

“Eu, a princípio, não sabia onde colocar o som novo... No quarto? No estúdio? No PC? Tanta música que eu perdi esses anos todos por causa dos falantes raquíticos!”

– Daniel Lahirhoy, piloto privado, 24 anos

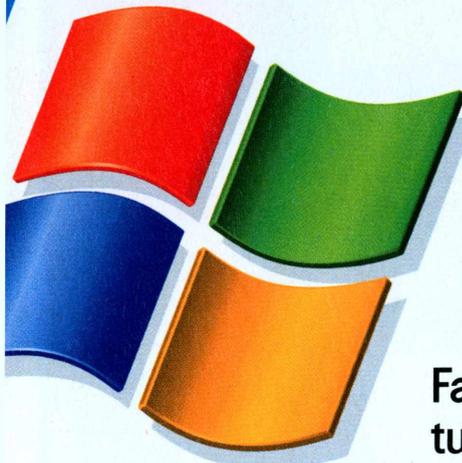
PEQUENO GLOSSÁRIO

PMPO: sistema de medição de potência que leva em conta os índices máximos atingidos por um equipamento (“potência de pico”). Não indica os valores médios em que o equipamento trabalha.
Potência RMS: é o sistema de medição mais usado, informa a potência elétrica real do aparelho e sempre terá valores menores que a PMPO.
Entrada auxiliar: entrada de áudio estéreo de um equipamento, que foi criada para ligar um CD Player ou Tape Deck, mas que, no nosso caso, recebe a informação de som vinda do computador.

TOP DE LINHA MCW770/21 PHILIPS

Potência 2500 W PMPO / 150 W RMS
 Toca-CDs de MP3 em uma gaveta com espaço para 5. São 50 horas de música mesmo sem conectar ao computador – em 5 discos, cada um com 10 horas de MP3. Não precisa nem do cabo RCA: tem Wi-Fi e já vem com o adaptador para a USB da sua máquina. Memoriza até 40 estações de rádio, tem timer para desligamento, funciona como alarme para acordar e vem com o CD de instalação do link com o PC. O preço não é recomendado para hipertensos: R\$ 2.199,99.





TURBINANDO O WINDOWS XP

Faça modificações profundas e deixe o seu sistema tunado para rodar melhor seus jogos

Por Felipe Ramos

Quem nunca reclamou que o seu PC é lento levanta a mão! É engraçado, mas quase ninguém está satisfeito com o computador que tem. Ele poderia ser mais rápido, executar aquele programa em menos tempo, abrir mil janelas simultaneamente sem travar o sistema operacional, etc. Na maioria das vezes, o usuário comum só enxerga uma solução para esse problema de desempenho: o trabalho ou upgrade. Mas, em muitos casos, a lentidão do computador não está diretamente relacionada ao hardware do computador, mas, sim, à configuração do software, que é tão (ou mais) importante do que a quantidade de RAM e a velocidade do

processador que você tem em seu PC. Será muito difícil fazer que hardware e software trabalhem em perfeita harmonia? Se depender da EGM PC, com certeza não. Dessa vez, garimpamos algumas dicas que farão do seu Windows XP um sistema mais rápido e estável, com otimizações em todas as áreas, aumentando, consideravelmente, o aproveitamento de todos os seus recursos. A maioria das modificações será feita no registro do Windows, um setor crítico que não deve ser alterado sem instrução. Portanto, antes de qualquer coisa, faça um backup de seus arquivos. Só faça as alterações se houver a possibilidade de voltar atrás, caso algo dê errado.

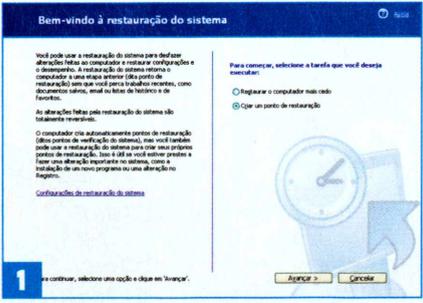
1) IMPORTANTE: CRIANDO UM PONTO DE RESTAURAÇÃO

Para nos sentirmos mais à vontade para fuçar no Registro e em outros setores mais avançados, é importantíssimo criarmos um Ponto de Restauração – uma interessante característica do Windows XP que nos permite gravar nossas configurações atuais para que, se por ventura tivermos algum problema no futuro, possamos voltar para uma configuração livre de problemas. Criar um ponto de restauração é muito simples:

- Vá a Iniciar/Programas.
- Posicione o cursor do mouse em Ferramentas do Sistema e, finalmente, em Restauração do Sistema.
- Marque a opção "Criar um ponto de restauração" e clique em Avançar.

Pronto! Agora podemos começar as otimizações!

Obs.: para acessar o ponto de restauração criado, aperte F8 no boot do Windows, e você será levado para uma tela em que poderá escolher se quer iniciar pela última configuração válida, ou seja, o último ponto de restauração criado.

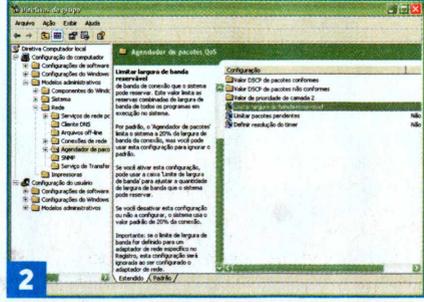


2) AUMENTANDO A BANDA DA SUA CONEXÃO EM 20%

Obs.: a dica só funciona no Windows XP Pro com redes de 100 Mbps. O intuito dessa modificação é fazer que o Windows XP

não reserve espaço de banda em sua conexão de rede, deixando-a mais rápida, já que ele passará a utilizar todo o recurso disponível da placa.

- Clique no botão Iniciar e depois em Executar. Agora, digite "gpedit.msc" (sem as aspas), tecle Enter, e você estará na seção Diretivas de grupo.
- Procure a pasta Configuração do Computador, dê um clique e, depois, faça o mesmo na pasta Modelos administrativos.
- Agora, clique em Rede e, depois, na pasta Agendador de Pacotes QoS.
- Você poderá visualizar a opção "Limitar largura de banda reservável". Clique nela, e você poderá configurar o nível de largura de banda reservada para o sistema.
- Marque a caixa "Ativado", e digite 0 (zero) na parte em que você especifica o limite de largura de banda. Feche a Diretivas de grupo.
- Siga para o Painel de Controle e, depois, para Conexões de Rede. Clique com o botão direito do mouse em sua conexão ativa, escolhendo a opção Propriedades.
- Chegou a hora de verificar se o agendador de pacotes QoS está habilitado. Se ele estiver, tudo certo. Se não, habilite-o e reinicie o seu computador para obter uma banda 100% eficiente!



3) MELHORANDO O UPLOAD

Se você deseja obter um pequeno acréscimo em sua taxa de upload, essa modificação irá ser muito útil.

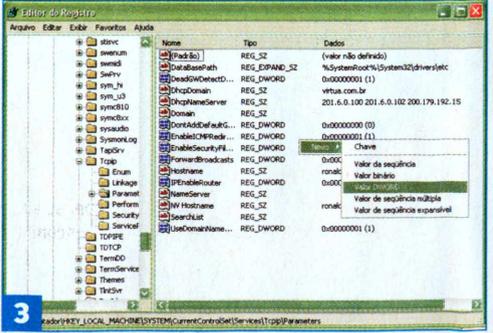
O QUE É O REGISTRO?

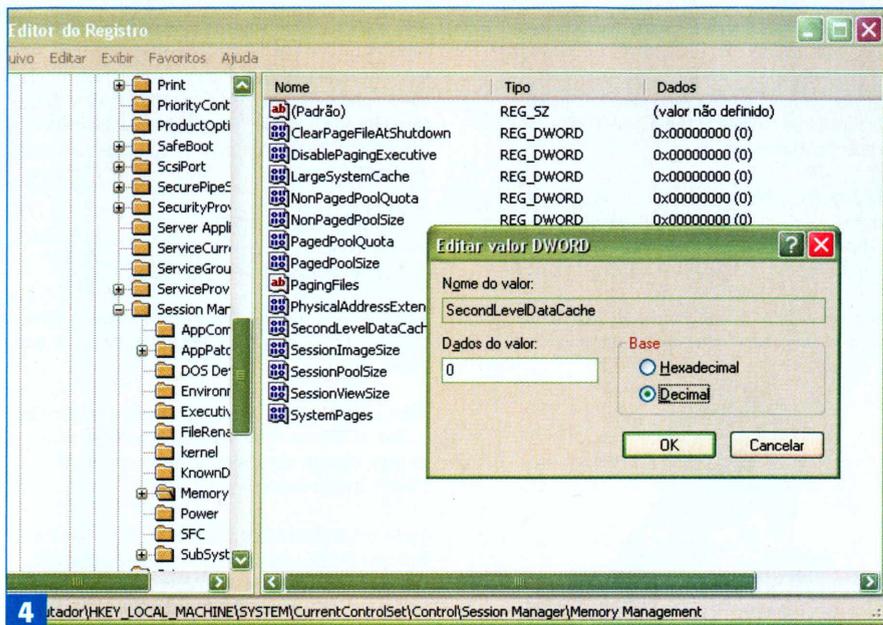
O registro do Windows nada mais é do que um grande banco de dados que armazena as informações sobre configurações de programas, preferências do usuário, e muitas outras coisas. Quando alguma configuração é alterada no Windows ou em qualquer aplicativo instalado, o registro é automaticamente modificado para que essa configuração se torne permanente.

Acesse o registro do Windows clicando em Iniciar/Executar, e digite "regedit" (sem as aspas). Agora, encontre a seguinte chave: HKEY_LOCAL_MACHINE \ SYSTEM \ CurrentControlSet \ Services \ AFD \ Parameters

Dentro da janela Parameters, clique com o botão direito do mouse, e uma opção chamada "Novo" irá aparecer. Acesse-a e crie um arquivo "Valor DWORD" com o nome de "DefaultSendWindow" (sem as aspas). Após isso, clique duas vezes nesse novo valor, e altere a opção "Dados de Valor" para 18000 em modo hexadecimal.

Ainda não acabou. Agora, procure esta chave: HKEY_LOCAL_MACHINE \ SYSTEM \ CurrentControlSet \ Services \ Tcpip \ Parameters





Crie outra chave DWORD chamada "EnablePMTUDiscovery" (sem aspas), dê dois cliques nela, marque a caixa "Decimal", e atribua a ela o valor de 1 (um). Reinicie o computador.

4) DEFININDO A QUANTIDADE DE CACHE L2 DE SEU PROCESSADOR

Pode parecer estranho, mas foi comprovado que o Windows XP tem certa dificuldade em lidar com o cache L2 (Level 2) dos processadores. Isso não significa que ele o ignora, mas, sim, que não o utiliza como deveria, deixando o computador mais lento. Com algumas modificações, você pode mostrar ao sistema operacional a real quantidade de cache L2 que você possui em seu computador, resolvendo esse problema. Se você não tem essa informação, programas como Sisoft Sandra e CPU-Z poderão ajudá-lo nessa tarefa.

Primeiro, vá a Iniciar/Executar e digite "regedit" (sem aspas) para acessar o registro do Windows. Agora, encontre a seguinte chave: HKEY_LOCAL_MACHINE \ SYSTEM \ CurrentControlSet \ Control \ Session Manager \ Memory Management \

Agora, procure o valor "SecondLevelDataCache" e dê dois cliques nele. Uma tela irá se abrir, e é aqui que você deverá inserir a quantidade de cache L2 de seu processador. Antes, clique na opção "Decimal", e digite quantos kilobytes de cache L2 o seu processador tem em "Dados de Valor". Feche o registro, e reinicie o seu PC.

5) MELHORE O GERENCIAMENTO DE SUA MEMÓRIA RAM

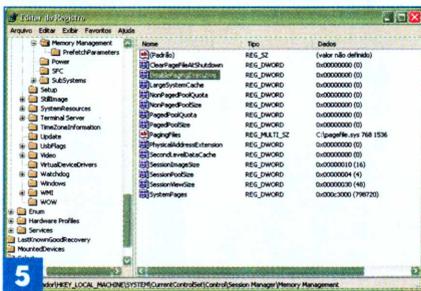
Essa modificação tem o intuito de melhorar o gerenciamento da memória RAM no Windows XP, e é recomendado para quem tem até 512 MB.

Vá a Iniciar/Executar e digite "regedit" (sem aspas) para acessar o registro do Windows. Encontre a seguinte chave: HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM \ CurrentControlSet \ Control \ Session Manager \ Memory Management \

Em seguida, ache o valor "DisablePagingExecutive", dando um clique duplo nele. Marque a caixa "Decimal", e, em "Dados de Valor", digite 1 (um). Essa modificação fará o Windows XP manter os dados guardados na RAM em vez de descarregá-los no arquivo de paginação.

Vamos modificar o valor "LargeSystemCache" também. Dê um clique duplo nele, marque a caixa "Decimal", e, em "Dados de Valor", digite 1 (um), assim o Windows XP irá manter o Kernel funcionando inteiramente na memória RAM. Reinicie o seu computador, e perceba que o sistema está mais ágil.

Obs: foi relatado que essas modificações podem causar problemas com placas gráficas da ATI. Se você tiver uma placa da empresa, faça essas modificações com muita cautela.



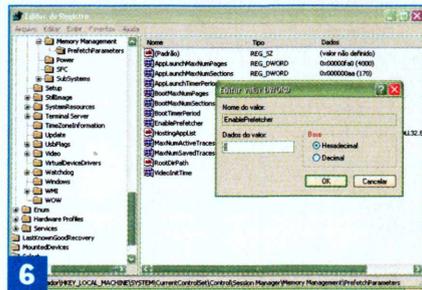
6) AJUSTANDO O "PREFETCHER"

O Windows XP tem um serviço chamado Prefetcher, que tem a função de monitorar a inicialização dos programas e do boot do sistema operacional. É como se fosse um tipo de memória dedicada com o intuito de acelerar a execução de aplicativos. Com essa modificação, nós iremos fazer o Prefetcher trabalhar ainda melhor.

Vá a Iniciar/Executar e digite "regedit" (sem aspas) para acessar o registro do Windows. Agora, encontre a seguinte chave: HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM \ CurrentControlSet \ Control \ Session Manager \ Memory Management \

PrefetchParameters

Procure pelo valor "EnablePrefetcher", e dê dois cliques neste parâmetro. Normalmente, ele está configurado com a decimal 3 (três), mas para fazê-lo funcionar melhor, é recomendado mudar esse valor para 5 (cinco). Após a modificação, reinicie o seu PC, e faça testes para saber se o desempenho da máquina está superior.

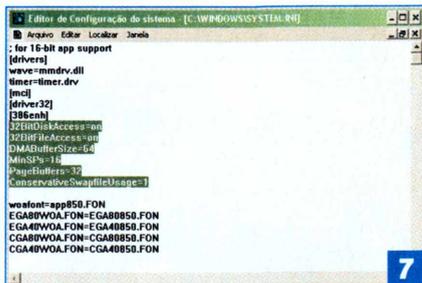


7) INTERAGINDO MELHOR COM HD E DRIVERS DO SISTEMA

Dessa vez, iremos deixar o registro de lado, e iremos modificar o System.ini – arquivo que retém as informações primárias para a inicialização do Windows XP. A meta é fazer o sistema operacional acessar, de forma mais inteligente, o HD e os drivers instalados. Vá a Iniciar/Executar e digite "Sysedit" (sem aspas) para ter acesso ao Editor de Configuração do Sistema. Feche as telas C:\AUTOEXEC.BAT, C:\CONFIG.SYS e a C:\WINDOWS\WIN.INI, só deixando a janela C:\WINDOWS\SYSTEM.INI aberta. Procure pela linha com o comando [386 Enh] e, abaixo dela, inclua as seguintes linhas:

```
32BitDiskAccess=on
32BitFileAccess=on
DMABufferSize=64
MinSPs=16
PageBuffers=32
ConservativeSwapfileUsage=1
```

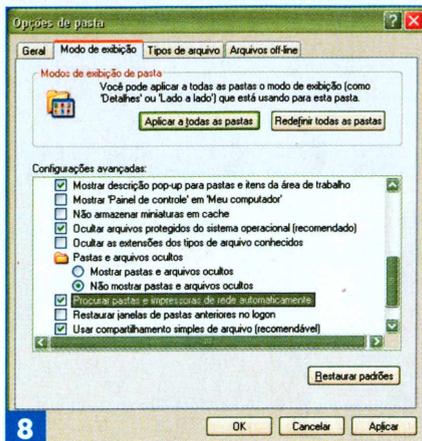
Com essas alterações, a troca de informações com o disco será feita em menor quantidade, acelerando o ritmo do sistema. Reinicie o sistema e, se não gostar do resultado obtido, basta apagar as linhas que criou.



8) FAÇA SEUS ÍCONES APARECEREM MAIS RÁPIDO

Toda vez que você abre uma janela no Windows XP, automaticamente o sistema operacional procura pastas e impressoras compartilhadas em uma rede, e isso pode causar certo atraso na exibição dos ícones. Para corrigir isso, abra o Meu Computador, clique na aba Ferramentas e, depois, em Opções de Pastas. Agora, clique na aba Modo de exibição, e procure caixa "Procurar pastas e impressoras de rede automaticamente".

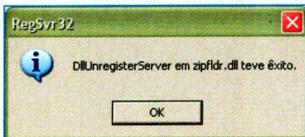
mente". Desmarque-a. Perceba que os ícones aparecem mais rapidamente, principalmente em janelas com muitos deles.



8

9) MAIOR PERFORMANCE DESABILITANDO AS PASTAS ZIP

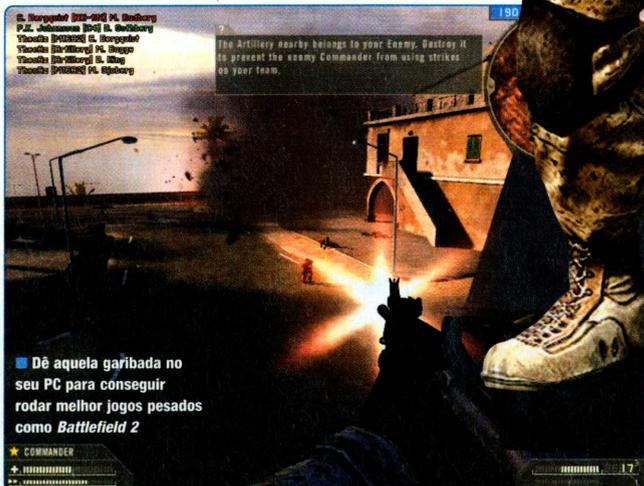
Todos sabem que o Windows XP suporta arquivos comprimidos com a extensão zip, de modo que você possa vê-las como pastas normais. Entretanto, o sistema usa uma porção considerável de recursos para que isso seja possível. Desabilitar essa função e ganhar um acréscimo de desempenho é muito fácil. Clique em Iniciar/Executar, digite "regsvr32 /u zipfldr.dll" (sem as aspas) e aperte Enter. Muito simples.



9

10) JOGANDO A TODA VELOCIDADE

Se a sua plataforma preferida/única de jogos for o PC, não deixe de testar essa modificação com o seu título favorito. Com ela, nós obrigaremos o PC a focar exclusivamente na execução do game, e nos certificaremos de que nenhum programa rodando em segundo plano atrapalhe esse processo.



Dê aquela garibada no seu PC para conseguir rodar melhor jogos pesados como Battlefield 2

O primeiro passo é abrir o sempre útil Notepad. Copie exatamente o texto abaixo dentro desse editor.

```
Set WshShell = CreateObject("Wscript.Shell")
WshShell.Run "Rundll32.exe advapi32.dll, ProcessIdleTasks"
```

Em seguida, salve o documento selecionando a opção "Todos os arquivos". O nome do arquivo fica à sua escolha, mas ele deve ter a extensão ".vbs" (sem as aspas) no final. Por exemplo, "game.vbs".

Guarde o arquivo criado na raiz do Drive C: (ou outro de sua preferência), e abra, novamente, o



Notepad. Utilizando o nosso arquivo como exemplo, digite "C:\game.vbs" (com as aspas dessa vez), e procure o atalho do jogo que você quer rodar mais rápido, clicando com o botão direito em cima dele, e escolhendo a opção "Propriedades". Copie tudo o que está no campo "Destino", e cole esse caminho no Notepad também.

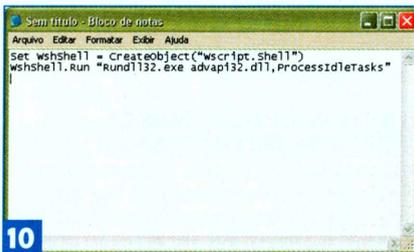
Ficará mais ou menos assim:

```
"C:\game.vbs"
"C:\jogo preferido\jogo.exe"
```

(Lembre-se de utilizar as aspas. Na segunda linha, irá entrar o caminho até o executável do game que queira jogar).

Salve o novo arquivo (certifique-se de que a opção "todos os arquivos" for selecionada) com o nome do jogo, ou com suas iniciais, mas com o final ".bat" (sem as aspas).

Agora, basta clicar nesse arquivo que você criou, e o jogo será iniciado com todos os recursos disponíveis, já que não existirá muitos aplicativos que possam roubar memória, ou poder de processamento do jogo. Comprove você mesmo.



10

11) DESCARREGANDO AS DLLS OBSOLETAS

Mesmo depois de fechar os programas, algumas DLLs insistem em permanecer na memória, prejudicando o desempenho do PC principalmente quando ele está ligado há muito tempo sem ser reiniciado. Mas existe um jeito de obrigar o Windows XP a descarregar todas as DLLs obsoletas de sua memória.

Vá a Iniciar/Executar e digite "regedit" (sem as aspas) para acessar o registro do Windows. Encontre a seguinte chave:

```
HKEY_LOCAL_MACHINE \ SOFTWARE \ Microsoft \ Windows \ CurrentVersion \ Explorer
```

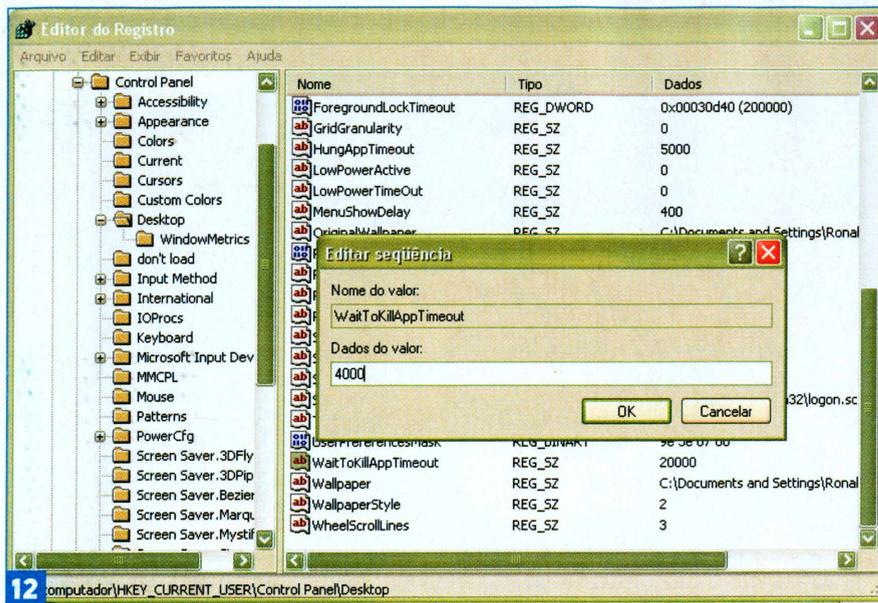
Agora, será necessário criar uma nova chave. Para isso, clique com o botão direito do mouse em cima da pasta Explorer, passe o cursor sobre o "Novo" e, depois, em "Chave". Nomeie a chave como "AlwaysUnloadDLL" (sem as aspas), e, então, troque o valor padrão dela para 1 (um). Agora, o seu Windows XP irá renovar seu estoque de DLLs periodicamente.

12) DIMINUINDO O TEMPO DE DESLIGAMENTO

Se você sofre com a demora do Windows XP em desligar, aqui pode estar a solução desse problema. Vá a Iniciar/Executar e digite "regedit" (sem as aspas) para acessar o registro do Windows. Agora, encontre a seguinte chave:

```
HKEY_CURRENT_USER \ Control Panel \ Desktop
```

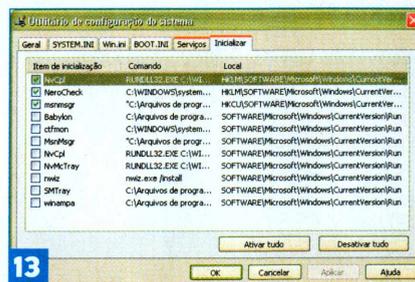
Ache o valor "HungAppTimeout", e tenha certeza



campo "Máx. de tentativas", coloque 0 (zero). Desligue seu computador e note a diferença.

13) DESABILITE PROGRAMAS DESNECESSÁRIOS

Existem alguns programas que, ao serem instalados, modificam o registro para que sejam iniciados com o Windows XP. Isso pode ser uma grande dor de cabeça, pois quanto mais programas rodando simultaneamente, mais lento o seu PC se tornará. Para ter controle total sobre a situação e impedir que certos aplicativos funcionem sem o seu aval, basta digitar "msconfig" (sem as aspas), que um utilitário de configuração simples, mas poderoso irá surgir em seu monitor. Clique na aba "Inicializar", e lá estarão todos os programas que são executados junto ao o sistema operacional. Desmarque os programas que você não tem interesse, e reinicie sua máquina. Ícones estranhos no tray do seu Windows XP, nunca mais.



de que ele está configurado com o valor 5000, que é o padrão. Agora, na mesma pasta, procure o valor chamado "WaitToKillAppTimeout", e mude a sua configuração para 4000 (o padrão é 20000).

Ainda no registro, procure a seguinte chave: HKEY_LOCAL_MACHINE \ System \ CurrentControlSet \ Control \ A modificação será feita no valor "WaitToKillServiceTimeout". Digite 4000 e feche o regedit.

Ainda não acabou! Vá a Iniciar/Executar e digite "gpedit.msc" (sem as aspas) para acessar as Diretivas de Grupo. Clique em Configuração do Computador, em Modelos Administrativos, em Sistemas e, finalmente, em Perfis de Usuário. Localize o item "Número máximo de tentativas para descarregar e atualizar perfil de usuário", e dê um clique duplo. Modifique a sua configuração para "Ativado", e, no

A Cooler Master apresenta seus lançamentos

Premium Line



Be cool,
keep cooling!

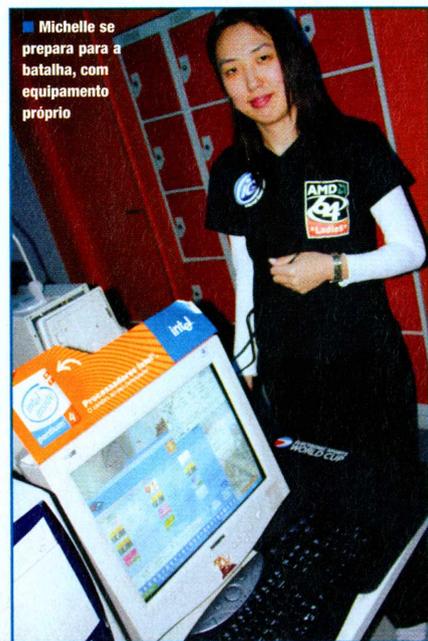


www.coolermaster.com.br



■ Ter cinco gatas olhando por cima é um privilégio dos jornalistas da EGM PC

VIDA DE LADIES



■ Michelle se prepara para a batalha, com equipamento próprio

Além de belas, essas meninas mandam bem no CS. E ainda limpam o chão com a nossa cara.

Por Gustavo Petró, Orlando Ortiz e Ronaldo Testa



■ Depois de detonar com a gente, as Ladies posam para uma foto com suas vítimas

Ajustar a sensibilidade do mouse, configurar o refresh e as cores do monitor, acertar os botões do teclado. O perfeccionismo do sexo feminino impera na equipe LadieS, especialistas em *Counter-Strike*, que usam e abusam de suas habilidades nas partidas e, como nós mesmos podemos comprovar, não têm pena dos homens, atacam sem piedade: matam na faca para humilhar.

MENINAS CONQUISTAM SEU ESPAÇO

Matar a facadas no *Counter-Strike* é sinal de grande habilidade, e garante respeito entre os jogadores. Mesmo sendo meninas com seus vinte e poucos anos, as simpáticas LadieS conseguiram conquistar seu espaço entre os homens e as jogadoras estrangeiras, que sofreram nas mãos da equipe brasileira no mundial do game na França, em que ficaram em segundo lugar. "Todas erramos demais, foi como na Copa da França de 98, na qual a vitória brasileira era certa, mas perdemos". O nervosismo nos prejudicou, as duas mil pessoas que estavam nos assistindo gritavam sem parar. Não há explicação para o que aconteceu, deu até dor de barriga", diz Natália Sujian Ko, integrante e líder da equipe. O fato não impediu o grupo de ter reconhecimento no país. Hoje, muitos times fazem de tudo para treinar com as meninas, principalmente os homens. "Quando ganham da gente, eles ficam se gabando; quando perdem, dizem que foi normal porque somos as LadieS", afirma Letícia Nagao. Entre risos, completou: "Eles ainda acham que nós, por sermos vice-campeãs mundiais, não erramos. Todas temos nossos dias bons e ruins. Em certas partidas na internet, acham que não sou eu, porque estou errando. Só me resta rir da situação".

NÃO SÓ DE CS VIVE UMA LADY

O reconhecimento trouxe a fama. As LadieS deram entrevistas em diversos canais de televisão, e até nas baladas já foram abordadas. Os fãs pedem autógrafos, tiram fotos, pedem para jogar contra elas. Alguns vão ainda mais longe e querem literalmente "tirar pedaço" das garotas. Um "fã" excessivamente fanático chegou ao ponto de pesquisar tudo sobre a vida de uma delas, criando um e-mail para se passar por uma das competidoras. Fora essa fama, com direito a "stalker" perseguindo, elas levam uma vida simples, assim como qualquer garota na mesma idade. Fazem faculdade, têm namorados, gostam de ir ao cinema e, é claro, de



■ Não pense que elas dão colher de chá – as meninas matam a facadas!

jogar games. Outros games online, como *GunBound* e *Tibia*, são alguns dos passatempos das garotas. Até mesmo jogos de consoles entram na lista: "Gosto de ver os meninos jogando *Winning Eleven* e até quis jogar, mas não me deixam porque têm medo de perder para mim, como geralmente acontece no CS", brinca Natália. Tudo começou como brincadeira em partidas de *Quake* e *Doom* e, posteriormente, o *Counter-Strike*, que acabou se tornando coisa séria e profissional.

TREINAR PARA VENCER

Os frutos dos treinamentos semanais (e diários perto das competições) renderam não apenas títulos, mas também bons patrocínios. Além dos horários na LAN house, as meninas têm o apoio de uma marca de processadores e de um portal de internet. E não para por aí, elas nem cogitam usar equipamentos emprestados – fazem questão de usar seus próprios teclados, fones e mouses. "É como usar uma chuteira emprestada, ela é a igual às outras, mas não é sua; não é a

mesma coisa. Treinamos com um equipamento e competimos com o mesmo", diz Michelle Jang. Se isso dá alguma vantagem ou não para as LadieS, nós não sabemos dizer, mas o fato é que elas mandam muito bem no CS e fomos comprovar de perto. Elas jogaram com esses periféricos pessoais, e nós, com os fornecidos pela casa. Não durávamos 30 segundos vivos por round. Elas literalmente acabaram com a gente. Tivemos o auxílio da Natália, e conseguimos ganhar 2 rounds como terroristas, mas toda a equipe mostrou uma habilidade com táticas em grupo e de organização que surpreendeu. Sempre ficávamos cercados, uma dando cobertura para a outra. Essa destreza é fruto de muito treino e experiência adquirida nas competições. Para vencer o próximo mundial, elas dizem que têm de chegar com a certeza de que há apenas uma alternativa: a vitória. Elas até já deixaram algumas superstições de lado, como usar certas roupas nas partidas ou, até mesmo, não lavá-las para dar sorte. Capacidade elas provaram ter, só falta o caneco na mão. ☹

 <p>ADRIANA SONG</p> <p>Nick: LadieS.AMD Dri-K Idade: 22 anos Arma favorita: AK-47/Colt Faculdade: Matemática Aplicada e Sistemas de Controle Solteira 😊</p>	 <p>LETÍCIA MAYUMI NAGAO</p> <p>Nick: LadieS.AMD Le Idade: 22 anos Arma favorita: AK-47/Colt Faculdade: Psicologia Tem namorado 😞</p>	 <p>NATÁLIA SUJIAN KO</p> <p>Nick: LadieS.AMD Nath Idade: 21 anos Arma favorita: AK-47 Faculdade: Administração Solteira 😊</p>	 <p>CLÁUDIA MIRANDA</p> <p>Nick: LadieS.AMD Lokinha Idade: 21 anos Arma favorita: Colt Faculdade: Arquitetura Tem namorado 😞</p>	 <p>MICHELLE JANG</p> <p>Nick: LadieS.AMD 1004 Idade: 25 anos Arma favorita: Sniper Faculdade: Comércio Exterior Tem namorado 😞</p>	 <p>PAULA YURI NISHIMURA</p> <p>Nick: LadieS.AMD Cookie Idade: 23 anos Arma favorita: Colt Faculdade: Biologia Tem namorado 😞</p>
---	--	---	---	--	--



nostra equipe



Jocelyn Auricchio
Não se engane, nosso mentor só faz essa cara quando o jogo é muito ruim e trava a máquina.



Marcelo Barbão
Veja só que sorriso maroto. Ele ficou assim depois de destruir os oponentes em *Psi-Ops*.



Ronaldo Testa
O Testa estreou na EGM PC e foi contemplado com o game mais bizarro da edição: *Big Mutha Truckers 2*.



Gustavo Petrô e Orlando Ortiz
Não se preocupem rapazes! Nós mesmos colocamos esse documento aí! Cada uma, viu...



Rodrigo Guerra
Não pense que ele está estudando. Nosso homem de paz estava atado de reviews para fazer.



Wanderley Scarpignato
Wandeko é um mutante: em uma foto parece uma criatura de *Doom 3*, em outra, o Ed Motta.



Renato Bueno
Não perguntem por que ele está com essa cara. Ele não revelou nem para os melhores amigos.

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**

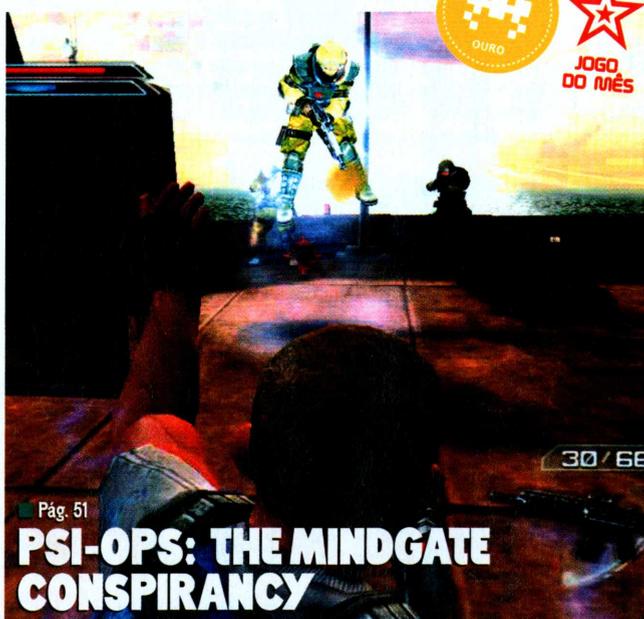
**5.0-6.5
MÉDIO**

**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.

JOGO DO MÊS



Pág. 51

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

Os poderes paranormais de *Psi-Ops: The Mind Gate Conspiracy* surpreendem. O enredo, a combinação de puzzles e a ação sem limites consagraram este jogo para o selo de melhor do mês, desbancando grandes candidatos, como *Dungeon Siege 2*.

índice

- 47 Ragnarök Online: Episódio Juno
- 48 Rollercoaster Tycoon 3 - Soaked!
- 48 Cossacks II: Napoleonic Wars
- 50 Dungeon Siege II
- 51 Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder
- 51 Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
- 52 Falcon 4.0: Allied Force
- 52 The Fantastic Four
- 53 Area 51
- 53 The Bard's Tale
- 54 Metalheart: Replicant Rampage

47 Ragnarök Online: Episódio Juno



48 Rollercoaster Tycoon 3 - Soaked!



50 Dungeon Siege 2





RAGNARÖK ONLINE

EPISÓDIO JUNO

RO trouxe diversas classes novas. Qual é a sua favorita?



GUERRA: Ragnarök é, sem dúvida nenhuma, o maior sucesso dos jogos online no Brasil. Presente no território nacional desde setembro do ano passado, este game já arrastou para os servidores locais milhares de pessoas. O *Episódio Juno* é, com certeza, a expansão mais aguardada de *RO*. Quem ainda não experimentou este game poderá jogá-lo agora. Pois Rune-Midgard está cheia de personagens de nível baixo para aproveitar as novas classes, além de ser muito mais fácil de formar grupos e de encontrar outros jogadores legais para jogar em equipe.

Neste novo episódio, você encontrará seis classes novas, além das outras duas já existentes, entre elas estão os Bardos, os Arruaceiros e os Monges. Estas classes foram feitas para os Períodos de Guerra. Suas habilidades foram pensadas para acabar com a supremacia de personagens considerados imortais (Cavaleiros e Ferreiros). O trabalho de localização feito pela Level Up! Games foi

muito bem feito, e todas as habilidades e todos os itens foram traduzidos, tudinho no mais perfeito português. Porém a versão traduzida demorou para chegar, o que irritou os jogadores que já jogavam desde o lançamento comercial, em fevereiro. A empresa havia prometido esta atualização para abril deste ano, porém *Juno* só chegou em junho. Depois disso, a LUG deve abrir os olhos e seguir a agenda de lançamentos, caso contrário, nós, os jogadores, vamos ficar muito desapontados com o serviço.

O que mudou?

Além da cidade que dá o nome para a expansão, muito mais foi adicionado em *Juno*. Agora você terá à sua disposição mais seis classes de personagens (Alquimista, Arruaceiro, Bardo/Odalisca, Monge, Sábio e Templário). Agora é a hora de esperar por Amastu. Será que esta expansão vai demorar muito?



<p>NOTA</p> <p>7.5</p> <p>www.levelupgames.com.br</p>	<p>Produtora: Gravity</p> <p>Distribuidora: Level UP! Games</p> <p>Jogadores: ilimitados</p>	<p>CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS</p> <p>Processador: Pentium 500 ou equivalente</p> <p>Memória: 128 MB</p> <p>HD: 700 MB</p> <p>Vídeo: 8 MB (Direct X 9.0)</p>	<p>► O MELHOR: enfim chegou a expansão que todos queriam...</p> <p>► O PIOR: ...mas demorou demais</p>
--	---	---	--



EXCLUSIVO PARA PC

■ Quanta festa... quanta alegria... quanta dor e desespero... desligaram a água do tobogã!

ROLLERCOASTER TYCOON 3 – SOAKED!

Trabalhar é preciso, tobogã não!



RENATO BUENO: A filosofia de *Soaked!* indica o caminho da felicidade: ele começa a 50 metros de altura, desce em emocionantes curvas e deságua em alguma piscina agitada, num dia de sol. Não deixa de fazer sentido, mas o detalhe é que, bem como no original (*Roller Coaster Tycoon 3*), você fica com a hora extra e deixa a sombra e água fresca para seu público. A expansão adiciona cenários de parques aquáticos, novos brinquedos e impactantes shows de laser e jatos d'água – complementando a explosão de fogos. Com gráficos melhorados, podemos perder minutos provocando ondas e observando reflexos na água. O contorno dos personagens já deixa de incomodar – só não satisfaz, ainda. A imersão no ambiente é detalhada pelo turbilhão de sons de pessoas gritando, máquinas funcionando, água caindo e músicas (da sua lista de MP3)

tocando. Os novos brinquedos garantem a diversão por pouco tempo, e logo você se lembra da cansativa administração. É quando o implacável tédio se instala, e só resta trocar golfinhos por tobogãs monstruosos.

NOTA	Produtora: Frontier
5.5	Distribuidora: Atari
	Jogadores: 1
www.rollercoastertycoon.com	
CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS	
Processador: Pentium III 933 MHz	
Memória: 256 MB	
HD: 800 MB	
Placa de vídeo: 64 MB	
▶ O MELHOR: megalomania em cenários paradisíacos	
▶ O PIOR: só trabalho, sem diversão	



EXCLUSIVO PARA PC

■ Napoleão perdeu a guerra por uma cutucada dos Cossacks...

COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS

Estratégia e aniquilação de tropas

WANDERLEY: É interessante ver a evolução de um jogo. Lembro, como se fosse ontem, quando joguei o primeiro *Cossacks*, em 2001. Um jogo

de estratégia bem divertido, mas que muitos odiavam, porque apresentava o esquema "criar e mandar atacar". Depois vieram as expansões e os ou-

tros RTS usando o mesmo engine, todos eles produzidos pela GSC Game World. Agora, a empresa nos apresenta com o segundo jogo, *Cossacks II: Napoleonic Wars*. Tudo no jogo foi refeito: os gráficos, que agora são totalmente em 3D; toda a parte sonora, como as músicas, o som ambiente, os sons dos diversos tipos de armas (mosquetes, canhões, morteiros, etc), e a inteligência artificial. Mas o lance do "construir e mandar atacar" ainda existe. É enorme a quantidade de unidades simultâneas na tela, o que pode causar até alguns lags em computadores não tão potentes ou em jogos multiplayer. A diferença entre *Cossacks II* e os seus antecessores é que, apesar do volume de unidades, você terá que traçar boas táticas. Nisso, a CSG caprichou. Suas tropas terão que trabalhar em conjunto, coordenando os ataques, esperando o tempo certo de atirar e recarregar

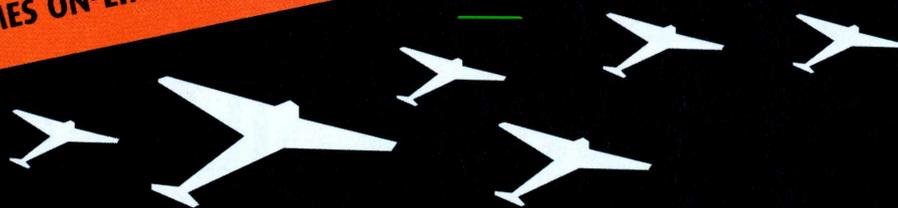
as armas, saber a hora de colocar as baionetas e atacar com a cara e a coragem. Se o seu batalhão sofrer uma baixa muito forte, os sobreviventes ficarão com medo e baterão em retirada. Eles, ainda, ficarão gritando: "nós vamos morrer, nós vamos morrer". Napoleão mandaria fuzilar todos se estivesse vivo!

NOTA	Produtora: CDV Software
8.5	Distribuidora: GSC Game World
	Jogadores: 1-6
www.cossacks2.de	
CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS	
Processador: 1.8 MHz	
Memória: 512 MB • HD: 2,0 GB	
Placa de vídeo: 64 MB	
▶ O MELHOR: liberdade de criação nas formações de combate	
▶ O PIOR: lags quando temos muitas unidades na tela	



**VOCÊ JOGA GAMES ON-LINE
SEM O TURBO JOGOS?
HASTA LA VISTA, BABY.**

MELHORE A SUA PERFORMANCE COM O TURBO JOGOS.
GAMES ON-LINE COM MUITO MAIS REALISMO E VELOCIDADE.



**REVOLUÇÃO
GEAR
UP**

Compre o Turbo Jogos e saia detonando quem passar na sua frente.

- menor tempo de latência e ping (tempo de envio e recebimento de dados entre 2 ou mais usuários)
- primeiro acesso banda larga exclusivo para games on-line
- máxima performance em jogos on-line em PCs e Consoles
- acesso exclusivo e de alta velocidade, você joga sem "lag"
- tudo isso e muito mais

Faça parte da Revolução Gear Up!



**LEVE SEU JOGO PARA
UM OUTRO NÍVEL.**

TURBO JOGOS 600

Jogue on-line com muito mais dinamismo e realidade. Tempo de conexão ilimitado, acesso exclusivo e velocidade de download de 600 Kbps e upload de 512 Kbps.

TURBO JOGOS 1000

Detone nos games on-line. Acesso exclusivo, conexão de altíssima velocidade, 1000 Kbps de download e 512 Kbps de upload.

Ligue 0800 411100

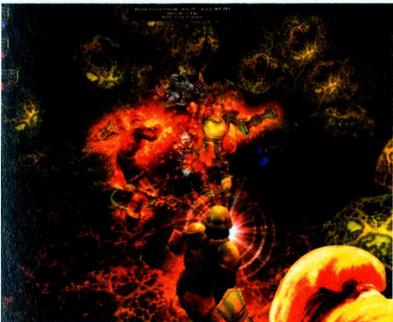
www.gearup.com.br

 **BrasilTelecom**



EXCLUSIVO PARA PC

Imagine o tamanho do processo se o pessoal do Star Wars alegar plágio luminoso...



Criada por lobos, banhada por batalhas, banhada em sangue alheio. Mas sempre seca e segura...



DUNGEON SIEGE II



Com o Diablo no corpo

Jô: RPGs de ação são legais. Perigosamente legais. O que começa com um mata-mata sem sentido para criar um personagem matador rapidamente se transforma numa das mais vis formas de consumo de tempo já vistas, capazes de colocar em xeque relacionamentos profissionais e pessoais.

Infelizmente, poucos jogos do tipo conseguem escapar da triste sina de se resumirem a sombras sem substância do glorioso *Diablo II*. Histórias previsíveis, jogabilidade fajuta e gráficos deploráveis são frequentes nesse tipo de jogo.

Felizmente, essa maldição "diablológica" não afeta *Dungeon Siege II*. Apesar de seguir a risca a fórmula de *Diablo 2*, o game investe em bem-vindas diferenças. Apesar de ser uma continuação, *Dungeon Siege II* consegue ser realmente um jogo diferente, ao invés de uma mera expansão. Muito menos linear que o primeiro, com novas opções de jogo e com algumas dicas visuais do que fazer (como os sinais de interrogações sobre os personagens-chave), conseguem oferecer, de cara, uma experiência de jogo muito mais rica, menos frustrante e mais amigável. O sistema de armas é uma homenagem direta a *Diablo* e, ainda assim, consegue manter um mínimo aceitável de originalidade.

O que dá o ponto na mistura de referências em *Dungeon Siege II* é a sensação de poder que é comandar um grupo de guerreiros. É possível alternar entre todos os personagens ao seu comando com um clique, não importa a classe ou nível de poder dele. As coisas ficam um pouco confusas com muitos personagens na tela, mas esse pequeno incômodo é perfeitamente passível ante a complexidade e satisfação que os combates oferecem. Consegui, em pouco tempo, elaborar interessantes estratégias. No começo, como em todo bom RPG, só inimigos capengas aparecem, mas logo a coisa vai se desenvolvendo, ficando sofisticada, e quando você menos percebe está guerreando com uma horda de sanguinários inimigos, controlando meia-dúzia de guerreiros totalmente distintos. É complicado descrever a sensação, mas, na primeira oportunidade que se experimenta esse furor de batalha, o jogo justifica completamente a sua existência. E como falei em clique lá atrás (sem trocadilhos), um aviso: se você tem algum tipo de estranha fobia envolvendo o mouse, *Dungeon Siege II* não é recomendado. Os controles se concen-

tram quase que totalmente no mouse, o que é excepcional, exceto se você tiver um mouse barulhento. Parece exagero, mas, em alguns momentos, a redação parou para me ver enfrentando um chefe do game, tal o vigor com que clicava. É claro que o jogo oferece a opção de auto-ataque segurando o botão direito do mouse, mas é muito mais divertido clicar como um animal raivoso ou um pica-pau dotado de um indicador no lugar de um bico...

Como nada é perfeito, *Dungeon Siege II* apresenta algumas falhas imperdoáveis para um jogo moderno. Seus gráficos são absolutamente marginais. Tudo bem que a ideia é fazer o jogo rodar no maior número de máquinas possível, mas custava adicionar algumas opções gráficas avançadas para quem tem força o bastante para vê-las? Não vi nenhum uso impressionante de shaders ou efeitos de iluminação condizentes com um jogo desse calibre. Sem falar nos modelos poligonais dos personagens, datados demais.

Se não fossem essas pequenas es-corregadas visuais, *Dungeon Siege II* seria nosso jogo do mês. Quem sabe no terceiro?

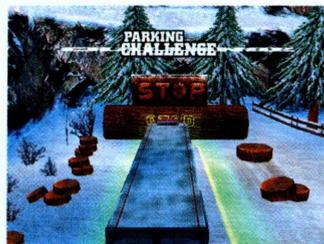
NOTA 8.0	Produtora: Gas Powered Games	CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS	O MELHOR: combates sem cair na mesmice
	Distribuidora: Microsoft	Processador: 1 GHz ou superior	O PIOR: gráficos aquém do esperado
Jogadores: 1	Memória: 256 MB		
www.microsoft.com/games/pc/dungeonsiege2.aspx	HD: 1.6 GB	Vídeo: 64 MB	



■ A versão nacional do game deveria se chamar *Big Mutha Truckers 2: Pedro & Bino Ex Edition*

BIG MUTHA TRUCKERS 2: TRUCK ME HARDER

Siga bem, irmão caminhoneiro



TESTA: A trama de *Big Mutha Truckers 2* envolve Ma Jackson, uma mulher de aparência desprezível que foi presa por não pagar alguns de seus fornecedores. Obviamente, seu objetivo é conseguir a grana para pagar os juros da dívida e livrar Ma da prisão. O modo principal é o Trial by Trucker. Você logo vai perceber que descolar dinheiro não é nada fácil. Tudo o que você terá que fazer é levar uma carga – à sua escolha, pois é você quem compra – de um lado para o outro, em um tempo pré-determinado, escapando dos policiais e estacionando corretamente nos locais de recebimento de carga. Após completar uma tarefa ou ser pego pela polícia, é possível selecionar o seu próximo paradeiro, Store ou Bar. No Bar, você pode procurar por missões especiais ou ainda gastar um pouco de grana nos jogos de baralho. Em alguns deles, você encontrará, também, os cobradores de Ma. É possível melhorar seu veículo comprando turbos, novos freios e motores, por um preço nada agradável.

O game está longe de ser um simulador, e de maneira alguma agradará a quem procura algo real. As texturas são simplórias, não há física nenhuma, parece até que o caminhão é de brinquedo, mas não pense que o game é totalmente ruim: a trilha

sonora até que é boa. *Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder* é para jogar de maneira descompromissada, e, mesmo assim, só se você é um daqueles jogadores que não exigem muito de gráficos e só precisam de um pouquinho de diversão para acabar com o estresse.



NOTA	Produtora: Eutechnyx
5.5	Distribuidora: Empire Interactive
	Jogadores: 1
www.empireinteractive.com	
CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS	
Processador: Pentium / Athlon 1 GHz	
Memória: 256 MB • HD: 850 MB	
Placa de vídeo: 32 MB	
▶ O MELHOR: dá para destruir tudo o que vem pela frente	
▶ O PIOR: objetivos sem muitas variáveis, física tosca e texturas simples	

rorista psíquica (Al Qaeda não está com nada), precisou passar por um processo de modificação facial e perda de memória. Você começa o jogo usando somente suas armas e bastante stealth. Aos poucos, para tornar o jogo mais emocionante, Nick vai se “lembrando” dos seus poderes. Depois de um pequeno treinamento (que, felizmente, pode ser pulado), os poderes paranormais serão habilitados e, então, será possível esmagar inimigos, olhar através das paredes, sugar a energia dos oponentes, e outras coisas interessantes. Um dos mais divertidos é, sem dúvida, a pirocinese, ou seja, a capacidade de botar fogo nas coisas. Sim, parece divertido, e é mesmo. Um dos



problemas do jogo está exatamente no excesso de poder de Nick. No começo, matar os inimigos é algo fácil até demais. Em alguns pontos, no entanto, a quantidade de oponentes é tanta que se contrapõe à facilidade com que eles são derrotados. Outro defeito está na IA, pois deixa um pouco a desejar. Você pode andar pelos corredores dando tiros, que os inimigos, logo depois da curva, não vão perceber. Apesar de decentes, o encontro com os chefes não é algo extraordinariamente difícil. *Psi-Ops* é excelente em dois pontos: gráficos e jogabilidade. Apesar da complexidade de poderes, o uso do teclado é simples, sem grandes problemas para movimentação e troca de armas. Com um bom mouse, é possível fazer miséria com o exército inimigo. De longe, um dos melhores jogos de ação deste ano.

NOTA	Produtora: Midway
9.0	Distribuidora: Zoo Digital Pub
	Jogadores: 1
www.midway.com	
CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS	
Processador: Pentium III 1 GHz	
Memória: 128 MB • HD: 2 GB	
Placa de vídeo: 32 MB	
▶ O MELHOR: poder olhar através de paredes	
▶ O PIOR: IA um pouco burra	

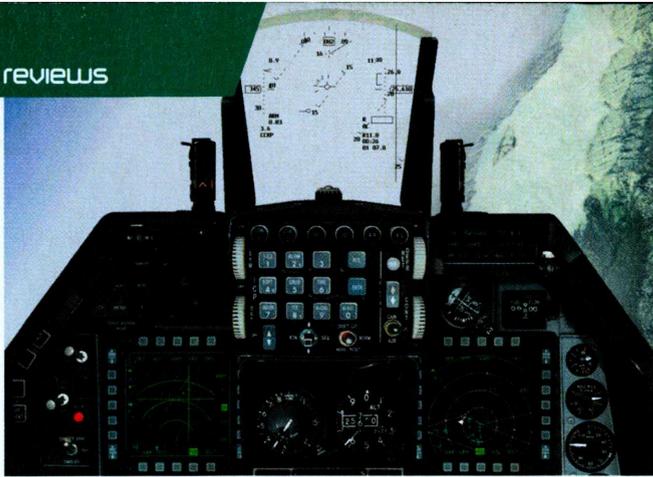
■ Eu avisei para você nunca mais ouvir Tati Quebra Barraco – agora faleça!

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

Usando todo o poder da mente

BARBÃO: Uma história bem feita, ótima jogabilidade e gráficos bonitos. Só por isso *Psi-Ops* poderia ser considerado um grande jogo. Um shooter honesto, com bons puzzles e missões

bem montadas. Mas há algo a mais que torna o jogo emocionante: como o nome diz, os poderes paranormais de Nick Scryer, um soldado que, para se infiltrar em uma organização ter-



■ Qual será o botnao do café? Minha mãe mandou...

FALCON 4.0: ALLIED FORCE

Controlar o avião é uma batalha

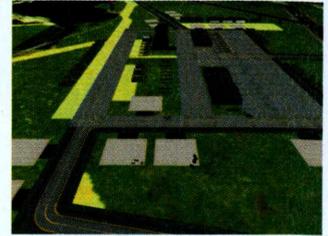


FAURE: Os aviões são máquinas maravilhosas, sejam elas para uso civil ou militar. As aeronaves militares são resistentes e contam com uma tecnologia de ponta.

Infelizmente, *Falcon 40: Allied Force* é, sem sombra de dúvida, um exemplo de como não se deve fazer um simulador de aeronaves de combate. No modo de voo rápido, não é possível escolher sua aeronave, muito menos as armas, só o nível de dificuldade e a visibilidade.

O voo é um grande problema. Pilotar um F-16 torna-se a tarefa mais fácil do mundo, já que nenhum limitante de superfícies de controle foi adicionado. Ou seja, temos um caça que se comporta como um Cessna, e, para quem curte simulação, é uma experiência frustrante. Já no modo Dogfight, a configuração é a mesma; a diferença é que, agora, você cai diretamente em uma perseguição nos ares. A dificuldade é irritante, o dano que você faz no inimigo é mínimo, mas, mesmo na dificuldade Rookie, um tiro recebido é capaz de inutilizar os controles. No modo Campanha, há muitas variantes de missões, e a possibilidade de escolher o esquadrão mais adequado – boas idéias, já vistas em outros concorrentes. Daí para a frente, é a mesma coisa, com pequenas diferenças de alvos, na terra, mar e ar.

Os cenários são precários, estáticos e



simplicistas, assim como os modelos gráficos dos aviões. Porém, há pontos positivos, acredite. O cockpit é graficamente bem produzido e interativo, os controles são bons, e o HUD (Head Up Display), bastante inteligente. *Falcon 40: Allied Force* é um simulador de aeronaves de guerra sófrível. Se você se interessa pelo quesito "simulação", fique longe.

NOTA	Produtora: Lead Pursuit LLC
5.0	Distribuidora: GraphSlim
	Jogadores: 1-16
www.graphsim.com/games-falconaf-1.html	
CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS	
Processador: Pentium 4 de 1,5 GHz ou AMD Athlon 1,2 GHz	
Memória: 256 MB • HD: 2.0 GB	
Placa de vídeo: 64 MB	
▶ O MELHOR: gráficos eficientes	
▶ O PIOR: física absolutamente fantástica	



■ Eu sou uma Coisa, mas é crueldade me colocar num joguinho tão furreca

FANTASTIC FOUR

Também conhecido como "Pathetic Four"

ORLANDO: Para evitar que nossos leitores cometam atos dolosos à sua saúde, aviso de antemão: *Fantastic Four* não vale a mídia em que foi prensado. Apesar de mais bonito e polido que as versões para console, o game retém os mesmos graves problemas que atormentam os jogadores de videogames: jogabilidade sem sal, bugs de programação que atrapalham a todo instante

e uma detecção de colisão tenebrosa, que raramente reage de forma precisa. A aventura alterna entre cada um dos quatro integrantes do grupo de heróis, explorando as habilidades dos mesmos em subestágios dentro de uma fase. Em certos pontos da trama, a ação se torna intensa, com lutas em pares ou até mesmo com a equipe toda na tela. Isso seria interessante, se deixássemos de

lado o fato de a câmera não entender bem o que está ocorrendo, tornando as lutas uma enorme e confusa farofa sem sentido. A história segue (quase) à risca os eventos do filme, detalhando certas cenas com um novo roteiro escrito por Zak Penn. Alguns elementos (como os upgrades de seus combos ou habilidades) trazem maior variedade ao jogo, porém nada que possa redimi-lo – talvez o lançamento de um patch possa sanar certos defeitos, mas algo é certo: uma boa idéia foi mal aproveitada, com um desenvolvimento apressado e sem capricho.

NOTA	Produtora: Activision
5.0	Distribuidora: 7 Studios
	Jogadores: 1 a 4
www.fantasticfourgame.com	
CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS	
Processador: Pentium ou Athlon de 800 MHz • Memória: 256 MB • HD: 350 MB	
Placa de vídeo: 32 MB	
▶ O MELHOR: mais bonito que a versão para consoles	
▶ O PIOR: tão ruim quanto a versão para consoles	



E.T... telefone...
minha casa!



AREA 51

Ação extraterrestre agora também nos PCs



WANDERLEY: Parafraseando Fox Mulder, "a verdade não está lá fora, está aqui dentro". Sim, pois, no jogo *Area 51* você entrará num dos complexos militares mais secretos dos Estados Unidos, em Roswell, no meio do deserto do Novo México, no melhor estilo survival horror de *Doom 3*. E a comparação não poderia ter sido melhor: nos quesitos gráfico e sustos, os dois jogos se assemelham, com boa dose de escuridão e grunhidos. A única diferença é que as criaturas não vieram do inferno, mas, supostamente, do espaço. E o mais legal: podemos usar uma lanterna ao mesmo tempo em que carregamos uma arma.

O ambiente do complexo é muito hos-

til, com inimigos vindo toda hora para atacar. E os ETs não virão de mãos abanando. Eles pegaram as armas de todos os agentes militares que foram enviados anteriormente para limpar a situação. Prepare-se, pois eles atirarão em você também. Infelizmente, o jogo é muito linear. Você irá receber as ordens para buscar um cartão de segurança, abrir uma porta, desligar um computador e, claro, atirar em tudo que se mexer, mantendo você e seus companheiros vivos. Muitas vezes, as aparências enganam, por isso use seu scanner para verificar se a área em sua volta está limpa. Seus companheiros poderão se transformar em seus inimigos.

NOTA

8.0

Produtora:

Midway

Distribuidora:

Midway

Jogadores: 1-16

CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS

Processador: Pentium 1.4

Ghz ou AMD Athlon 3000

Memória: 32 MB

HD: 3.0 GB

Video: 32 MB

► **O MELHOR:**

aliens que atiram para valer

► **O PIOR:**

linear como trem na linha

www.area51-game.com



Os isqueiros antigamente
não eram tão seguros
como os de hoje

THE BARD'S TALE

Nunca é tarde para jogar um bom RPG

TRIVELLA: O bardo é um contador de histórias, um tipo de Forrest Gump dos tempos antigos, que também utiliza instrumentos musicais para florear suas narrativas. Propositadamente, este jogo tem, na narração de histórias, a sua maior atração. Com uma grande dose de humor britânico, lembrando até os bons tempos da trupe humorística Monty Python, o game cativa muito

mais pela comédia e situações inesperadas do que por seu sistema de batalha ou pelos visuais, bem datados por sinal se comparados à maioria dos títulos de hoje. Chegando praticamente idêntico ao PC, o novo *Bard's Tale* já foi lançado há algum tempo para consoles e é inspirado em uma série de mesmo nome dos anos 80, mas sem maiores relações com os jogos anteriores.

A visão é aérea e você pode controlá-la ao redor de seu personagem no eixo X (horizontal), mas não no Y (vertical), o que prejudica bastante na parte gráfica e tira muita empolgação do combate. As jornadas têm objetivos claros e bem explicados, mas cumpri-las, muitas vezes, pode se tornar algo complicado por falta de um sistema melhor de orientação. E vale muito a pena aceitar esses problemas e se divertir com as aventuras de um cara rústico, hilário e mercenário como o tal do Bard. Como disse um amigo meu: "é perfeito para um final de semana".

NOTA

7.0

Produtora:

inXile Entertainment

Distribuidora:

Vivendi Universal Games

Jogadores: 1

www.inxile-entertainment.com

CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS

Processador: Pentium III de 800 MHz

Memória: 256 MB • **HD:** 1,5 GB

Placa de vídeo: 64 MB

► **O MELHOR:** mais bonito que a versão para consoles

► **O PIOR:** chegou aos PCs com certo atraso





"Agora pule para o outro lado do muro e termine de aparar a grama!"

seu próprio tipo de desenvolvimento durante o jogo. Além das habilidades básicas, como destreza e força, os personagens possuem habilidades adicionais, que influenciam nas batalhas e em outros aspectos, além de poderem contar com implantes cybernéticos e com uma variedade de armas e itens "dropados" pelos inimigos ou caídos no chão. Teremos sempre mais de um personagem para controlar, (começamos com Cheris e Lanthan) alternando os

movimentos e usando comandos rápidos. Podemos ter um grupo de até seis personagens, de raças diferentes (replicantes, ciborgues, mutantes e nômades), cada um com suas próprias características e habilidades (alguns são mais fortes no ataque, outros possuem fator de cura). Pra quem procura um bom passatempo, com inúmeros desafios, mas sem precisar de uma máquina potente, *Metalheart* é uma boa pedida.

EXCLUSIVO PARA PC



METALHEART: REPLICANTS RAMPAGE

Os RPGs em perspectiva isométrica não morreram

WANDERLEY: Fica praticamente impossível não comparar *Metalheart: Replicants Rampage*, da Akella, com um dos clássicos do RPG de ação, *Fallout 2*, da antiga Interplay. Personagens, cenários, mundo pós-apocalipse, esquema de upgrades e tudo mais. *Replicants Rampage* é um RPG tático,

com sistema de combates por turnos. Todos os cenários são isométricos, isto é, com a câmera posicionada sempre em cima, em um ângulo diagonal, para que todo o ambiente possa ser explorado, como em *Diablo*. O jogo possui um sistema complexo de levels, no qual cada personagem tem o

NOTA	8.0	Produtora: DreamCatcher Inter.	CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS	► O MELHOR: aprender diversos parágrafos nos diálogos entre os personagens
		Distribuidora: Akella	Processador: Pentium III 800 Mhz	
		Jogadores: 1	Memória: 256 MB	
			HD: 3 GB	► O PIOR: demora nos turnos de combate
			Video: 32MB	
www.metalheart.ru/english/				

PASSAMOS DE PASEI!

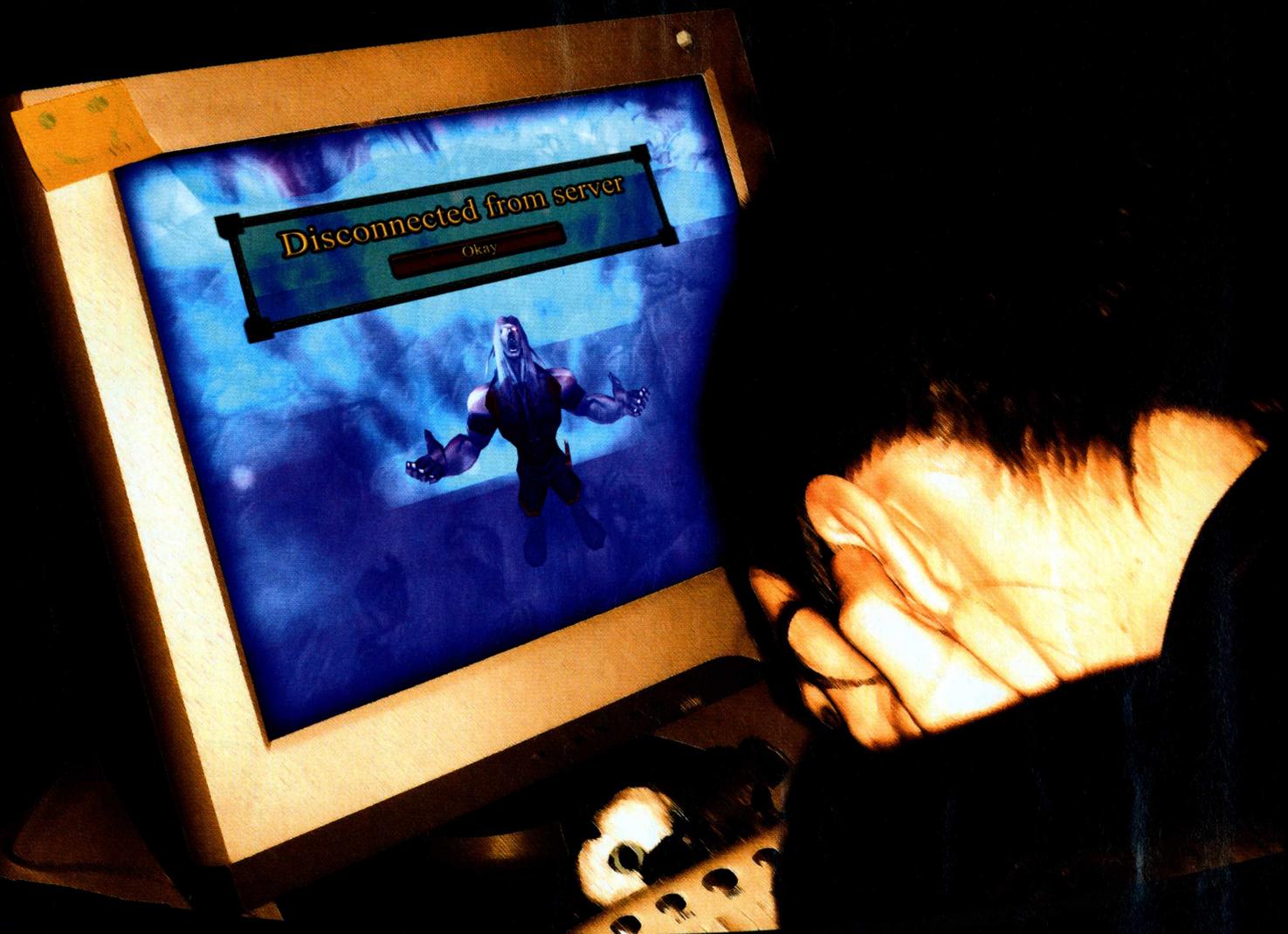
UMA NOVA REVISTA PARA A PLATAFORMA MAIS INOVADORA.
QUEM SABE TUDO DE NINTENDO VAI SABER MUITO MAIS!
A NINTENDO WORLD EVOLUIU COM VOCÊ.

de Nintendo World

2015

Nintendo World

A revista mudou.
A atitude mudou.
Chegou a hora de virar essa página!



Está na hora de trocar de provedor!

O BrTurbo é o único provedor 100% Banda Larga do país e oferece a seus assinantes os melhores e mais seguros servidores de jogos online. Além disso, tem um canal exclusivo para gamers com notícias, downloads, análises, fóruns e muito mais.

Mude para o BrTurbo e tenha a melhor experiência de games na internet.

www.brturbo.com.br/games



100% Banda Larga

40 INSANIDADES EM **GTA** **SAN ANDREAS**

por Roberto Bastos

Fazendo o inferno parecer a Disneylândia

Sem dúvida alguma, a série *GTA* é uma das que mais explora os limites e extrapola as barreiras do que é ilegal no mundo real. Terminar o game é uma das peripécias mais desafiadoras, porém relaxar o frenesi da obrigação de completar cada missão, definitivamente, é mais divertido ainda. A verdade é que cada jogador tem um modo de curtir *GTA*. E cada missão, por mais semelhante que seja, sempre toma um rumo diferente dependendo da originalidade do jogador.

Este guia não servirá para você completar o game, mas para servir de base a algumas das mais alucinantes maluquices que podem ser feitas no jogo. Separamos, ao todo, 40 insanidades que podem ser feitas a qualquer momento e em qualquer situação específica do game. Mesmo assim, como este é um título que conta com a criatividade de quem estiver jogando, muitas destas sugestões maníacas servirão de inspiração para que outras sejam feitas a seu bel prazer. Enfim, prepare-se para deixar San Andreas um caos tão apocalíptico que fará o inferno parecer a Disneylândia.

AVISOS IMPORTANTES PARA QUEM QUER FAZER DE CARL JOHNSON O MAIOR PSICOPATA:

- Prefira armas pequenas que não chamem atenção. Porém, se você procura uma grande destruição, apele logo para as submetralhadoras ou aos coquetéis molotov.
- Todas as missões podem ser feitas sem o uso de nenhum cheat de trapaça, a menos que você queira economizar o tempo à procura de veículos e armas, ou esteja buscando uma diversão sem compromisso.
- O que você deve ter em mente é que este guia explora o máximo da capacidade do game. Portanto, a maior recomendação a ser feita é: complete o game. Assim, todos os pontos necessários e os veículos estarão ao seu dispor. Depois de jogar tanto, você já terá o mapa de San Andreas decorado na cabeça, o que ajuda ainda mais na hora de escolher os melhores locais para suas missões.
- Se após jogar o game seguindo o nosso guia, você se sentir um tanto desequilibrado, experimente ligar para um dos números que aparecem nos cartazes espalhados por San Andreas. Caso você não saiba, todos os telefones são reais, de clínicas de tratamento nos EUA. Confira a lista:

Abuso e crime contra mulher:

1-866-505CRIM (1-866-505-2746)

Tratamento neurológico:

1-866-FACEFEAR (1-866-322-3332)

Programa psiquiátrico:

1-866-FUNCULT (1-866-386-2858)

• Para que este guia fosse concebido, tivemos que recorrer a mentes de serial killers e psicopatas da história. Sem uma boa bagagem de criminalidade, ficaria difícil aumentar nossa insanidade ao ápice necessário. Por isso, agradeça a malucos como Charles Manson, Richard Ramirez e John Wayne Gacy, que serviram de modelo para as malévolas missões que selecionamos.

• Por fim, crianças, não se esqueçam: "nada descrito neste guia deve ser feito na vida real".

CONFIGURANDO O HOT COFFEE

Antes de colocar o MOD para funcionar, é importante fazer o backup de dois arquivos principais. Entre na pasta em que foi instalado e copie os arquivos `main.scm` e `script.img` para alguma pasta de segurança em seu PC. Agora, na pasta do Hot Coffee, copie os arquivos `main.scm` e `script.img` e jogue na pasta do jogo instalado. Inicie um novo jogo e não carregue seu save anterior. Para ativá-lo, execute o MOD e deixe a janela aberta. Em seguida, entre no jogo e coloque New Game. Assim que o game iniciar, você já poderá visitar a casa de suas namoradas e alguns locais públicos como o cassino, por exemplo. Você pode encontrar o Hot Coffee para download no site: <http://gta.3ds-network.de/play-gta/>

Insanidade com armas



1 O mundo contra Carl Johnson

Para testar suas habilidades, nada mais sadio do que encarar a polícia, o FBI e, até mesmo, o exército de San Andreas usando apenas suas armas básicas. Para este feito, o ideal é que você tenha terminado o jogo, ou que, pelo menos, esteja em um local seguro para que seus oponentes não o acertem com facilidade. Atingir o índice de criminalidade máximo (seis estrelas) exigirá que você tenha muita perícia para fazer o verdadeiro caos na cidade.



2 Na Mira do Chacal

Se você treinar bem a mira de CJ com a sniper, pode, conseqüentemente, prejudicar o emprego de Bruce Willis como "O Chacal". Para isso, basta ficar no alto de um prédio que lhe dê uma boa visualização da cidade. A diversão aqui é tentar acertar o maior número de cabeças. Vale tudo, desde play-boyzinhos em seus conversíveis até vovós viciados em bingo.



3 O último samurai

Seguindo os ensinamentos do Bushido, uma sugestão é você sacar uma katana (que mais parece uma Musame Blade) e fazer a festa nas ruas. Caso você esteja passando pelos bairros japoneses de Las Venturas e estiver sendo procurado pelos agentes da cidade, cuidado, pois muitos destes sujeitos também estarão munidos com suas espadas. Tente enfrentá-los seguindo a boa filosofia samurai, e retalhe o que estiver na sua frente.



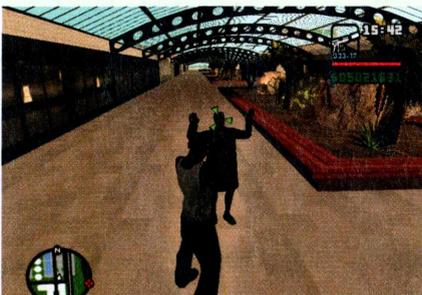
4 Alvo mortal

Uma das outras diversões é subir até o Mont Chiliad (ou qualquer edifício alto da cidade) e brincar de tiro ao alvo com sua Rocket Launcher. Nessas, dá para acertar desde pequenos aviões de passeio a jatos supersônicos. Não se esqueça também dos helicópteros da polícia. Eles servem de treino para sua pontaria.



5 Massacre da serra elétrica

A serra elétrica é mais uma das armas do arsenal usado por Carl Johnson no game. Com ela dá para brincar de muita coisa no jogo, desde cortar árvores até pedestres inescrupulosos.



6 Renda-se, velha idiota!

Na maioria das vezes em que CJ cria uma confusão nas ruas, o resultado acaba em tiroteio. Esta pode ser uma das insanidades mais comuns na série GTA, porém é a única solução para as missões principais do jogo.



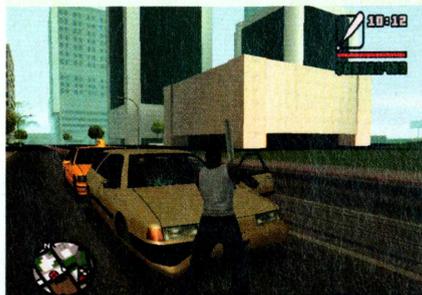
7 Cortem suas cabeças!

Se a munição estiver faltando, ou se a fortuna de CJ já tiver sido gasta com outras bugangas no jogo, prefira usar uma espada para decapitar seus inimigos. O resultado é uma mistura de *Kill Bill* com os filmes trash da sessão da tarde.



8 Temperatura máxima

Se você achar que queimar plantações não é tão divertido, experimente trocar a plantação por pedestres. Escolha o lança-chamas, e siga para a rodovia mais movimentada da cidade. A maior vantagem é que você ainda descola uns trocados.



9 Bola Alta

Agora você terá a oportunidade de usar o taco de beisebol. Além de ser uma arma poderosa, e de não consumir nem um centavo, você pode usá-la para destruir o que estiver no seu caminho. Tente, por exemplo, acertar um carro até que ele fique em chamas. Outra sugestão é levar CJ a uma rodovia movimentada, e aguardar que um motoqueiro surja na sua frente para acertar uma tacada certeira na cabeça. Essa nem o capacete segura o sujeito.



10 Quanto mais quente melhor

O extintor de fogo também é um item de grande serventia. Além de apagar o fogo que estiver ao redor, você pode usá-lo para acertar pó químico nos pedestres de San Andreas. Outra sugestão é usá-lo para acertar os inimigos que surgirem no seu caminho.



11 Hasta la vista, Baby!

A novidade no estoque de armas de CJ é a Vulcan Minigun. Ela é silenciosa e discreta, ou seja, você pode atirar a uma distância considerável e dificilmente será pego pela polícia. Sem falar que, com poucos disparos, você consegue destruir veículos de grande porte.

Insanidade com veículos



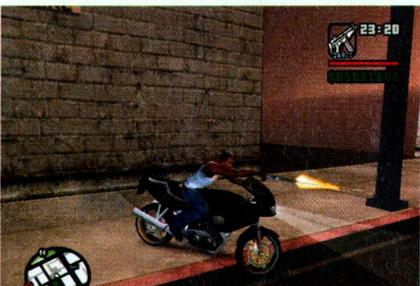
12 Aulas de direção

Outra façanha que a série *GTA* sempre permitiu é a oportunidade de atropelar os pedestres pela cidade da forma mais original possível. San Andreas lhe proporciona fazer mais graça ainda no volante. Basta escolher um veículo qualquer e levá-lo até alguma loja de modificações. Equipe-o com nitro, design aerodinâmico e, principalmente, suspensão nas rodas. Com isso, basta correr freneticamente enquanto movimenta a suspensão no sentido contrário ao das curvas.



14 Cova rasa

Já que a idéia de *GTA* é destruir o que estiver na sua frente, que tal fazer tudo isso e ainda limpar a área com a sujeira deixada pelo caminho? Para isto, basta usar um caminhão de entulho (chamado Dozer). Encontre-o na construção civil localizada em Hunter Quarry (a oeste de Las Venturas). Conduza o veículo até a cidade, e faça a festa arrastando tudo que passar na sua frente.



13 Matança em duas rodas

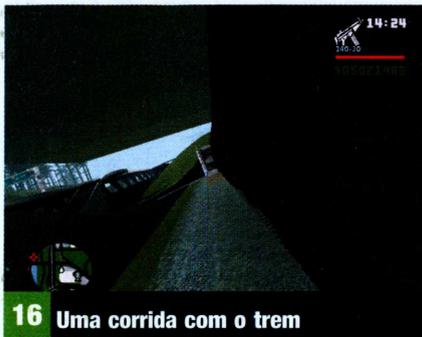
A tão sonhada opção de conduzir motos em *GTA* só deu as caras novamente em *Vice City*. Porém, *San Andreas* também trás esta diversão para os amantes de velocidade. Mesmo assim, nada mais divertido do que se equipar com a melhor submetralhadora, escolher a moto mais ninja de todas, e sair pela cidade espalhando terror nos pedestres.



15 Duelo de tanques

Depois de completar o game com 100%, você encontrará um tanque de guerra ao lado da casa de CJ. Conduza o tanque destruindo tudo o que estiver em sua frente. Quando ficar com seis estrelas o exército aparecerá com tanques de guerra. Destrua o maior número de tanques sem deixar que o exército o capture.





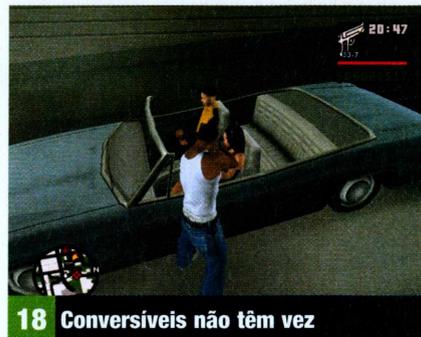
16 Uma corrida com o trem

Em San Fierro, você pode ir para San Andreas de trem. A viagem pode ser divertida se você resolver testar suas habilidades de Jackie Chan e se jogar do trem em alta velocidade. Tente roubar um veículo mantendo o passageiro dentro dele e, então, deixe o carro no trilho do trem e assista um show de fogos.



17 Miami Beach

Se você encontrar alguma lancha policial ou navio de cargas, você poderá usar e abusar de sua metralhadora para mandar tudo pelos ares. Invadir o navio restrito do governo – possui até um heliponto – lhe renderá uma horda de soldados e policiais para derrotar.



18 Conversíveis não têm vez

Sempre que você estiver passeando por San Andreas e avistar um playboy desfilando com seu conversível, você pode surpreendê-lo com sua melhor arma. Afinal, se ele está desfilando pela cidade e dando mole, nada mais justo do que acertá-lo com gosto.

Insanidade em locais públicos



19 Escolhendo seu armamento

O maior segredo para tornar CJ um assaltante de primeira é não deixar nenhum tipo de rastro que o incrimine no futuro. Por isso, a melhor dica é acumular a maior grana possível e seguir até alguma loja de armas (Ammu-Nation). No lugar, reabasteça seu estoque de armas e munições para, em seguida, acabar com o vendedor da loja.



21 Comida podre? Mate o cozinheiro!

Sempre que CJ estiver com fome, você pode seguir até uma lanchonete para comer um cheeseburger ou uma pizza fresquinha. Porém, nem sempre o alimento estará no seu prazo de validade. O que fazer? Acabe com o cozinheiro. Aproveite para completar o serviço acabando até com a atendente da loja, e recuperar a grana do almoço.



23 Fogo na plantação

Uma das missões principais do game consiste em atear fogo em uma plantação na fazenda de um hippie desmiolado. No entanto, você pode continuar esta carreira de incinerador e queimar todo tipo de plantação que encontrar nas fazendas de Flint Country. Só tome cuidado para não desmatar as florestas e ser visto por um membro do Greenpeace.



20 Caos no quarteirão mais próximo

Por mais que você fuja, logo acaba destruindo alguma parte da cidade. Já que o objetivo é destruir, que tal fazer um teste no o quarteirão mais próximo? A idéia é simples: roube o maior número de veículos possível (acabando com seus motoristas, obviamente) e junte todos os carros no cruzamento mais movimentado que encontrar. Em seguida, suba no alto do prédio mais próximo, e use sua Rocket Launcher para explodir, com muita qualidade e entusiasmo, todos os veículos.



22 Um ET na Area 69

Se você acha que fugir do exército de San Andreas é mais fácil do que brincar de pega-pega, você pode experimentar o desafio de tentar invadir a base restrita da Area 69, a oeste de Las Venturas. O melhor veículo para a invasão é o clássico Jetpack, pois sua velocidade e controle são mais equilibrados. Você pode tentar fazer um rasante com um jato e atirar-se do alto com seu pára-quedas.





24 Encaçapando outras bolas

Quando você resolver aliviar o estresse do agito das missões, uma boa pedida é curtir um joguinho de sinuca no boteco mais próximo, em Los Santos. Você pode até mesmo desafiar um amigo em uma partida multiplayer, porém, caso o oponente seja o computador e ele vença a partida, você ainda pode sair vitorioso acabando com o sujeito usando seu taco.



25 Acabando com o Mestre Miagi

Na academia de San Fierro – conhecida como Cobra – você pode ter algumas aulas de karatê com um professor muito habilidoso. Porém, reza a lenda que nenhum ensinamento é aprendido com perfeição, a menos que o pupilo derrote o próprio mestre em um combate mortal. Por isso, não ignore os manuscritos antigos e, após aprender os novos golpes, acabe com o seu mestre e com os outros lutadores do local.

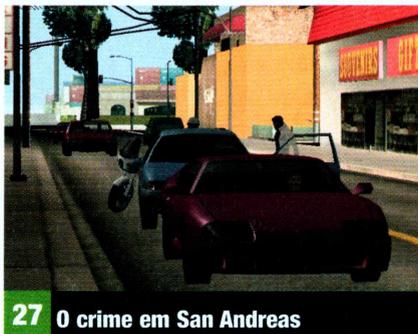


Insanidade do próximo



26 Nem sempre a culpa é de CJ

CJ não é o culpado por todos os crimes de San Andreas. Em alguns pontos da cidade, outras pessoas causam o barulho principal. Um exemplo é o prédio, localizado em Las Venturas, que fica na rua à direita da academia (GYM), ao norte da cidade. No local, você encontra pessoas se suicidando do alto do edifício. Uma homenagem a *Lemmings* (o time de produção de *GTA* fez parte da produtora deste game *Lemmings*).



27 O crime em San Andreas

Cansado de se achar o único Serial Killer de *GTA*? Então largue o controle (ou o teclado) por 3 minutos. A câmera do jogo mudará o foco de CJ para alguma desgraça que está ocorrendo pela cidade. Com isso, você verá que, muitas vezes, existem bandidos e assassinos bem mais sangues-frios do que Carl Johnson.



28 Os pedestres são super-homens

Roube um veículo onde dois passageiros, entre tirando apenas o motorista saia do veículo e, em seguida, conduza-o até um Pay 'N' Spray para dar aquela turbinada no carango. Ao sair do local, o passageiro que estiver com você no carro também sairá do veículo, porém, por mais que você queira, ele não poderá ser derrotado, tornando-se um pedestre imortal. Pena que CJ não pode dizer o mesmo.

Insanidade nos ares



29 HALO no oceano!

Siga com uma motocicleta até a montanha mais alta localizada ao norte da Area 69. Siga pela trilha que leva ao desfiladeiro, e jogue-se contra o mar. Após alguns segundos, acione seu pára-quadras para realizar um salto HALO (High Altitude Low Opening) e curtir o visual belíssimo das montanhas de *San Andreas*.



30 Um rasante explosivo

Quando você estiver cansado de destruir a cidade por terra, basta seguir até o aeroporto próximo de Las Venturas e escolher algum avião do local. Nossa sugestão fica para o Hydra, um jato que pode ser facilmente conduzido e que, ainda, lhe confere um lança-míssil e granadas. Com isso, a festa será garantida na cidade por onde você passar. Basta atirar nos veículos e assistir a uma das cenas mais pirotécnicas do game.



31 Um passeio nos ares

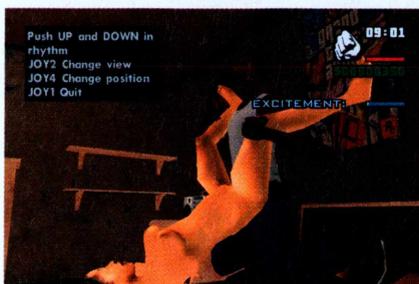
Em *San Andreas*, mais insano que pular no mar repleto de tubarões é jogar-se do edifício mais alto da cidade e abrir o pára-quadras nos últimos segundos restantes. Além de você curtir os monumentos mais belos da cidade, você aproveita para testar sua habilidade com o pára-quadras. Tente fazer isso se jogando de um AT-400 (o maior avião do game), e você verá que a adrenalina será maior ainda.

Insanidades picantes



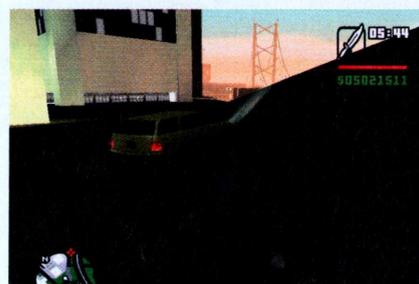
32 Hélice do Jason

O segredo para que CJ seja dinâmico e original é procurar a versatilidade, escolhendo equipamentos nunca antes imaginados por qualquer outro bandido do game. Um bom exemplo é você usar o helicóptero chamado Leviathan, que pode ser encontrado no aeroporto de Las Venturas. Com ele, você tem um bom controle de movimentação e pode sair pela cidade inclinando sua hélice sobre as calçadas como se fosse um triturador gigante.



34 Mulher de malandro

Se você perceber que CJ está com pouca grana por levar suas namoradas a restaurantes e boates, e que não ganha um beijinho sequer, basta instalar no seu PC o Mod Hot Coffee, e você terá a chance de convencer suas namoradas levando-as para uma noite inesquecível. Só não se esqueça do preservativo.



36 Mulher de vida fácil, porém curta

Desde os primórdios da série, uma das opções mais divertidas sempre foi encontrar uma mulher de vida fácil e conduzi-la até a melhor bocada para dar aquele talento na garota. Porém, mais legal ainda (além de insano) é, após a donzela completar o serviço, acabar com a coitada. Assim, além de recuperar a vida de CJ, você não perde dinheiro com a moçoila.



33 Salto com um caminhão de carga

Nas cidades do interior de San Andreas, você encontra Linerunne – um outro tipo de veículo –. Ele é caminhão de carga que pode ser usado em missões extras. Porém, se você estiver com raiva da carga, pode conduzir um destes veículos até o cume de uma montanha e jogar-se pelo desfiladeiro. Tente ser rápido e ativar o pára-quadras, caso contrário você correrá sérios riscos de explodir com o veículo.



35 Ataque sexual

Não há nada mais humilhante do que tomar uma surra de um maluco apenas de cueca nas ruas. O pior de tudo é se ele está armado com apenas um dildo lilás. Para o feito, basta remover as roupas de Carl Johnson em qualquer loja de conveniência ou, até mesmo, na sua casa. Em seguida, prepare seu dildo e infiltre-se nas bocadas das gangues. Essa só Freud explica.



37 Colecionador de ossos

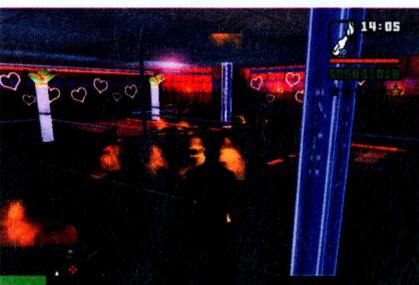
Quem assistiu ao filme conhece a história do taxista que, nas "horas vagas", aproveita para torturar suas passageiras. Para a chacina, basta roubar um táxi qualquer e iniciar uma missão de taxista. Ao encontrar uma passageira, coloque-a para dentro do veículo, e leve-a para o local que preferir. O resto fica para sua imaginação e para o arsenal de armas de CJ.

Insanidade nas boates



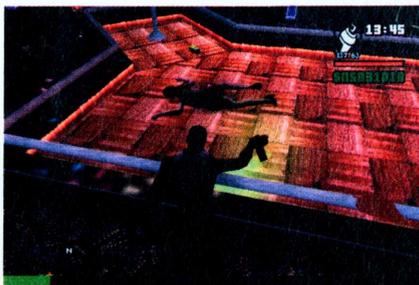
38 Esfriando seu calibre no Sex Club

Por mais toco que possam estar os modelos poligonais das dançarinas, esfriar a cabeça indo a um Sex Club pode lhe trazer, no mínimo, um pouco de tranqüilidade. Uma boa pedida é a casa de danças localizada ao norte de Los Santos. O local conta com uma salinha privativa, em que uma das emperequetadas dançarinas dá algumas reboladas por míseros trocados.



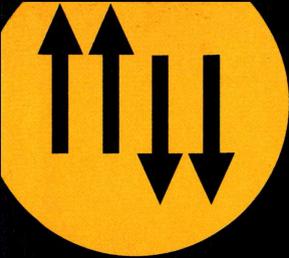
39 Vem quente que eu estou fervendo

Caso Carl Johnson entre em uma danceteria e não se sinta à vontade com a música ou com a coreografia das pessoas que estiverem na pista, carregue um festivo Coquetel Molotov e acerte na multidão. A explosão será semelhante, às dos filmes de Hollywood que sempre terminam destruindo o planeta.



40 Pintando o sete na boneca

Mais uma vez, se a dançarina principal da boate não fizer o perfil de CJ, ou não estiver lhe agradando com aquela coreografia de funkeira, ao invés de simplesmente acabar com a garota, por que não pichá-la com a tinta spray? Será muito mais original ver a pobrezinha com a cor do Hulk.



dicas

ROLLER COASTER TYCOON 3: SOAKED!

Antes de fazer os cheats, deve-se atualizar todos os patches de *Roller Coaster Tycoon 3*. Feito isso, para ativá-los, mude o nome dos visitantes do parque:

Nome	Efeito
James Hunt	Tenha o buggy para passear pelo parque
Atari	Todas as pessoas darão risadas
Chris Sawyer	Todo mundo pulando de alegria
Shifty	Todo mundo dançando
Frontier	Todas as pistas e carrinhos sem freio
John Wardley	Remove a restrição de altura para construção de uma montanha-russa
Jon Roach	Todas as montanhas-russas irresistíveis
Andrew Thomas	Diminui a fricção
Jonny Watts	Veja o parque com os olhos de um visitante

Guido Fawkes	Habilite o editor de fogos de artifício avançado
John D Rockefeller	Ganhe 10 mil em dinheiro
Mouse	Todos os visitantes ficam olhando em volta deles mesmos
ATTTech	Todo mundo se movendo mais rápido por 20 segundos
Make Me Sick	Todo mundo vomitando ao mesmo tempo
Atomic	Grandes explosões
PhotoStory	As câmeras tiram fotos
Ghost Town	Novos convidados não entram, antigos saem
FPS	Mostra o FPS do jogo
A Hitchcock	Vários patos aparecerão no parque
Alistair Lindsay	Som do parque muito alto
Isambard Kingdom Brunel	Treine todo o staff do parque por \$1000



WORMS FORTS: UNDER SIEGE!

Centurion Helm e bandeiras: conclua todos os tutoriais com um "Gold Medal".

Complete a missão correspondente com um "Gold" no ranking, para abrir mapas extras:

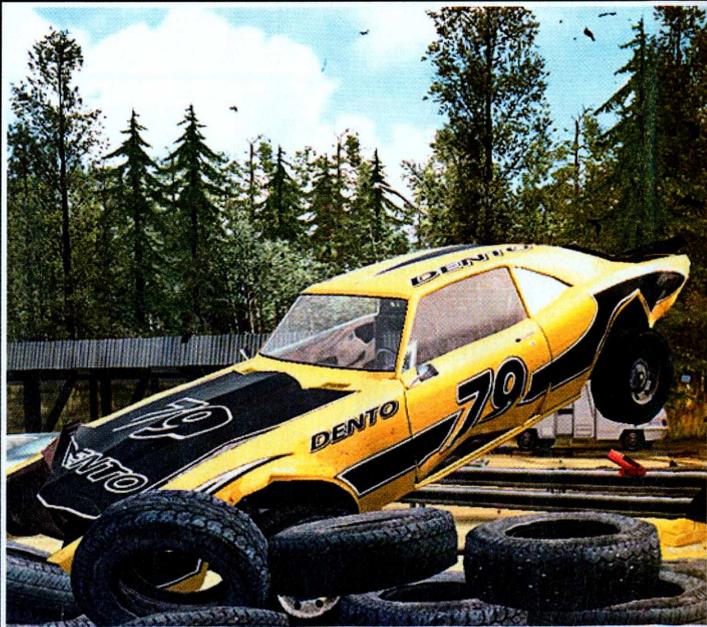
Mapa extra	Missão atual
Best Defence	Missão 17
Check Mate	Missão 8
Construction Junction	Missão 6
Monkey Troop	Missão 5
The Blue Dragon	Missão 13
The Great Wall Brawl	Missão 11
The Question Of Faith	Missão 19

The Ship Of Fools	Missão 14
Tower Of Power Under Construction	Missão 16
	Missão 3

FLATOUT

Vá em "Create Profile" e digite um dos nomes para habilitar as dicas. Os nomes desaparecerão se a dica for digitada certa. Apenas um código por vez poderá ser usado.

Nome	Efeito
giveall	Todos os carros, pistas e minigames
givecash	40 mil em dinheiro
ragdoll	Desativa todos os códigos



FANTASTIC FOUR

Para destravar arenas extras, você deverá usar os ícones escondidos do Quarteto:

Guard Granny stage arena: colete 31 Fantastic Four ícones.

Survival Killing Stage 2: Barge arena: colete 2 Fantastic Four ícones.

Survival Killing Stage 3: Underground arena: colete 4 Fantastic Four ícones.

Survival Killing Stage 4: Tikal arena: colete 7 Fantastic Four ícones.

Survival Killing Stage 5: Horus arena: colete 20 Fantastic Four ícones.

Survival Killing Stage 6: Elevator arena: colete 25 Fantastic Four ícones.

Survival Killing Stage 7: Shield arena: colete 28 Fantastic Four ícones.



AURORA WATCHING

Aperte [Tab] durante o jogo para abrir o inventário. Selecione o PDA e aperte [E] para ativá-lo. Depois, aperte G + 0 (zero) para ativar as dicas. Agora, digite os seguintes códigos:

Efeito	Código
Saúde ilimitada	3815
Encher a saúde	8745
Kit médico com efeito em dobro	0132
Proteção em dobro	6422
Double damage	7663
Todos os itens	7018
Todas as armas	8700
Cegar os inimigos	2733
Inimigos surdos	1554
Mover-se silenciosamente	0926
Munição ilimitada	8249



THE BARD'S TALE

Extras do game: para abrir vários extras do game, como artwork, músicas, etc, faça uma doação de 100 moedas de prata para um padre em uma cidade. Junte um montante de moedas e procure um padre. Salve o jogo. Agora, faça as doações seguidamente até acabar seu dinheiro. Pause

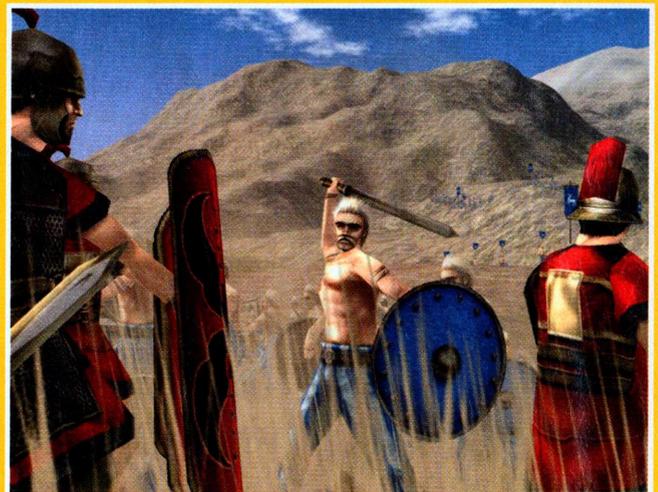


o jogo novamente, e clique em "Exit to main Menu". Quando aparecer a advertência que você está saindo do jogo sem salvá-lo, clique em "YES". Agora, na tela inicial, clique em "Extras". Volte, inicie o jogo novamente e salve rapidamente. Para outras coisas extras, deve-se mudar a quantia de moedas, conforme os números indicados:

- 1: Movie: Introduction
- 2: Song: Beer, Beer, Beer
- 4: Art Gallery 1
- 6: Art Gallery 2
- 10: Movie: Bard's Tale Logo
- 15: Song: Bad Luck – Ogan
- 20: Art: Gallery 3
- 25: Song: Bad Luck – Wolves
- 30: Art Gallery: 4
- 35: Song: Bad Luck – Minion
- 40: Movie: InXile Logo
- 45: Art Gallery 5
- 50: Song: Bad Luck – Jail
- 60: Art Gallery: 6
- 70: Art Gallery 7
- 80: Song: Tale of the Nukelavee
- 100: Song: Here's to the Bard
- 120: Art Gallery 8
- 140: Art Gallery: 9
- 160: Song: You're a Fooling One

- 180: Art Gallery: 10
- 200: Song: Bad Luck – Lava Life
- 220: Song: Bad Luck – Lava: Death
- 220: Song: Bad Luck – Bard
- 260: Art Gallery: 11
- 500: Movie: Ending 2
- 600: Movie: Ending 1
- 700: Movie: Ending 3

Ajuda no jogo: quando você matar o rato gigante, logo no começo do jogo, vá até a vila Houton e procure o filhote de cachorro bem no meio da cidade. Responda carinhosamente às suas perguntas. Feito isso, o cachorro começará a seguir você. Quando você for atacar um monstro, ele desviará a atenção do inimigo para que você possa atacá-lo em segurança.



ROME: TOTAL WAR

Aperte ~ durante o jogo e digite os códigos. Apenas um código por jogo poderá ser habilitado.

Código	Efeito
add_money 20000	Ganhe 20.000 de dinheiro
process_cq <nome da cidade>	Construção instantânea
kill_character <personagem>	Mate o personagem indicado
toggle_fow	Abra o mapa inteiro
date <ano>	Mude o ano do jogo
season <verão/inverno>	Mude a estação do ano





- Silenciador para shotgun e rifle catfancy
- Quebrar cano headshop
- Armadura blockmyass
- 5000 de dinheiro jewsforjesus
- Rosquinhas piggytreats
- radar boyandhisdog
- No clipping ifeelfree
- Flight mode fly
- Câmera nos foguetes fireinyourhole
- Solte a arma packnheat



ALEXANDER

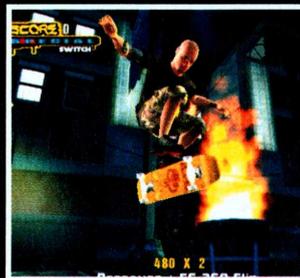
Aberte [Enter] durante o jogo para abrir a janela de console. Depois, digite os seguintes códigos:

- | Efeito | Código |
|------------------------------------|---------|
| Abra o mapa e mostre seus inimigos | viewall |
| 50.000 em dinheiro | babki |
| Vitória automática | victory |

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2



Selecione a opção de "Cheat Codes" no menu de opção e digite os seguintes códigos:



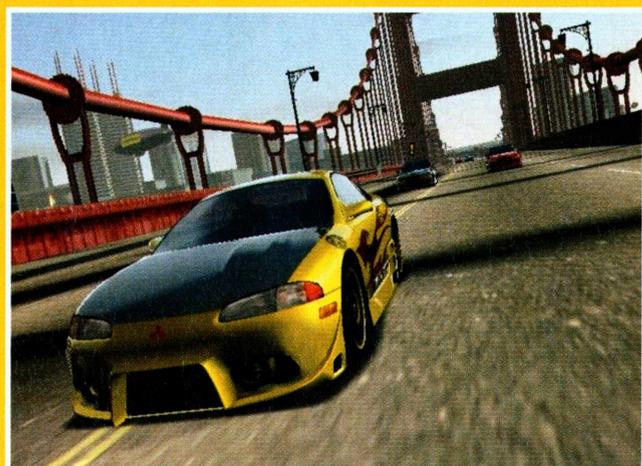
- | Efeito | Código |
|--|--------------|
| Paulie | 4-wheeler |
| Natas Kaupas e Tony Hawk (do Pro Skater 1) | oldskool |
| Nigel | Sellout |
| Beaverhausen | Sellout |
| Rail/lip balance ilimitados | straightedge |



POSTAL 2: APOCALYPSE WEEKEND

Aberte [Shift] + ~ ou @ para abrir a janela de console. Digite sissy para habilitar os códigos. Depois, digite os seguintes códigos:

- | Efeito | Código |
|---------------------|--------------------------------|
| Ative o God mode | set P2Player
BGodMode True |
| Desative o God mode | set P2Player
BGodMode False |
| Todas as armas | Gunrack |
| Munição extra | blastacap |



JUICED

Entre no menu "Extras" e, depois, em "Cheat". Digite PINT para abrir todos os carros no modo Arcade.





TOTAL CLUB MANAGER 2005

Dinheiro extra: vá em Club/Stadium Facilities/Stadium Expansion. Mude o tipo de estádio (rounded corners, oval – isto custa dinheiro) e, depois, selecione "Build Stadium". Repita esse procedimento. Atenção: não faça isso se você está pensando em realmente construir um novo estádio.



LOCO-COMMOTION

Selecione a fase: aperte rapidamente as setinhas do teclado, na seguinte ordem: ↑ ← → ↓ ← → ↑ ↓ ← →. Um som confirmará o código certo.

Cheat mode: Aperte rapidamente as setinhas do teclado, na seguinte ordem, quando aparecer o logo da Plastic Reality Technologies: ↑ ← → ↓ ← →. O som de um trem confirmará o código. Agora, digite um dos códigos:

Efeito	Código
Todos os trens	moretrains
Todos os carros	morewagons



Debug mode	imgoingnow	Efeitos sonoros alternativos	itsnoisily
Mini trens	minitrains	Veja estatísticas de sistema	commotions
Mini cars	miniwagons	Demo de Zoo Tycoon	thanksforme
Música alternativa	listentoit		



SANDMAN

COLEÇÃO DEFINITIVA

A VOLTA TRIUNFAL DO MESTRE DOS SONHOS

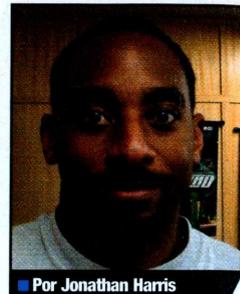
UM ÉPICO DOS QUADRINHOS ADULTOS, POR NEIL GAIMAN

EDIÇÃO DE LUXO EM 10 VOLUMES

VOLUME 2 – CASA DE BONECAS
JÁ NAS MELHORES BANCAS E LIVRARIAS
WWW.CONRADEDITORA.COM.BR



ESTRATÉGIA “RULES”!



■ Por Jonathan Harris

Eu cresci na geração do Atari – obviamente joguei quase todos os games dessa plataforma –, mas sempre tive uma queda pelos jogos de PC. Minha primeira experiência foi em *Hunt the Wompus* e *Oregon Trail*, que eu jogava no Apple II de um amigo. A coisa só ficou séria no final dos anos 80, quando arranjei meu próprio computador. No início, eu detonava games como *Grand Prix Circuit* da Accolade, *Kings of the Beach* da EA, e *Aces of the Pacific* da Sierra. Mas, na verdade, eu sempre preferi jogos de estratégia.

Minha paixão pelos games de estratégia começou com os títulos da Bullfrog. O primeiro grande clássico foi o *Populous*, da Bullfrog Productions. É um jogo onde você banca Deus: controla o clima, os desastres naturais e até sua própria tribo de humanos. Esse foi o primeiro game de estratégia em tempo real. O *Populous* definiu uma categoria que, mais tarde, foi explorada pelas séries *Command & Conquer*, *Warcraft* e *Age of Empires*. O segundo título da empresa foi *Syndicate* – um dos meus favoritos. Esse, por sua vez, foi o primeiro jogo de estratégia em tempo real baseado em esquadrões, e ambientado num futuro repleto de andróides, megacorporações e armas

muito loucas. Quem jogou deve se lembrar da “mini” arma mortífera e do lança-chamas. Porém, mesmo que tenha gostado muito desses dois jogos, sempre preferi games de estratégia baseados em turnos, os quais são governados por um rei absoluto: o clássico *Civilization*, de Sid Meier. Não consigo me lembrar de quantas horas (ou dias) gastei com *Civilization*, *Civilization II* e *Alpha Centauri*. Eu tive o privilégio de trabalhar com Sid Meier na equipe da Firaxis, onde cuidava do marketing do *Alpha Centauri* e de seu pacote de expansão, o *Alien Crossfire*. O projeto foi incrível – desde os testes (sim, às vezes, jogamos games no departamento de marketing) até o design dos pôsteres alucinantes que vinham com o jogo. Tenho pesadelos até hoje quando tento desvendar o sentido daqueles gráficos.

O *Civilization* foi minha primeira experiência com um game 4x estratégico. Por que quatro vezes? Explorar, descobrir, construir e conquistar. Desde a criação de *Civilization*, o design tem sido a base de todos os bons jogos de estratégia para PC, sejam eles baseados em turnos ou em tempo real. É por isso que esse título é considerado um dos mais inovadores de todos os tempos. Não há dúvidas de que bons jogos foram lançados após *Civilization*, mas acho difícil substituir o prazer que sinto ao negociar, pesquisar, guerrear e construir dentro das possibilidades desse game.

Quanto ao futuro, tenho ótimas expectativas para o título *Spore*, de Will Wright, que levará o gênero de estratégia a lugares totalmente desconhecidos. As possibilidades são inúmeras quando um jogo começa num aparelho celular, vai de um laguinho para uma vila, viaja pelo planeta, e invade a galáxia. Será fantástico assistir ao desenvolvimento do game, sem contar que a idéia de lançar um produto como esse é algo muito estimulante. 🚀

Jonathan Harris é gerente de marketing da Electronic Arts Brasil.

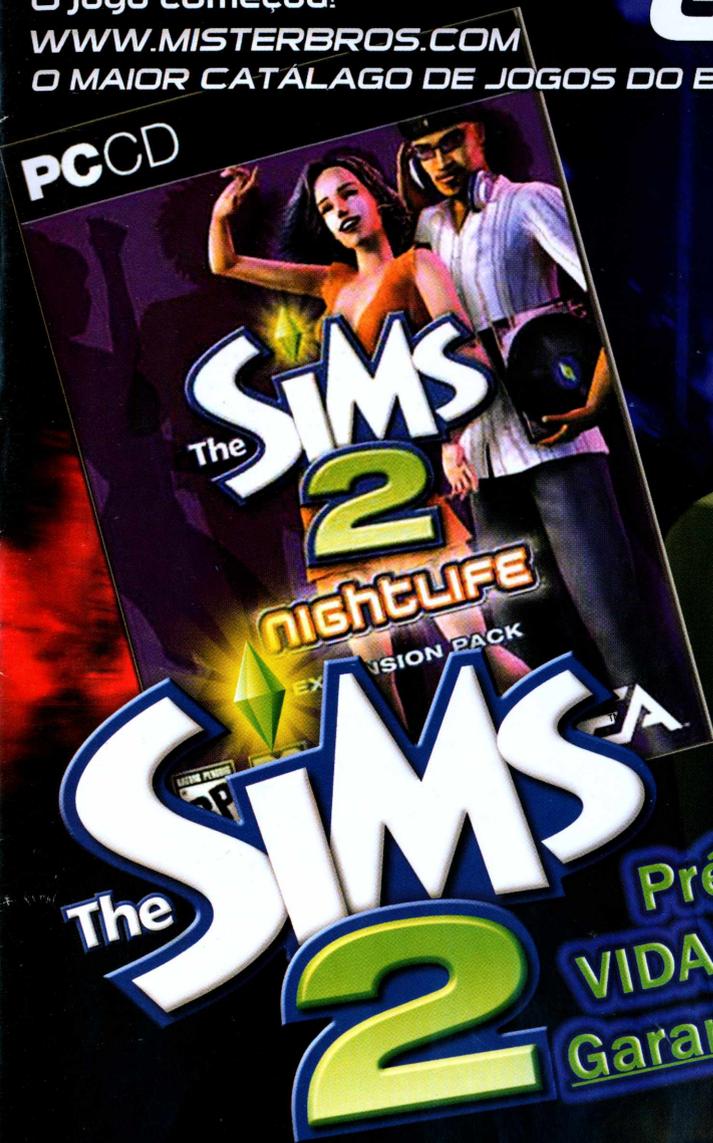
■ *Spore*, sem previsão de lançamento



MisterBros Games

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

Televentas:
 (11) 3266-4176



Pré-venda
VIDA NOTURNA
 Garanta já o seu!

Mais de 120 Títulos de PC e os melhores acessórios

PCCD



ENVIAMOS PARA TODO BRASIL!



*Promoção por tempo indeterminado. A MisterBros se reserva ao direito de alterar ou cancelar as suas promoções sem aviso prévio. Cada participante poderá efetuar o cadastro e concorrer apenas uma vez. Maiores informações sobre a promoção e os produtos você poderá encontrar no website WWW.MISTERBROS.COM ou pelo televentas (11)3266-4176. *Frete 1 dia útil. 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.

Intel® Pentium® 4

com Tecnologia **HT**

**Poder para expandir
seus domínios**



Warcraft III: Frozen Throne e Intel® Pentium® 4 com Tecnologia Hyper-Threading. Toda estabilidade e agilidade ao controlar seus exércitos.

Gamer, a Intel joga no seu time.



intel®