

# EGM PC



FUTURO

**IMPERDÍVEL**  
**5** Concorra a  
Windows Vista  
Ultimate



# SUPER MÁQUINA

Dicas técnicas e opções de compra para você não se arrepender na hora de montar um PC: desde a placa-mãe até a placa de vídeo



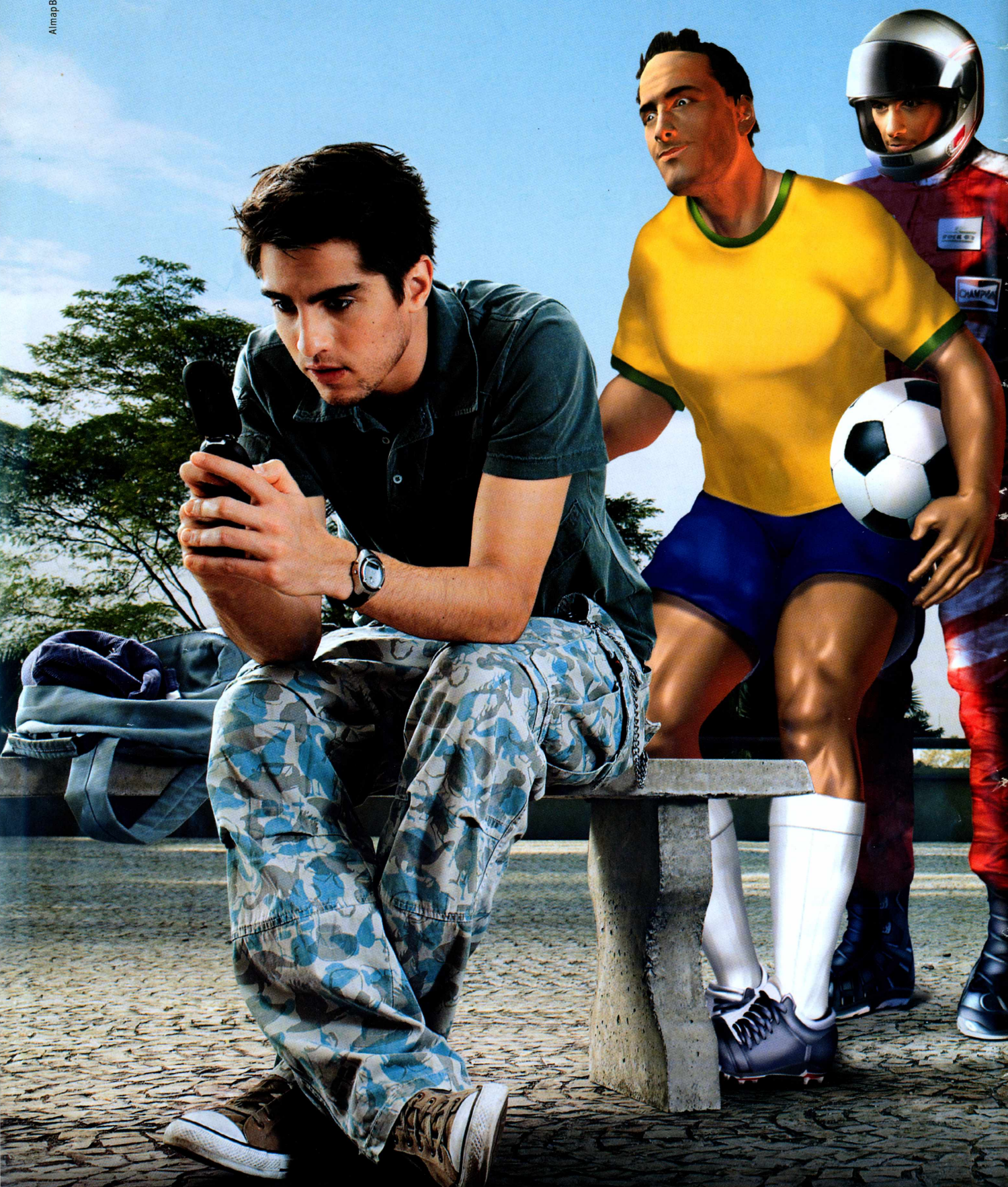
**NÓS JOGAMOS!** Confira o review  
**COMMAND & CONQUER 3  
TIBERIUM WARS**

ZIFF DAVIS MEDIA  
AUTHORIZED PUBLISHER

[www.heroi.com.br](http://www.heroi.com.br)

Nº 15 R\$ 7,50

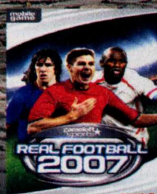
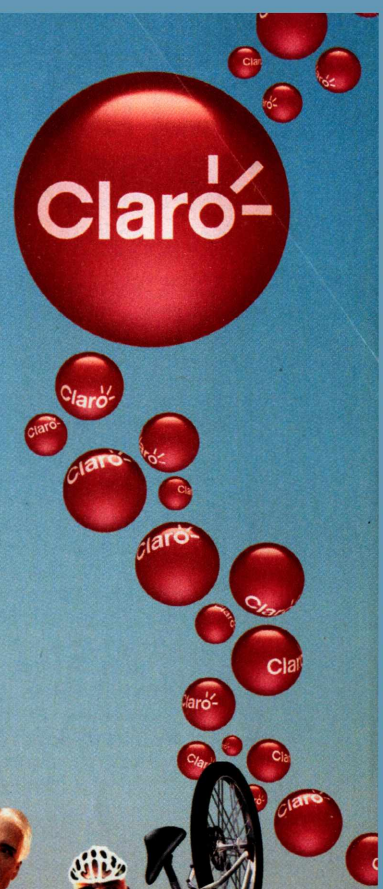




**Jogo Download:** tantas opções  
que você vai precisar de vidas  
extras para jogar todas.

Só na Claro você tem os melhores jogos  
para celular.

Acesse [www.claroideias.com.br](http://www.claroideias.com.br) e descubra.

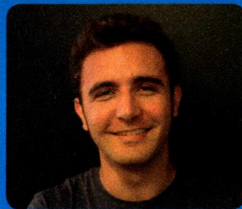


[www.claroideias.com.br](http://www.claroideias.com.br)  
ou ligue 1052

Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, Ubisoft e o logo da Ubisoft são marcas registradas da Ubisoft Entertainment nos EUA e/ou outros países. Gameloft é uma marca registrada da Gameloft nos EUA e/ou outros países. Asphalt3 Street Rules © Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft, o logo Gameloft e Asphalt Street Rules são marcas registradas da Gameloft nos EUA e/ou outros países. Todos os fabricantes, automóveis, motos, nomes, marcas e imagens características relacionadas neste jogo são marcas registradas e/ou materiais com direito autoral de seus respectivos proprietários. Todos os direitos reservados. Tom & Jerry e todos os personagens e elementos relacionados são marcas registradas © Cartoon Network e/ou Hanna-Barbera. "Cartoon Network" e a marca Cartoon Network são marcas registradas Cartoon Network - A Time Warner Company. Todos os direitos reservados.

# EDITORIAL

## Faça você mesmo



A segunda melhor invenção da humanidade, desde que o mundo é mundo, e a pólvora é pólvora, é o PC para jogos – a melhor, por unanimidade, é o revólver de espoleta.

Você nunca admitiu isso porque, até ontem, era possível, aceitável e natural

que o PC de jogos fosse igual ao computador do escritório de contabilidade do seu tio – pelo menos visualmente. Peças genéricas por dentro, o onipresente bege por fora.

Mas o que seria da evolução das civilizações se não fossem os exageros?

Os gabinetes enfeitados que, há dois anos, faziam você correr por treze horas sem olhar para trás ajudaram. Os mouses exóticos, as luzes piscando, o néon verde em doses cavalares. Eles também ajudaram a transformar o PC de jogos numa máquina mais bonita que um console da nova geração.

Por mais que os apetrechos visuais possam parecer futilidades que não justificam aqueles cruzados de reais a mais, eles foram de fundamental importância para estabelecer a estética do PC para jogos que as pessoas, hoje, parecem entender.

Não que um gabinete laranja seja, necessariamente, melhor que um cinza (claro que é), mas ele faz você bater na mesa e assumir que o amontoado de fios, slots e placas é seu. Então, meu amigo, o mundo começa a mudar. O “computador para joguinhos” tem dono, e o dono sabe tudo.

Você vai abrir a máquina, enxergar as peças, entender o que está acontecendo. Vai investir melhor seu dinheiro e aprender a tirar o máximo proveito do PC. Ninguém mais vai lhe enganar, vendendo peças com os dias úteis contados. Nossa matéria de capa vem para dar o empurrão que faltava – e o Correio Técnico sempre está aqui para o que der errado.

Renato Bueno  
renato@gameworld.com.br

## NOSSA EQUIPE



### ODAIR BRAZ JR.

■ Não marque bobeira: o olhar plácido da chefia está sempre ligado no que ocorre na redação. Revista em dia, sem atrasos e com qualidade supimpa!  
Favorito: *Supreme Commander*



### FABIO SANTANA

■ Sério? Compenetrado? Bravo? Não se engane com essa expressão sisuda: o Fabão faz essa cara de vez em quando, mas na verdade está rindo por dentro.  
Favorito: *Full Throttle*



### RONALDO TESTA

■ De máfia nosso amigo “Grand Testa Auto” entende. Veja só a expressão - seria ela inspirada em Tony Montana, ou Jack Nicholson? Que medo, hein...  
Favorito: *Evidence*



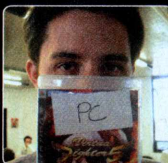
### RODRIGO GUERRA

■ “Drigo resolveu imitar o Marcos Pasquim, das novelas. Cresceu a barba, descolou um bonê arrojado... só falta andar sem camisa na redação.  
Favorito: *Neverwinter Nights 2*



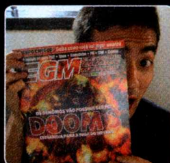
### RICARDO FARAH

■ Homem casado não pode fazer careta na foto, Shaaman! O que os shaamanzinhos vão pensar do papai no futuro? Quer que eles sejam maloqueiros?  
Favorito: *Supreme Commander*



### ORLANDO ORTIZ

■ É, Orlandão, esse jogo aí no PC, só em sonho mesmo. Como não dá para jogar VF5 no seu computador, contente-se com *Virtua Fighter 2*.  
Favorito: *Daytona USA*



### HENRIQUE MINATOGAWA

■ “Oh, que susto!”. Brincadeira, Minato não tem medo dos monstros de *Doom*, e dorme com uma foto da Kayako (*O Grito*) de baixo do travesseiro. Macho-san!  
Favorito: *Doom 3*



### ROBSON TEIXEIRA

■ Apareceram uns jogos de estratégia na redação, e Mr. Robson quase teve um treco. Balbuciou “oobaaa, deixa eu ver”, entre palavras ininteligíveis.  
Favorito: *WoW - Burning Crusade*



### HOMERO LETONAI

■ Homero também entende de hardware, e utilizou o gabinete do seu computador para fazer churrasco. Maminha com pasta térmica, que delícia!  
Favorito: *Test Drive Unlimited*



### MARCO SOUZA

■ Marco está com sono, pois não dorme há meses. Os fechamentos tomam todo seu tempo, portanto nada de comida, jogos ou brincar de carrinho.  
Favorito: *Street Chaves*



### ADELFIN HILTER

■ Calma, pessoal! Este cara não é nenhum malvado histórico, e sim um designer de sobrenome oculto e bom humor. Assista a *Monty Python* e entenda!  
Favorito: *Test Drive (o primeiro)*

GAMES • HARDWARE  
TECNOLOGIA  
**EGM**  
na  
**PC**

Número 15  
Abril / Maio de 2007  
www.heroi.com.br

### EGM BRASIL

André Forastieri Editor  
André Martins Presidente

### REDAÇÃO

Odair Braz Júnior Diretor de Redação  
Fabio Santana Editor Executivo  
Renato Bueno Editor  
Ricardo Farah Editor de Reviews  
Orlando Ortiz, Rodrigo Guerra e Ronaldo Testa Redação  
Robson Teixeira Coordenador de Arte  
Homero Letonai, Marco Souza e Delfin Designers

### COLABORADORES

Adriano Travizan, Alexei Barros, Caio Teixeira, Claudio Prandoni, Diego Assis, Douglas Vieira, Fagner Martinelli, Gustavo Hitzschky, Gustavo Lanzetta, João Paulo Nogueira, Matheus Sisdell, Renata Honorato, Suzana Bueno (textos); Henrique Minatogawa (revisão e textos); Marco Souza (ilustração)

## FUTURO

### FUTURO COMUNICAÇÃO COMERCIAL

Ana Paula Gonçalves Gerente Comercial  
Leandro Ribeiro Gerente Comercial de Assinaturas  
Cinthya Müller e Oswaldo Junior Assistentes Comerciais  
João Luiz Atendimento ao Leitor

### PUBLICIDADE

Luciana Eschiapati Gerente de Negócios/Publicidade  
Isac Guedes Executivos de Contas

### WEB

Fernando Nogueira Webdesigner

### TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

André Jaccon Supervisor Técnico

### FINANCEIRO

Priscila Santos Gerente Financeira

EGM PC, edição 15, abril/maio de 2007, é uma publicação da Futuro Comunicação.

Se uma conexão a cabo fosse discada, qual a velocidade da conexão?

### REDAÇÃO, PUBLICIDADE, ADMINISTRAÇÃO E CORRESPONDÊNCIA:

Rua Heitor Penteado, 813 Sumarezinho,  
São Paulo/SP CEP: 05437-000  
Tel.: (11) 6877-6088 Fax: (11) 6877-6076  
www.futurocomunicacao.com.br

### PARA ANUNCIAR

publicidade@futurocomunicacao.com.br  
Site: www.futurocomunicacao.com.br  
Fone: (011) 6877-6051 / 6877-6053 / 6877-6054  
Fax: (011) 6877-6074

### SERVIÇO 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) 6877-6056 / 6877-6057  
de segunda a sexta, das 9h às 18h  
Fax: (011) 6877-6076  
Cartas: Rua Heitor Penteado, 813 – Sumarezinho  
CEP 05437-000 – São Paulo/SP

Impressão: Oceano – Distribuição: DINAP  
Filiado à **ANER**  
www.aner.com.br

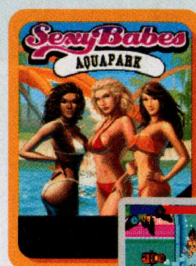
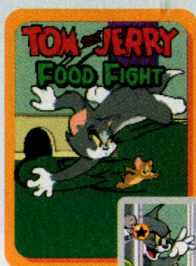
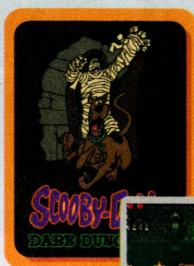
\*A edição brasileira da revista Electronic Gaming Monthly, denominada EGM Brasil, é publicada sob licença da Ziff Davis Media Inc., New York, New York. Os itens editoriais constantes na edição da EGM Brasil, que foram originalmente publicados na edição norte-americana, são copyright da Ziff Davis Media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

# OS JOGOS MAIS DIVERTIDOS DA GLU VOCÊ ENCONTRA NA Oi

Envie **GLU**  
para **880**  
e baixe agora



Acesse o **Portal Oi WAP** direto do seu Oi e escolha a opção **JOGOS**



Os preços dos jogos variam de R\$ 1,99 a R\$ 10,00 por download, acrescidos do custo de navegação do Portal Oi Wap: R\$0,008 por Kbyte via GPRS ou R\$ 0,30 por minuto via CSD. Consulte a compatibilidade do seu aparelho com este serviço em [www.oioja.com.br](http://www.oioja.com.br). Os valores apresentados já estão com tributos inclusos.

© 2007 Glu mobile, Inc. Todos os direitos reservados; © 2007 Microsoft. PGR e todos os elementos do jogo são marca registrada da Microsoft; SMOOBY-DOO e todos os seus elementos e personagens são marcas registradas de © Hanna-Barbera. Adidas, o adidas logo, a marca das 3-listras e Predator são marcas registradas da adidas-Salomon group; © 2005 Fox e seus personagens. Todos os direitos reservados; Tom & Jerry e todos os seus elementos e personagens são marcas registradas de ©Turner Entertainment Co.





# PROCESSADOR INTEL® CORE™ 2 DUO

APROVEITE O COMEÇO DA TEMPORADA  
PARA TESTAR UM COMPUTADOR COM  
O PROCESSADOR MAIS VELOZ\* DA CATEGORIA.



VOCÊ MERECE A TECNOLOGIA DUAL CORE DA INTEL.  
VOCÊ MERECE INTEL® CORE™ 2 DUO.



Performance **40%** maior\* e mais eficiente  
em termos de consumo de energia\*.

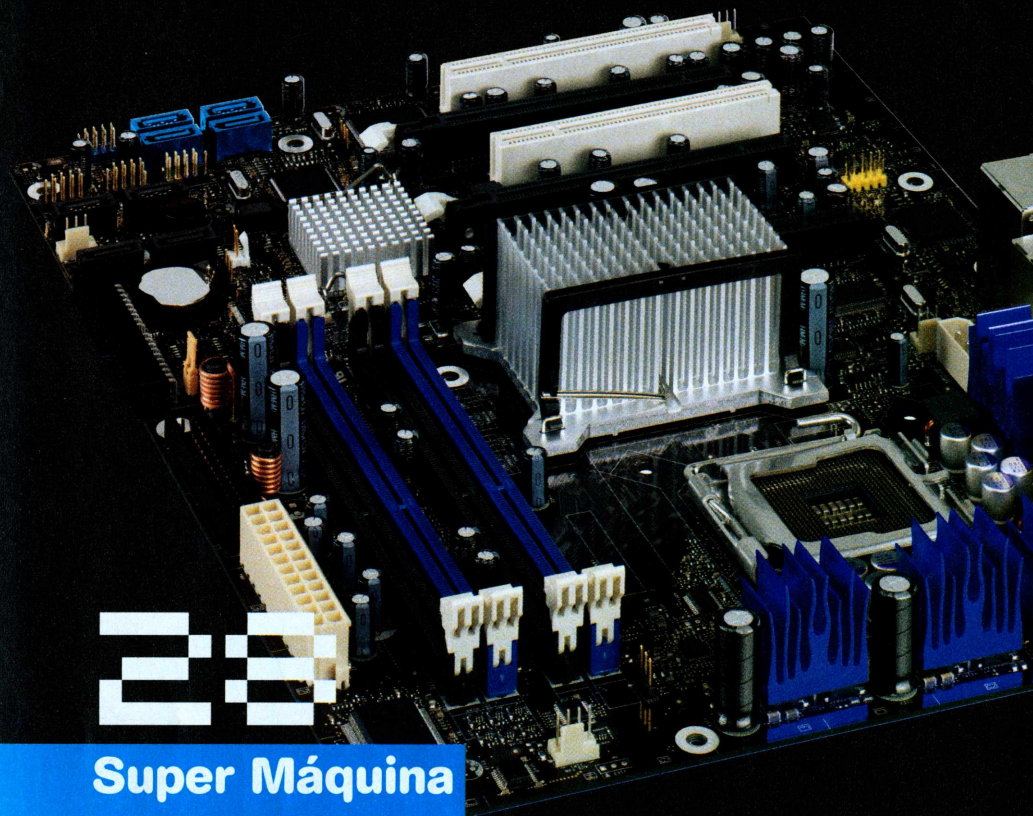


\*Performance medida comparando o processador Intel® Core™2 Duo para desktops e processador Intel® Pentium® D 805 no SPECint\_base 2000 e SPECint\_rate\_base 2000 (2 copies). Performance atual pode variar. Veja em <http://www.intel.com/performance> para mais informações. ©2006 Intel Corporation. Intel, Core2 Duo inside e os logoss Intel, Intel Core2 Duo e Core2 Duo inside são marcas comerciais, registradas ou não, da Intel Corporation. Todos os direitos reservados. Intel is the Official Corporate Partner of the BMW Sauber F1 Team.

[www.intel.com.br](http://www.intel.com.br)

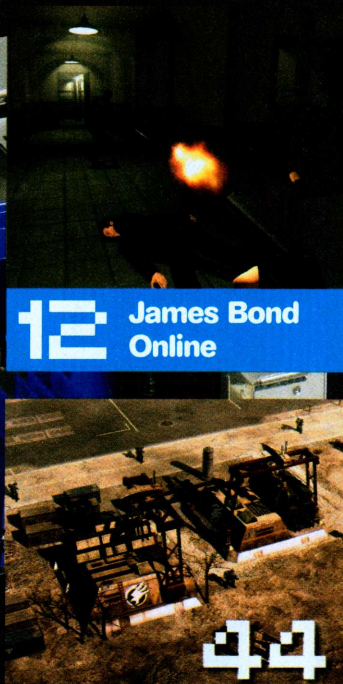
# ÍNDICE

> número 15 • abril/maio de 2007



## Super Máquina

Aprenda a escolher as melhores peças para seu PC



**12** James Bond Online

**44** Command & Conquer 3: Tiberium Wars

### > PCMAIL

10 Escreve que eu te escuto

### > LOADING

12 James Bond Online  
Mutirão internacional de fãs transforma GoldenEye com a engine de Half-Life 2

16 Além da Sombra Terrorista  
Shadow of the Colossus invade Counter-Strike

18 Scan  
Notas, observações, recomendações...

20 Celular  
Turbine seu telefone

### > .EXE

#### PREVIEW

22 Assassin's Creed  
Escondido na Idade Média

23 Hellgate: London  
Abrindo a porta do inferno

#### ONLINE

24 Festa na Rede  
Comemorações do mundo real ganham espaço nos MMORPGs

26 Karts Cartoon  
MMOG nacional em alta velocidade

### > CAPA

28 Super Máquina  
As dicas para montar seu PC

### > PROMOÇÃO

41 Só o Vista Salva  
Concorra ao Windows Vista Ultimate

### > REVIEWS

42 Supreme Commander

44 Command & Conquer 3: Tiberium Wars

47 Stronghold Legends  
Medieval II: Total War - Limited Edition

48 Warfront: Turning Point  
The History Channel: Civil War

49 UEFA Champions League 2006/2007

50 The Sims 2: Quatro Estações  
Sid Meier's Railroads!

52 Combo Sam & Max:  
Episódio 2 - Situation: Comedy  
Episódio 3 - The Mole, The Mob  
and The Meatball  
Episódio 4 - Abe Lincoln Must Die!

53 Entrevista - Dave Grossman

54 World of Warcraft: The Burning Crusade

55 Ragnarök Noghaltz & Lighthalzen  
City Life: World Edition  
Runaway 2: The Dream of the Turtle  
The Sims 2: Histórias da Vida

56 Heroes of Annihilated Empires  
Vanguard: Saga of Heroes  
Blitzkrieg 2: Fall of the Reich  
Evidence: The Last Ritual  
Europa Universalis III  
Darkstar One

### > TECH

58 Cada Janela tem Sua História  
A linha do tempo do sistema operacional Windows

61 Vista: Perguntas e Respostas  
Decida se é hora de migrar ou não

63 Enquanto o DX10 não chega  
Análise: GeForce 7900GTO  
e 8800GTX

64 Correio Técnico  
Mais perguntas, mais respostas

66 FAQs  
Diego Assis e a vida além do review



Um clássico do RPG on-line totalmente em português



# KAOS

BATALHA PELO NOVO MUNDO

Faça o download e cadastre-se pelo site:

[www.kaosonline.com.br](http://www.kaosonline.com.br)

 GUNSOFT

nova versão  
F2P  
gratuito

# PCMAIL

defeitos, coragem, velocidade, upgrades e integração

## ESCREVA PARA A EGM PC

PCMail  
Rua Heitor  
Penteado, 813  
Sumarezinho  
São Paulo - SP  
CEP: 05437-000  
pcmail@  
gameworld.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.

## Heróis corajosos

Parabenizo os editores da EGM PC pela corajosa e inteligente mudança promovida na revista a partir da edição 14. Percebe-se que a mudança não foi apenas de diagramação. Nas análises dos games, a presença de dois avaliadores com perfis diferentes nos possibilita um trabalho imparcial e competente. A avaliação do jogo *Company of Heroes* encorajou-me a importá-lo sem medo. A matéria no Loading: PC nova geração foi muito criativa. Sem dúvida, começamos o ano com ótimas razões para continuar esperando dois meses pela revista EGM PC.

– Hudson Pimenta  
Via e-mail

**O que seria de nossa coragem para mudar se não fosse o apoio do leitor em reconhecer nossos esforços? Obrigado pela força, Hudson, e não se esqueça de marcar uma partida conosco quando seu *Company of Heroes* chegar. Eixo ou Aliados?**

## De GTRs e Needs

Gostei muito da revista e os parabenizo pela resistência, em tempos de internet. Tenho algumas críticas e sugestões. Não acho que *NFS* possa ser comparado a *GTR2*, visto que um é jogo e o outro simulador. Por isso não podem ser comparados na mesma categoria. No review que fizeram de *GTR2*, notei claro desgosto pela simulação. Pena. Outra coisa. Que parâmetros foram

usados para que *FIFA 2007* fosse considerado melhor que *Pro Evolution Soccer 6*? Quem gosta de futebol realista, sempre fica com *PES6*. Qual o problema com a simulação? Parabéns e continue sempre melhorando e crescendo. Ganharam mais um leitor assíduo. Abraços.

– José Augusto Rocha Filho  
Via e-mail

**Na votação de Melhores de 2006, os jogos foram agrupados por tema, Zé, não categoria. Futebol com futebol. Orcs com elfos. Se *FIFA 07* teve mais votos que *PES6*, talvez seja porque o primeiro foi lançado oficialmente aqui, enquanto o segundo não, o que diminui sua presença nos PCs. No review de *GTR2*, nossos críticos fizeram a comparação com *Need for Speed* (Orlando), mas também deram o ponto de vista de um piloto de simulação (Testa). A comparação é inevitável, pois serve para localizar o leitor e estabelecer referências com jogos que ele, provavelmente, já conheça. Em todo caso, é uma questão de opinião (e de saber dirigir, coisa que Orlando e Testa nunca fizeram bem). Eu daria uma nota alta e cravaría o melhor tempo do mundo em todas as 34 pistas, mas não me pediram para escrever.**

## Comunidade

Qual a diferença entre enviar um email ou escrever aqui (na comunidade da



## EGM PC 14

Na seção Scan, pág. 21, o texto De Graça é Mais Bacana errou ao dizer que *Last War* (GunSoft) e *Rising Force Online* (Level Up! Games) eram gratuitos. Na verdade, *Last War* ([www.lastwar.com.br](http://www.lastwar.com.br)) foi e continua sendo gratuito, enquanto *Rising Force* foi gratuito somente durante a fase de testes. Para jogar *RF*, você pode fazer o download gratuito em [www.levelupgames.com.br](http://www.levelupgames.com.br) e escolher um dos planos disponíveis (30 dias saem por R\$ 19,90). Se você preferir comprar nas lojas, paga R\$ 49,90 pela Edição de Colecionador, que inclui mouse pad, manual de instruções, DVD de instalação, cartão de 30 dias de acesso e alguns bônus para usar no jogo.

Diferentemente do que diz o review de *F.E.A.R. - Extraction Point* (Bueno, pág. 51), você pode chegar ao fim de *F.E.A.R.* com até 175 pontos de vida (ou mais), não 130.

EGM PC no Orkut? É porque essa não é uma comunidade oficial? Poderia haver um tópico específico para isso. Faltou uma coisa na reportagem Os Primeiros da Turma: uns links para a gente baixar os jogos (ou demos) para analisar o nível do trabalho dessa galera. Bons reviews. Interessante que a galera não está poupando sarrafo. Em uma tomada geral, achei a revista muito boa, e percebo isso pelo tempo que levo para ler. Se demoro muito, é porque ela está um sacco, mas quando está boa, eu arrango tempo para ler até a frase "Esta frase não vai conseguir rodar *Crysis* no máximo". Abraço!

– Silvio Teixeira  
Via Comunidade EGM PC (oficial) no Orkut

Dito e feito, Silvio. Aqui vamos nós pensando diferente a partir dos comentários dos leitores. A comunidade no Orkut é e sempre foi oficial, até onde sabemos (<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=675378>). E, com ou sem tópico oficial, ficaremos atentos às discussões para aproveitá-las aqui. Sobre o link para baixar as demos: eles não estão disponíveis por enquanto. 🐛

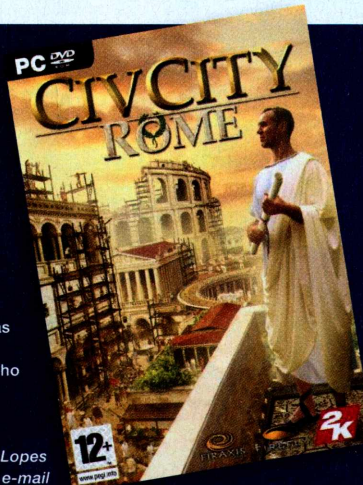
## CARTA DO MÊS

### Última Geração

Na seção em que vocês dizem que o preço de um console novo pode comprar um PC de "última geração" (EGM PC 14), tenho que dizer que o trabalho de vocês foi mediocre. Os upgrades até que foram bons, mas os PCs novos realmente pecaram na qualidade. Eu gostaria de dar a configuração de um PC que eu montei no início de dezembro por R\$ 4200: Gabinete XBlade (simples, mas barato), placa-mãe Asus P5B, processador Core 2 Duo E6400, 2 GB DDR2 667 RAM Samsung, HD 200 GB de 7200 RPM e 16 MB de cache, placa de som onboard (como as indicadas por vocês), placa de vídeo GeForce 7900 GS de 256 MB. Por favor, não levem a minha opinião a mal. Admiro muito o trabalho de vocês e espero que a revista continue tendo a qualidade que sempre teve, trazendo aos jogadores brasileiros as melhores novidades e informação.

– Gabriel Figueiredo Lopes  
Via e-mail

Com o Gabriel não se brinca – nem com o leitor. Infelizmente, cometemos alguns equívocos em determinadas sugestões – quando o desempenho poderia ser melhor com menos luxo e um preço mais baixo. De qualquer modo, esperamos que a matéria de capa desta edição sirva para reparar alguns erros e esclarecer dúvidas. E, já que você tem um vasto HD, que tal instalar *Civ City Rome* por aí?



"Last War promete ser sua melhor experiência"

- EGM



# LASTWAR

"É uma novidade como nunca se viu  
na história dos MMORPG"

- Next Play



Combates estratégicos e excelente jogabilidade.



MMORPG totalmente em português  
com gráficos arrasadores.



Elfos, humanos e feiticeiras batalham  
em continentes perdidos.

Faça o download e cadastre-se:

[WWW.LASTWAR.COM.BR](http://WWW.LASTWAR.COM.BR)

14 Indicado  
para maiores de 14 anos

GUNSOFT

Gunsoft - 4000 - Todos os direitos reservados

# LOADING

› Modifique seus jogos, sua vida e seu celular

› Clássico revisitado: do Nintendo 64 para os PCs

Туалет →

## O Original não é O BASTANTE

Grupo de fãs recria GoldenEye com a engine de Half-Life 2  
Por Adriano Travizan

**COMO FILMES CLÁSSICOS** que ganham refilmagens décadas depois do primeiro lançamento, jogos eletrônicos que marcaram época começam a seguir o mesmo caminho. *Resident Evil* e *Final Fantasy*, para ficar nos exemplos mais famosos, já ganharam remakes de suas principais versões em outras plataformas anos depois, mas sempre com o carimbo da produtora. Agora, equipes independentes e sem orçamentos generosos, mas com muita vontade de desenvolver jogos e aperfeiçoar habilidades técnicas, encaram também essa tendência de trazer de volta, com nova roupagem, os grandes nomes do passado. Nessa onda, *GoldenEye 007*, um dos melhores jogos do Nintendo 64 e lançado em 1997, está sendo recriado, dez anos depois, como um MOD de *Half-Life 2*.

### 007, 1997, 2007...

Se as referências ao número que simboliza a perfeição são apenas coincidências, o empenho do grupo responsável pela modificação é uma realidade que, se não resultará em um MOD perfeito, ao menos servirá como exemplo para futuros projetos de modificações em games. São mais de 20 pessoas, entre programadores, designers 2D e 3D, relações públicas, desenvolvedores e compositores, com o objetivo de "trazer de volta à vida as memórias e experiências do *GoldenEye* original".

*GoldenEye: Source*, nome oficial do projeto, conta com a participação de talentos entre 18 e 25 anos, de países como Estados Unidos, Austrália, Inglaterra, Malásia e Brasil, e começou a ser desenvolvido em janeiro de 2005. Com dois anos de trabalho e 50% de sua porção multiplayer já pronta, a modificação está disponível para download em versão Beta 1.0 e retornou como recompensa financeira, até hoje, US\$ 500 pela conquista de dois prêmios em concursos anuais de MODs, valor que será investido no projeto. Na equipe, profissionais que já trabalham em empresas como Electronic Arts e Odyssey

Interactive e, ainda assim, arrumam tempo para aprender, ensinar e desenvolver. "É realmente incrível ver gente da indústria, remunerada, trabalhando de graça em um projeto assim. Prova a seriedade de nosso MOD", comenta Sean Stock, diretor de arte e líder da equipe *GoldenEye: Source*.

### Arte inspiradora

Sem poupar esforços, o grupo recria tudo, desde armas e personagens do jogo de 1997, até a trilha sonora, que inclui regravações das composições originais, passando pelas versões clássicas dos mapas, com a mesma escala e posicionamento de itens, e a impossibilidade de cair de lugares mais altos, exatamente como no N64. Os membros da equipe são quase todos autodidatas que devem aos manuais disponíveis na internet suas habilidades em softwares de criação e edição. Hoje eles abusam da rede para tocar o projeto, mas dão as dicas para quem está começando. "O melhor a se fazer quando se quer produzir a parte artística de um jogo é estudar arte tradicional, como desenho, pintura, escultura e fotografia", lembra Stock. "Os MODs são

› PARA BAIXAR:  
<http://goldeneyesource.com>

› PARA ASSISTIR:  
<http://www.youtube.com/watch?v=V2WZUQBvXuw>

1997

N64



2007

PC



N64



PC



um campo de treinamento para novos desenvolvedores na indústria. O que acontece numa equipe como a nossa é que as pessoas chegam com habilidades razoáveis e as desenvolvem conosco". Não há previsão para lançamento da versão final, mas Stock explica, e nós compreendemos, os motivos. "Não é possível estabelecer um prazo na maioria das modificações. Não gostaríamos de desapontar os fãs ou nós mesmos quando algumas coisas atrasam o nosso progresso".

## CONHEÇA A ENTREVISTA:

**EGM PC:** No site, vocês afirmam que não pretendem recriar o jogo exatamente como no N64, mas garantem que as principais características do original serão mantidas. Quais são esses elementos que melhor representam a experiência de jogar *GoldenEye*?

**Sean Stock:** A chave para o sucesso em recriar a diversão e o feeling que o original tem está em acertar no ritmo e na ambientação. A jogabilidade requer muito planejamento, adaptações e testes, já que estamos lidando com engine e interface completamente diferentes. Os jogadores têm maior precisão e liberdade de movimento que antes, e nós não podemos lhes privar disso. É uma enorme vantagem para o jogador, mas um desafio para o desenvolvedor.

**EGM PC:** Como organizar o trabalho de uma equipe tão grande e distante fisicamente?

**SS:** Os fóruns do MOD são a ferramenta mais importante para estruturar nossos trabalhos e objetivos. Lá, há uma extensa seção privada que acessamos para nos mantermos sempre informados sobre o que cada um está produzindo. Usamos também programas de mensagens instantâneas, como AIM e MSN Messenger, e temos encontros ocasionais no Skype, além de organizarmos sessões de teste que chamamos de "Clube da Luta".

**EGM PC:** Vocês têm pessoas trabalhando em diversas frentes, como áudio, programação e design de artes. Qual a maior dificuldade na criação de um MOD?

**SS:** Manter o pessoal interessado e conseguir tempo para trabalhar na modificação. Mas, entre as áreas de desenvolvimento, com certeza a mais complicada é a programação. É muito difícil conseguir programadores, pois a maioria deles que tem vontade de trabalhar na indústria dos jogos já o

faz. E, como a programação é algo complicado e que toma muito tempo, esses programadores não querem estar envolvidos em múltiplos projetos simultaneamente, ainda mais quando não há remuneração.

**EGM PC:** Então como manter esses projetos independentes, já que não há qualquer remuneração?

**SS:** O que garante a sobrevivência de projetos como esse é a dedicação de todos por um objetivo em comum. A maioria dos MODs morre pela ausência desse objetivo. Em iniciativas independentes, você tem o desafio de criar um trabalho de nível profissional, com uma equipe profissional, mas sem remuneração para manter o pessoal trabalhando constantemente. Para ser sincero, eu acho que essa será a última geração de full conversion MODs, pois novas engines, como a Unreal Engine 3.0, irão exigir muito mais de artistas e programadores. Quem sabe as grandes empresas não comecem a financiar MODs, já que eles impulsionam bastante as vendas de jogos?

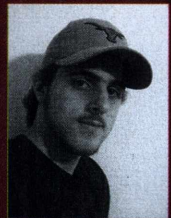
**EGM PC:** O que podemos esperar para a próxima versão do MOD?



**SS:** Dissemos às pessoas que nosso objetivo seria lançar conteúdo inédito a cada dois meses, e isso não aconteceu. Recentemente, nós reestruturamos grande parte da organização do MOD, tentando concentrar os esforços no que é mais importante em vez de procurar bolar idéias que seriam divertidas de se ver na prática. Assim, é difícil saber quando será lançada a próxima versão. Nós queremos, obviamente, lançá-la o mais cedo possível, mas também não queremos soltar algo prematuramente, como fizemos com a versão Beta.

**EGM PC:** Vocês têm um retorno dos gamers que baixaram *GE: Source*?

**SS:** O feedback que conseguimos é bem impressionante, e nós gostamos disso. A maioria é positiva, como "Nós amamos o jogo" ou "Bom trabalho", assim nós sabemos que estamos fazendo algo certo. Não iremos agradar a todos, mas se há algo que alguém nos diz que deveria ser alterado, nós escutaremos e tentaremos fazê-lo. Isso é o que há de positivo num projeto feito pela e para a comunidade. Nós recebemos muito feedback dela e isso só beneficia o projeto, algo que a maioria dos jogos comerciais não faz.



Sean Stock -  
diretor de arte de  
GoldenEye: Source



Se você tem medo de altura, pare de ler agora.

# Brasil no Mapa

Bruno Afonseca é o designer de fases de GE: Source



"Todo o trabalho realizado é extensivamente criticado para que fique impecável."

- Bruno Afonseca, designer de fases de GE: Source

Voz brasileira no grupo que desenvolve *GoldenEye: Source*, Bruno Afonseca, 21, é um dos designers de fase da equipe, responsável pela criação dos mapas da nova versão. No grupo desde dezembro de 2005, Bruno foi aceito após se cadastrar no fórum e colocar um de seus mapas para avaliação do time. Enquanto não termina o curso de Artes Visuais, com habilitação em Cinema de Animação, pela UFMG (Universidade Federal de Minas Gerais), o mineiro desbravador realiza alguns serviços freelance de design gráfico e sonha em trabalhar fora do país quando se formar. Até lá, não se cansa de jogar o *GoldenEye* original do Nintendo 64 e assistir ao filme *007 Contra GoldenEye* em busca de novas referências para deixar suas crias ainda mais realistas e detalhadas. A julgar pela qualidade dos mapas já disponíveis, comprovamos que ele fala sério.

**EGM PC:** Quando começou essa vontade de modificar os jogos?

**Bruno Afonseca:** Logo quando eu descobri que isso era possível. Comecei em *Stunts*, passei por *Doom*, *Duke Nukem 3D*, *Quake*, *Half-Life* e agora estou em *Half-Life 2*. Sempre achei o máximo criar o meu próprio conteúdo para os jogos, com isso fui aprendendo como eles funcionavam. Atualmente, passo mais tempo produzindo do que jogando.

**EGM PC:** Quais as principais ferramentas que usa na criação?

**BA:** O Valve Hammer World Editor, que uso para criar os mapas, e o Adobe Photoshop,



para criar as texturas. Como somos uma equipe bem entrosada, todo mundo bota a mão no trabalho dos outros. Há texturas minhas em outros mapas e vice-versa. Todo o trabalho realizado é extensivamente criticado para que fique impecável.

**EGM PC:** Como aprendeu a dominar esses softwares?

**BA:** Considero-me um level designer autodidata. Li muitos tutoriais espalhados pela internet e, depois que aprendi o básico, comecei a explorar por conta própria e descobri muita coisa sozinho. É perfeitamente possível ser autodidata e conquistar seu espaço na indústria. O que você precisa é estudar, jogar muito, mas com olhar crítico, desenvolver sempre suas habilidades e, claro, saber inglês.

**EGM PC:** Por que não dá pra ser um desenvolvedor de games no Brasil?

**BA:** Porque, por enquanto, não há formação, profissionais, mercado e incentivos suficientes para isso. Os impostos abusivos incentivam o contrabando e a pirataria, que modelam o mercado e influenciam a mentalidade

do brasileiro. Vivemos num país onde se dá mais valor ao produto palpável que ao trabalho necessário para produzi-lo. Aqui, a noção de propriedade intelectual é completamente distorcida, sem contar a tendência do brasileiro de dar mais valor ao produto estrangeiro.

**EGM PC:** O que precisa acontecer para que esse cenário seja alterado?

**BA:** Iniciativas, de todas as partes envolvidas. O surgimento de cursos de programação e design de jogos é ótimo, mas, enquanto os videogames continuarem inacessíveis à maior parte da população, o Brasil só estará desperdiçando uma bela chance de gerar inúmeros empregos e exportar produto, em vez de exportar talento, como tem acontecido.

**EGM PC:** Filho da Sega ou da Nintendo?

**BA:** Fui criado pelos dois. A Nintendo sempre foi uma mãe dedicada, e a Sega teve seus anos dourados, embora ultimamente esteja mais para pai alcoólatra. Enquanto aguardo a recuperação da Sega, me surpreendo cada vez mais com a Nintendo. 🐉



# UM DOS MAIORES CLÁSSICOS DA HISTÓRIA DOS ARCADES AGORA NO SEU CELULAR!

Billy Lee teve sua namorada seqüestrada e, com a ajuda de seu irmão Jimmy Lee, parte para resgatá-la, ao mesmo tempo em que combate a perigosa gang que está invadindo a região.

Domine as técnicas de artes marciais e o uso de armas como facas, chicotes, tacos de baseball, barris e até dinamites. A vida da namorada de Billy Lee está em suas mãos.



**Não perca esta aventura! Baixe agora o Double Dragon EX em seu celular!**

Consulte a disponibilidade do serviço e compatibilidade com seu aparelho acessando o site de sua operadora. Baixe Wallpapers exclusivos e saiba mais sobre os jogos da TecToy Mobile para o seu celular acessando [www.ttmobile.com.br](http://www.ttmobile.com.br).



Brasil Telecom  
[www.brasilelecom.com.br](http://www.brasilelecom.com.br)



[www.claroideias.com.br](http://www.claroideias.com.br)



Viver sem fronteiras  
[www.tim.com.br](http://www.tim.com.br)



TecToy  
mobile  
[www.ttmobile.com.br](http://www.ttmobile.com.br)



Brasil Telecom - a partir de R\$ 5,00 por jogo. A navegação do site Wap da Brasil Telecom e/ou conexão durante download do jogo serão cobradas de acordo com os dados trafegados. Consulte disponibilidade do serviço e compatibilidade com seu celular em [www.brasilelecom.com.br](http://www.brasilelecom.com.br). Claro - consulte a disponibilidade dos serviços para a sua região, a compatibilidade com a tecnologia e modelo do seu celular e tarifa dos serviços no site [www.claroideias.com.br](http://www.claroideias.com.br) ou ligue 1052 do seu Claro ou de qualquer telefone. Serviços disponíveis por tempo indeterminado, podendo ser descontinuados sem aviso prévio. Tráfego de dados tarifado. TIM - Para solicitar este e outros jogos da TecToy, envie TIM Torpedo grátis com a palavra TECTOY para o número 9696. Você pagará a partir de R\$ 5,99 por jogo. A navegação no site WAP da TIM e/ou a conexão durante o download do jogo serão cobradas, de acordo com os dados trafegados, conforme seu plano de acesso TIM WAP / TIM WAP FAST. Consulte disponibilidade do serviço e compatibilidade com seu aparelho em <http://www.tim.com.br>. Double Dragon EX © Todos os direitos reservados. Bandai America Inc. M-Dream Co. LTD (licensing to Bandai America Inc.) e © 2007 Milllion Co. LTD (original copyright holder), 2007, distribuído sob licença da TecToy Mobile no Brasil. Imagens ilustrativas.

# Além da sombra TERRORISTA

Shadow of the Colossus + Beyond Good and Evil =  
um novo Counter-Strike  
Por Adriano Travizan

**Para baixar:**  
community.clan00.  
de/maparchiv.  
php?id=3388

**Para assistir:**  
www.youtube.com/  
watch?v=  
3RyHXT55MjU

**Para portfólio  
completo:**  
www.warby.de



**PODERIAM OS GIGANTES DE** *Shadow of the Colossus* invadir clássicos como *Counter-Strike*? Para um alemão talentoso, a resposta é sim. Com 23 anos e 160 MB de mapas nas costas, Soenke Seidel, ou "Warby", é o pai de "de\_wanda", mapa de *Counter-Strike* que tem suas estruturas baseadas em *Beyond Good and Evil* e *Shadow of the Colossus*, dois dos melhores jogos da era PS2. Em um impensável híbrido de plataformas, Warby desenhou o mapa que mistura traços da arquitetura francesa com elementos visuais dos dois jogos, como a imperdível estátua de um colosso em aço. Dominando softwares de criação e edição como Adobe Photoshop, para as texturas, e Autodesk 3Ds Max, para o desenho do colosso, o artista alemão já contabilizou mais de 200 mil downloads da obra. Concentrado no momento em sua campanha em Rise of Legends, ele, que "não gostaria de ser alemão ao ver como seu país vira as costas para os games atualmente", bateu um papo com a EGM PC.

**EGM PC: Como exatamente se deu o processo de desenvolvimento do mapa? Você deixava o PS2 ligado ao lado do computador enquanto criava?**

**Soenke "Warby" Seidel:** Não. Na verdade, eu nem tenho um PS2. Joguei *Shadow of the Colossus* no videogame de um amigo do trabalho e *Beyond Good and Evil* no meu

computador. O desenho que usei no colosso foi tirado de um livro importado do Japão que traz as artes de *Shadow of the Colossus*. É uma arte conceitual, que sequer foi usada no jogo original.

**EGM PC: Quanto tempo levou o projeto?**

**Warby:** Não sei exatamente a duração, mas foram aproximadamente quatro meses entre a primeira pincelada e o lançamento do mapa. Lembro que estava realmente quente lá fora quando comecei e um frio de congelar quando tudo ficou pronto.

**EGM PC: Você está participando de alguma equipe de desenvolvimento atualmente? É possível sobreviver criando projetos como esse sem estar dentro de uma grande produtora?**

**Warby:** No momento, sou, teoricamente, parte do grupo que está desenvolvendo o Insurgency MOD [modificação baseada na engine Source], mas participei tão pouco que fico até envergonhado, pois o resultado parece que vai ser realmente bom. E, não, você não consegue sobreviver sendo um "modder" sem estar dentro de um grande estúdio.

**EGM PC: Imagine que eu pudesse oferecer a você o emprego que sempre desejou. Qual seria?**

**Warby:** Senhor supremo da Terra! Ou talvez o líder da área de design de

games em um estúdio com tradição e experiência, em algum país de língua inglesa que seja seguro, limpo e quente.

**EGM PC: Qual seu colosso inesquecível em Shadow of the Colossus?**

**Warby:** O que mais gostei é o que fica voando nas ruínas do pântano [5º colosso]. Ótima atmosfera e conceito, efeitos e visual maravilhosos e uma música inacreditável. Não gostei daquele que tem medo de fogo [11º]. Ele é pequeno, a arena onde o encontramos é chata e a forma como o derrotamos, usando um pedaço de madeira como arma, não condiz com o restante do jogo.

**EGM PC: Algum plano futuro? O que podemos esperar de Warby?**

**Warby:** Tenho uma idéia secreta bem interessante sendo desenvolvida em casa e devo trabalhar em um grande projeto comercial em breve, que também será bem legal, mas não posso dar mais detalhes.

**EGM PC: Se você pudesse gerenciar a equipe de desenvolvimento dos seus sonhos, qual MOD gostaria de criar?**

**Warby:** Um jogo de ação em terceira pessoa, com o sistema de luta de *God of War*, a plataforma de jogo de *Prince of Persia*, os enigmas dos *Zelda 2D* e os aspectos gráficos de *Gears of War*. 🎮



# BAIXE MUITA EMOÇÃO E AVENTURA NO SEU CELULAR!

A TecToy Mobile e a TIM trazem o melhor do mundo dos jogos para você.



Desafie e conquiste os maiores exércitos do mundo. Seja o rei e comande uma nação em batalhas épicas de vida ou morte. Redescubra o clássico da estratégia Age of Empires II nesta versão para celulares.



Sonic, a mascote mais querida do mundo dos games, está de volta em uma aventura fantástica para libertar o mundo do perverso Dr. Robotinik.



Envie um TIM Torpedo grátis com a palavra **TecToy** para o número **9696** ou acesse o **Portal TIM WAP** no seu celular e escolha a opção **Jogos > Mais Jogos > TecToy**.

Saiba mais sobre os jogos da TecToy Mobile em [www.ttmobile.com.br](http://www.ttmobile.com.br).



## SCAN

Desfragmentando seu cérebro

## Ação e reação “quase” humanas

A revolução da engine Euphoria

Por Orlando Ortiz



ACOMPANHE:  
Extras e  
atualizações no  
[www.heroi.com.br](http://www.heroi.com.br)



Até o momento, existem duas formas de representar a morte de um soldado em um jogo. A primeira é definir previamente a animação. Seja manualmente, seja através da captura de movimentos de um ator. A outra é utilizar uma engine de física, mas isso faz com que os personagens se pareçam com bonecos de pano, jogados para lá e para cá.

Para resolver isso, a NaturalMotion desenvolveu a Euphoria, uma engine que promete revolucionar a forma tradicional de se fazer jogos. Ela estabelece uma interatividade ímpar ao jogador e amplia a experiência “de nova geração”, com uma animação em tempo real que simula o corpo, membros, músculos e até mesmo o sistema nervoso dos humanos.

Em vez de pré-programar uma reação, ela permite que cada evento seja elaborado a partir de um sistema de ação e reação, sintetizados durante o jogo. Será possível, então, abordar uma mesma cena de diferentes maneiras, e realmente obter uma reação distinta em cada uma delas. Pense nisso como uma espécie de emulação da intuição humana. Haden Blackman, líder de projeto de *Star Wars: Force Unleashed* (um dos primeiros a abraçar a Euphoria) afirma que “a engine permite um nível de imprevisibilidade e variedade que não pode ser alcançado de outra forma. Quando as tecnologias funcionam em uníssono, permitem a criação de uma experiência diferente a cada nova partida”.

E isso vai muito além dos personagens humanóides: será possível simular, da mesma forma, elementos como metais de diferentes qualidades, gelatina, água, pedra, vidro e assim por diante. Cada um dos materiais reagirá de forma foto-realista, deixando os ambientes ainda mais reais. Durante uma demonstração, a empresa jogou um modelo do robô R2D2, de *Star Wars*, contra uma série de objetos. Ao ser atingida, uma placa de madeira soltou farpas e sofreu danos diferentes de acordo com o ângulo e força com que o objeto era arremessado. E é isso o que empresas como a LucasArts (*Indiana Jones*, *Star Wars: Force Unleashed*) e a Rockstar Games (*Grand Theft Auto IV*) procuram.

## FRAMES POR SEGUNDO

Lugares-comuns na história dos games: **Mafioso**

Mafia (Gathering - 2002)



Sam &amp; Max - Ep. 4 (Telltale Games - 2007)



Gangsters 2 (Eidos - 2001)



DOWNLOAD: 72 MB  
DISTRIBUIÇÃO: Freeware  
www.bombbergames.net

## Streets of Rage Remake

### Diversão à moda antiga

Por Orlando Ortiz

Se você jogava videogames na década de 90, deve se lembrar da série *Streets of Rage*, para Mega Drive. Fez enorme sucesso entre os fãs da plataforma, foi razão de inveja para quem não tinha o console, colocou o compositor Yuzo Koshiro sob os holofotes da fama e revigorou o gênero, que tivera seu ápice com *Final Fight* nos arcades. A saga *SoR* teve três episódios e desapareceu antes que sua entrada no mundo 3D fosse concretizada. Mesmo depois de muitos pedidos, um remake oficial nunca foi feito, o que deixou Axel, Skate, Adam,

Blaze, Max e Zan perdidos em algum baú. Mas um programador espanhol teve um faniquito e resolveu recriar o clássico, adicionando mudanças bastante pertinentes, e que já foram por muitas vezes sugeridas aos desenvolvedores. O melhor dessa história toda é que a programação "amadora" impressiona pelo nível de detalhes e pelo esmero (e tudo isso de graça). Entre estágios adicionais, novos movimentos, trilha sonora remixada e sprites retrabalhadas, foram meses de trabalho que concretizaram uma verdadeira homenagem à série.



## O Brasil que Recria

Por Alexei Barros

O 1º Microsoft XNA Challenge elegeu a melhor extensão do jogo *Space War* feito na XNA Game Studio Express, ferramenta gratuita de programação da Microsoft que oferece códigos pré-produzidos e abertos. "O concurso envolveu coisas que o brasileiro gosta muito: competição e criatividade, além da inovação tecnológica, já que o XNA permite desenvolver games para o PC e Xbox 360", comenta Rogério Panigassi, gerente acadêmico da Microsoft.

Com sete votos unânimes da banca avaliadora formada por jornalistas e acadêmicos, André Furtado, bacharel e mestre em Ciências da Computação e aluno de doutorado no Centro de Informática da Universidade Federal de Pernambuco, sagrou-se campeão com a modificação *Space War - Mission Commando*. Seu projeto foi considerado o mais inovador por implementar um mecanismo de reconhecimento de voz, algo até então nunca havia sido feito no XNA. 🗣️

## GDC 07 TOP 5

Por Gustavo Lanzetta

A Game Developers Conference aconteceu em San Francisco (Los Angeles, EUA) de 5 a 9 de março. Não viu? Confira o que aconteceu de mais importante:

**5 - Pirates of the Burning Sea:** O MMOG da Flying Labs promete uma jogabilidade mais dinâmica que a dos MMOGs "normais", na tentativa de agradar ao público que sentia falta de ação no gênero.

**4- Alienware:** uma das maiores vendedoras de computadores de alta performance anunciou uma nova workstation (máquina poderosa) voltada aos desenvolvedores de jogos. O MJ-12 8550i vem com dois processadores Xeon quad-core, memória RAM DDR2 e uma placa de vídeo GeForce 8800 GTX. A configuração mais modesta: US\$ 2500.

**3- Games for Windows Live:** a rede Live direcionada aos usuários do Windows Vista terá, como a Xbox Live, dois planos. O Silver, grátis, e o Gold, a US\$ 50 por ano. Não foram anunciadas, porém, as diferenças entre as contas para os usuários de PC, nem se teremos acesso aos conteúdos de mídia da Xbox Live.

**2- Portal:** o shooter-puzzle-em-primeira-pessoa (sobre o qual você leu na EGM PC 14) foi demonstrado na feira. Ele faz parte dos pacotes de *Half-Life 2: Episode Two* e não é muito extenso – a Valve fala em quatro horas de jogo (para jogadores espertos).



**1- Lost Planet:** o anúncio "sem querer querendo" da versão para PC de *Lost Planet* pode não parecer grande coisa, mas talvez seja um sinal de futuros jogos da Capcom ancorando no seu PC.

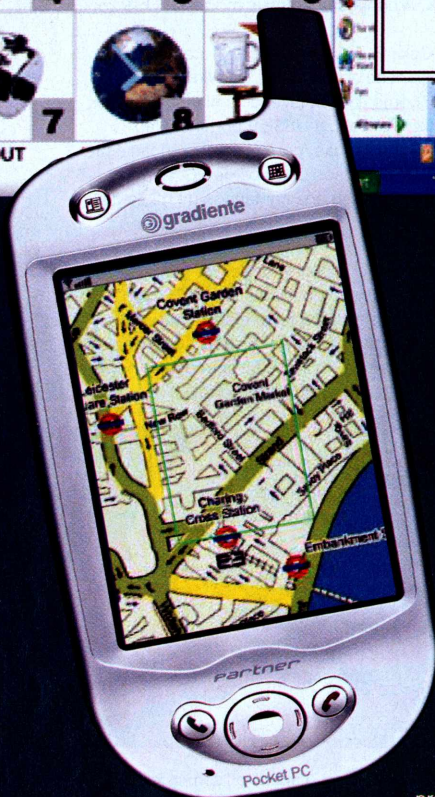
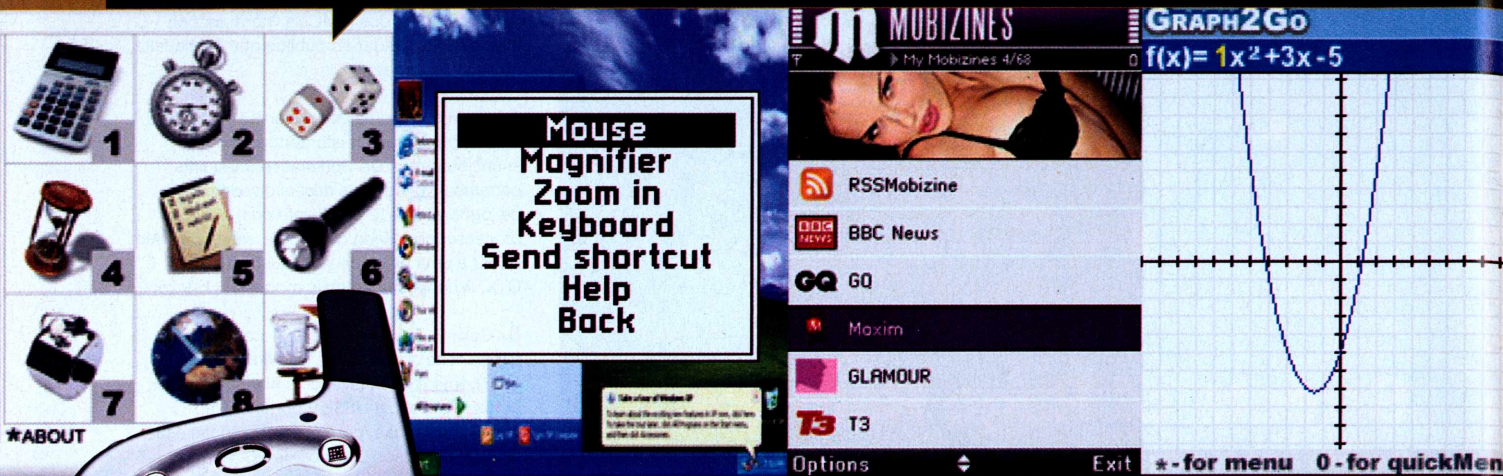


➤ André Furtado, vencedor do 1º Microsoft XNA Challenge Brasil

DOWNLOAD DO XNA GAME STUDIO EXPRESS:  
[msdn.microsoft.com/directx/XNA](http://msdn.microsoft.com/directx/XNA)

# CELULAR

Muitos bytes em suas mãos



## Turbine Seu TELEFONE

Ele pode fazer mais do que você imagina  
Por JP Nogueira

### ELE ESTÁ ALI, NO SEU BOLSO

ou dentro da sua bolsa. Sempre. Ao se preparar para sair de casa, você provavelmente se lembrará de pegar três objetos: sua carteira, suas chaves e seu telefone celular. Não há como fugir dessa realidade, e se porventura você esquecer o aparelho, logo escutará algo como "Tentei falar com você a tarde inteira!" ou "Tem celular pra enfeite, é?". E já que ele é algo tão essencial assim, nesta edição vamos conversar sobre um aspecto que pode torná-lo ainda mais especial para o seu dia-a-dia.

### Mundo Java

Nós falamos muito de jogos para celulares, mas eles são, antes de tudo, programas. E se os telefones podem executar programas de

acordo com suas restrições, então logicamente programas com outra natureza podem ser utilizados. É nesse espaço que entram os aplicativos, que desempenham tarefas práticas para facilitar sua vida.

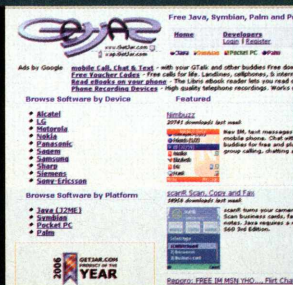
Você certamente já usou um desses. Lembra quando estava com preguiça de fazer aquele cálculo chato e mandou ver na calculadora do celular? Ou então marcou aquele horário complicado de acordar no alarme do aparelho? Esses são bem básicos, mas há muito material que empresas ou programadores independentes produzem e que podem turbinar o seu telefone. Geralmente, a tecnologia utilizada pra criar esses aplicativos é a Java 2 Micro Edition (J2ME), voltada para sistemas e aplicações embarcadas — aquelas que rodam em um dispositivo de propósito específico, desempenhando alguma tarefa que seja útil para o dispositivo. No nosso caso, os próprios celulares.

### Mil e Uma Utilidades

O leque de opções de aplicativos é realmente gigante, e vale a pena vasculhar a internet por algo que vá ser realmente útil para você. Quem sabe utilizar o próprio celular para isso? Existem vários navegadores que podem executar essa missão. Um exemplo é o Opera Mini, da Opera Software. Seus recursos permitem que as páginas possam ser utilizadas de forma semelhante às visualizadas no seu PC, mas com a navegação otimizada para o telefone. Tempo de carregamento menor e com prioridade para aquilo que vá agilizar a sua navegação. Ele ainda tem uma lista de recursos, como feeds RSS, envio de fotos tiradas com a câmera do telefone para a internet e maior segurança nas conexões (para acessar páginas de bancos, compras e e-mail). Se quiser saber mais, é só visitar o endereço online do projeto: <http://www.operamini.com>. Outro programa de cair o queixo é o RDM (Remote Desktop for Mobiles),

## GETJAR E SUAS BETA-MARAVILHAS

Há um local na internet onde você pode baixar de graça e testar vários aplicativos e jogos ainda em fase beta de testes. O GetJar ([www.getjar.com](http://www.getjar.com)) disponibiliza os arquivos necessários para instalação em dispositivos J2ME, Symbian, Pocket PC e Palm. Se você tem espaço disponível na memória do seu celular e quiser experimentar algum dos produtos, basta acessar o endereço WAP de cada um e inserir seu código. Também há a opção de baixar os arquivos para o computador e depois realizar a instalação com um cabo USB, infravermelho ou Bluetooth.



da Shape Services (<http://www.shapeservices.com>). Ele permite que você acesse e controle seu computador direto do telefone. Claro, a limitação é um problema e não é todo programa ou recurso que você poderá utilizar. Mas tarefas como acessar um arquivo do Word, editá-lo, salvá-lo e enviá-lo pelo Outlook ou G-Mail são completamente viáveis. Se estiver preocupado com segurança, todos os dados, telas, imagens, movimentos de mouse e teclas são criptografados usando 128 bits, com chaves geradas aleatoriamente. Você também pode incluir senhas para o uso, além de registrar tudo o que foi feito em um arquivo no seu PC. Lembra da calculadora que mencionamos anteriormente? Se ela não é suficiente para seu trabalho ou estudo, há outras opções na internet. A XCalc ou a Graph2Go realizam aqueles cálculos complicados e, de quebra, mostram os gráficos em 2D ou 3D.

### E algumas mais

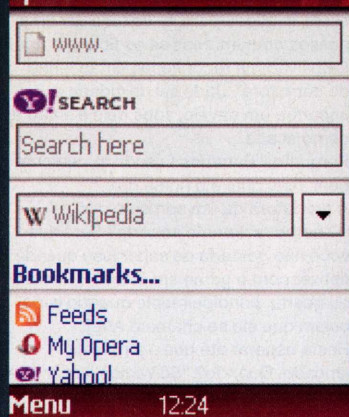
A lista continua, e uma infinidade de aplicativos pode salvar sua vida em situações delicadas. Mas há sempre aqueles de natureza duvidosa. As buscas pela internet podem levar a programas que são atualizados freqüentemente com fotos de garotas nuas ou semi-nuas. Uma bela briga, caso uma namorada ciumenta encontre isso no telefone. Mas não subestime os desenvolvedores: já estão disponíveis aplicativos que bloqueiam as imagens, tornando-as acessíveis apenas com o uso de uma senha. E, mesmo que os programas de mensagens instantâneas sejam focados

no uso em um computador pessoal, você pode baixar e testar um desses para o celular. A parte boa é que você pode utilizar sua lista de contatos do MSN, Yahoo! Messenger, AIM e alguns outros. Assim fica fácil saber se alguém está online para dar um aviso ou remarcar algum encontro. Como você gosta de jogos, existem até emuladores de videogames para serem instalados no celular. Eles pecam bastante em qualidade, os jogos não ficam bem em algumas telas e o processamento também é prejudicado. Mas ainda assim não deixa de ser interessante (embora você saiba que esse tipo de programa é ilegal, certo?). As opções continuam. Desde programas para gerenciamento financeiro até uso do telefone como lanterna. Dúvidas em inglês? Existem dicionários aos montes. Perdido em algum lugar esquisito? Pegue o telefone e acesse a internet em busca de aplicativos que oferecem mapas e GPS. E há alguns até bastante específicos, como um metrônomo digital para auxiliar os músicos de plantão ou um programa que avisa o horário correto das orações islâmicas, de acordo com a cidade em que você está.

### Eu quero

É realmente fascinante perceber tudo o que o que um telefone pode fazer além das suas funções consideradas básicas (ligações, mensagens, câmera, vídeo, rádio, internet e por aí vai). Mas antes de baixar tudo o que encontrar online, lembre-se de verificar o modelo do seu telefone para obter os arquivos corretos. Problemas de compatibilidade são bem comuns, e muitas vezes passam despercebidos pelos usuários. Quer dizer, você podeingar muito um aplicativo que está dando mensagens de erro, mas o problema pode ser a própria versão instalada. Mesmo que muitos desenvolvedores independentes disponibilizem seu trabalho de graça, os melhores programas ainda serão pagos ou terão uma taxa de assinatura. Convenhamos, com tantas possibilidades e facilidades, é um bom negócio desembolsar alguns reais (ou dólares) para transformar seu celular em ferramenta aplicada mais ainda ao seu cotidiano. Ou se você mesmo quiser arriscar, é um mercado que oferece muitas oportunidades. Quem sabe aquela sua idéia prática não pode se tornar um grande sucesso ao redor do mundo? ٩

### Opera Mini



faça o download dos jogos da GLU no site wap da sua Operadora





> Cenas de batalha, corrida a cavalo e ainda um monte de gente para testemunhar o seu próximo assassinato

Produção:  
Ubisoft  
Desenvolvimento:  
Ubisoft Montreal  
Lançamento:  
quando estiver  
pronto, ok?

## + PREVIEW: ASSASSIN'S CREED

# Ao lado do INIMIGO

Um novo estilo stealth nasce na Idade Média

Por Rodrigo Guerra

**"EXISTEM OUTRAS FORMAS DE SE FAZER UM JOGO STEALTH"**, diz a produtora de *Assassin's Creed*, Jade Raymond. "Em *Creed*, você poderá se esconder no meio de uma multidão, matar sua vítima e sair despercebido da cidade. Mesmo tendo essas características, não considero *Creed* um jogo desse tipo", ela diz. Jade, como ela prefere ser chamada, diz que "os jogos stealth, hoje em dia, seguem a mesma fórmula aplicada há anos em *Splinter Cell* [também da Ubisoft]: o jogador tem de se esgueirar pelas sombras, passar longe dos inimigos, matar o mínimo de adversários... *Creed* deixará o jogador decidir suas ações, não vai prendê-lo", completa a produtora, enquanto comanda o "herói" pela demo. O protagonista sobe em paredes, escala até o alto das torres da típica cidade da Idade Média e depois localiza seu alvo na multidão. "A partir desse ponto, você pode escolher seu caminho: ir correndo e chamar atenção, o que dificulta as coisas, ou ir devagar, sem chamar atenção". Andando pela rua, o assassino pára diversas vezes por causa da multidão, sendo impedido de seguir correndo. "O nosso jogo não é

um qualquer. As pessoas que andam na rua esbarram, conversam, param, sentem medo, puxam briga... Tudo depende de como você se comportar". Os olhares do público seguem o meliante, até que, em determinado ponto, um grupo de monges passa ao lado. "Repare que eles são parecidos com o personagem, então vou imitar a forma como eles andam para chegar ao alvo sem chamar atenção". E acontece exatamente isso. "Agora, posso esgueirar pelas costas e dar uma facada mortal". A tela fica com um tom amarelado e então... está lá o corpo estendido no chão. "Agora meus adversários virão atrás de mim. Posso acabar com eles ou fugir". Ela escolhe correr para mostrar acrobacias legais.

### Poder para o Povo

O personagem sai correndo pela cidade. O povo começa a atrapalhar. Ela escolhe caminhos diferentes, subindo em cercados, segurando em postes, empurrando pessoas. "Posso até improvisar barricadas para impedir o avanço de meus agressores", e é exatamente isso que Jade faz. Destroí uma varanda que impede o avanço de alguns captos-

res, mas alguns guardas chegam. "O sistema de batalha é diferente do que você viu em *Prince of Persia*. Posso manter uma postura defensiva e acionar comandos no momento certo para acabar com meus captos ou usar táticas mais agressivas, que expõem meu personagem, mas fazem o serviço mais rápido." Ela acaba com todos os inimigos. "Enquanto eu estiver nos arredores da cidade, serei perseguida. Em um jogo normal, bastava eu eliminar esses inimigos para eu voltar a ser uma pessoa comum. Mas se eu ficar por aqui todos vão me reconhecer, então tenho de dar o fora". Jade sai da cidade e encontra um cavalo, sobe nele e então a demo acaba. Pergunto: "Estamos falando 'o personagem' mas qual é o nome dele?". A produtora dá um sorriso e diz: "O nome realmente importa? Será que você não gostaria de saber isso quando estiver com o game em mãos?". Querer, eu queria, principalmente quando especulam que ele se chamará Altair. Resta esperar até que o jogo seja lançado. Quando? "Só vamos lançar *Assassin's Creed* quando ele estiver pronto", conclui Jade. ❧





PREVIEW:  
HELLGATE  
LONDON

# A cozinha DO INFERNO

Onde “demo” não quer dizer “demonstração”

Por Rodrigo Guerra

Demônios e capetas aparecerão em Londres por volta de 2038

**Produção:**  
EA/Namco Bandai  
**Desenvolvimento:**  
Flagship Studios  
**Lançamento:**  
Junho de 2007

**MESMO QUE VOCÊ SEJA ATEU,** sabe que humanos têm medo do inferno. E é no local mais quente do imaginário popular que estarão reunidos demônios e outras criaturas tão singelas quanto.

*Hellgate* se passa em Londres, num futuro não tão distante e não tão próximo. Junta elementos como o tiro em primeira pessoa e o RPG de ação, uma mistura que pode parecer estranha, mas que parece ser muito legal, ainda mais porque os cenários são gerados de forma aleatória. “É um RPG de ação que faz de tudo para dar aos jogadores um leque enorme de escolhas”, diz Bill Hoper, diretor executivo da Flagship. “É onde *Half-Life* encontra *Diablo*”, brinca. Pode parecer um absurdo, mas essa é a melhor forma de descrever *Hellgate*.

À primeira vista, você não aposta no jogo, mas logo descobre que existe um investimento pesado de empresas como a Electronic Arts e a Namco Bandai. Percebe que não se trata de tiroteio descerebrado – na verdade, tiroteio descerebrado é apenas uma pequena faceta do todo.


“O jogo tem uma estrutura estudada. Sabemos o que é legal ter e o que não é”, Hoper afirma e tenta explicar seu ponto de vista: “Depois que toda a história estava escrita, pensamos em fazer um RPG comum, mas fomos adicionando elementos, como cenários aleatórios, construção de itens, modos de campanha online... Coisas que façam você sentir vontade de voltar a jogar depois de terminar”.

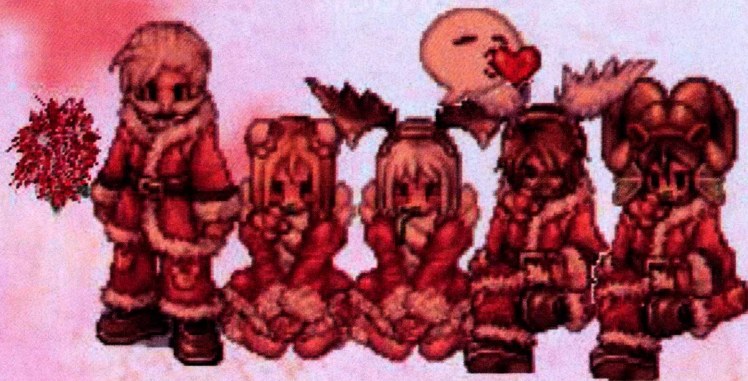
## Entendendo as coisas

Os demônios só conseguiram abrir os portões do inferno em um futuro distante, quando o ser humano conseguiu evoluir a ponto de criar armaduras com néon. “São três facções à disposição, todas elas compostas de personagens humanos”, explica Hoper. Em resumo, fica assim: os Templars são personagens mano-amano, parecidos com os Paladins e Barbarians de *Diablo*. Os Cabalists usam magia, com visão que pode ser alternada em primeira e terceira pessoa. Os Hunters são assassinos de seres infernais, com ferramentas propícias para isso. Hoper diz que “cada classe terá uma grande quantidade

de habilidades, o jogador poderá se dedicar a apenas uma delas e se tornar um especialista, com os poderes mais fortes ou fazer um mix, em que será mediano em tudo”.

Se você ainda não se convenceu, saiba que será possível modificar suas armas. “Você encontrará artefatos para adicionar poderes ao seu armamento, seja causando danos de dois ou mais tipos, seja ampliando o poder de ataque”, explica o diretor executivo.

Enquanto muitos se perguntam por que *Hellgate: London* está chamando tanta atenção, os mais atentos percebem que ele se parece mesmo com o que Bill Hoper disse – uma mistura legal entre *Diablo* e *Half-Life*. A história é bem estruturada, os elementos são familiares e a física é fantástica. Mas o que ele tem que os games que o inspiraram não tiveram? “Acho que o jogo em si é único. Não vemos muitos jogos de RPG com tantos elementos reunidos. Estamos trabalhando para ter um excelente jogo no dia em que ele chegar às lojas”. Ok. Então até lá ficaremos imaginando as possibilidades. 



# Festa NA REDE

Ferriados da vida real invadem os MMORPGs

Por Suzana Bueno

Natal, ano novo e até carnaval já estão na lista do pessoal. Será que os jogadores "alegres" vão comemorar o Mardi-Gras?



**PPGS ONLINE TÊM** o poder de unir e separar pessoas, criar inimigos mortais ou amigos inseparáveis. E, assim como muitos amigos unidos pelos MMORPGs decidem passar datas comemorativas juntos na vida real, é muito comum unirem-se dentro do jogo com a mesma finalidade. Segundo Nicholas Yee, psicólogo e estudioso do fenômeno dos MMORPGs, "os jogos do gênero têm todas as características de qualquer jogo offline, mas o que os torna especiais e tão chamativos são as interações sociais, a chance de criar fama e amigos; por isso é comum ouvir que não são os jogos que viciam, e sim as pessoas".

Vendo esse potencial, os jogos se adaptaram e hoje oferecem eventos

especiais para quem quiser passar seu feriado dentro do jogo.

## OS ADEPTOS

Thiago Zanatta, 23, é jogador assíduo de *World of Warcraft*, mas já passou o Ano Novo em *Ragnarök Online*. Seu caçador Kaeru viu a queima de fogos na praia de Cômodo junto de muitos, e uma dessas pessoas mais tarde se tornaria sua namorada na vida real. "Eu estava na casa dos meus avós, e a melhor maneira que havia para eu passar o Ano Novo perto dos meus amigos era dentro do jogo. Ainda aproveitei logo depois da virada que os mapas com monstros estavam vazios e fui matar um chefe com alguns amigos, foi muito divertido".

Élcio Faria, 22, joga *Guild Wars* desde

o lançamento de *Prophecias* (pacote de expansão) e, recentemente, passou parte do Natal com seu Necromancer e companheiros de clã. "Nos organizamos e fizemos várias gincanas. Demos prêmios pros melhores e fizemos amigosecreto entre os membros com itens do evento".

Bruno Ortega, 18, depois de assistir à queima de fogos no Ano Novo com a família, entrou em *Ragnarök Online* para ficar com os amigos. "Fiquei na cidade principal do jogo, Prontera. Foi legal porque tinha muita gente lá para quem eu não conseguiria desejar as felicidades e tudo mais por telefone. Combinei com as pessoas que todos começassem a usar fogos de artifício ao mesmo tempo, foi engraçado de ver".

## Festejando no jogo

### Carnaval em Ragnarök Online

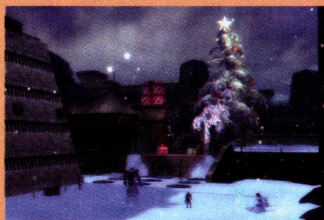
Traz todo ano um novo evento de Carnaval, com itens festivos e quests. Neste ano, você poderia conseguir uma peruca gigante e multicolorida, com bônus que expirava depois da festa.

### Dia dos Namorados em World of Warcraft

Uma onda de carência repentina ronda as cidades, e você deverá investigar as causas. As cidades são decoradas com flores e você pode conseguir vestidos de festa, caixas de bombons e chuva de pétalas.

### Ano Novo Chinês em Cabal Online

Um monstro especial habita vários mapas. Derrotando-o, você poderá obter itens como comidas típicas, roupas e bônus para equipamentos e personagens.



### Natal em Guild Wars

Todas as cidades em todos os continentes participam da festa, e mesmo nos trópicos do continente de Elona há neve, árvores de natal e NPCs vestidos com roupas natalinas. No modo de PvP, em vez de lutar com suas armas, você batalha com bolas de neve.

### Páscoa em Silk Road

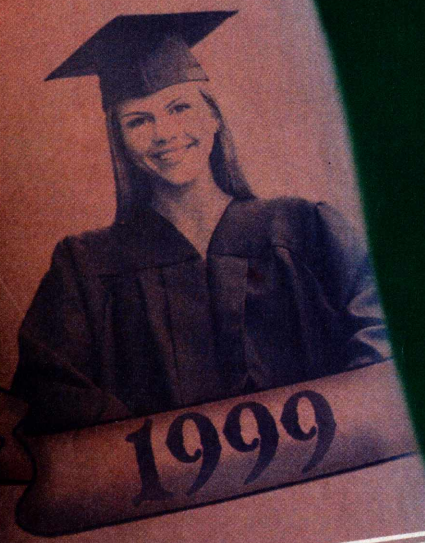
Apesar de sua ambientação chinesa, *Silk Road* traz um evento de Páscoa especial. Ovos foram espalhados pelo mundo, então cabe a você encontrá-los e levá-los aos NPCs do evento. Eles ficam localizados nas principais cidades do jogo, trocando os ovos por prêmios exclusivos.

### Parada Gay em City of Heroes

Capas, cintos, firulas coloridas, ousadia e uniformes emplumados. Não falta variedade em *City of Heroes*, e sua grande possibilidade de modificação dos personagens (um de seus maiores trunfos), permitiu que os jogadores organizassem sua própria Parada Gay dentro do jogo, levando muita cor e dança para as ruas de Paragon City.



Há formas melhores para gravar o que realmente importa.



As mídias virgens NIPPONIC® gravam dados, áudio e vídeo com mais segurança, tecnologia e qualidade, porque são da Videolar. Líder em multimídia na América Latina, produz anualmente mais de 400 milhões de CDs e DVDs virgens e gravados, como produções da Fox Film do Brasil, The Walt Disney Company, Paramount Pictures e Warner Music. Isso mesmo: a fabricante da NIPPONIC® é a mesma dos principais títulos de Hollywood e produtoras musicais. Então, já sabe: para gravar na melhor forma, NIPPONIC®, da Videolar.

> CD-R > CD-RW > DVD-R > DVD-RW >

**VIDEOLAR**

Mídias na melhor forma.

**NIPPONIC®**

Para gravar o mundo.

+ PREVIEW:  
KARTUN




**Produção:**  
Gunsoft  
**Desenvolvimento:**  
Gunsoft  
**Gênero:**  
Corrida online  
**Lançamento:**  
Junho de 2007

**SE O MERCADO BRASILEIRO** está empilhado de MMORPGs, não é culpa de ninguém, nem mesmo dos jogadores incansáveis que passam horas na frente do computador para alcançar mais um nível – ou conseguir mais um item secreto. Para quem não gosta desse tipo de jogo, está chegando em junho uma nova opção online: um jogo de corrida. *Kartun* ([www.kartun.com.br](http://www.kartun.com.br)) está sendo desenvolvida pela Gunsoft, empresa nova que tem se mostrado uma surpresa agradável ao trazer novos games online para o público. Segundo Luiz Filho, gerente de marketing da Gunsoft, “*Kartun* vem sendo desenvolvido desde outubro de 2006 e encontra-se em fase alfa de testes”. “Sendo representantes de jogos, estávamos na dependência de nossos parceiros com relação à parte técnica dos games. Não temos este problema quando desenvolvemos nosso próprio jogo”, completa Luiz.

O gerente afirma que o jogo seguirá os passos de *Super Mario Kart*, com diversos itens para se usar nas corridas, mas com a vantagem de poder personalizar seu bólido e o piloto, todos baseados no visual cartunescos. “A idéia de desenvolver um jogo próprio partiu do interesse da empresa em proporcionar um meio de diversão online para toda família”, declara Luiz. “Desde o início, *Kartun* foi projetado para ser a nova opção de entretenimento online para todos”, define Luiz Filho, que garante que o jogo será gratuito. As pistas terão como inspiração locais



daqui mesmo do Brasil, como o Amazonas e a cidade de São Paulo, tudo isso em moldes em 3D com detalhes muito bem feitos. “A princípio, serão quatro pilotos, oito carros e 16 pistas que o usuário poderá escolher”. Os itens e equipamentos poderão ser comprados via Cash, fórmula utilizada pela OnGame em *GunBound*. Além disso, o jogador deverá conquistar licenças para seguir em desafios maiores em um sistema de evolução parecido com um MMORPG. Ou seja, prepare-se. Em vez de calabouços, você terá que enfrentar pistas em todos os cantos do Brasil – o que é bem legal. 

# Karts CARTOON

Jogo de corrida online é desenvolvido no Brasil

## Landmass

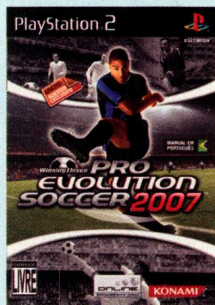
A GunSoft ainda prepara uma outra surpresa para o segundo semestre: *Landmass*. Trata-se de um jogo de tiro futurista, com mechs, snipers e bastante ação. Confira o vídeo em [www.landmass.com.br](http://www.landmass.com.br), e vá se preparando. Atualmente, o jogo está em fase de tradução para o português.



Ofertas válidas de 12/03/2007 a 31/03/2007 ou para as 10 primeiras peças de cada produto (o que ocorrer primeiro), sujeitas à disponibilidade de estoque sem aviso prévio e às condições e formas de pagamento vigentes no Submarino na data da compra. Preços anunciados não incluem o serviço de entrega. Taxas: imposto por minuto + R\$ 0,04 (tel. fixos) ou R\$ 0,45 (tel. móveis).

# Depois da prévia da revista, chegou a hora de conferir.

Encontre estes e outros games no Submarino.



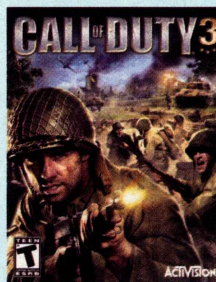
## Jogo PS2 Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2007

- Campeão de vendas no mundo
- Movimentos e imagens gráficas com excelente qualidade
- Novas ligas profissionais com clubes famosos: inclui o Manchester United

R\$ 199,90 à vista

10x R\$ **19,99**

sem juros no cartão



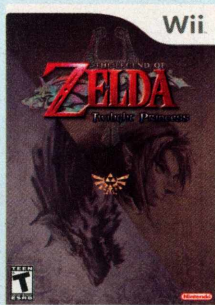
## Jogo PS3 Call of Duty 3

- Sinta a fúria de um combate
- Batalhe frente a frente com as forças alemãs
- Sinta-se na Segunda Guerra Mundial

R\$ 259,90 à vista

12x R\$ **21,66**

sem juros no cartão



## Jogo Nintendo Wii The Legend of Zelda Twilight Princess

- Sinta a força do lobo e do herói
- Batalhe contra tropas de estranhas criaturas
- Inacreditável pontaria com o controle único do Wii console

R\$ 299,00 à vista

12x R\$ **24,92**

sem juros no cartão



## Jogo Xbox 360 Need for Speed Carbon

- Personalize o carro dos seus sonhos
- Desafie os grupos rivais pelo controle de seus territórios
- Novos modos de jogo Canyon Duel e Drift

R\$ 199,90 à vista

12x R\$ **16,67**

sem juros no cartão

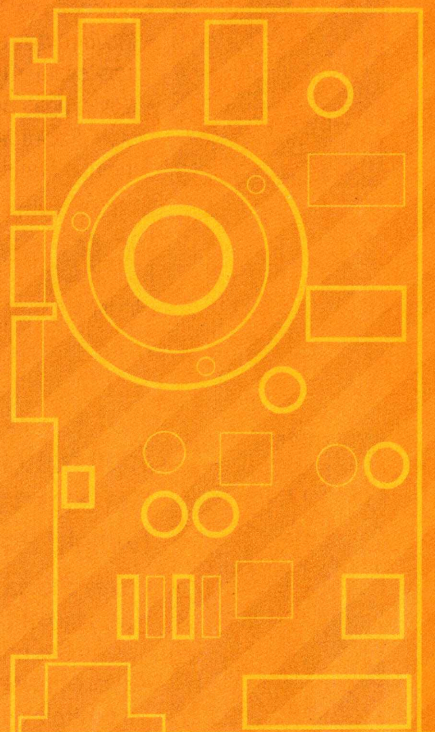
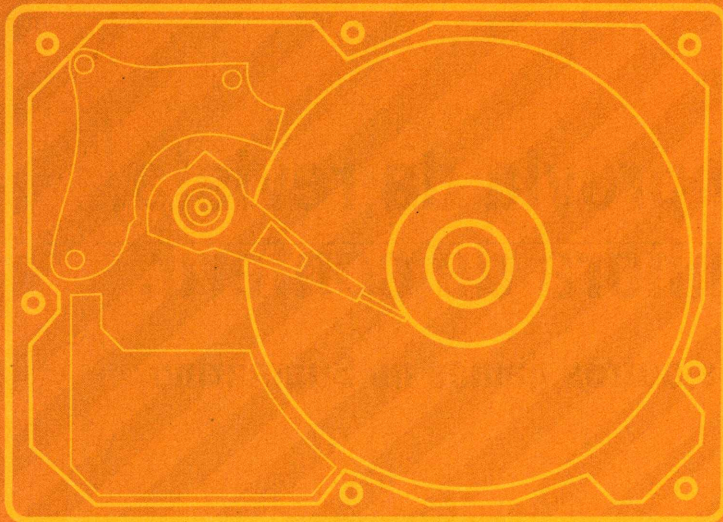


COMPRE TAMBÉM PELO TELEFONE

São Paulo: (11) 2199 8888 Outras Localidades: 0300 789 4000\*



Pode imaginar. Aqui tem.

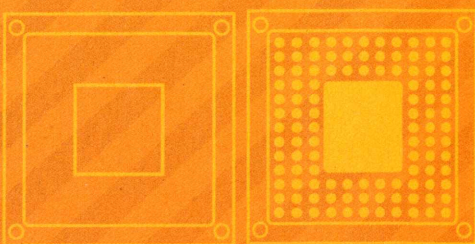


# FAÇA VOCÊ MESMO

Seu guia de hardware para enfrentar a  
nova geração

Por Fagner Martinelli

BEM, AMIGOS DA EGM PC. O ano de 2007 chegou e os consoles da nova geração vieram esbanjando tecnologia. Aquele seu primo pegou no seu pé, falando que seu PC nem chega perto do desempenho do Xbox 360 dele. Mas isso não vai ficar assim. Nós preparamos um guia completo para você entender e escolher as peças que vão fazer seu PC ir além de qualquer máquina de jogos caseira.



## Termos Gerais

O primeiro erro ao montar um PC é reconhecer a capacidade dele pelo nome do processador – quem nunca ouviu a expressão “O amigo do meu primo tem um Pentium?”. Mesmo que o processador seja uma peça fundamental, um PC é um conjunto, que deve ser equilibrado para que uma peça potente e cara não fique parada, à espera das outras mais baratas e simples, que você foi obrigado

a escolher para investir a grana no custoso processador. Você já entendeu que deve balancear quantidades de memória, potência do processador, placas de vídeo e afins. Uma super placa 3D topo de linha não vai fazer o seu Celeron com 256 MB de RAM rodar F.E.A.R. com qualidade. Você quer optar por uma super placa 3D top? Então prepare o seu bolso não só para ela, mas também para o resto do time, que deverá incluir uma fonte de primeira linha, um processador ultrapotente,

gigas de memória e uma essencial e cuidadosamente selecionada placa-mãe.

Ao longo das próximas páginas, vamos abordar algumas particularidades de cada uma dessas partes e sugerir opções de compra, para que você possa escolher com sabedoria um computador que não lhe decepcione. Tenha sempre em mente: você está construindo uma máquina para que os dados cheguem rápido de um lado para outro. Sejam eles headshots ou tiros para o alto.

## PLACA-MÃE

Ou mobo (MOther BOard), para os íntimos. É o componente mais relevante de um computador, já que é por meio dela que os dados vão circular de um componente ao outro. A escolha de uma placa-mãe depende de uma série de fatores, e a marca é um dos mais importantes. Boas marcas em placas-mãe não significam apenas nomes de destaque, mas também componentes mais bem escolhidos, que garantem a estabilidade e durabilidade do sistema. Uma placa-mãe é composta principalmente por um chipset, chips adicionais para funções específicas (como som, rede etc.), capacitores eletrolíticos, peças de plástico, cobre, silício e ouro, organizados em várias camadas como se fossem um sanduíche. Essas camadas recebem soldas especiais e são unidas, dando a impressão de serem uma só peça. O chipset é um conjunto, geralmente dividido em duas partes (ponte norte e ponte sul), responsáveis pelo controle e comunicação de todas as partes do PC. Ele é quem dita os recursos e capacidades da máquina, o tipo de processador que você poderá instalar e que memórias você poderá usar.

### Marcas

Um bom chipset é garantia de um PC estável. Anote as principais marcas de fabricantes: Intel, AMD, nVidia, ATI, VIA e Sis. Placas de renome, e mais caras, geralmente usam chipsets de uma das quatro primeiras marcas citadas, sendo a nVidia e a série nForce de ChipSet os mais usados por jogadores. Já placas medianas, ou mais baratas, costumam vir com peças da Via ou da Sis. Isso não significa que sejam placas ruins, mas apenas que não são as mais robustas do mercado, já quem têm menos recursos e são menos capazes de operar em condições extremas ou fora das especificações de fábrica.

### Soquetes

A placa-mãe também dita a plataforma, ou seja, o tipo de soquete e, portanto, o tipo de processador que você poderá usar. Se você escolheu um processador Intel, a placa-mãe hoje deve ser LGA 775 pinos. Essa descrição limita o tipo de encaixe que o processador deverá ter para ser compatível com a placa, e nesse caso,

você deve ficar atento também se o chipset aceita trabalhar com o processador que você escolheu.

Já se você vai montar seu PC com processador AMD, hoje, deve partir para plataforma AM2 940 pinos. É o último lançamento da empresa e deve ficar um bom tempo no mercado, garantindo longevidade ao seu PC.

### Slots

Você deve observar também o número de slots de expansão para placas extras e a quantidade de slots de memória. Os slots são peças de plástico que permitem que você ligue placas externas aos barramentos do PC. Placas de vídeo antigas usam AGP, enquanto todos os lançamentos de hoje são no formato PCI-E 16X. É desejável que, além de uma expansão para placa aceleradora, você possa contar com pelo menos dois slots PCI padrão, no qual você poderá ligar placas de som, de rede, sua TV e uma série recursos de acordo com o uso que você terá na máquina.

### Vídeo em Dobro

Algumas placas-mãe são preparadas para receber duas placas 3D e fazê-las trabalhar juntas para aumentar a performance – SLI (no caso da nVidia) e CrossFire (no caso da ATI). Não há chipset compatível com essas duas tecnologias, mas todos eles aceitarão normalmente placas das duas empresas, desde que sejam usadas para trabalharem sozinhas. Esse diferencial aumenta muito o valor da placa-mãe, mas se não pretende usar duas placas de vídeo no PC, é mais vantajoso procurar uma mobo com um único slot PCI-E 16X.

### Vídeo Integrado

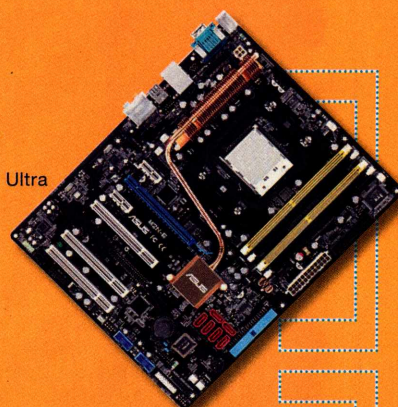
As marcas mais conhecidas também fornecem boas opções de placas-mãe com vídeo onboard de qualidade. Presença forte no Brasil, Gigabyte e Asus têm bons modelos com GeForce 6100 e 6150 integradas, capazes de rodar a maior parte dos jogos em condições razoáveis e ainda oferecerem um slot de expansão PCI-E 16X para uma placa 3D dedicada. É uma boa para quem não quer gastar agora e prefere esperar a geração de aceleradoras do DX10 atingirem um preço razoável.

## OPÇÕES

### AMD

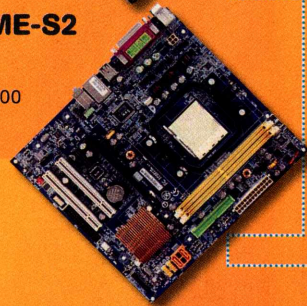
#### Asus M2N-E

**Preço:** R\$ 349  
ChipSet nForce 570 Ultra  
1 x PCI-E 16X  
3 x PCI  
4 x SATA  
1 x IDE  
Som e Rede



#### Gigabyte M61VME-S2

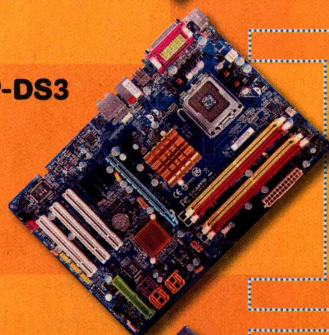
**Preço:** R\$ 279  
ChipSet: Geforce 6100 (vídeo onboard) / nForce400  
1 x PCI-E 16X  
2 x PCI  
2 x SATA  
1 x IDE  
Som e Rede



### INTEL

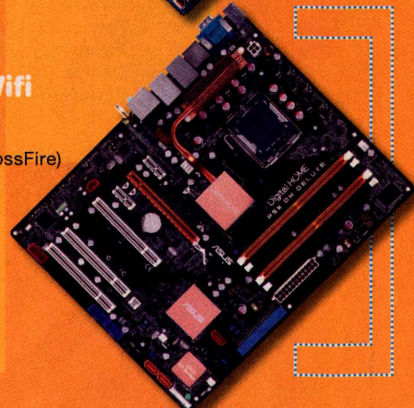
#### Gigabyte 965P-DS3

**Preço:** R\$ 549  
ChipSet: Intel 965P  
1 x PCI-E 16X  
3 x PCI  
6 x SATA  
1 x IDE  
Som e Rede



#### Asus P5W DH Delux Wifi

**Preço:** R\$ 949  
ChipSet: 975x  
2 x PCI-E 16X (CrossFire)  
3 x PCI  
8 x SATA  
2 x IDE  
Som e Rede



# PROCESSADOR

É “o cara” responsável pelos cálculos comuns, distribuição de tarefas e todo tipo de operação genérica que o sistema possa requisitar. Desde o início da informática brasileira, o processador é a peça mais conhecida de um PC, o que confunde os menos experientes e gera perguntas misteriosas como: “Esse PC é um Pentium?”. Erroneamente, muitos usuários tendem a chamar o PC pelo nome fantasia do seu processador.

## Frequência

Outro mito enorme se criou quanto à performance, que à época dos primeiros PCs no Brasil era medida unicamente pela frequência do processador. Os PCs compartilhavam, até então, exatamente os mesmos tipos de memória, e seus processadores, mesmo de fabricantes diferentes, obedeciam o mesmo projeto. Então era válido considerar que quanto mais MegaHertz (ou MHz, sendo o Hz uma unidade que mede ciclos por segundo, não dados processados por segundo), mais rápido seria um processador. Mas desde que os projetos de processadores começaram a variar, a medida se tornou imprecisa como método de comparação entre marcas e modelos diferentes. Ou seja, você jamais poderia comparar um Pentium 4 com um Pentium D, ou um Pentium D com um Athlon, apenas pela quantidade de ciclos que cada um deles é capaz de realizar em 1 segundo.

## Cache e Barramento

A quantidade de caches L1 e L2 e o barramento que liga o processador à placa-mãe são fatores importantes na hora da avaliação. O L1 e L2 são pequenas porções de memória alimentadas com dados de que o processador, possivelmente, precisará. Como essa memória é ultra-rápida e fica dentro do processador, quanto mais dados certos estiverem nela, melhor: menos você precisará buscar informações na memória RAM ou no lento HD.

## Desempenho

Não é possível comparar um Pentium com um Athlon apenas pela quantidade de memória L1 e L2, uma vez que mecanismos totalmente diferentes em cada modelo alimentam essas memórias de dados. Uma prova cabal de que a frequência e o cache não podem ser usados como comparativo é que um Core 2 Duo E6300 (que roda a uma frequência de 1,86 GHz) é capaz de destruir um Pentium D Série 830 (de 2,8 GHz) em qualquer teste, mesmo tendo quase 1 GHz a menos de frequência interna e menos cache. O que queremos que você entenda é que processador se mede por eficiência, não por clock ou quantidade de cache, a não ser que sejam irmãos de marca e série. Caso contrário, o comparativo tem de ser na prática. As empresas usam uma nomenclatura simplificada, chamada P.R. (Performance Relativa), para que você

tenha uma idéia do desempenho do processador sem precisar aprender sobre núcleos de processadores e como os mesmos usam os caches. Assim, você sabe que um AMD Athlon 3500+ será melhor que um AMD Athlon 3200+, da mesma forma que um Intel Core 2 Duo E6300 será pior que um Intel Core2 Duo E6600. Quando houver dúvidas sobre um Intel contra um AMD, o melhor é recorrer a sites com testes comparativos e considerar o preço X eficiência.

## Opções

Hoje, os Core2 Duo são os processadores domésticos mais rápidos do mercado, mas sua relação custo-benefício pode não ser muito favorável. Se você tem um orçamento limitado, é preferível escolher um processador mais modesto, que permitirá um investimento maior em outras partes do PC. Se você pensa em comprar um processador, as duas linhas indicadas, hoje, são a Core2 Duo e a Athlon AM2 X2. A partir de uma análise de custo e benefício, chegamos a quatro modelos economicamente confortáveis e com performance excelente para o PC de um gamer entre 2007 e 2008. Todos eles já têm dois núcleos (como se fossem dois processadores trabalhando juntos), um recurso que, apesar de pouco explorado, será cada vez mais requisitado pelos jogos que você vai jogar no futuro.

## E para que presta a tal pasta térmica?

Este é um dos produtos em seu computador que é absolutamente essencial para o funcionamento correto da CPU. Ela funciona como um “transmissor” térmico, preenchendo os vales microscópicos do núcleo e auxiliando na tarefa do dissipador de eliminar parte do calor

gerado pelo frágil, mas poderoso, cérebro da sua máquina. Por isso, muito cuidado na hora da escolha: marcas reputáveis, feitas com componentes nobres (com prata ou cerâmica em sua fórmula) são recomendadas por sua eficácia e segurança. Convenhamos: gastar uma nota em seu computador para depois utilizar um produto de qualidade duvidosa é arriscar demais, não?

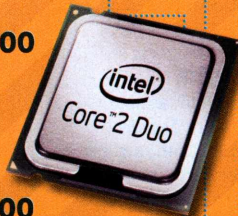
## OPÇÕES

### Intel Core2 Duo E6600

Preço: R\$ 999  
Frequência: 2,4 GHz  
Cache: 4MB  
Plataforma: LGA 775 Pinos

### Intel Core2 Duo E6300

Preço: R\$ 649  
Frequência: 1,86 GHz  
Cache: 2 MB  
Plataforma: LGA 775 Pinos



### AMD AM2 4200+ X2

Preço: R\$ 599  
Frequência: 2,2 GHz  
Cache: 1 MB  
Plataforma: AM2 940 Pinos

### AMD AM2 3800+ X2

Preço: R\$ 449  
Frequência: 2,0 GHz  
Cache: 1 MB  
Plataforma: AM2 940 Pinos



## GABINETE

Um bom gabinete pode fazer toda a diferença em termos de temperatura, estética e comodidade na hora de montar e usar um PC. Você deve medir o uso que fará do PC e pensar em que tipo de peças ele vai abrigar. O objetivo é colocar dois ou mais HDs, duas placas 3D, gravadores de DVD, alguma outra placa dedicada, ou mesmo um cooler mais agressivo e de dimensões maiores? É bom se preparar para comprar um gabinete grande. Para um PC doméstico, um gabinete de quatro baias é mais que suficiente. Lembre-se: quanto maior o número de baias, maior será o gabinete.

### Temperatura

A ventilação também é um requisito vital para a conservação do sistema, e é então que o cooler aparece. A maneira mais comum de resolver a questão do aquecimento dos componentes é através da ventilação ativa e utilização de dissipadores de calor. No entanto, existem os mais variados métodos, que utilizam desde gás sob pressão, água

e até nitrogênio líquido para garantir as mais baixas temperaturas.

Todo processador "Box" vem de fábrica com um cooler ativo, que é formado por um dissipador de cobre ou alumínio que deve ser posto em contato com a superfície do processador para transferência de calor. Esse dissipador permite um aumento na área de contato entre o processador e o ar, que é renovado constantemente pelo ventilador acoplado no topo do conjunto. Esse é o método mais simples e barato de resfriar um componente, e algumas vezes dispensa até mesmo o uso do ventilador, como no caso de muitos Chipsets, placas de vídeo mais simples e memórias.

Já a refrigeração líquida, mesmo à base de água, é cara e desnecessária. A menos que você queira obrigar seu PC a trabalhar além das especificações de fábrica, ou por razões estéticas, gastar com esse tipo de peça é dispensável, já que o cooler original, apesar de simples, dá conta do recado.

### Chassi

Se você quer montar um PC para jogos, num gabinete simples, indicamos o uso de pelo menos mais um cooler de 80 mm na parte traseira, ou mesmo na lateral, para melhorar a ventilação. Existem alguns bons modelos no mercado nacional que atendem muito bem aos nossos requisitos. Mas, em todo caso, coolers e gabinetes fazem mais diferenças estéticas e, nesse caso, vai muito do gosto de cada um. Deve-se sempre observar como o ar vai passar pelo gabinete. Se o ar quente gerado pela placa 3D e processador vai ficar parado em algum ponto, por exemplo, é bom pensar em qual a melhor posição para adaptar mais um ventilador. Outra dica importante é nunca deixar HDs ou gravadores grudados uns aos outros, se for usar dois HDs, separe-os por pelo menos 2 cm de distância. O mesmo vale para mais de um drive óptico, pois são peças com forte trabalho mecânico e esquentam bastante.

## OPÇÕES

Além da Leadership, procure também gabinetes Cooler Master. A linha 2007 tem desde o robusto AMMO 533 (R\$ 350) até o gigantesco RC-830 (R\$ 1.380).



### Leadership Gamer Guardian

**Preço:** R\$ 149  
**Altura:** 4 Baias  
**Ventoinhas:** 2 na frente e 1 lateral de 80 mm iluminadas  
**Espaços:** Na parte traseira, é possível adaptar mais ventoinhas de 80 mm  
**Extras:** Lateral trabalhada em acrílico  
**Fonte:** Não vem com fonte



### Leadership Gamer Trasformer

**Preço:** R\$ 389  
**Altura:** 6 Baias de altura (é bem grande)  
**Ventoinhas:** 1 de 120 mm na frente, 1 de 80 mm no teto, e 2 de 80 mm na lateral iluminadas.  
**Espaços:** Na parte traseira, é possível adaptar mais uma ventoinha de 120 mm na parte traseira.  
**Extras:** Lateral trabalhada em acrílico e uma lâmpada de néon verde.  
**Fonte:** Não vem com fonte.

## FONTE

Em geral, as fontes que vêm equipando os gabinetes são bastante limitadas, e só atendem a equipamentos de escritório ou balcão.

As etiquetas das fontes de energia geralmente expõem valores mentirosos, que não apresentam o poder real da peça. Por isso, recorra a marcas conhecidas.

Se você está montando um PC topo de linha, não pense em gastar poucos reais. Existem opções intermediárias, como as SevenTeam, Thermaltakes e Akasa, que podem ser compradas por preços relativamente baixos e dão conta do recado. Modelos declarados na casa dos 350 W até 420 W dessas marcas servem bem a PCs médios que não usam SLI ou CrossFire, nem usam muitos HDs e periféricos internos.

Para os casos em que o usuário irá montar um PC com dois ou mais HDs, placa de vídeo topo de linha, vários coolers espalhados dentro do gabinete e outros extras, a recomendação é usar fontes da Vantec, Zalman, OCZ, Enermax, Compucase, com etiqueta de, no mínimo, 400 W.

Existem também as fontes que parecem ótimas, mas não passam de uma armadilha para quem está montando um PC de ponta. Um caso interessante é o da linha Leadership Gamer, em que o modelo etiquetado como sendo de 700 W não passa de um produto genérico, que fornece não mais que 200 W. Outro truque é o selo do Inmetro, presente na embalagem, que leva o consumidor a acreditar que o produto foi testado, quando, na verdade, o Inmetro só certificou o cabo de força.

### Vantec ION2

**Potência:** 460 W  
**Preço:** R\$ 389

### Vantec ION2

**Potência:** 350 W  
**Preço:** R\$ 249

### Thermaltake TR

**Potência:** 430 W  
**Preço:** R\$ 219

### SevenTeam

**Potência:** 420 W  
**Preço:** R\$ 179



## > MEMÓRIA RAM

A memória RAM (Random Access Memory) é um espaço de trabalho de alta velocidade onde são colocados os programas enquanto estão sendo executados. Quanto mais memória RAM você tiver no PC, maior poderá ser o programa, ou maior poderá ser a quantidade de programas que você poderá abrir sem obrigar seu equipamento a fazer leituras constantes no HD. Como o HD é a peça mais lenta dos PCs atuais, leituras nesse dispositivo causam lentidão imediata.

### Quantidade

É importante lembrar que a quantidade de memória não faz nenhum milagre, e seu controle depende não só da parte do chipset que controla a memória (ou do controlador de memória interna do processador, caso for AMD), mas também do sistema operacional que você estiver usando. O Windows XP, por exemplo, tem um limite de 4 GB. Acima disso, ele não apresentará problemas, mas também não usará o excedente. Em testes com Windows XP e vários jogos pesados como Half-Life 2, F.E.A.R., TOCA Race Driver 3 e outros, somente F.E.A.R., executado a 1280x960, com todas as opções no máximo, usou mais de 1 GB de RAM. Acreditamos que a chegada do Vista, com a migração natural dos jogos para a nova plataforma, justificará o uso de dois ou mais gigabytes de memória

RAM. Por enquanto, a vantagem de se ter mais de 1 GB de RAM só aparece de fato em paginação eletrônica, edição de imagens em altíssima resolução ou ainda para abrigar bancos de dados realmente grandes com grande número de consultas.

### Tecnologia

A tecnologia das memórias atuais é conhecida como DDR (Double Data Rate), já na sua quarta geração. As memórias DDR chegaram às massas com as primeiras GeForce e GeForce 2, para só depois chegarem ao sistema. Hoje, as placas 3D usam a quarta geração dessa tecnologia, e o sistema como todo está recebendo a segunda geração. A DDR não é a única tecnologia que pode ser adequada a um módulo DIMM (Dual Inline Memory Module). Existem outras opções, mas as DDRs não só eram rápidas, como mais fáceis em termos de adequação de produção. DDRs comuns têm velocidades de 200, 266, 333 e 400 MHz e são capazes de taxas de transferência de até 3,2 GB/s. Essas memórias ficaram antigas com a chegada das DDR2, que trabalham com frequências de 400, 533, 667 e 800 MHz, com taxas de transferência de até 6,4 GB/s.

### Dois Canais

Todos os novos PCs contam com um recurso importante chamado Dual Channel, em que o acesso à memória

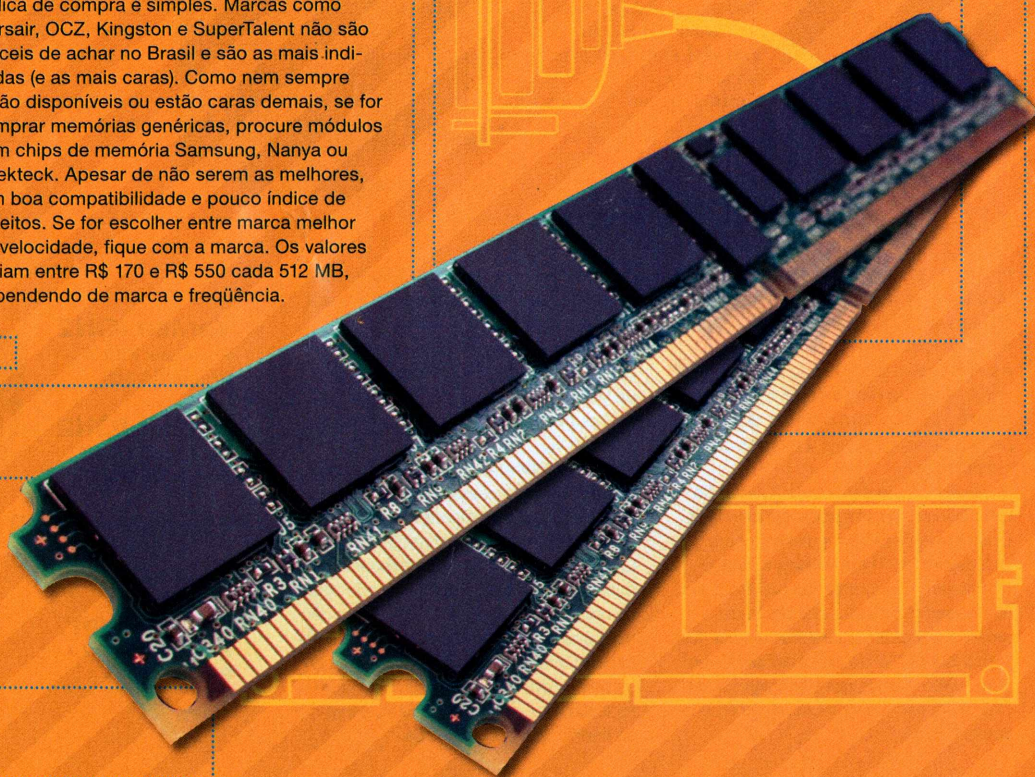
é feito através de não apenas um, mas de dois canais. Para aproveitar esse recurso que tem impacto significativo no desempenho do sistema, você precisa de dois pentes de memória o mais idênticos possível. Em muitos casos, as próprias empresas vendem kits de memórias escolhidas especificamente para esse fim. O uso de memórias de tamanhos e marcas diferentes inviabiliza o recurso e torna o sistema instável, às vezes impedindo até mesmo que ele seja iniciado.

### Tempo de Acesso

Além da frequência, é importante prestar atenção ao fator "tempo de acesso". Ele é medido por uma cadeia de quatro números (algo como 5-5-5-15) que representam a "latência" e dizem respeito ao tempo que as memórias levam para responder aos pedidos de dados. Quanto mais baixos esses valores, mais velocidade você terá. A alta frequência das DDR2 implicaram em latências maiores, mas não significa que elas são menos eficientes que as DDR comuns. Portanto, observando a relação de velocidade / latência, observamos que, para competir com uma DDR de 400 MHz, uma DDR2 tem que ter pelo menos 533 MHz. Para ter mais resultado do que com uma DDR 400 comum, precisaremos usar uma DDR2 de pelo menos 667 MHz.

## OPÇÕES

A dica de compra é simples. Marcas como Corsair, OCZ, Kingston e SuperTalent não são difíceis de achar no Brasil e são as mais indicadas (e as mais caras). Como nem sempre estão disponíveis ou estão caras demais, se for comprar memórias genéricas, procure módulos com chips de memória Samsung, Nanya ou Spekteck. Apesar de não serem as melhores, têm boa compatibilidade e pouco índice de defeitos. Se for escolher entre marca melhor ou velocidade, fique com a marca. Os valores variam entre R\$ 170 e R\$ 550 cada 512 MB, dependendo de marca e frequência.



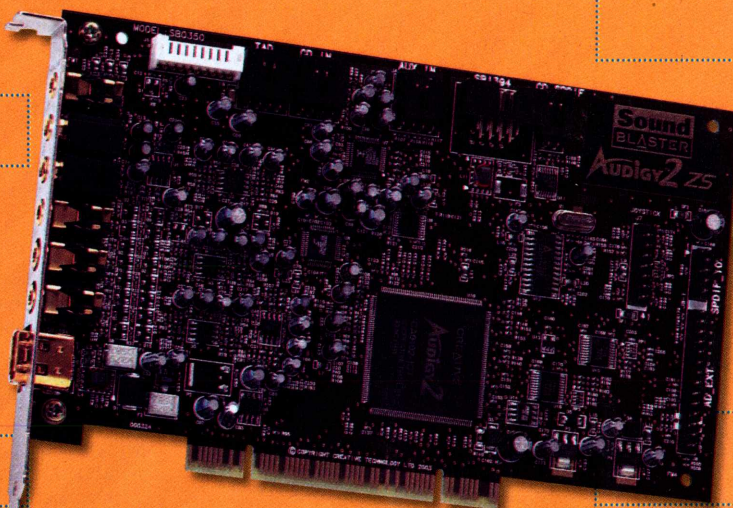


## > PLACA DE SOM ■■■■■

Apesar de não serem muito indicadas para profissionais de som, as placas que mais fazem sucesso entre os jogadores são as unânimes Creative Labs Sound Blasters. Com processadores de som e até memória dedicada, esses monstros conseguem melhorar muito a experiência sonora dos jogos ao simularem ambientes acústicos e fontes de som com perfeição. Por exemplo, jogar *F.E.A.R.* com um conjunto de caixas devidamente configuradas em 7.1 canais. Se ficar parado no segundo andar de um prédio, quando começar a ouvir passos na escada, é possível identificar sem qualquer dúvida que o oponente está descendo do terceiro para o segundo andar, não subindo do térreo para o segundo andar.

### OPÇÕES

As séries de destaque da Creative são as Audigy e a X-Fi, sendo que esta última pode custar mais caro que a sua atual aceleradora 3D. Uma boa sugestão é a Audigy 2 ZS 7.1. Se você está perdido entre muitas opções, verifique se a sua escolha é compatível com DirectSound 3D via hardware, o que acelera pelo menos 32 vezes em 3D e tem divisão de pelo menos 5.1 canais. Se a placa se encaixa nesses parâmetros, é sinal de boa compra.



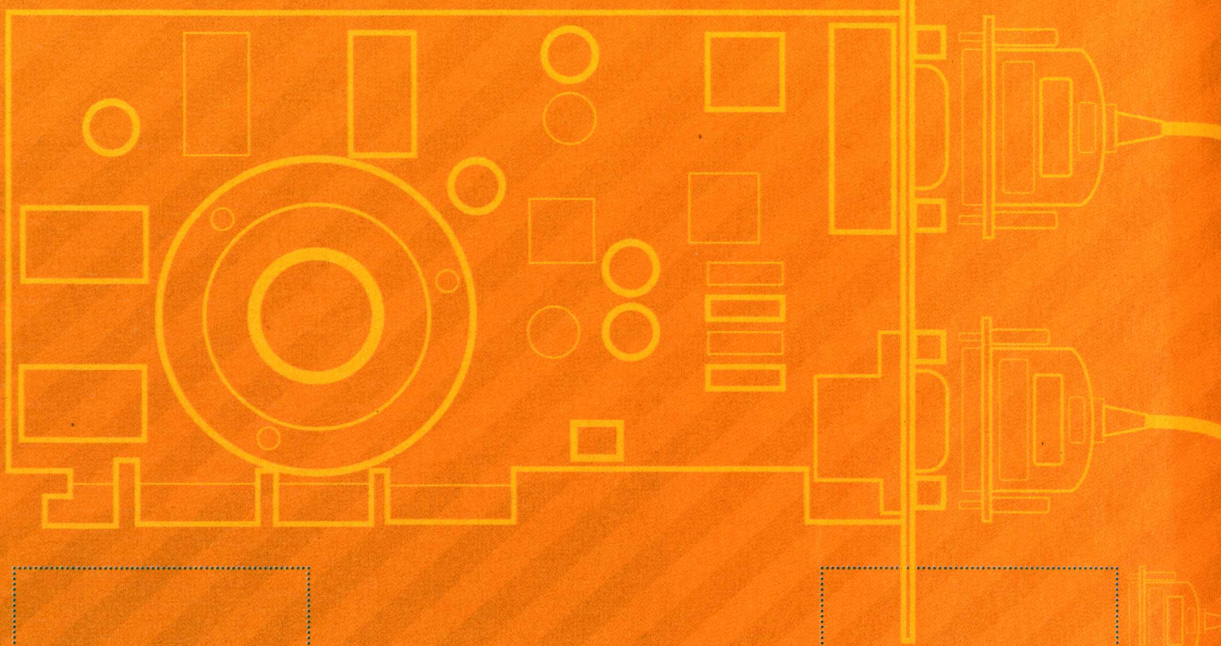
## > CAIXA DE SOM ■■■■■

As caixinhas de 300 W que vêm na maior parte dos PCs não servem para mais do que ouvir o alerta de "seu amigo está online no MSN". Um bom conjunto de caixas de som é essencial para aproveitar a melhor experiência possível na frente do seu PC. Procure saber a potência das caixas em RMS, não em PMPO, que é o valor geralmente divulgado. Para conjuntos 2.1, que podem ser ligados em qualquer saída estéreo, o ideal é ter pelo menos 20 W RMS. Para Kits 5.1, algo a partir de 100 W RMS é desejável, mas se você tem espaço e os vizinhos são gente boa, compre logo conjuntos beirando os 300 W RMS – geralmente classificados como 15000 W PMPO.

### OPÇÕES

As marcas Speed, Creative e Leadership têm bons modelos, que devem satisfazer aos seus ouvidos e custam entre R\$ 700 e R\$ 1100. Se você tem vizinhos chatos ou pouco espaço, não fique triste. Apele para fones de ouvido 5.1. O Zalman RS6F (R\$ 200) faz um excelente trabalho.





Atualmente passamos por um período de transição. Conceitos que vinham sendo usados há anos estão sendo abandonados em favor de modelos de trabalho mais eficientes. É importante lembrar, porém, que toda tecnologia em fase inicial de implementação sofre de problemas de compatibilidade, além de não ser totalmente aproveitada de imediato.

## Primórdios

Muito se fala em Pixel e Vertex shaders, mas quase ninguém sabe que essa tecnologia começou a ser implantada desde a GeForce 2, com uma unidade de execução chamada RSX. Naquela época, nenhum jogo aproveitou o recurso, mas quem desenvolvia os jogos pôde conduzir experiências e ir se acostumando com o modelo, ainda na era do DirectX 7. A grande novidade era o T&L, ou seja: transformar e iluminar os polígonos pela própria placa de vídeo – coisa que, até então, ficava a cargo dos processadores centrais.

Com a GeForce 3, a nVidia remodelou a estrutura de pixel e vertex shaders. Apoiada pelo DirectX 8, a tecnologia finalmente ficou comercialmente viável, e os primeiros jogos apareceram. Quando isso aconteceu, percebeu-se que a GeForce 3 era lenta e a GeForce 4 Ti chegava para dar conta do recado. Essa pequena historinha serve para ilustrar que nenhuma mudança profunda no desenvolvimento dos jogos é feita do dia para a noite. Lembre-se: a introdução de shaders levou três gerações de placas para se consolidar.

## DirectX 10

Agora o DirectX 10 apresenta uma série de possibilidades novas. Com o forte apoio e as

excelentes ferramentas da Microsoft, possivelmente sua introdução será rápida. Mas, mesmo assim, deve levar algum tempo até que os primeiros jogos que façam uso real dos modelos de programação SM4 e dos shaders variáveis cheguem ao mercado. Portanto, se você tem uma aceleradora topo de linha da série DX9, é melhor aguardar até que os jogos façam valer a pena migrar. Se você vai comprar uma placa agora, o melhor é comprar um modelo mais barato, a fim de esperar os preços das placas mais modernas baixarem. Por enquanto, não faz diferença prática nenhuma ter uma placa que acelere DX10.

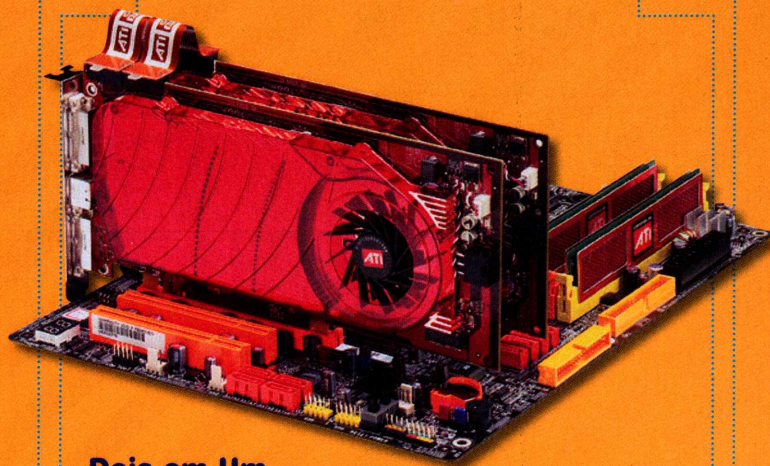
## Memória – O Mito

Muitos usuários tendem a achar que uma placa de vídeo com muita memória é sinal de uma placa de vídeo potente. Esse é um pensamento errado e justifica prisão perpétua – pelo menos aqui na redação.

Saiba que, para encher grandes quantidades de memória de vídeo, a GPU da placa precisa ter potência suficiente para trabalhar aquela quantidade de dados. Muitas placas no mercado que ostentam 256 e até 512 MB mal chegam a usar 128 MB. Isso porque suas GPUs não são capazes de criar os efeitos, luzes, objetos e muito menos manipular texturas de tamanho grande o suficiente para encher essa memória. Hoje, poucos jogos exploram mais de 200 MB de memória de vídeo. Uma placa 3D de 512 MB, então, só faria diferença nesses casos bastante raros, e, ainda assim, se fossem placas tremendamente fortes, como Radeon X1950XTX ou GeForce 7900 GTX, configuradas para usar os filtros anti-aliasing de forma bastante agressiva.

## OPÇÕES

Comprar uma placa 3D hoje se resume a buscar um modelo com processador razoável e compatibilidade com o DX9 "c". Ou seja, SM3. E, claro, esperar que as placas DX10 atinjam preços melhores na virada 2007/08, quando elas devem começar a fazer diferença real nos jogos. Todas as Radeons da série X1 (X1600, X1800 e assim por diante) são compatíveis com SM3, assim como todas a GeForce a partir da sexta geração. É bom lembrar que existem três tipos de seguimentos. As placas mais baratas geralmente obrigam você a rodar lançamentos a resoluções mais baixas e tirar efeitos como sombra e luzes. As intermediárias já permitem ter certa qualidade e as topo de linha, além dessa qualidade, também podem habilitar filtragem nas imagens e suavizar os resultados na tela.

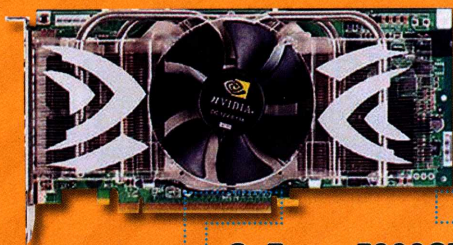


### Dois em Um

A ligação de duas placas de vídeo não é a mais recomendável para o consumidor final. Nas lan-houses, porém, é uma prática comum: quando 20 placas estiverem "defasadas", ligue-as em conjunto e compre 10 novas "topo de linha", em vez de renovar a "frota" toda.

CAPA: SUPER  
MÁQUINA

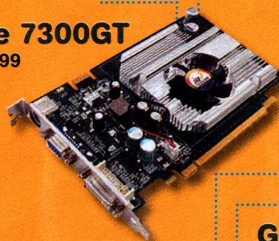
## Nvidia



**GeForce 7900GTO**  
Preço: R\$ 1099

### GeForce 7300GT

Preço: R\$ 399



**GeForce 7600GTS**  
Preço: R\$ 549

## ATI



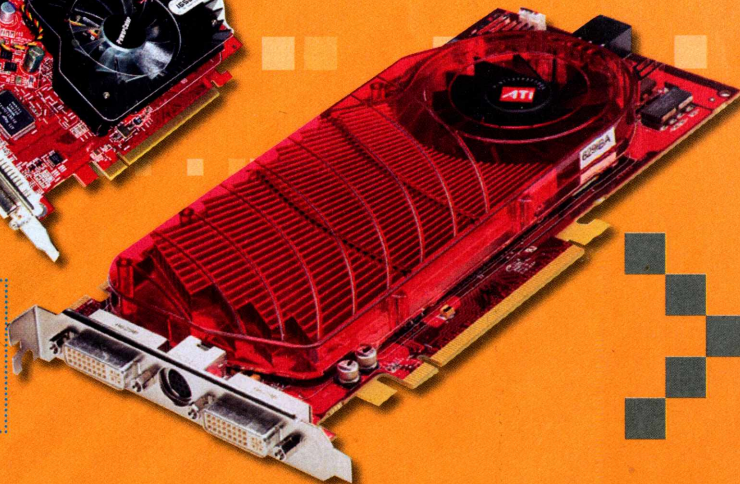
### Radeon X1650 XT

Preço: R\$ 599



### Radeon X1950PRO

Preço: R\$ 999



## > MONITOR ■■■■■

Você aprendeu nas aulas de informática na escola: os monitores se dividem em duas vertentes, os CRT (Tubo de Raios Catódicos) e os LCD (Tela de Cristal Líquido).

### Tubo

Os CRTs são a tecnologia de monitores mais desenvolvida e explorada do mundo, têm resposta tremendamente rápida e funcionam com um canhão disparando raios numa tela coberta por um material especial chamado fósforo. Quando o raio atinge o fósforo, ele acende, formando as imagens na tela. O canhão no fundo do monitor age como uma impressora, que desenha de 60 a 120 imagens na tela a cada segundo. Esse é o mesmo princípio dos aparelhos de TV, mas a precisão de um monitor é muito maior, o que resulta em imagens menores com maior definição.

### LCD

Tecnologia antiga. O problema é que apenas nas últimas décadas as grandes empresas investiram em pesquisas para viabilizar a criação de telas com esse princípio. Um LCD funciona com uma matriz física (parecida com uma grade das tabelas do Excel) que é arranhada nas próprias placas de vidro que vão compor a tela. São cheias do tal cristal líquido e, por isso, dizemos que a resolução dos LCD

é fixa. O cristal líquido é ativado por uma corrente elétrica e brilha para, assim, formar as imagens. Se um monitor baseado nesse princípio for usado fora da resolução em que ele foi criado, apresentará perda significativa na qualidade de imagem, uma vez que um ponto luminoso que deveria ocupar apenas um espaço da grade acabará ocupando dois ou mais, distorcendo o resultado.

### Prós e Contras

As principais desvantagens para quem usa monitores de tubo são o espaço que eles ocupam, a energia que gastam (em comparação com LCDs) e o cansaço visual após algumas horas de trabalho. Já os donos de monitores LCD geralmente têm problemas com velocidade de exibição de imagens, pois o cristal demora mais que o fósforo para acender e apagar. O ângulo de visão também costuma ser limitado, uma vez que o cristal fica numa espécie de forma de gelo e emite sua luz apenas para frente.

Com muita pesquisa e desenvolvimento, o cristal está substituindo o tubo e hoje já é o tipo de monitor mais vendido no varejo. Sua velocidade está cada vez melhor e tecnologias estão sendo desenvolvidas para espalhar a luz emitida em todas as direções, não apenas para frente. Portanto, se você vai comprar um monitor, vá de LCD.

## OPÇÕES

**Resolução:** a resolução do LCD é fixa, então pense no uso que você fará do seu PC. Um LCD grande pode obrigar você a rodar seus games a 1280x1024 – ou mais – e seu PC precisa bancar essa diferença. Diminuir a resolução é até possível, mas espere perdas consideráveis na qualidade de imagem.

**Brilho:** o brilho dos LCD é medido em candelas (cd/m<sup>2</sup>), e geralmente fica entre 250 e 600 – a maior parte dos modelos do mercado tem em torno de 300 cd/m<sup>2</sup>. Se um dia nublado tem brilho similar a 250 cd/m<sup>2</sup>, não recomendamos monito-

res com menos que isso.

**Pitch:** é a distância entre os pontos luminosos da tela; nesse caso, quanto menor o valor, melhor, uma vez que isso representa pontos mais próximos e, portanto, mais definição.

**Tempo de Resposta:** é o tempo que o cristal leva para acender e apagar. Quanto menos tempo ele leva, melhor, principalmente para imagens em movimento. Se o ponto demora a apagar, você acaba vendo um rastro na imagem. Tempos de 16 ms ou menos são os ideais, e os de 8 ms são o atual padrão para a maior parte dos monitores. ⚡

### LGs Fantasy de 17" ou 19"

Preços: de R\$ 759 a R\$ 1299

Painel TFT

Pixel Pitch 0,294 mm

Tamanhos 17" e 19"

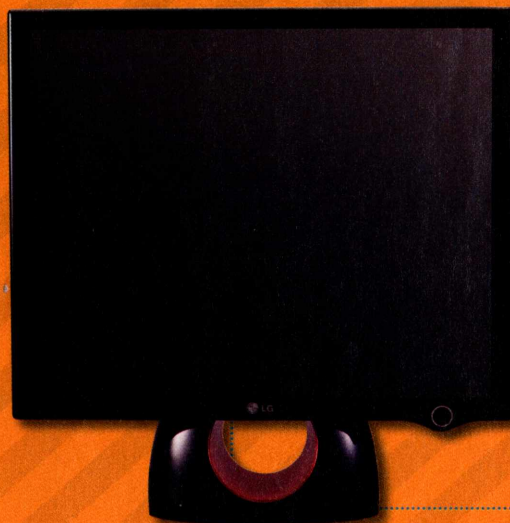
Brilho 300 cd/m<sup>2</sup>

Contraste 2000:1

Ângulo de Visão: H: 170 / V: 170

Suporte de Cores: 16,7 milhões

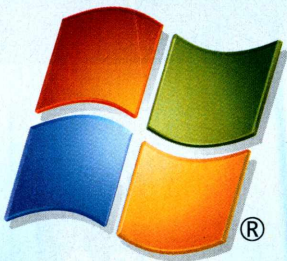
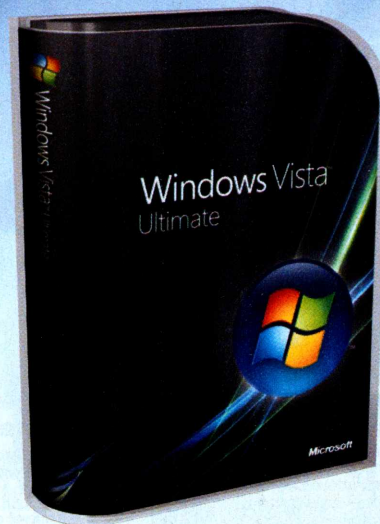
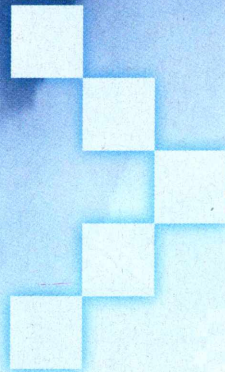
Tempo de Resposta: 4 ms



PROMOÇÃO

# SÓ O VISTA SALVA

A expectativa foi grande, e a hora finalmente chegou. O Windows Vista está aqui para facilitar sua vida e preparar o caminho para os melhores jogos de PC de todos os tempos. Mas será o bastante? O que mais você gostaria que o Windows Vista fizesse por você? Que ele escrevesse o trabalho de escola? Que ele lavasse seu carro na manhã de domingo? Pense bem e responda: "O que você gostaria que o Windows Vista fizesse por você?". Os autores das cinco respostas mais criativas ganharão, cada um, uma edição do Windows Vista Ultimate.



# Windows Vista™

## Leia o regulamento e participe:

1. A promoção "Só o Vista Salva" é aberta a todos os leitores da revista EGM PC 15, residentes no Brasil, sem limite de idade, e será válida de 30/03/2007 a 10/05/2007;
2. Não poderão participar da promoção os funcionários da Futuro Comunicação, de empresas coligadas ou colaboradores de suas publicações, bem como seus respectivos parentes;
3. Para participar da promoção, o leitor deve enviar um e-mail para [pcmail@gameworld.com.br](mailto:pcmail@gameworld.com.br) com o assunto "Só o Vista Salva", respondendo a pergunta: "O que você gostaria que o Windows Vista fizesse por você?";
4. Cada pessoa poderá enviar quantas frases diferentes quiser no mesmo e-mail ou em e-mails diferentes;
5. Os e-mails devem ser enviados até o dia 10/05/2007, valendo a data de recebimento da mensagem como comprovante da data de envio;

6. Os vencedores serão escolhidos entre os e-mails recebidos com resposta à pergunta cultural. Somente serão aceitos textos – qualquer outro tipo de criação que fuja do tipo e tema propostos será automaticamente eliminada;
7. A escolha será feita pela Futuro Comunicação pelo quesito "criatividade" e não caberá apelação de nenhuma forma e em nenhuma hipótese. A decisão é final;
8. Cada um dos cinco vencedores ganhará um Windows Vista Ultimate Edition;
9. Os prêmios são pessoais e intransferíveis e não poderão ser substituídos;
10. O resultado será publicado na revista EGM PC 16;
11. A Futuro Comunicação se reserva o prazo de 90 dias para entrega dos prêmios a partir da divulgação dos vencedores;
12. Após a divulgação do resultado da promoção, não

havendo resposta de algum vencedor, o direito ao prêmio prescreverá dentro de 180 dias;

13. Ao enviar o e-mail, o leitor estará automaticamente participando da promoção, presumindo-se que leu todo o regulamento e que está de acordo com todos os parágrafos;

14. Ao participarem da promoção "Só o Vista Salva", os leitores concordam, automaticamente, em ceder os direitos de uso sobre seus nomes e imagem, bem como de suas frases para divulgação do resultado e para eventual veiculação em material promocional da Futuro Comunicação por prazo indeterminado, sem que isso acarrete à empresa quaisquer ônus e/ou indenizações;

15. A Futuro Comunicação se reserva o direito de eliminar da promoção os participantes que não estiverem de acordo com este regulamento.

# REVIEWS

> Tudo indica que 2007 já começou

## > NESTA EDIÇÃO

- 43 Supreme Commander
- 44 Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- 47 Stronghold Legends Medieval II: Total War - Limited Edition
- 48 Warfront: Turning Point The History Channel: Civil War
- 49 UEFA Champions League 2006/2007
- 50 The Sims 2: Quatro Estações Sid Meier's Railroads!
- 52 Combo Sam & Max: Episódio 2 - Situation: Comedy Episódio 3 - The Mole, The Mob and The Meatball Episódio 4 - Abe Lincoln Must Die!
- 53 Entrevista - Dave Grossman
- 54 World of Warcraft: The Burning Crusade
- 55 Ragnarök Noghaltz & Lighthalzen City Life: World Edition Runaway 2: The Dream of the Turtle The Sims 2: Histórias da Vida
- 56 Heroes of Annihilated Empires Vanguard: Saga of Heroes Blitzkrieg 2: Fall of the Reich Evidence: The Last Ritual Europa Universalis III Darkstar One
- 57 Celular



# 48

## COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

### > NOSSA EQUIPE



**Ricardo Farah**  
Agora sim, Shaaman fez cara de homem sério. Brincou de editor, mas review que é bom, nada.



**Ronaldo Testa**  
Poxa hein, Testeira? Que cara de maniaco, meu! Isso tudo é por causa do DS na sua mão? Vá jogar PC!



**Orlando Ortiz**  
Safado! Como tem coragem de sair com essa cara feliz, apontando para um Mac na EGM PC?



**Rodrigo Guerra**  
"Será que faço cara de mau ou de bonzinho?". No final, saiu com cara de Guerra mesmo.



**Adriano Trivazan**  
Olha só, o Ashton Kutcher! Como vai o That 70's Show, hein? Ah, disfarça, é apenas um impostor.



**Alexei Barros**  
Pensei em mil palavras para descrever essa careta do Barrão, mas uma só me fez feliz: "zôinho".



**Claudio Prandoni**  
A cada foto, uma novidade. Hoje ele se disfarçou de vocabulista do Jamiroquai. Sossega, Prandoni.



**Gustavo Hitzschky**  
Imagine se ele fosse um famoso jogador esportista. Queria ver gritarem seu nome.



**Renata Honorato**  
Cada vez que leio seu sobrenome, lembro do capítulo do Chaves: "Honorable Shimpato Yamazaki".



**Suzana Bueno**  
Pronto, pessoal. Uma foto de uma legítima jogadora de WoW, em trajes de banho. Gostaram?

### > O PESO DAS NOTAS

10 a 9 Excelente  
8.5 a 7 Bom  
6.5 a 5 Regular  
4.5 a 3 Ruim  
2.5 a 0 Péssimo



### > FILOSOFIA DE AVALIAÇÃO

**Reviews:** A EGM PC avalia os jogos baseados em originalidade, diversão, jogabilidade e replay, e atribui uma única nota geral a esses critérios. A escala é simples e vai de 0 a 10, com escalas de 0.5 ponto. Sempre que um jogo receber nota 10, pode estar certo de que se trata de um dos clássicos da história. Já a nota 0 significa que o jogo não é recomendado aos leitores mais equilibrados. No meio do caminho está o 5, uma nota média, e que não é ruim. Repetimos: 5 é a MÉDIA. Simples, não?

**Selos:** Nossos selos são atribuídos aos jogos que recebem médias mais altas. Selo Prata: para os jogos que recebem média 8.0 ou 8.5. Selo Ouro: para os jogos que recebem média 9.0 ou 9.5. E selo Platina: para os jogos que recebem o lendário (e raro) duplo 10 dos analistas. Além disso, temos o selo Jogo do Mês (para aquele que recebe a melhor média de notas da edição) e o selo Lixo do Mês (para aquele que recebe a pior média de notas do mês).



■ Não, estes robôs não tem absolutamente nada a ver com Transformers

# SUPREME COMMANDER

■ Produção: THQ ■ Desenvolvimento: Gas Powered Games ■ Distribuição: Moving ■ Jogadores: 1 (4 online)

## AS NOTAS (de 0 a 10)

BUENO

**9.0**  
EXCELENTE

ORLANDO

**8.5**  
BOM

🕒: estratégia em nova escala  
🕒: começo difícil

### FICHA TÉCNICA

#### Preço:

R\$ 79,90 (DVD)

#### Jogue também:

Total Annihilation

#### Site:

supcom.gaspowere.com

### CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

#### Processador:

3.0 GHz

#### Memória:

1 GB RAM

#### HD:

8.0 GB

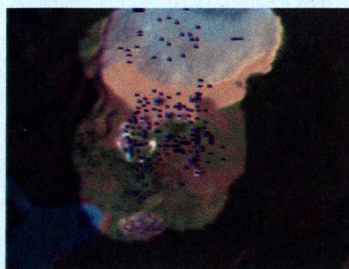
#### Vídeo:

256 MB (com DirectX 9.0c e shader 3.0)

## Guerra infinita num universo sem fim

➔ **BUENO:** Volte à página 41 da EGM PC 14. Lá, onde mostramos *Command & Conquer 3* e deixamos escapar “talvez *Supreme Commander*” como um dos nomes fortes de 2007. Pois é, camarada. *Supreme Commander* (a evolução de *Total Annihilation*, de 1997) é um dos grandes jogos do ano, o que só lança mais dúvidas sobre nossa capacidade de prever um tanque de guerra virando a esquina. Gigantesco, absurdo, desproporcional a tudo que você já viu. E, ainda assim, uma das estratégias mais minuciosas do gênero. Seria a primeira vez que um manual de instruções, antes de avisar “Insira o disco...”, preocupa-se com um alerta assim: “O ano é 3844. A Guerra Infinita tem se prolongado por mais de 1000 anos”? Ano 3844? Guerra que se arrasta por mais de mil anos? Trata-se de estratégia em escala industrial, muito bem amparada por uma interface das mais ágeis. Três facções, com unidades de terra, mar e ar, administram suas extensas árvores tecnológicas. Você, comandante supremo, coordena os passos lentos do ACU (Armored Command Unit), o ponto de origem e sustentação de todo o exército. A vida baseia-se em coletar mass (massa?) em determinados pontos do planeta e providenciar energia para

sustentar suas estruturas. Significa ligar geradores, equilibrar recursos, explorar terreno, estruturar a melhor base e construir centenas de unidades de batalha. **Quando você acha que atingiu o objetivo final, uma nova área do mapa se revela, fazendo o campo de batalha anterior parecer um cinzeiro jogado no canto da sala.** Mas *Commander* não é para os fracos. Exige uma amarga curva de aprendizado e uma máquina forte para segurar o confronto de um exército de 500 unidades contra outro não muito menor. Se você gosta de exércitos, jogue. Se você é um estudante de engenharia, durma com *Supreme Commander* debaixo do travesseiro.



## Outro lado

➔ **ORLANDO:** *Supreme Commander* revigora o gênero, provando que a inteligência artificial e a interação entre ela e o jogador é imprescindível. Em vez de perder tempo consentando um robzinho perdido, seus companheiros metálicos podem ajudá-lo sem interferência manual. Tarefas simples, mas que podem distraí-lo do foco principal - como a manutenção de construções ou a coordenação de ataques em pequenos grupos - são trabalhadas com perspicácia ímpar. Obviamente, isso é apenas uma pequena parcela da jogabilidade. Imagine um cenário que se estende por quilômetros, em que suas tropas rumam à dominação de territórios em fervorosas batalhas. Agora afaste a câmera da ação, e veja este “mapa” como um tabuleiro de *War*, em que você define sua estratégia como um comandante onipresente. É esse o seu nível de controle, com uma tarefa tão dantesca quanto os requerimentos de hardware do game. Se o seu PC tem o vigor, vá em frente. Se não tiver, compre outro - vale a grana.



■ Comece com os GDI – a força bruta que aqui enfrenta o exército de Nod (de vermelho)

# COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

■ Produção: Electronic Arts ■ Desenvolvimento: EA Games ■ Distribuição: EA Brasil ■ Jogadores: 1 (8 online)

Reserve um lugar na estante

## AS NOTAS

(de 0 a 10)

BUENO

**9.0**

EXCELENTE

MATHEUS

**9.0**

EXCELENTE

Ⓛ: clássico renovado

Ⓛ: sem surpresas

## FICHA TÉCNICA

### Preço:

R\$ 99,90 (DVD)

### Jogue também:

Warhammer

Site: [ea.com/cc/tiberium/](http://ea.com/cc/tiberium/)

## CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

### Processador:

2.2 GHz

### Memória:

512 MB (XP) ou

1.0 GB (Vista)

### HD:

6.0 GB

Vídeo: 64 MB (XP)

ou 512 MB (Vista)

➔ **BUENO:** É injusto o clichê “a espera valeu a pena”. Por mais que você dependa de *Command & Conquer* para viver, os longos meses que nos separaram de *Tiberium Wars* foram preenchidos por *Rise of Legends*, *Age of Empires III* (e sua expansão), *The Lord Of The Rings: Battle for Middle-Earth* e *Company Heroes* - para não citar mais do que a numerologia recomenda para um review de página par.

Mas é justo o clichê “a clássica série retorna em grande estilo”. Mike Verdu, a cabeça pensante no meio de tanto *Tiberium* (e o crédito é só dele, para simplificar), emplacou mais um episódio de respeito na extensa coleção C&C. **Seja você um novato ou veterano, não faltam razões para se apegar. Visualmente? Bonito, bem construído, às vezes impressionante. Estrategicamente? Balanceado, com facções diferentes e com seu próprio ritmo de batalha. Interface? Intuitiva, simplificada em nome da**

agilidade, das “cartas na manga” e da ação envolvente nas batalhas. Online? Partidas intensas, para raciocínio rápido, além de suporte oficial. Campanhas? Duradouras, bem-trabalhadas, enriquecidas com ceninhas de atores reais, objetivos bônus e medalhas para cada mapa. Facções? Cada uma na sua, com ideologia e motivações próprias, embora a Scrin pareça um pouco desconfortável frente a GDI e Nod. Você é um colecionador? Edição Kane, com DVD de extras, mapas exclusivos...

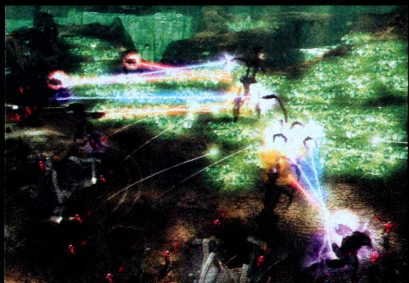
O sistema de jogo não difere do que você já experimentou nos últimos meses, incluindo o zoom out restrito, ainda comum no gênero e que causa um certo sufoco. A árvore tecnológica dos três exércitos somados chega a ter menos unidades que a lista de uma única facção de *Supreme Commander* – o que, longe de significar um vitorioso, mostra as diferenças fundamentais entre os dois jogos. As unidades de *Tiberium Wars* são dinâmicas, versáteis, quase

auto-suficientes (parecem adjetivos da mulher moderna). Você pode encomendar uma lista ilimitada de unidades (sejam soldados, sejam tanques...), e elas serão construídas na medida em que você tiver recursos disponíveis. Então é só determinar o número desejado e, cedo ou tarde, o exército estará pronto. Outro fator fundamental para aliviar nossas dores-de-cabeça é o mecanismo de produção das estruturas. Você não as constrói, como em qualquer outro jogo, você as “providencia”. Clique no ícone e espere o “relógio” completar seu ciclo. Quando estiver pronta, basta colocá-la instantaneamente: no lugar da estrutura que acabou de ser destruída, ou na nova sede que acaba de ser dominada por você em outro ponto do mapa. O resultado disso tudo é ação empolgante (seja em campanhas ou seja online) que não rebaixa a estratégia a um clicar frenético de botões. Não revoluciona o gênero, mas aperfeiçoa o formato com a qualidade que você esperava.





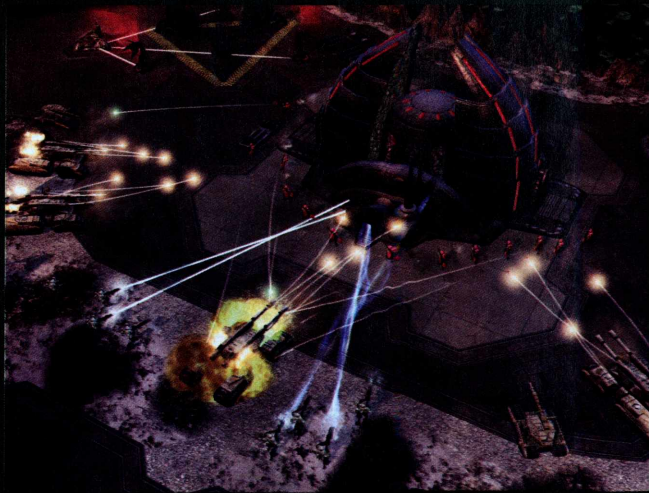
■ Fogo, fumaça e trajetos de mísseis: assim é o cotidiano no novo *Command & Conquer*



### Outro lado

➔ **MATHEUS:** Se você nunca jogou *Command & Conquer*, mas adora um jogo de estratégia, então *C&C3* é uma boa alternativa ao tradicional ovo de chocolate nesta Páscoa. Além de trazer um enredo consistente, reforçado por animações de alta qualidade e vídeos reais com diversos atores de Hollywood na campanha solo (que já renderão boas horas de diversão), ele segue a linha dos antigos jogos da franquia, que sempre focaram o modo multijogador. *C&C3* mantém o perfil da série ao enfatizar a batalha em relação à administração

de sua facção. Aqui, a estratégia militar é o elemento principal, deixando o gerenciamento de recursos em segundo plano. Ou seja, mais diversão, menos dor-de-cabeça. Para os fãs da série, não existe motivo para preocupação. Todos os elementos clássicos que tornaram prazerosos os jogos antigos estão lá, mas com uma gama de novos recursos que só irão melhorar a qualidade das partidas, inclusive em competições. *Matheus Sisdeli é administrador do portal RTS Games (forum.rtsgames.com.br)*



## PALAVRA DE CAMPEÃO

**“Qualquer um que pegue o jogo consegue aprender em meia hora como se constrói, como se ataca, como se usa poderes etc.”**

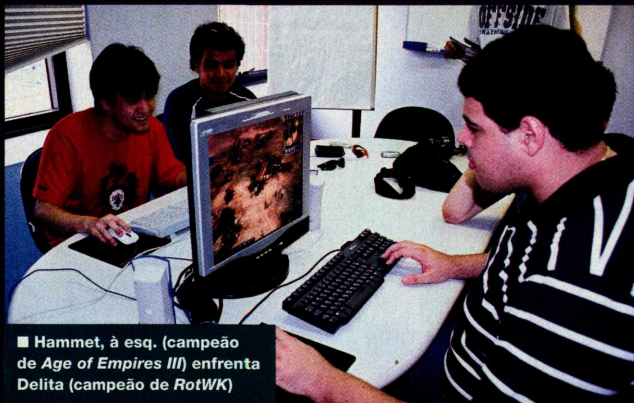
*Felipe Sanches, Yomi (Campeão brasileiro e 1º do ranking mundial de Battle for Middle-Earth II)*

**“Se o jogador for fã de guerras modernas e RTS, este é o game perfeito.”**

*Thiago Diniz, Delita (Campeão Mundial de Lord of The Rings – Rise of the Witch King)*

**“O gameplay do jogo é ótimo. O fator mais importante em minha opinião é a diversão, e isto o jogo tem de sobra.”**

*Alexis Tsuda, Hammet (Campeão Panamericano de Age of Empires III na WCG 2006)*



■ Hammet, à esq. (campeão de Age of Empires III) enfrenta Delita (campeão de RotWK)



■ Edição Kane - embalagem exclusiva do Brasil

### Command & Conquer - Os Universos

A série Command & Conquer tem 12 jogos ambientados em três universos diferentes:

#### TIBERIUM



O planeta Terra foi atingido por um meteoro que continha um cristal orgânico altamente radioativo

chamado Tiberium. Esse cristal começa a se alastrar pelo planeta Terra e a devastar as áreas povoadas. Em pouco tempo, 80% da zona povoada no mundo está sob risco de contaminação radioativa e a sociedade humana chega a índices de calamidade existencial.

Os jogos:

- Command & Conquer
- Command & Conquer: Tiberium Sun
- Command & Conquer: Tiberium Sun: FireStorm\*
- Command & Conquer: Renegade (FPS)



#### RED ALERT

Red Alert se passa em um futuro próximo em que as potências mundiais se enfrentam.

Basicamente,

coloca os países capitalistas ocidentais de um lado (os bonzinhos) e os países árabes e ex-comunistas de outro (os malvados).

Os jogos:

- C&C Red Alert
- C&C Red Alert: Counterstrike\*
- C&C Red Alert: The Aftermath\*
- C&C Red Alert: Retaliation\*
- C&C Red Alert 2
- C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge\*

#### GENERALS

E por último, mas não menos importante, *Generals* retrata a nossa atualidade, explorando o conflito entre capitalismo decadente, socialismo

### Comande & Colecione

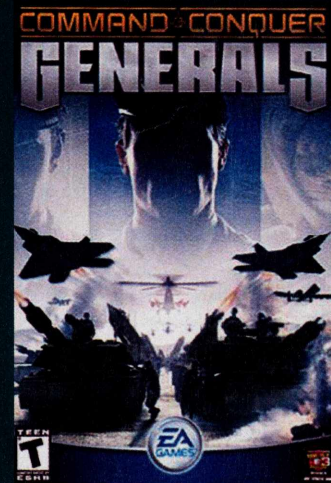
Se você não se contenta com pouco, talvez ainda consiga encontrar a edição especial *Command & Conquer 3 Tiberium Wars: Kane Edition*, que entrou em pré-venda no começo de março ao preço de R\$ 139. Com conteúdos exclusivos (DVD com documentário dos bastidores, cenas excluídas, erros de gravação, vídeos de partidas, mapas exclusivos e papéis de parede), a embalagem especial foi criada exclusivamente para o lançamento brasileiro.

emergente e extremismo religioso.

Os jogos:

- Command & Conquer: Generals
- Command & Conquer: Generals: Zero Hour

\*Pacote de expansão



AS NOTAS  
(de 0 a 10)

ADRIANO

6.5

REGULAR

ALEXEI

4.0

RUIM

👤: morcegos, bruxas, dragões, gigantes

👤: texturas ruins nas fantasias

## FICHA TÉCNICA

## Preço:

R\$ 99,00 (CD)

## Jogue também:

Lords of the

Realms III

Site: [strongholdlegendswar.com](http://strongholdlegendswar.com)

## CONFIGURAÇÃO

## MÍNIMA

## Processador:

2.0 GHz

## Memória:

512 MB

## HD:

2,5 GB

## Vídeo:

128 MB



## STRONGHOLD LEGENDS

■ Produção: Take 2 Interactive ■ Desenvolvimento: FireFly Studios  
■ Distribuição: Tech Dealer ■ Jogadores: 1 (4 online) ■ Gênero: RTS

Enredo, 10; evolução, 0

Antes um simulador de castelos, agora a série *Stronghold* coloca seus guerreiros em campo, mas, apesar de apostar em personagens folclóricos que fariam inveja a Túlio Maravilha, eles não vão bem das pernas. Mexer em time que está ganhando não é uma boa idéia, e a FireFly deve ter se arrependido de entrar no mesmo campeonato de *Battle for Middle-Earth*.

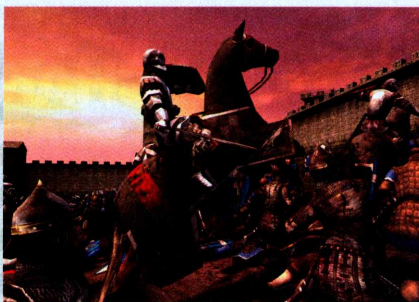
colete matéria-prima, levante construções e reúna seus guerreiros para a destruição dos inimigos. Em campo, a experiência de Rei Artur, Conde Drácula e o guerreiro Siegfried. Quando aposta na fantasia, Legends leva os três pontos, mas sofre para empatar com os concorrentes no quesito inovação tática. As missões se alternam, basicamente, entre dois tipos:



conquista e defesa. Na primeira, ativamos o modo "coelho", reproduzindo o exército o mais rapidamente possível para conquistar alguma área. Nos cenários defensivos, geralmente o castelo já está de pé e deve ser protegido, e a retranca impera, com cinco na defesa para segurar os adversários (literalmente) gigantes. Para jogar bonito, um show de câmera e zoom que vale uma olhada mais de perto, mas não tira *Legends* da zona intermediária da tabela.

## Outro Lado

➔ **ALEXEI:** Vou além do camarada Adriano: *Stronghold Legends* não é para ficar na zona intermediária, é destinado à pura várzea. Para começar, o design exageradamente linear dos cenários e a falta de variações estratégicas tornam tudo muito previsível e repetitivo. Até a trilha sonora é contaminada por essa mesmice, já que ela não muda de ritmo nem quando você está travando uma batalha épica ou quando o seu exército está prestes a perder o embate. Realmente deplorável. Já os gráficos conseguem ser ainda piores, horrendos de tudo, com texturas simples demais – aumente o zoom para ver a feiúra desse RTS que deveria, humildemente, pendurar as chuteiras.



## MEDIEVAL II: TOTAL WAR

■ Produção: Sega ■ Desenvolvimento: Creative Assembly  
■ Jogadores: 1 (2 online) ■ Gênero: RTS

Na onda do feudalismo

➔ **PRANDONI:** Pegue a estratégia em turnos de *Civilization*. Adicione doses generosas de ação em tempo real, salpique com aquele clima épico das batalhas dos filmes de *Senhor dos Anéis* e faça tudo ser bonito como em *Age of Empires III*. O resultado é *Medieval II: Total War*, seqüência da franquia da Creative Assembly, publicada pela Sega. Um detalhe curioso é que mesmo simplificando as fórmulas de jogo, o sistema é profundo o bastante para os mais aficionados. As batalhas são o clima da experiência: é emocionante elaborar estratégias em detalhes e vê-las acontecer no mesmo momento. O visual belo e detalhado impressiona, assim como os efeitos sonoros que recriam bem a barulheira dos confrontos de grandes proporções. Há muitas campanhas (cerca de 20) extensas e o multiplayer funciona bem como nos *Total War* anteriores. **Infelizmente, há algumas imprecisões his-**

**tóricas nas batalhas e eventos recriados**, mas são do tipo que incomodariam apenas a alguém com doutorado em guerras européias medievais. Se não bastasse a empolgação e adrenalina dos combates, a edição especial cativa até os menos fervorosos por games de estratégia: além do jogo em si, vem no pacote a trilha sonora, documentário do making of, mapa do mundo do game e também tabela de unidades militares.



## Outro Lado

➔ **ORLANDO:** Em *Total War*, os embates fazem parte de um enredo histórico (flexível demais, por sinal), abordando cada uma das guerras com uma força incrível, aproveitando também a linguagem cinematográfica para dramatizar as cenas. Como em qualquer jogo do gênero, sua função é guiar suas tropas para dominar o mundo. Existem alguns eventos que tentam encorpar o jogo com um pano de fundo elaborado, mas os puristas reclamarão dos finais imprevisíveis não registrados nas letras imutáveis dos livros. Os novatos no gênero, porém, sofrerão: é possível modificar a hierarquia de sua sociedade medieval, escalando as figuras que controlam o "governo" e até mesmo os representantes da igreja. Complicado, portanto jogue com um caderninho do lado.

AS NOTAS  
(de 0 a 10)

PRANDONI

8.5

BOM

ORLANDO

8.0

BOM

👤: dificuldade OK  
👤: citação histórica não OK

## FICHA TÉCNICA

## Preço:

US\$ 49,90

## Jogue também:

Rome: Total War

Site: [totalwar.com](http://totalwar.com)

## CONFIGURAÇÃO

## MÍNIMA

## Processador:

1.8 GHz

## Memória:

512 MB

## HD:

11 GB

## Vídeo:

128 MB (compatível com DirectX 9.0c)

AS NOTAS  
(de 0 a 10)

ALEXEI

7.0

BOM

HITZSCHKY

7.5

BOM

- 👉 a mistura high tech com a II GM
- 👉 sistema de combate nada original

## FICHA TÉCNICA

## Preço:

US\$ 49,90 (DVD)

## Jogue também:

War Leaders:  
Clash of Nations  
Site: war-front.de/

## CONFIGURAÇÃO

## MÍNIMA

## Processador:

3.0 GB

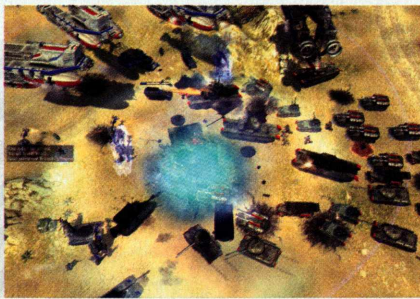
## Memória:

1.0 GB

## HD:

1.7 GB

## Vídeo:

256 MB  
(compatível com  
DirectX 9.0c)

# WAR FRONT: TURNING POINT

■ Produção: 10Tacle Studios ■ Desenvolvimento: Digital Reality  
■ Jogadores: 1 (10 online) ■ Gênero: RTS

## Pronto para a guerra, soldado?

✚ **ALEXEI:** Dos jogos de estratégia aos de tiro em primeira pessoa, a Segunda Guerra Mundial parece ser uma fonte inesgotável de inspiração para os desenvolvedores. A temática de *War Front: Turning Point* não é diferente, porém o estúdio húngaro Digital Reality (o mesmo de *Hegemonia: Legions of Iron* e da série *Imperium Galactica*) optou por aproveitar os eventos históricos de 1939 a 1945 (como o interminável confronto entre Eixo e Aliados), mas com a adição de raios congelantes, lança-chamas high tech, jetpacks e outros elementos alternativos não usados na época do combate. Uma mistura bizarra? Não, uma vez que a dosagem é feita com congruência, nunca pende para o burlesco. **De resto, tudo o que você já cansou de ver em jogos de estratégia em tempo real de II GM:** missões no comando de norte-americanos ou alemães, com o objetivo



principal de destruir a base inimiga. A interface, por sua vez, é capenga: torna-se cansativo e enfadonho clicar repetidas vezes no soldado, selecionar na parte inferior sua ofensiva ou defensiva e ainda escolher o ponto de destino no mapa. A irritação aumenta ainda mais com a dificuldade de enxergar os elementos do cenário, sobretudo quando chove à noite. Apesar disso, *WF:TP* é um RTS competente, que ainda tem visual agradável e uma bela apresentação cinematográfica.

## Outro Lado

**HITZSCHKY:** O esquema de captação de recursos e pesquisa de tecnologia que você conhece é justamente isso que se encontra em *War Front: Turning Point*. A diferença é que, desta vez, não controlamos algum povo da Antiguidade ou uma civilização ultra-desenvolvida para a sua época, mas exércitos envolvidos no desgastado confronto da Segunda Guerra Mundial. Como pontuou o Alexei, o trabalho gráfico é louvável, e apesar de conter seqüências cinematográficas, estas poderiam ser mais bem trabalhadas. *War Front* sofre com o mal da maioria dos RTS da atualidade: em vez de buscar inovação, optam por agregar recursos presentes nos demais representantes do gênero e acabam por repetir aquilo que já havia sido feito.

AS NOTAS  
(de 0 a 10)

PRANDONI

4.5

RUIM

ALEXEI

5.0

REGULAR

- 👉 armamento fiel à época
- 👉 diversão limitada

## FICHA TÉCNICA

## Preço:

R\$ 99,90 (DVD)

## Jogue também:

Iron Storm  
Site: activision.com

## CONFIGURAÇÃO

## MÍNIMA

## Processador:

1.8 GHz

## Memória:

512 MB

## HD:

2.0 GB

## Vídeo:

256 MB



# HISTORY CHANNEL: CIVIL WAR – A NATION DIVIDED

■ Produção: Activision ■ Desenvolvimento: Cauldron  
■ Distribuição: EA Brasil ■ Jogadores: 1 (16 online) ■ Gênero: FPS

## Como a professora ensinou

✚ **PRANDONI:** O grande desafio do cenário contemporâneo dos FPS é conseguir fugir de clichês sem tornar o jogo chato ou esquisito demais. *History Channel: Civil War* consegue isso deixando de lado a desgastada II Guerra Mundial e abordando a desinteressante Guerra de Secessão dos Estados Unidos, em que estados do norte e sul do país brigaram entre si. E só. O game alardeia como trunfo o fato de retratar o evento com grande fidelidade histórica, mas, convenhamos, hoje em dia isso é o básico de qualquer título baseado em uma guerra. Após os detalhados vídeos sobre cada batalha (são 12 no total, seis para cada facção), **o pega-pra-capa começa pra valer entre sulistas e nortistas, e ele não é nada**

**bônito de se ver.** Apesar de ter efeitos de reflexo, refração, folhagem e outros quitutes para os olhos, o resultado final não surpreende. A engine física parece ser da mesma época da guerra em questão. A interação com os limitados cenários tende a zero. Para completar, não há um modo sequer para vários jogadores. A tal da fidelidade histórica torna o jogo lento, já que são armas do século retrasado. Eu acho isso chato, mas o Bueno considera esse o grande trunfo de *Civil War*, dada a preocupação com os detalhes de funcionamento: óleo no tambor do Colt engripado, vida dura na hora de recarregar o rifle: haja coração. É recomendável para as tardes de domingo dos fanáticos por esta guerra – se é que eles existem.

## Outro Lado

✚ **ALEXEI:** Certamente é louvável o fato de a Activision fazer um FPS baseado em um conflito histórico que não seja a II GM. Porém, como bem apontou o Prandoni, a Guerra de Secessão dos EUA não é atrativa. *Civil War* é mesmo enfadonho, ainda por cima com uma inteligência artificial simplesmente medonha – certa vez um soldado rival que estava a poucos metros de mim preferiu perder seu tempo recarregando a arma (e como demora), quando podia ter me matado com a baioneta. Se os gráficos são ultrapassados, o áudio é até adequado, com ruídos verossímeis das armas e som ambiente que promove a imersão, mas nada que torne o jogo menos tedioso.



■ No futebol europeu, faça como os latinos: use luvas quando o inverno apertar



# UEFA CHAMPIONS LEAGUE 06/07

■ Produção: EA Sports ■ Desenvolvimento: EA Games ■ Distribuição: EA Brasil ■ Jogadores: 1 (8 online)

## AS NOTAS (de 0 a 10)

ADRIANO

**7.0**

BOM

ALEXEI

**7.0**

BOM

⚡: as mais de 60 missões

⚡: não licenciar os duelos históricos

### FICHA TÉCNICA

Preço:

R\$ 99,00 (DVD)

Jogue também:

FIFA 07

Site:

eagames.com

### CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Processador:

2.6 GHz

Memória:

512 MB

HD:

3.0 GB

Vídeo: 128 MB

(compatível com

DirectX 9.0c)

## Empate com sabor de derrota

➔ **ADRIANO:** Impossível não pensar em um FIFA com menos campeonatos, mas *UEFA Champions League* tinha tudo para ser mais do que isso. Tinha, não fosse o conservadorismo da Electronic Arts. Não é segredo que *UEFA* bebe da engine de *FIFA*, mas a produtora poderia usar seu filho menos conhecido para experimentar, ousar, colocar idéias em prática que serviriam até para a série famosa. Quando faz isso, *UEFA* joga bonito; no resto, parece uma versão menor de *FIFA* terminada às pressas, com os mesmos menus que complicam, os goleiros que entregam o jogo e os vícios de jogabilidade que perduram desde os chutes cruzados de fora da área de *FIFA Soccer* 94. A música, os logos e os layouts de informações durante as partidas criam a atmosfera da competição europeia, mas isso é pouco. A *Champions League*, além do mais importante torneio de clubes do mundo, é uma marca valiosa, que busca levar à perfeição todos os detalhes que envolvem sua disputa. Esse capricho que faltou à EA. **No modo Ultimate Challenge, por exemplo, revivemos 42 partidas clássicas, como a final de 1999 entre Manchester United e Bayern de Munique.** Ótima iniciativa, se os

jogos não fossem disputados com seus elencos atuais. Uma final da década de 1950 entre Milan e Real Madrid tem, em vez de Puskas e Di Stéfano vestindo branco, Higuain e Nistelrooy como atacantes, uma vergonha. A liberdade para controlar força e direção em passes e chutes ainda é o ponto forte da engine de jogo iniciada em *FIFA 07*. Novas animações também estão presentes, mas a melhor novidade é mesmo o modo *The Treble*, que acrescenta missões a cada partida enquanto levamos o clube à Tríplice Coroa, conquista dos três principais campeonatos em disputa na temporada. Cheio de boas intenções, *UEFA* parece ter estagnado novamente o futebol da EA. O problema é que de boas intenções a prateleira está cheia, inclusive da mesma produtora.



## Outro lado

➔ **ALEXEI:** O torneio máximo do futebol europeu (que tem até álbum de figurinhas no Brasil) está representado fielmente aqui. Desde a conhecida (e belíssima) música-tema até uniformes licenciados e os plantéis atualizados – o Milan, por exemplo, tem um certo Ronaldo, o craque da camisa número 99. Isso não isenta, porém, a boa idéia, mas péssima execução do *The Ultimate Challenge*, como bem frisou o Adriano – o Traviçan, não o da Inter de Milão. Se era para a EA Sports resgatar partidas clássicas, mas aplicar as escalas de hoje em dia, seria melhor nem ter começado. Não há motivo para a existência desse modo. Pelo menos a perfeição impera em relação às aparências dos jogadores. A atenção aos detalhes dos atletas do continente, que já é grande em *FIFA*, atinge um novo patamar aqui, já que só temos times da UEFA. E, claro, é uma pena que a torcida seja simulada novamente por hediondas sucessões de bitmaps. Até quando?

AS NOTAS  
(de 0 a 10)

RENATA

8.0  
BOM

HITZSCHKY

7.0  
BOM

- 🕒: deixar o Sim doente
- 🕒: previsão do tempo imprecisa

## FICHA TÉCNICA

## Preço:

R\$ 59,90 (CD)

## Jogue também:

Singles

## Site:

thesims2.ea.com

CONFIGURAÇÃO  
MÍNIMA

## Processador:

1.3 GHz

## Memória:

512 MB

## HD:

1.5 GB

## Vídeo:

32 MB



# THE SIMS 2: QUATRO ESTAÇÕES

■ Produção: Electronic Arts ■ Desenvolvimento: Maxis  
■ Distribuição: EA Brasil ■ Jogadores: 1

Faça chuva ou faça sol, sempre tem um Sim para se divertir

➔ **RENATA:** Definitivamente não estamos falando de “apenas mais uma expansão”. *The Sims 2: Quatro Estações*, embora não seja um marco na história da franquia de Will Wright, traz novos elementos que aumentam ainda mais a diversão da simulação - atendendo a pedidos feitos pela comunidade há muito tempo, pelo que pudemos observar no concorrido evento de pré-lançamento da expansão. Desta vez, os Sim terão de enfrentar, além de todas as tarefas diárias, outros desafios que tornam ainda mais realistas as experiências do jogo. Como o próprio nome já diz, a expansão traz como fatores adicionais as quatro estações do ano: primavera, verão, outono e inverno, além de atividades específicas voltadas a determinado período. Na primavera, a estação das flores, por exemplo,

os Sims podem cultivar um jardim ou “fazer novas amizades”, tendo em vista o clima romântico, típico da estação. É preciso também ficar atento à meteorologia. **Se o tempo mudar e seu Sim não estiver vestido a rigor - usando roupas de verão no inverno, por exemplo -, ele pode se resfriar, ficar de cama e simplesmente perder todo um final de semana.** Se a franquia *The Sims* é pop, sua trilha sonora não poderia ser diferente. Para fazer jus à fama, a Electronic Arts convidou artistas do momento para compor a lista de músicas do game. Uma das grandes surpresas da expansão *Quatro Estações* é a versão simlish, língua dos Sims, de “Smile”, canção interpretada pela cantora inglesa - e rebelde - Lily Allen.

## Outro Lado

➔ **HITZSCHKY:** A Renata que me perdoe, mas terei de classificar *Quatro Estações* como “mais uma expansão para *The Sims 2*”. A série nunca conseguiu me cativar de maneira satisfatória, o que acontece desde a primeira versão. Entretanto, tudo merece uma segunda (e terceira e quarta) chance, porém não foi desta vez que pude passar longas horas em frente à tela do computador. Basicamente, você terá de ficar atento à temperatura de seu Sim e controlá-la por meio da escolha de suas vestimentas. De resto, é construir bonecos de neve ou então sair para pescar com a família, além de varrer o quintal tomado pelas folhas secas do outono. E não confie na meteorologia, pois eles erram tanto lá quanto cá.



# SID MEIER'S RAILROADS!

■ Produção: 2K Games ■ Desenvolvimento: Firaxis Games  
■ Distribuição: Tech Dealer ■ Jogadores: 1 (4 online)

Nada pode parar os Ferroramas

➔ **ADRIANO:** Chamar *Sid Meier's Railroads!* de um simulador de Ferrorama seria subestimar o potencial econômico e competitivo existente no jogo, mas é impossível não lembrar das manhãs de domingo montando peças pela casa com o irmão mais novo. Um garoto comum, que nunca leu Adam Smith, teria dificuldades em entender a lógica de oferta e procura dos produtos nas cidades, mas se encantaria facilmente com o grande mundo animado que conquista até os maquinistas mais ranzinzas. Mas, aqui, tratamos com o mundo dos negócios, cruel e capitalista, onde cada magnata envolvido só quer mesmo é ampliar seus domínios. **Como nada pode barrar o desenvolvimento urbano, e delimitar a diversão, não**

**espere um simulador fiel às leis da física.** A malha férrea simplesmente invade as cidades reorganizando tudo, como se as construções fossem feitas de Lego. Durante os cenários de disputa, os anos passam, novas locomotivas são criadas e as cidades crescem, demandando novos produtos e, conseqüentemente, novas rotas para os vagões. Organizar tudo isso é o maior desafio. E se na brincadeira de criança o que irritava eram as pontas das peças que quebravam, no jogo adulto a ausência de um modo carreira nos deixa a sensação que falta uma ponte entre um cenário e outro. No final da linha, fica difícil dizer se *Railroads* nos prende mais pela diversão ou pelo espírito competitivo; na dúvida, fique com os dois.

## Outro Lado

➔ **PRANDONI** É inegável que *Sid Meier's Railroads!* relembra as horas de infância montando Ferroramas e colocando Comandos em Ação em perigo presos aos trilhos. Mas debaixo do visual ingênuo e simpático se esconde um RTS de respeito, digno de trabalho de fim de semestre de cursos de administração. *Railroads* marca a implementação de elementos econômicos complexos, como leilões e compras de ações de empresas. Contudo, isso veio a um preço: são menos opções de mapas e tipos de locomotivas do que em *Railroad Tycoon 3*. Concorde com o Adriano que faz falta um modo carreira, mas se sua maria-fumaça apita mais alegre para o multiplayer, então encontrará dezenas de boas horas de diversão ferroviária neste jogo.

AS NOTAS  
(de 0 a 10)

ADRIANO

7.0  
BOM

PRANDONI

7.5  
BOM

- 🕒: construção de trilhos
- 🕒: muito segmentado

## FICHA TÉCNICA

## Preço:

R\$ 99,00 (CD)

## Jogue também:

Railroad Tycoon 3

Site: 2kgames.com/railroads

CONFIGURAÇÃO  
MÍNIMA

## Processador:

1.4 GHz

## Memória:

512 MB

## HD:

2.0 GB

## Vídeo:

64 MB



## > TOP 5 DOWNLOADS DO MÊS

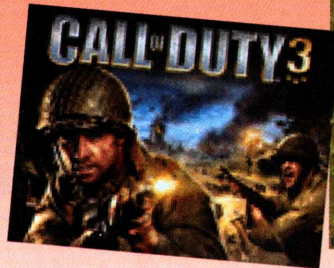
1. LOST™ - o jogo móvel
2. Velozes e Furiosos - Tokyo
3. Real Football 2006
4. King Kong - o jogo móvel oficial do filme
5. Sonic Jump



Entre tiros e chutes, é hora de colocar a cabeça para pensar e partir para a vitória, seja nos campos de batalha ou de futebol. Trace a melhor estratégia pelos campos minados de Call of Duty 3, a celebre série que retorna aos celulares em grande estilo. Comande seu esquadrão com coragem para se dar bem em Ghost Recon Advanced Warfighter 2, uma estreia de peso nas telinhas. E capriche no esquema tático para levar o troféu da temporada em Real Football 2007. É a Claro sempre trazendo os melhores jogos até a tela do seu celular.

## CALL OF DUTY 3

Comande seu batalhão de heróis até a vitória final nesta simulação da invasão da Normandia que vai estilizar seus sentidos. Baseado no novo mega sucesso de console da Activision, este jogo oferece ação totalmente inédita. Lute como diferentes soldados de todo o mundo e com as forças aliadas, nas batalhas mais duras da Segunda Guerra Mundial. Supere seu inimigo num jogo sensacional, com uma emboscada em cada esquina. Reduza a desvantagem com a ajuda de um tanque Sherman e esmague as hordas nazistas. Ou recorra à camuflagem e dizime o inimigo antes de ele perceber a sua presença. Agora, você já pode fazer parte da infantaria móvel!



**Produtora:** Hands On  
**Licenciadora:** Activision

Para baixar, acesse o navegador web do seu celular ou envie uma mensagem de texto com a palavra IDEIAS para o número 250. Se preferir, acesse o site [www.claroideias.com.br](http://www.claroideias.com.br)

Call of Duty 3 © 2006 Activision Publishing, Inc. Activision e Call of Duty são marcas registradas da Activision Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. TM & © 2006 Hands-On Mobile, Inc. Todos os direitos reservados.

## TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

O ano é 2014 e os soldados de elite são mais importantes que nunca. A fronteira dos Estados Unidos está sendo ameaçada por rebeldes mexicanos e um ataque em larga escala poderia colocar em perigo milhões de pessoas. No comando do Capitão Mitchell, líder da Unidade Ghost de Força Militar Especial, você tem 72 horas para levar seu time à vitória e impedir o avanço dos rebeldes. Pela primeira vez, a franquia Ghost Recon chega ao seu celular num jogo de tiro futurista, com ação constante. Você vai conseguir conter o ataque?

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter © 2007 Gameloft. Todos os direitos reservados. Publicado pela Gameloft sob a licença da Ubisoft. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, Ubisoft e o logotipo da Ubisoft são marcas registradas da Ubisoft Entertainment nos EUA e em outros países. Gameloft é uma marca registrada da Gameloft nos EUA e em outros países.

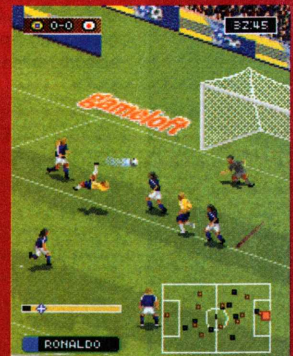
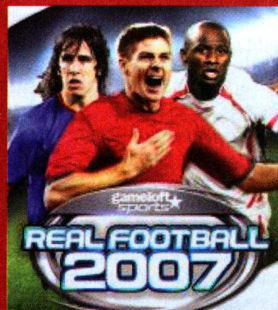
**Produtora / Licenciadora:**  
Gameloft



## REAL FOOTBALL 2007

O jogo de futebol definitivo está de volta. Escolha seu time favorito entre cem clubes e seleções e participe do maior campeonato da temporada. Jogue ao lado de craques como Gerrard, Vieira e Puyol, mostrando toda sua habilidade numa atmosfera digna dos melhores estádios de futebol do mundo. Experimente, ainda, uma inteligência artificial realista, com gráficos extremamente detalhados. Os limites foram ultrapassados mais uma vez. Prepare-se para descobrir o jogo de futebol mais realista dos celulares e detonar nos gramados.

**Produtora:** Gameloft



Real Football 2007 © 2007 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft é uma marca registrada da Gameloft nos EUA e em outros países.

Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em [www.claroideias.com.br](http://www.claroideias.com.br) ou ligue para 1052.



■ Um mercadinho? Um hotel fazenda? Não: é a Casa Branca

# SAM & MAX

■ Produção: Telltale Games / Game Tap ■ Desenvolvimento: Telltale Games ■ Jogadores: 1 ■ Gênero: Adventure

## Cachorro prolixo e coelho assassino

### AS NOTAS (de 0 a 10)

BUENO

**8.5**

BOM

HITZSCHKY

**8.0**

BOM

⊕: humor implacável  
⊖: desafios previsíveis

### FICHA TÉCNICA

Preço:

US\$ 8,95 (online)

Jogue também:

Indigo Prophecy

Site:

telltalegames.com

### CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Processador:

continua o básico

Memória:

não se preocupe

HD:

idênticas as anteriores

Vídeo: sua placa dará conta do recado

### EPISÓDIO 2 – SITUATION: COMEDY

➔ **BUENO:** Myra Strump está mantendo sua platéia refém. O “novo cenário” é o estúdio de TV. Quatro sets de filmagem (programa de culinária, seriado humorístico, um concurso de calouros...), uma diretora de TV esnobe, um charlatão ríspiga e muitos comentários certeiros a respeito desse meio de comunicação que com tanta perspicácia acompanha nossa sociedade idiota. **A dinâmica de jogo continua instigante, mas pode se tornar repetitiva nos próximos episódios.** De qualquer forma, as situações garantem uma vida útil maior que do episódio anterior.

### OUTRO LADO

➔ **HITZSCHKY:** Aponte, clique e seja feliz. Sam, Max, Jimmy Dois Dentes e elenco que inclui a versão virtual da apresentadora Oprah Winfrey têm o suficiente para mantê-lo entretido por algumas horas no episódio dois. A vanguarda detetivesca por um mundo mais ordinário, violento e consciente de sua mediocridade não titubeia ao levar o nível de humor e crítica a um patamar em que poucas vezes se viu. Olhe para além das piadas e constata a triste realidade.

### EPISÓDIO 3 – THE MOLE, THE MOB AND THE MEATBALL

➔ **BUENO:** Cassino-sem-máfia chefiado por ursos de terno, conspirações envolvendo ratos desertores, creme de barbear, bonecos de pelúcia e um apostador que sente saudades da mamãe. O terceiro episódio segue a estrutura dos anteriores, flerta com o crime e cai na armadilha: muito curto devido à falta de opções. **Mais minigames no cassino seriam bem-vindos, assim como alguma reviravolta no esquema:** escritório-Sybil-Bosco-rua-cenário novo. Pelo menos a super escuta do Bosco vale mesmo o milhão de dinheiros que ele cobra por ela.

### OUTRO LADO

➔ **HITZSCHKY:** Se Don Vito Corleone tivesse pela frente adversários tão truculentos quanto Samuel e Maximiliano, suas chances de fracasso seriam grandes. Mas, ao mesmo tempo, o ícone do crime organizado ficaria frustrado com o tamanho diminuto do império de seus comparsas virtuais, que se resume a um cassino com três áreas. Um insulto para os jogadores que esperavam diversos ambientes inéditos. Será que no quarto episódio a coisa muda?

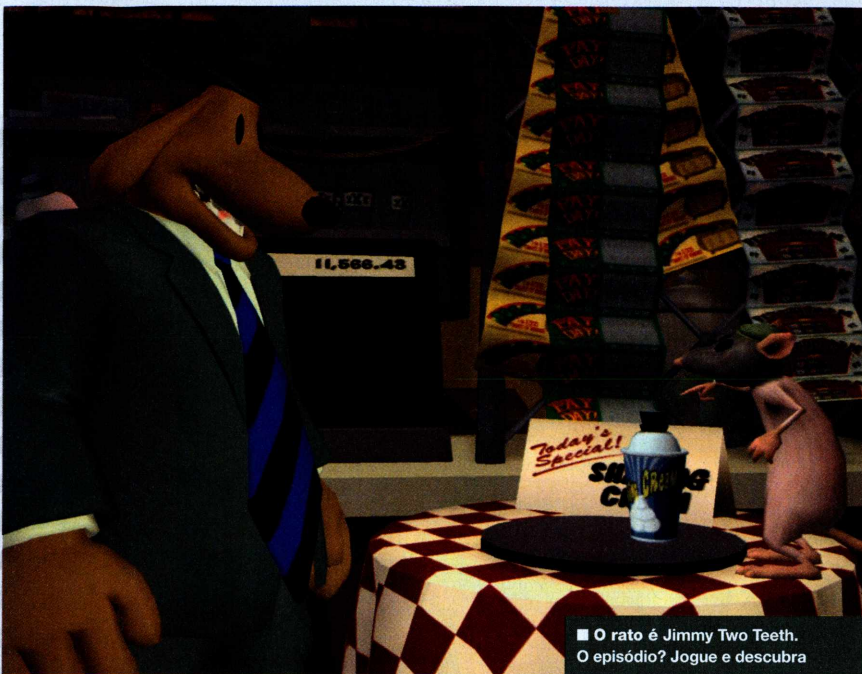
### EPISÓDIO 4 – ABE LINCOLN MUST DIE

➔ **BUENO:** Enfim, mudanças. Prova de que a Telltale sabe usar o formato episódico para ouvir as críticas e correr para fazer alterações a tempo. A história já começa fora do escritório, e mostra quem manda nos EUA. O “lugar novo” da vez é a Casa Branca, e temos alguns personagens novos. O episódio mais anárquico até agora, politicamente falando. **Mesmo não fugindo muito da estrutura apresentada até então, os desafios tendem a exigir mais movimentação e raciocínio.** Mas ainda não é o bastante, já que o mecanismo comum de alguns quebra-cabeças torna-os um pouco óbvios demais.

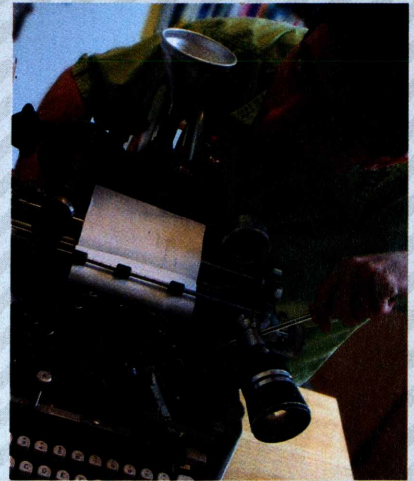
### OUTRO LADO

➔ **HITZSCHKY:** O presidente dos Estados Desunidos da América surtou, o que não é novidade. Os jogadores agradecem. Finalmente, as súplicas foram ouvidas pela Telltale, e este é o primeiro episódio que conta com melhorias sugeridas pelos jogadores. É transitar pelos corredores da Casa Branca à procura de itens que resolvam os puzzles. Até agora o esquema funcionou e tem tido resultado positivo, mas será que a falta de variedade na jogabilidade terá força para outros dois capítulos?





■ O rato é Jimmy Two Teeth.  
O episódio? Jogue e descubra



Dave Grossman -  
Senior Designer da  
Telltale Games

# ENTREVISTA DAVE GROSSMAN

**Bueno:** Começa aí.

**Hitzschky:** Como vai rolar? Eu não sei.  
**Bueno:** Não sabe quem é o Dave Grossman? Sujeito honesto. Ele tem no currículo *The Secret of Monkey Island*, *Monkey Island 2* e *Day of the Tentacle*, clássicos das LucasArts. Sem contar uns livros infantis...

**Hitzschky:** Loucura. Mas ele vai aceitar falar conosco, terceiro-mundistas?

**Bueno:** Não custa tentar. Agora ele está na Telltale, empresa fundada por veteranos da Lucas. Será que, 13 anos depois do primeiro *Sam & Max*, foi difícil atualizar a dupla sem perder o pique?

**Dave Grossman:** Nós perdemos nosso pique eras atrás. Felizmente, acabou ficando mais fácil fazer *Sam & Max* assim, já que funcionam melhor sem pique nenhum. (Ok, falando sério: o intervalo de tempo não dificultou as coisas. Talvez os fãs tenham sido mais tolerantes do que seriam se tivéssemos feito o jogo imediatamente depois de *Hit The Road*).

**Hitzschky:** Você chegou a jogar *Hit the Road*?

**Bueno:** Claro. Mas faça perguntas mais difíceis, como eu: "Quando a Telltale anunciou o formato episódico, houve muita expectativa. Agora, com o Episódio 4 pronto para ser lançado, essas expectativas estão se confirmando?"

**Dave:** Essa é realmente uma pergunta para o público, mas, pela nossa perspectiva, estamos fazendo exatamente o que

tínhamos planejado, que é entregar um produto legal todo mês. E as pessoas parecem estar gostando disso, então tem sido bom.

**Hitzschky:** Dá tempo de fazer mudanças nos capítulos seguintes a partir desse feedback?

**Dave:** Recebemos todo tipo de resposta dos fãs. A maioria é positiva, mas eles não se intimidam na hora de dizer o que não está funcionando e fazer sugestões de como melhorar as coisas. E o que é legal em trabalhar com episódios é que, quando ajustamos alguma coisa para os "episódios futuros", isso significa um jogo que vai sair alguns meses depois, não em alguns anos.

**Bueno:** Além da Telltale, temos visto vários jogos aponte-e-clique para o Nintendo DS. Falta muito para o renascimento do gênero?

**Dave:** Acho que veremos pessoas fazendo mais jogos desse tipo por um tempo, baseadas no sucesso de alguns desses jogos. O DS e os jogos para download aliviam a pressão que fazia os primeiros adventures serem absurdamente caros de produzir. Eles ainda são complicados para se fazer, no entanto, até que mais pessoas aprendam a fazê-los, eu não chamaria de um renascimento.

**Bueno:** Seis capítulos de *Sam & Max = Primeira Temporada*. Quais os planos para o futuro?

**Dave:** Combustíveis não poluentes, planos de saúde universais e fim do horário de

verão. E então a Telltale vai dominar o mundo – mas não até o ano que vem.

**Hitzschky:** [Prossiga só depois de jogar o Episódio 4] As repercussões de 11 de Setembro ainda estão aqui e em todo lugar. Vocês perseguem Abraham Lincoln, colocam Max na Sala Oval, para dar só dois exemplos. Como fazer isso sem ser banido da Terra?

**Dave:** Muitas vezes a comédia é a melhor maneira de lidar com um mundo louco. A vida na Terra é bastante absurda, se você parar para pensar. Pessoalmente, se eu levasse as coisas à sério todo o tempo, seria um cara bem infeliz.

**Bueno:** Todos dizem "Sam & Max é divertido". Mas o que cada diálogo nos mostra é "Sam e Max são os caras mais inteligentes do mundo". "Engraçado" ou "mentes brilhantes", o que você prefere?

**Dave:** Sam e Max parecem existir unicamente para comentar, às vezes com humor, às vezes com inteligência, os vários aspectos de nossa sociedade e natureza humana. É divertido fazer isso. Então eu acho que Sam e Max têm "mentes brilhantes", e você acha "engraçado" quando tem a sensação de ser Sam e Max.

**Hitzschky:** Faça uma piada com o PlayStation 3, por favor.

**Dave:** Ok, vamos tentar fazer uma assim que descobriremos o que existe de engraçado com ele.



Servant whispers: Good luck stranger, and welcome to Shattrath.

Horite Almonen says: Hear my words, and let the Light inside of you find the truth of them.

Quest completed.

XP gained: 3850.

Horite Almonen says: Embrace the light that is in you, my friends! Seal all darkness...



■ Grande coisa, é só mais uma cópia de World of Warcraft. Opa, mas é World of Warcraft!

# WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

■ Produção: Vivendi Games ■ Desenvolvimento: Blizzard Entertainment ■ Distribuição: importado ■ Jogadores: ilimitado

## AS NOTAS (de 0 a 10)

SUZANA

**9.0**  
EXCELENTE

JP

**9.0**  
EXCELENTE

⊕: equilíbrio entre as raças

⊖: nada de Brasil, ainda

### FICHA TÉCNICA

#### Preço:

US\$ 39,90 (4 CDs)

#### Jogue também:

WoW. Apenas WoW!

Site: [worldofwarcraft.com/burning-crusade/](http://worldofwarcraft.com/burning-crusade/)

### CONFIGURAÇÃO

#### MÍNIMA

#### Processador:

800 MHz

#### Memória:

1 GB

#### HD:

2,0 GB

#### Vídeo:

64

## Precisamos dizer alguma coisa?

➔ **SUZANA:** Criar uma expansão para uma legião de milhões de jogadores não é uma tarefa fácil. Afinal não bastam mapinhas e monstros para satisfazer um público assíduo por tantos anos. Temos aqui muito mais que bichinhos iguais com cor diferente: são várias revoluções, como a criação de novos itens de poder inigualável, que equilibrou o poder de todos os jogadores, forçando-os a lutar por um novo patamar de equipamentos, além de itens mais apropriados às construções incomuns de personagem que permitem uma maior variedade ao escolher sua classe. **O PvP em mapas abertos agora dá recompensas poderosas aos participantes**, o sistema de reputação oferece prêmios mais atraentes e as Arenas, bem como a diminuição do número de pessoas necessárias para participar das instâncias mais fortes, vieram para ajudar ainda mais os jogadores casuais, deixando que a habilidade individual valha mais do que equipamentos ou clãs lotados.

Foram adicionados dez níveis, durante os quais você irá explorar as novas terras e jogará ao estilo antigo: quests e instâncias o deixarão ocupado por bastante tempo. Caso seu personagem de nível alto enjoe, você ainda poderá testar as novas raças: os Blood Elves já famosos em *Warcraft III*, entram na Horda, enquanto os desconhecidos Draenei, só citados em livros até então, unem-se à Aliança. Mas nem tudo foi bem aceito pela comunidade. Muitos protestos foram feitos contra a possibilidade de as classes, antes exclusivas de cada facção, poderem ser jogadas pela facção rival. Shamans e Paladins podem ser ótimos quando unidos, mas foi uma maneira bem preguiçosa de equilibrar as duas facções. *The Burning Crusade* se tornou uma aquisição obrigatória para quem joga, e é um grande atrativo para os que desistiram de jogar por achar que não havia muito mais a ser feito. Felizmente o MMORPG mais jogado do mundo teve uma expansão condizente com sua qualidade e fama.

## Outro lado

➔ **JP:** Em pouco mais de um mês, mais de três milhões e meio de aventureiros - mas ainda há muitos para se conquistar, pois o número total de jogadores de WoW já passa de oito milhões e meio. Com tantas novidades, uma série de aspectos foi desequilibrada. Mas a cada atualização, a equipe de desenvolvimento vai recolocando tudo em seu lugar: vide o enfraquecimento dos Druids para ficarem no mesmo patamar de poder que as outras classes. Já a história dos Shaman e Paladins vai além: a liberação para ambas as facções permitiu um enfoque diferenciado nessas classes e nos encontros para Dungeons e Raids. Então os guerreiros elementais são mais voltados para melhorar o dano causado pelo grupo, enquanto os enlatados sagrados acrescentam à capacidade de sobrevivência. Para coroar o sucesso, a Blizzard inaugurou a primeira temporada das Arenas com um campeonato mundial.



# RAGNARÖK: LIGHTHALZEN & NOGHALTZ

■ Produção: Gravity ■ Desenvolvimento: Gravity  
■ Distribuição: Level Up! Games ■ Jogadores: ilimitado ■ Gênero: MMOG

AS NOTAS  
(de 0 a 10)

VIEIRA  
**7.0**  
BOM

J.P.  
**7.0**  
BOM

📌: uma lista de novidades imperdíveis  
📌: os ROPs, infelizmente

## FICHA TÉCNICA

Preço: R\$ 14,90/mês (CD)  
Jogue também: MU Online  
Site: levelupgames.com.br

## CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Processador: 400 MHz  
Memória: 128 MB  
HD: 500 MB  
Vídeo: 32 MB

## Uma expansão dupla

A prosperidade e a decadência se encontram nesse episódio de *Ragnarök Online*, estampadas na cidade de Lighthalzen e nos mistérios de Noghaltz, respectivamente. Essa pode ser considerada a melhor atualização depois do Heritage (convenhamos, Emroch não trouxe tantas novidades), e caminhando por Rune-Midgard percebemos as diferenças: Alquimistas e Criadores passeiam com seus Homúnculos, TaeKwons e suas evoluções aparecem para dar um novo gás às Guerras do Emperium. Transclasses exibem suas novas habilidades e rumam para os desafios do laboratório de Lighthalzen, enquanto outros circulam pelas vilas atrás dos novos itens. Porém, ficou evidente o descuido

da Gravity em alguns pontos, como o fato de alguns itens que funcionam normalmente ainda constarem como "não implementados". A atualização dessa adição também foi problemática e muitas pessoas encontraram falhas em obter um arquivo ou outro. Ponto negativo também para o acréscimo dos ROPs (Ragnarök Online Points). Pagando uma quantia em moeda real, certos benefícios tornam-se disponíveis, como equipamentos não encontrados em NPCs ou a possibilidade de usar certas habilidades. Até período de experiência alterada encontra-se na lista de coisas compráveis (apesar de não ter sido acrescentado ainda a bRO). A expansão é boa, mas se a empresa não abrir o olho, fará com que o jogo caminhe de mãos dadas com as criaturas demoníacas rumo a Noghaltz.

## Outro Lado

📌 J.P.: O Vieira tem razão: se você é jogador assíduo de *bRO*, pergunte-se quantos conhecidos seus pararam de jogar. O número é crescente e os motivos são variados, mas todos mascaram a mesma realidade. A confusão dos ROPs gerou até protestos durante a Guerra do Emperium, o que fez a Level Up! suspender e repensar o lançamento de alguns dos itens especiais. Mas o novo episódio tem seu brilho, repleto de novidades, e que aproxima bastante o servidor nacional do internacional. Você ainda precisa matar milhares e milhares de monstros para chegar ao nível máximo, mas a cada episódio a tarefa se torna mais humana e divertida.



## CITY LIFE: WORLD EDITION

■ Produção: Monte Cristo ■ Jogadores: 1

**8.0**  
BOM

📌 ALEXEI: *City Life: World Edition* é uma versão expandida com mapas inéditos, mais de 100 novas edificações e editor integrado do ótimo simulador de cidade lançado em junho do ano passado. Não é um mero plágio de *SimCity*. Aqui, você deve se preocupar em erigir e gerenciar moradias, estradas e hospitais, tal qual no jogo da Maxis, mas também tem de ficar atento com as relações sociais dos habitantes. Se misturar pessoas das classes baixa e alta, é provável que ocorram motins que prejudiquem o bem-estar e o desenvolvimento da metrópole. Outro diferencial é a possibilidade de acompanhar o movimento das avenidas de muito perto.



## RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE

■ Produção: Focus Home Interactive ■ Jogadores: 1

**8.0**  
BOM

📌 PRANDONI: *Adventures* estão em voga novamente e *Runaway 2: The Dream of the Turtle* é um motivo para acreditar que isso é bom. Jogar esta continuação do jogo de 2001 da francesa Pendulo Studios é uma experiência nostálgica: quase tudo remete aos tempos áureos da LucasArts. Desde os inusitados enigmas, que exigem lógica, improvisação e combinação de itens, até os personagens carismáticos, cada um com trejeitos e manias característicos – ainda que sem o mesmo charme de um *Full Throttle*, por exemplo. Roteiro intrigante com referências a cultura pop, como Indiana Jones e Red Hot Chili Peppers, e quase 10 horas de aponte e clique.



## THE SIMS 2: HISTÓRIAS DA VIDA

■ Produção: Electronic Arts ■ Jogadores: 1

**7.5**  
BOM

📌 TEIXEIRA: Com *Histórias da Vida*, a Maxis inaugura uma nova fase da série. Nesta seqüência de *The Sims*, temos uma nova maneira de jogar. Você conta com a possibilidade de escolher entre dois personagens – Rita Najura e Brito, que já possuem uma história anterior – e continuar a vida deles, além modo "aleatório" encontrado no restante da série. Às vezes fica difícil decidir o que fazer devido à grande quantidade de opções. O mais interessante mesmo é a evolução da história dos personagens principais: reviravoltas amorosas à *Malhação*, cenas patéticas no melhor estilo *Seinfeld*. E você fica ansioso para saber o próximo capítulo do jogo sempre que decide desligar.



## HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

■ Produção: CDV ■ Jogadores: 1 (2 online)

**4.0** **RUIM** **↑VIEIRA:** Se existe um bom lugar para ter esse jogo é no fundo da gaveta. *Heroes of Annihilated Empires* empolga apenas nos primeiros minutos com as belas seqüências cinematográficas e um som que pode ser considerado razoável. Porém, a boa experiência termina aí. Ao entrar realmente no campo de batalha, a sensação é a de estar assistindo a *Titanic* em um domingo depois do almoço: as batalhas são lentas, e você precisará ter mais coragem para seguir até o final de uma campanha do que para enfrentar tropas de goblins ou mortos-vivos. Definitivamente, esqueça que um dia ouviu falar de *Annihilated* e seja feliz.



## VANGUARD – SAGA OF HEROES

■ Produção: Sony Online Entertainment  
■ Jogadores: ilimitado

**7.0** **BOM** **↑SUZANA:** Com tantos MMORPGs rondando o mercado, é praticamente impossível encontrar algum que traga novidades. Trazendo uma interface igual a *World of Warcraft* (não se deram ao trabalho de trocar nem os atalhos do teclado), *Vanguard* tem muitas características copiadas do RPG da moda, e infelizmente, não traz inovações quanto à jogabilidade. Seus gráficos são lindíssimos e pedem uma máquina bem poderosa. O enredo é muito bom e existem até opções variadas de diálogo com NPCs, permitindo uma melhor interpretação de personagem. Opção perfeita pra quem busca um bom RPG, mas que não quer deixar de lado as interações sociais e não se importa com a falta de originalidade.



## BLITZKRIEG 2: FALL OF THE REICH

■ Produção: CDV ■ Jogadores: 1 (2 online)

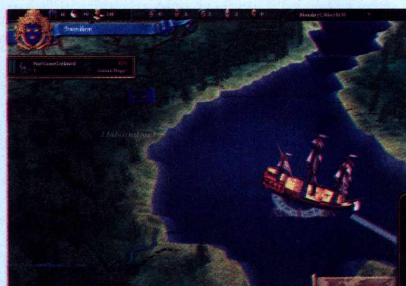
**6.0** **REGULAR** **↑ADRIANO:** *Fall of the Reich* é uma expansão de *Blitzkrieg 2* que traz batalhas dos últimos dias da Guerra (ufa!), com campanhas soviética e alemã. Apesar de certo desleixo da produtora com detalhes de apresentação do jogo, a variedade de armas, veículos e soldados transformam *Fall of the Reich* em uma verdadeira enciclopédia de guerra. Mas *Blitzkrieg 2* ainda é um jogo de PC, e não um livro; então se a intenção é se divertir, prepare-se: os exércitos inimigos são sempre mais numerosos, as armas que nos ferem são mais poderosas e a grama é sempre mais verde do outro lado, tornando o que deveria ser divertido em uma experiência quase agressiva de tão difícil.



## EVIDENCE: THE LAST RITUAL

■ Produção: Dreamcatcher ■ Jogadores: 1

**7.5** **BOM** **↑TESTA:** *Evidence* é continuação direta de *MISSING: Since January*, game que não ficou muito conhecido por aqui, mas que fez muito gringo suar a camisa para encontrar o assassino em série "The Phoenix". A mistura de *adventure* com FMV acontece de uma maneira muito interessante, e força você a utilizar o Google como ferramenta para solucionar os mistérios por trás das pistas encriptadas por Phoenix. Para deixar tudo mais real, você recebe e-mails constantemente de outros agentes virtuais e ainda pode trocar informações com outros jogadores que se cadastraram no site especialmente criado para o game. Só falta agora ser lançado por aqui.



## EUROPA UNIVERSALIS III

■ Produção: Paradox Interactive  
■ Jogadores: 1 (4 online)

**7.0** **BOM** **↑TESTA:** *Universalis III* bate de frente com os jogos de estratégia atuais. Segue o caminho contrário de *Command & Conquer* e *Age of Empires*, e oferece uma experiência parecida com a de *War* – o jogo de tabuleiro. Não existe uma missão concreta, é você que decide se vai negociar com uma nação ao norte ou se vai tentar tomar o território vizinho, além de escolher o modelo de governo e a estrutura da sociedade. Outra coisa boa é que você tem liberdade para escolher em que época vai jogar, em um período de 300 anos de história, podendo controlar ou bater de frente com Isaac Newton ou outro figura do tipo. O jogo não prima pela ação, mas contém muitas informações históricas que acabam envolvendo quem tem algum interesse.



## DARKSTAR ONE

■ Produção: CDV ■ Jogadores: 1

**7.0** **BOM** **↑ORLANDO:** Após o fim da guerra galáctica, as inúmeras raças que habitam o espaço sideral conseguiram finalmente viver lado a lado. Porém, o conselho responsável por reger os poderes dos impérios detectou que uma raça isolada chamada Thul resolveu romper com a paz e começou a atacar planetas indiscriminadamente. Seu papel será controlar o piloto Kayron, que entrará em uma nova guerra para encontrar uma tecnologia escondida na "Darkstar One", e desvendar diversos mistérios – alguns deles relacionados à morte de seu pai. Assemelha-se a *Wing Commander*, e adiciona elementos para apimentar a trama, com missões secundárias. Mas a parte mais divertida continua sendo os tiroteios espaciais, que não desapontam.

## > CELULAR



### DINER DASH

■ Produção: Glu Mobile ■ Jogadores: 1

**7.5**  
BOM

**+ GUERRA:** Vida de garçom (ou garçonete) não é das mais fáceis. Prepare seu estômago, pois *Diner Dash* vai fazer você ocupar seu tempo livre (e o tempo não tão livre) servindo pessoas que vêm ao seu restaurante para saciar a fome. Sim, isso mesmo. Você vai fazer de tudo para manter seu cliente satisfeito, sem nem pensar em gorjeta. Para isso, basta pressionar os botões com relativa velocidade – o que pode ser um problema em alguns aparelhos com teclados menores. Animações justas, desafio progressivo, mas um pouco curto – o game tem apenas 10 estágios. Vale a pena jogar enquanto espera pela conta no restaurante, ou enquanto espera o garçom voltar com o bife bem passado.



### SONIC JUMP

■ Produção: Tec Toy Mobile ■ Jogadores: 1

**7.5**  
BOM

**+ BUENO:** Não espere sair correndo com o camarada azul, tão maltratado ultimamente em diversas plataformas. Se você leu direito o nome do jogo, o que importa é pular. São seis cenários verticais, que evocam as fases consagradas no Mega e vão impondo cada vez mais dificuldades. A ideia é subir, pulando em plataformas, até chegar ao Dr. Robotnik de cada fase. O problema é que, se você errar o pulo, Sonic morre – não dá para aproveitar as plataformas pelas quais você já passou – e isso incomoda. Divertido até a metade, desafiador daí em diante, *Sonic Jump* tem um acabamento bacana, mas poderia investir com mais coragem na diversão casual e aleatória.



### JOHNNY CRASH DOES TEXAS

■ Produção: Skzone ■ Jogadores: 1 a 4

**9.0**  
EXCELENTE

**+ GUERRA:** Um jogo simples e divertido. Pode não ser o clássico "jogo da cobrinha", mas tem tudo aquilo que um game precisa para sobreviver às horas de fila no banco, no ônibus e locais onde a espera é determinante e necessária. *JC Does Texas* faz com que usar um simples botão (no celular que testei era o "5") você controle a bala humana chamada Johnny, que deve bater em objetos em pleno vôo para acumular pontos. O legal é que isso é tão simples que torna o ato de se jogar muito viciante – qualquer paradinha é motivo para ir direto para o jogo. Recomendo este game, o segundo clássico dos jogos para celular.



### 1100 A.D. BATTLE OF LEGENDS

■ Produção: Palmsoft Tecnologia ■ Jogadores: 1

**7.0**  
BOM

**+ ORLANDO:** Imagine jogar *Street Fighter* com uma mecânica de jogo bastante simplificada, quase superficial. Adicione à receita personagens como vikings, templários, árabes e guerreiros, e você tem *Battle of Legends*. Confesso que fiquei impressionado pela ambição da desenvolvedora tupiniquim em atacar o acirrado mercado de games para celulares, ainda mais com um game de luta. O acabamento do jogo é primoroso, e se equipara ao de grandes empresas norte-americanas, com direção de arte consistente. O maior problema do game (parte por ser um game para celulares, e parte pela escolha de comandos) são os controles pouco amigáveis.



### ROCKY 3D A Derrota de Apollo

Rocky T.M. & © 1976-2006 Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc. Copyright © 2006 MactechWorks Northwest LLC. Todos os direitos reservados. MactechWorks, seu logotipo associado e arte são propriedades exclusivas de MactechWorks Northwest LLC.

**DUKE NUKEM MOBILE 3D**

© 2005 MactechWorks Northwest LLC. Todos os direitos reservados. MactechWorks, seu logotipo associado e arte são propriedades exclusivas de MactechWorks Northwest LLC.

**DOG TOWN**  
: Oldschool Skater

© 2005 Skzone Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados.

**SKYZONE**  
Made For Mobile

## Cada Janela tem SUA HISTÓRIA

Relembre os lançamentos de cada versão do Windows desde 1985

Por Claudio Prandoni



**DEPOIS DE MUITA ESPERA E EXPECTATIVA**, finalmente o Windows Vista foi lançado e pôs fim à maior espera entre uma versão e outra do tradicional sistema operacional da Microsoft – a última havia saído em 2001, sendo que a média dos intervalos é de dois a três anos.

**WINDOWS 1.0**  
**Lançamento:** 1985  
**Promessa:** Estabelecer uma interface gráfica e um sistema operacional estável para aplicativos de MS-DOS.  
**Inovação:** Permitiu rodar vários programas ao mesmo tempo.  
**Problema:** Teve funcionalidades cortadas por se parecerem demais com algumas do sistema operacional da Macintosh (entre elas, estava a possibilidade de colocar janelas umas sobre as outras). A Microsoft temia um processo por parte da Apple.  
**Naquele ano:**  
# Fim da ditadura militar no Brasil, com eleição indireta para presidente e diretas para prefeitos.  
# Mikhail Gorbachev torna-se secretário geral do Partido Comunista na União Soviética.  
# Nintendo lança o NES nos EUA e *Super Mario Bros.* no mundo.  
**Vídeos:**  
# Steve Ballmer vendendo o Windows 1.0 [www.youtube.com/watch?v=tGvHNNOLnCK](http://www.youtube.com/watch?v=tGvHNNOLnCK)  
# Apresentação em slides do Windows 1.0 [www.youtube.com/watch?v=xiKwErpPwMsa](http://www.youtube.com/watch?v=xiKwErpPwMsa)  
**Exigia 256 Kb de memória RAM**, além do MS-DOS instalado na máquina.

**WINDOWS 2.0**  
**Lançamento:** 1987  
**Promessa:** Praticidade e visual mais amigável.  
**Inovação:** Primeira edição do Windows a ter versões próprias do Word e Excel.  
**Problema:** Desta vez, a Apple processou a Microsoft, acusando-a de utilizar elementos gráficos do sistema operacional do Macintosh. No final, o processo acabou sendo arquivado sem nenhuma penalidade às empresas.  
**Naquele ano:**  
# Square lança o primeiro *Final Fantasy*.  
# Morrem o artista pop Andy Warhol e o ator-dançarino Fred Astaire.  
# Lançamento de *Appetite for Destruction*, primeiro álbum do Guns N' Roses.  
**Permitia a sobreposição de janelas**, introduziu o tradicional sistema de atalhos de combinações da tecla Alt e as expressões maximizar e minimizar.

→ Vendo essas janelas, quem não se lembra do barulho do clique do mouse?

## About Program Manager



Microsoft Windows Program Manager

Version 3.1

Copyright © 1985-1992 Microsoft Corp.

OK

### WINDOWS 3.1

**Lançamento:** 1992

**Promessa:** Sistema integrado de fontes TrueType.

**Inovação:** Teve uma versão com suporte a rede.

**Problema:** Ainda dependia do DOS para funcionar efetivamente.

**Naquele ano:**

- ❖ Jogos Olímpicos em Barcelona.
- ❖ Impeachment de Fernando Collor.
- ❖ Comemoração dos 500 anos de descoberta da América.
- ❖ O São Paulo FC é pela primeira vez campeão da Libertadores e do Mundial Interclubes.

**Vídeos:**

❖ **Diversão sem fim com o Windows 3.1**

[www.youtube.com/watch?v=6ztctJA\\_Lkw](http://www.youtube.com/watch?v=6ztctJA_Lkw)

❖ **Toda a glória do 3.1 instalado em um Virtual PC no Windows Vista**

[www.youtube.com/watch?v=FqalGc3u-f8](http://www.youtube.com/watch?v=FqalGc3u-f8)

**Tinha grande variedade de fontes** e foi lançado nos idiomas nativos do Leste Europeu, Japão e China.

## Using Windows Help - WINHELP.HLP

File Edit Bookmark Help

Index Back Browse Browse Search...

### WINDOWS 3.0

**Lançamento:** 1990

**Promessa:** Uso otimizado de memória.

**Inovação:** Primeiro Windows a suportar placas de som e drivers de CD-ROM, por meio de atualizações.

**Naquele ano:**

- ❖ Copa do Mundo na Itália.
- ❖ Fernando Collor de Mello assume a presidência do Brasil.
- ❖ Nintendo lança o Super Nintendo.
- ❖ Inaugurado o primeiro McDonald's na Rússia, ex-União Soviética.
- ❖ Brasil perde para a Argentina na Copa da Itália.

**Um vídeo:**

❖ **Windows 3.0 em ação**

[www.youtube.com/watch?v=021j2tzwegs](http://www.youtube.com/watch?v=021j2tzwegs)

**Visual remodelado (ah, o papel de parede).** O gerenciamento

de memória melhorou bastante e alguns programas de DOS já podiam ser rodados em uma janela dentro do próprio Windows. Foi a estréia de *Paciência* – O Jogo.

➤ Sem essa de paciência. O nome certo é Solitaire



## Control Panel

File Edit View Help

### WINDOWS 95

**Lançamento:** 1995

**Promessa:** Interface ainda mais acessível e substituição do MS-DOS.

**Inovação:** Não dependia do DOS para funcionar.

**Problema:** Foi o Windows que deu origem à Tela Azul da Morte (conhecida também como BSOD – Blue Screen of Death).

**Naquele ano:**

- ❖ Fernando Henrique Cardoso assume a presidência do Brasil.
- ❖ Sony lança o PlayStation.
- ❖ Square lança *Chrono Trigger* para Super Nintendo.
- ❖ Apple lança o Pippin, obscuro videogame que acabou vendendo cerca de 5 mil unidades em todo o mundo.
- ❖ Anunciado oficialmente o formato DVD.

**Vídeos:**

❖ **Parte um do tutorial apresentado por Jennifer Aniston e Mathew Perry (Rachel e Chandler do seriado Friends)**

[www.youtube.com/watch?v=1GWQgb015Lc](http://www.youtube.com/watch?v=1GWQgb015Lc)

❖ **Propaganda com a música "Start Me Up", dos Rolling Stones**

[www.youtube.com/watch?v=5VPFKnBYOSI](http://www.youtube.com/watch?v=5VPFKnBYOSI)

❖ **Paródias de músicas famosas sobre o Windows 95**

[www.youtube.com/watch?v=Lw\\_HwIWI41Y](http://www.youtube.com/watch?v=Lw_HwIWI41Y)

**Repaginada visual**, sendo o primeiro Windows com gerenciamento de memória 32-bits (mais tarefas simultâneas). Oferecia ampla compatibilidade com edições antigas e aplicativos de DOS, mas era instável demais (lembra da Tela Azul da Morte?).

### WINDOWS 98

**Lançamento:** 1998

**Promessa:** Mais suporte multimídia, incluindo a introdução de portas USB e possibilidade de ligar vários monitores no mesmo PC.

**Inovação:** Possibilidade de criar uma rede para vários PCs utilizarem apenas uma conexão à Internet.

**Problema:** Instabilidade.

**Naquele ano:**

- ❖ Copa do Mundo na França.
- ❖ FHC é reeleito presidente.
- ❖ Morrem os cantores Frank Sinatra e Tim Maia.
- ❖ Apple lança o iMac.

❖ Nintendo lança *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

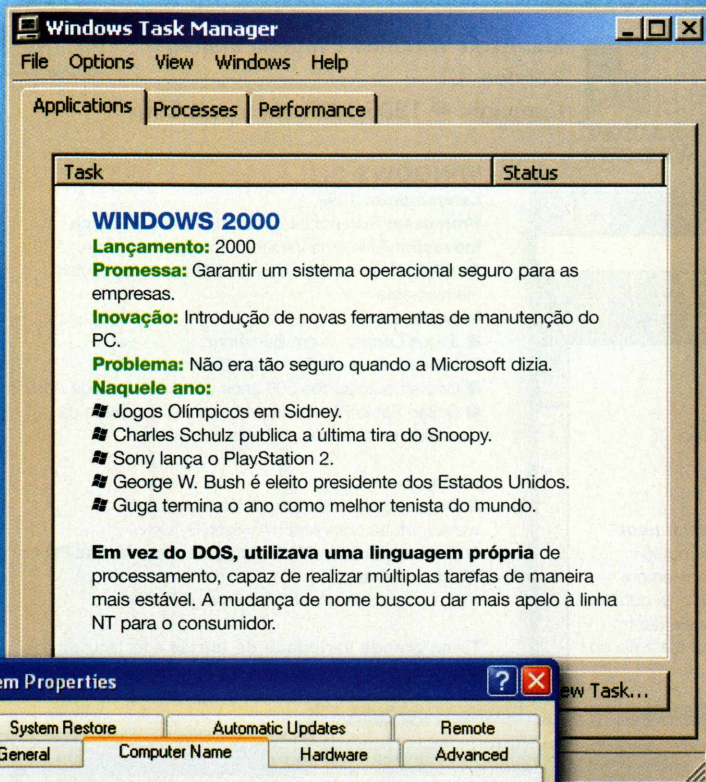
❖ Brasil perde a Copa da França para a dona da casa

**Vídeos:**

❖ **Tela Azul da Morte em apresentação oficial do Windows 98**

[www.youtube.com/watch?v=TGLhuF3L48U](http://www.youtube.com/watch?v=TGLhuF3L48U)

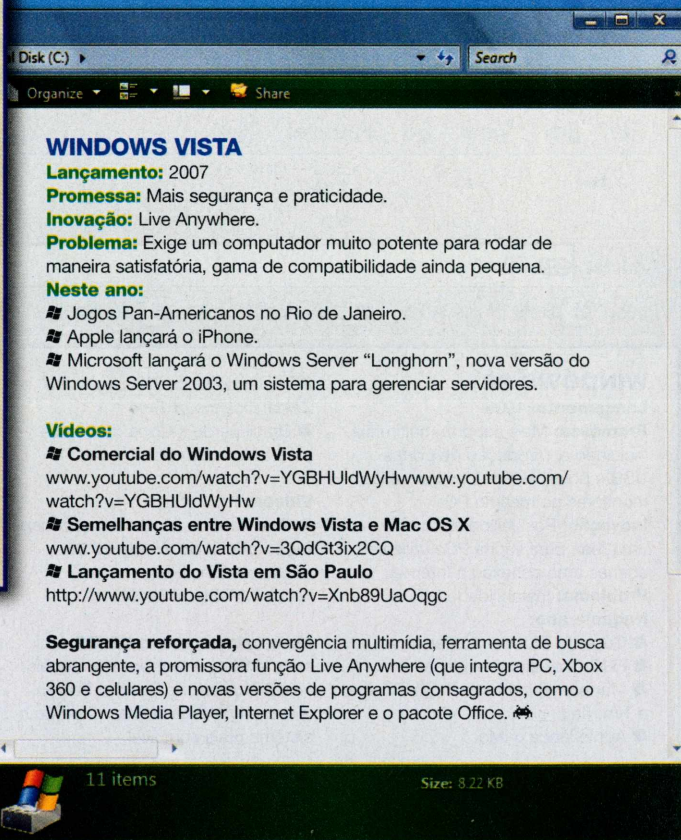
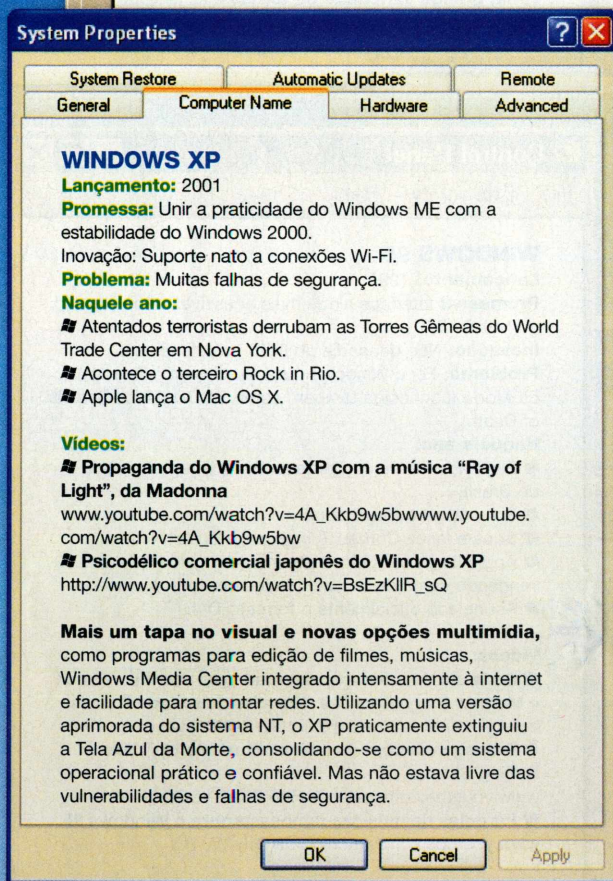
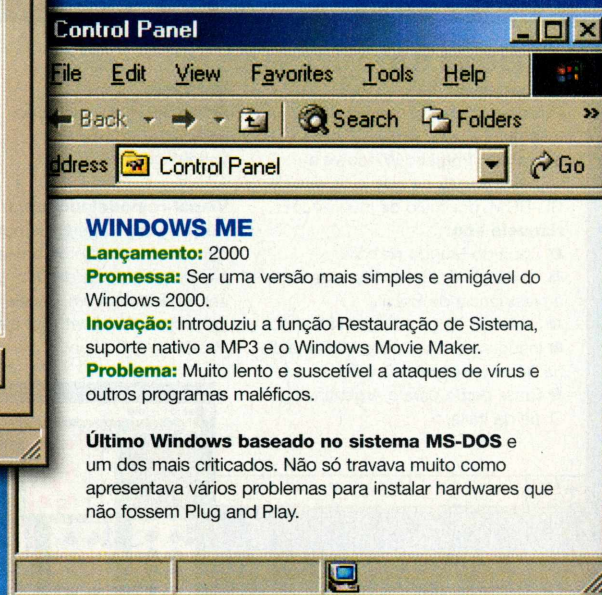
**Mais opções que o Win95**, e mais lento que ele. Um ano depois veio a atualização Second Edition, que corrigiu várias falhas e tornou o sistema mais confiável.



## EXPRESS VERSION

Acesse os links abaixo para ter uma breve visão panorâmica sobre o mais popular sistema operacional de todos os tempos:

- **História musical do Windows**  
<http://www.youtube.com/watch?v=Zm8qnZ4A-MU&NR>
- **História do Windows em 5 minutos**  
<http://www.youtube.com/watch?v=-ExaQDBf-OA&NR>





# Vista:

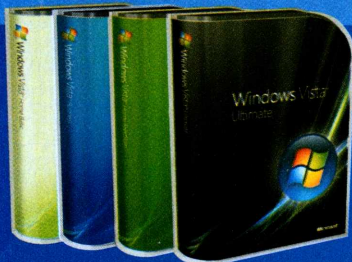
## PERGUNTAS E RESPOSTAS

É hora de migrar?  
Por Fagner Martinelli

**O NOVO SO DA MICROSOFT** finalmente chegou a nossas mãos. Com tantas dúvidas e expectativas quanto você, tiramos o disco da versão Ultimate da caixinha e procedemos à instalação.

A primeira análise que podemos fazer é em relação à performance do dia a dia do sistema. Após uma semana com o Vista em dois PCs no laboratório, podemos dizer que ele privilegia quem tem hardware mais agressivo e não se dá muito bem com PCs mais simples. Usar o Vista com "apenas" 512 MB de memória RAM dá uma impressão de usar o XP com 128 MB. Já com 1 GB de memória, a performance aparece e você tem os resultados que esperava. Para jogar, pense em pelo menos 2 GB de memória. Se

você usa um PC mediano, com vídeo onboard e 512 MB de memória, é melhor continuar no XP, pelo menos por enquanto. Agora, se você dispõe de um PC de ponta, com processador de dois núcleos, memória e espaço de sobra, meu amigo, a Microsoft pensou em você, pois o Vista aproveita muito melhor o seu equipamento, principalmente no uso das unidades do processador. Mas não se anime demais. O Vista atribui uma nota ao seu equipamento, e ela será baixa. Afinal, é um SO com vida útil de, no mínimo, cinco anos, e é provável que só veremos PCs nota 10 daqui uns dois ou três anos. A dica é: se você tem equipamento mais simples, pelo menos por hora, continue no XP. Se você tem um PC forte, o Vista já é o seu sistema.



### Qual a versão do Vista mais indicada para gamers?

Você deve procurar o pacote Premium ou o Ultimate, por questões de reconhecimento de memória RAM e facilidades para integração em rede. A versão Ultimate é a mais completa.

### Além de ser mais seguro e prático, como ele vai melhorar o desempenho em games?

Num primeiro momento, a expectativa é de uma perda de desempenho de 5 a 10%, considerando um trabalho razoável das empresas que desenvolvem as placas de vídeo e seus drivers para adaptarem-se ao novo modelo de funcionamento do Vista. Mesmo assim, não será

raro alguns jogos apresentarem quedas violentas de desempenho, que naturalmente serão sanadas por drivers cada vez mais competentes. Ao longo do ano, nVidia e AMD (que assumiu a ATI) devem liberar versões cada vez mais estáveis e com excelentes melhoramentos em termos de performance. Mas é importante lembrar que a supremacia em desempenho vai depender de um hardware apropriado – como placas 3D feitas para o DX10 e processadores de vários núcleos. Nesse tipo de hardware, instalar o Vista lhe dará muito mais velocidade que o XP nas mesmas condições.

### Os jogos ocuparão menos espaço no HD e terão instalação mais rápida e prática?

Em termos de espaço, podemos dizer que os jogos estão cada vez mais gulosos, e com a crescente demanda por conteúdo em alta definição, é de se esperar que os PCs tenham HDs cada vez maiores. Estamos falando de HDs na casa dos Terabytes (ou 1024 Gigabytes), que já estão à venda. No

Vista, a instalação de jogos deve ser realmente simplificada. Em alguns casos, nem será necessária, mas jogos de peso como *Flight Simulator X* e similares devem continuar usando um bom pedaço dos nossos HDs.

✦ Flight Simulator:  
15 GB de HD



### E os jogos antigos?

Jogos mais antigos podem ser beneficiados em curto prazo com o



➤ Supreme Commander já arranha a superfície do DX10

Vista, apesar de os drivers das placas 3D ainda não serem tão eficientes quanto os disponíveis para XP. O melhor gerenciamento da memória RAM, o fato de usar melhor os múltiplos núcleos dos processadores e o uso de dispositivos de armazenamento diferenciados irão favorecer os jogos. A retro-compatibilidade não é total, então títulos realmente velhos, como os games para MS-DOS ou as primeiras versões do DirectX não devem funcionar. É possível que, em pouco tempo, apareçam emuladores que simulem os ambientes desses sistemas, mesmo sem compromisso com performance.

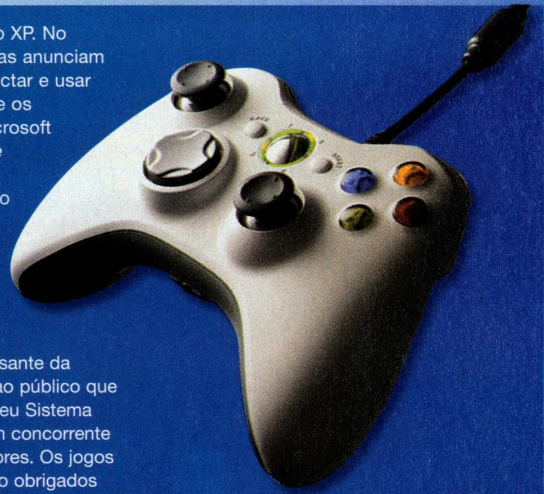
#### Haverá jogos exclusivos para o Vista + DirectX 10?

Jogos da própria Microsoft tendem a ser os primeiros a serem lançados exclusivamente para o Vista e o DX10. Como o XP não terá nenhum tipo de suporte ao DX10, jogos para a nova biblioteca podem estimular as pessoas a migrar para o novo sistema operacional. Considerando a atual base instalada do Windows Vista, é comercialmente inviável criar um jogo exclusivo para ele, excluindo milhões de pessoas que poderiam

comprá-lo para rodar no XP. No entanto, muitas empresas anunciam jogos que poderão detectar e usar a nova plataforma. Entre os primeiros jogos não-Microsoft lançados, está *Supreme Commander* – capaz de usar o novíssimo modelo de processamento geométrico do DX10.

#### O selo "Games for Windows", para que serve?

É uma estratégia interessante da Microsoft para mostrar ao público que o PC para jogos usa o seu Sistema Operacional e é mais um concorrente pela atenção dos jogadores. Os jogos que obtiverem o selo são obrigados a seguir certas regras e ter alguns recursos específicos. É uma espécie de certificação ISO para jogos, que abrange desde a confecção das caixas, regras de marketing, forma de instalação e compatibilidade com recursos como a Live Anywhere. Trazer a Live para o PC é um grande trunfo da Microsoft, que elevaria violentamente o número de partidas e, conseqüentemente, de pessoas ligadas ao sistema da empresa, usando-o para conversar, encontrar amigos, trocar arquivos e imagens, comprar produtos e conteúdos extras e, acredite, até jogar. Partidas entre jogadores dos dois sistemas serão possíveis, mas não em todos os jogos. O controle usado no Xbox 360 é a escolha oficial para os jogos com o selo "Games for Windows", o que significa



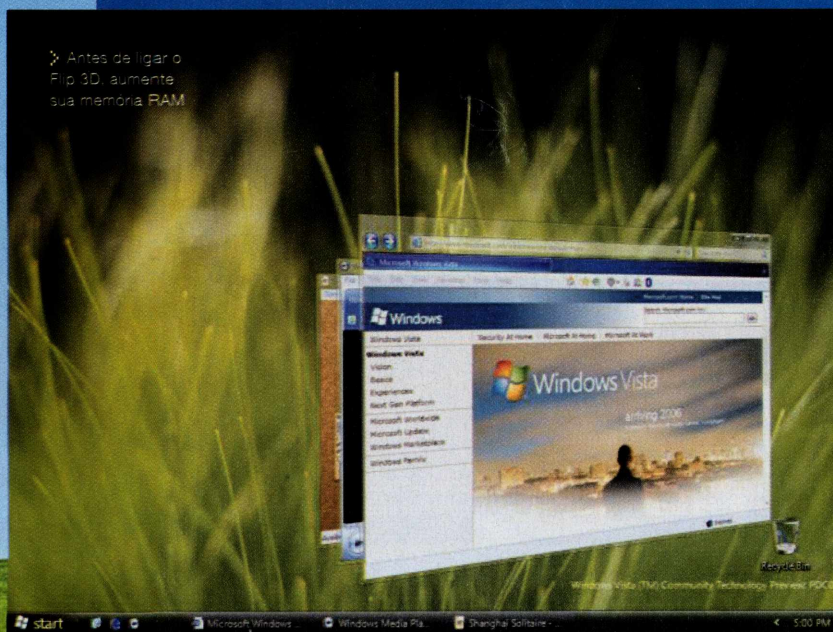
que os comandos serão padronizados para que você não tenha que ficar configurando seu joystick sempre que instalar um jogo.

#### Que hardware eu devo comprar hoje para rodar o Vista sem problemas e já ficar preparado para os jogos mais pesados que estão por vir?

Hoje, o melhor que você pode fazer em termos de hardware é comprar um PC com processador de dois núcleos, usar pelo menos 2 GB de RAM e uma placa aceleradora da linha GeForce 8800. Mas há de se pensar se vale mesmo a pena gastar tanto dinheiro logo no lançamento, ou esperar alguns meses até mais opções aparecerem e os preços se tornem mais justos. Afinal, hoje você pagaria mais pela "novidade" do que pela "utilidade", já que ainda são raros os títulos que tiram algum proveito desse poder todo.

#### O DX10 do Vista é a versão finalizada ou um DX intermediário até que saiam os hardwares definitivos?

O DX10 que acompanha o Vista é completo e definitivo, cabendo agora às empresas desenvolverem drivers capazes de permitir às placas aproveitarem todo seu poder de fogo e recursos. Atualmente, somente a nVidia disponibilizou placas 3D capazes de executar jogos no novo DX. A série 8 das GeForce é a única no mercado compatível com as novas funções. A AMD, responsável pela ATI, ainda não anunciou uma concorrente.



➤ Antes de ligar o Rip 3D, aumente sua memória RAM

# Enquanto o DirectX10 NÃO CHEGA

Placas de vídeo diferentes para bolsos diferentes

## FICHA

### GeForce 7900GTO

Interface: PCI-E x16

GPU: 650 MHz

Memória: 660 MHz  
(1320 DDR)

Nível de Ruído:  
silencioso

Memória: 512 MB

Tipo de memória:  
GDDR3

Suporte a DirectX:  
9.0c

Suporte a OpenGL:  
2.0

Suporte a  
PixelShader: 3.0

Suporte a  
VertexShader: 3.0

Fragmentos de  
Pipelines: 24

Pipelines de  
Vertex: 8

Unidades de  
texturização: 24

Raster Ops: 16

**ENQUANTO O DIRECTX 10 NÃO APARECE** (com os jogos que vão mostrar de verdade o potencial da nova geração), você pode escolher entre duas placas topo de linha para viver a vida. A 7900GTO é poder supremo do DX9, e lida sem problemas com os jogos mais exigentes de hoje. Já a 8800GTX é a placa mais poderosa que existe no momento, mas é bom lembrar que ela ainda precisa encarar os jogos em DX10 para provar se vale quanto pesa (e custa).

### GeForce 7900GTO

#### No limite do DX9

Por Fagner Martinelli

No coração da placa, reside exatamente o mesmo chip das potentes 7900 GTX, sem nenhum tipo de corte, mantendo todas as características da série, inclusive o clock. A única e decisiva diferença entre o modelo GTO e o GTX são as memórias usadas, que rodam a 1320 MHz, enquanto o modelo mais caro, GTX, exibe memórias com frequências de 1600 MHz. Como a GTO chega a custar 35 a 40% menos, ela se torna rapidamente uma ótima opção de compra.

A placa do teste foi uma eVGA de 512 MB de memórias GDDR3, sem captura de vídeo, mas com saída para vídeo componente e duas saídas DVIs para monitores LCD. A placa é robusta, pesa muito (graças ao seu enorme dissipador) e não cabe em qualquer gabinete.


Resolvemos testar um overclock para 1600 MHz: a placa funcionou perfeitamente e, nesse caso, empatou com a GTX em todos os testes.

Mesmo nas configurações padrão, notamos que a placa se sai muito bem em qualquer jogo atual e mostra seu valor quando ligada a telas de resoluções altas como 1440x900 ou 1600x1200, rodando sem reclamar todos os jogos testados, entre eles, *F.E.A.R.*, *Need for Speed: Carbon* e outros nomes do fim de 2006. O inconveniente é a especificação elétrica. A 7900GTO pede realmente uma fonte de PC forte com 28A na linha de 12 V – uma fonte que pode custar quase um salário mínimo hoje em dia.

### GeForce 8800GTX

#### O poder tem preço

Por Rafael Rigues

Nossa máquina de testes, gentilmente cedida pela NVIDIA, era baseada em uma placa-mãe com o chipset nForce 680 SLI, com um processador Intel Core 2 Extreme 6800 rodando a 2.93 GHz e 2 GB de memória RAM. A placa de vídeo era uma GeForce 8800 GTX, com 768 MB de memória dedicada. Instalado em um slot PCI Express x16, este pequeno monstro ocupa duas baias no painel traseiro da máquina. Para alimentá-lo, são necessários dois conectores de força PCI-e e o fabricante recomenda uma fonte de alimentação de pelo menos 400 W. Para os testes de desempenho, usamos o 3Dmark 2006 e o bom e velho *Doom 3*, ambos rodando no Windows XP SP2 (o 3DMark ainda não se comporta muito bem sob o Windows Vista), com os últimos drivers ForceWare da NVIDIA. No 3DMark, a placa atingiu a inédita marca de 10.425 pontos, e foi a única que já passou por nosso laboratório capaz de rodar todos os testes a mais de 30 fps. Já em *Doom 3*, obtivemos a marca de 208 fps a 1024x768 pixels com gráficos em Medium Quality sem Anti-Aliasing e 160 fps na resolução de 1280x1024 com gráficos em Ultra Quality e Anti-aliasing em 4x. O único problema desta placa é o preço, por volta de R\$ 3.000 no mercado nacional. Com isso, dá para montar um PC decente para jogos (se você não faz questão do máximo de desempenho) ou investir em um console da nova geração, como um Xbox 360. 

## FICHA

### GeForce 8800GTX

Interface: PCI-E x16

GPU: 575 MHz

Memória: 900 MHz  
(1800 DDR)

Nível de Ruído:  
Moderado

Memória: 768 MB

Tipo de memória:  
GDDR3

Suporte a DirectX:  
10.0

Suporte a OpenGL:  
2.0

Suporte a  
PixelShader: 4.0

Suporte a  
VertexShader: 4.0

Fragmentos de  
Pipelines: 128

Pipelines de Vertex:  
128

Unidades de tex-  
turização: 32

Raster Ops: 24



Ⓢ Preço: R\$ 1.090

⬆️: O ápice do DX9

⬇️: Pede uma fonte cara



Ⓢ Preço: R\$ 3.000

⬆️: A mais poderosa (por enquanto)

⬇️: Preço elevado

# CORREIO TÉCNICO

Vindo do além para lhe salvar  
Por Fagner Martinelli

**Jogo Rápido**  
Tenho 512 MB de RAM. Posso adicionar 1024 MB? Ou tenho de usar pentes de igual valor? Me disseram que é incompatível.  
- Wicttor Picanço  
Salvador / BA

Memórias iguais são necessárias para usar o acesso em Dual Channel, mas se a plataforma do seu PC for 754, esse recurso não existe e você pode usar 2 x 256 + 1 x 512 sem perda de velocidade.



## Do DX9 ao DX10

Na edição 14, ao explicar o DirectX10, vocês indicaram como uma boa opção para poder usufruir essa nova era (Crysis/Spore/Windows Vista) placas como a GeForce 7600GT ou GeForce 7950GX2, mas o site da nVidia diz que só as placas da série GeForce 8000 serão compatíveis com o DirectX10. Daí a pergunta: essas placas da série GeForce 7000 serão aproveitadas até o talo pelo DirectX10?

P.S: Será que um dia a EGM PC vai ser mensal?

- Jefferson Bravo  
Via e-mail

Jefferson, infelizmente, as placas para DX9c não serão aproveitadas pelo DX10. Ocorre que, como você pode ler na matéria, a cada nova geração, as placas também são munidas de "inteligência" extra para executar os novos cálculos. No caso, seria como querer que um aluno do primário resolva um problema de matemática financeira. E quanto placas para DX9 são feitas com estruturas fixas, com processadores próprios para cores e outros próprios para polígonos, as placas para DX10 têm uma arquitetura unificada em que as unidades podem ser alocadas de acordo com a necessidade do jogo. Na prática, você terá jogos com mais objetos e efeitos da natureza, desde que o jogo seja feito com o DX10 em mente. E isso ainda vai levar um tempinho. Até lá, esperamos que a EGM PC seja mensal - e otimizada com DX10.

## Migrar ou esperar?

Que upgrade devo fazer pra curtir o Vista (ao menos a versão Home Premium) e os principais lançamentos (Crysis, BioShock, entre outros). Mesmo que não seja no máximo, mas com boa qualidade.

Minha configuração: Pentium 4 630 HT 3 GHz 64 bits, placa-mãe Abit Ni8 Sli-Gr, HD SATA 80 GB Samsung, 512 MB Kingston DDR2/533 (pretendo colocar mais 512 MB), placa de vídeo GeForce 7300GS Turbo Cache (o que é Turbo Cache?) PCI-Express, fonte 500 W e monitor Samsung 753Dfx 17".

Sobre a série GeForce 8800 de baixo custo, é melhor esperar ou migrar sem sair do DirectX9?

- Antonio Araken Ribeiro Tupinambá Júnior  
Tauá / CE

Olá, Antônio. Para rodar folgado, o Vista pede mesmo 2 GB de RAM, mas com 1 GB você já vai ter uma performance bastante satisfatória. Se você puder esperar por uma VGA para DX10 de baixo custo, será ótimo, mas para quebrar o galho até lá, uma GeForce 7300 GT resolveria bem. Mas atenção: tem de ser a GT! Turbo Cache é uma tecnologia da nVidia que usa a velocidade que sobra no barramento PCI-X para permitir ao processador gráfico acessar a memória do sistema. Ou seja, é mais uma maneira de usar a memória do seu PC como memória de vídeo. O Vista funcionará normalmente, mas o DX10 só vai ser usado caso você tenha hardware e jogos que deem suporte.

## AMD ou Intel?

Qual das duas máquinas é melhor?

a) Placa-mãe Asus PSUDC-X, processador Pentium D 2.8 dual core, memória DDR2/533, HD 80 GB SATA, placa de vídeo GeForce6800XT Extreme.

b) Placa-mãe M2NE, processador AMD AM2 3.5, memória DDR2/533, HD 80 GB SATA, placa de vídeo GeForce 6800XT Extreme.

Um vendedor me disse que o dual core perde porque a placa PCI-Express roda só 8x, mas a placa de vídeo roda em 16x, então eu perderia em vídeo. É verdade?

- Michel Romero  
Via e-mail

Os dois são bons PCs, mas a plataforma AM2 leva ligeira vantagem. Mesmo não sendo dual core, o 3500+ vai se mostrar superior quando o assunto for jogos em 3D. Quanto ao comentário do vendedor, faça o seguinte: desconsidere totalmente.

## Pequenas Travadinhas

Minha máquina: Intel Pentium 4 3 GHz, 1 GB de RAM, placa de vídeo Radeon X800 GT 512 MB. Ela apresenta problemas parecidos em dois jogos pesados (Oblivion e F.E.A.R.), como pequenas travadinhas. Parece que toda vez que movimento o personagem, o PC pára para pensar o que fazer, e então continua. Trocar as configurações de performance e gráficos nos menus não adianta nada. Os drivers estão atualizadíssimos, inclusive o DirectX. E mais: a Radeon X1600 é melhor que a minha X800? Estarei fazendo uma boa compra se usar a função CrossFire da X1600 junto com a minha X800? Ou é melhor ficar só com uma? No caso das duas juntas, estarei com uma máquina preparada para os jogos da nova geração? Irei aumentar minha RAM para 2 GB.

- Marcelo Eid  
Via e-mail

Essa "parada para pensar" é o seu PC trazendo os dados dos jogos para a memória. Pode ser um princípio de problema em seu HD, então se lembre de desfragmentar regularmente. Aumentar a quantidade de memória é sempre bom, inclusive para evitar essas paradas. Só cuide para usar dois pentes de 1 GB cada, aproveitando o recurso dual channel da sua placa-mãe. O CrossFire só será possível se sua placa-mãe tiver o chipset certo para isso (os nForce SLI não dão esse suporte). A X1600 tem desempenho parecido com o da sua X800, mas é capaz de executar jogos com SM3, melhorando texturas

e efeitos de luz, mas não recomendo um CrossFire na sua condição. Prefira vender a placa atual e investir em uma X1950 PRO ou, ainda, espere por uma placa intermediária da nova geração para aproveitar logo o DX10.

### Intenção

Tenho a intenção de comprar um PC inteiro novo e gostaria da sua ajuda. Eu já tenho uma boa idéia das peças e configuração do PC, mas não sei onde encontrar aqui no Brasil, porque são muito avançadas e novas no mercado (GeForce 8800, processador Pentium Core 2 Duo Extreme etc). Na minha idéia, o ideal para obter um PC com bom rendimento e duração seria comprá-lo já montado de uma dessas montadoras de PCs de games, como a Alienware nos Estados Unidos. Não sei se existem aqui no Brasil, e gostaria que vocês me informassem um bom lugar para eu comprar um PC de game de alta performance, nem que seja algum lugar onde eu mesmo vá montar e escolher as peças. Muito obrigado.

— Marcos  
Rio de Janeiro / RJ

**Marcos, se você tiver um cartão de crédito internacional, pode importar um PC de grife, mas com impostos e transporte, isso pode sair muito mais caro do que comprar no Brasil. Além disso, você ficaria na mão caso precisasse acionar a garantia. Se você sabe de quais peças precisa, qualquer revenda de qualidade pode fornecer o equipamento, basta você fazer questão de conferir tudo antes de pagar. Se você pode importar as peças, um bom lugar para começar é [www.tigerdirect.com](http://www.tigerdirect.com). Mas afie o inglês para falar com os vendedores e não ter problemas com envio.**



### Aposente a FX5200

Vocês são realmente muito bons, parabéns pelo excelente trabalho! Após dois upgrades mal sucedidos, resolvi mudar de vez. Coloquei na semana passada um Pentium D 820 2.8 GHz, com uma placa-mãe Asus P5VDC-X, 1 GB RAM DDR, placa de vídeo GeForce FX5200 256 MB, DVD-ROM 16x, HD 40 GB, monitor Samsung 793v 17", e mesmo assim não roda nenhum jogo. F.E.A.R. parece mais uma tartaruga gigante. Nem SimCity 4 roda bem. Comprei até um PS2 para desviar minha atenção do PC depois de tanta frustração. Com o C&C 3 vindo por aí, preciso estar preparado, preciso de vocês!

— Leonardo Tannure  
Rio de Janeiro / RJ

**O problema, Leonardo, é que você**

**comprou uma péssima placa de vídeo, um processador mediano e um HD antigo. Para aproveitar um jogo como F.E.A.R. no seu PC, troque pelo menos a placa 3D por uma GeForce 6800 Xtreme, GeForce 7300GT ou ainda uma GeForce 7600GTS. Caso você goste de ATI, uma Radeon X1650XT é uma boa opção. Lembre-se de instalar os drivers mais novos disponíveis nos sites dos fabricantes. Seu PC vai surpreendê-lo!**

### Abrindo a LAN

Adorei a revista, principalmente quando descobri o Correio Técnico. Estou numa batalha: investi um dinheiro em seis máquinas para LAN house, mas a configuração está deixando a desejar para jogos. Isso porque estou sem placa de vídeo. Nem abri a LAN e já estou perdendo o sono.

Comprei quatro máquinas: Pentium 4 3.0 GHz HT SSB 800 2 MB cache, placa-mãe Intel D945GCL, memória DDR2 667 512 MB, HD SATA 80 GB.

Tenho outra máquina: Athlon 1.77 GHz, placa-mãe Asus, 512 MB RAM, placa de vídeo 128 MB GeForce. Com essas máquinas, tem condição de rodar alguns jogos? Counter-Strike, por exemplo? Qual placa de vídeo posso colocar? Posso colocar uma máquina simples como gerenciador?

— Patrícia  
Via e-mail

**Patrícia, são bons PCs. Se puder melhorar a memória para 1 GB ajuda, mas do jeito que estão, CS rodará muito bem, mesmo no "Athlonzinho". Você pode comprar GeForces 7300GT para essas máquinas, mas lembre-se: procure a sigla GT. Já para o Athlon, uma 6800 Xtreme – são placas baratas e com bom desempenho. O gerenciador pode ser instalado em qualquer PC mais leve, mesmo com 256 de memória e todo onboard. Dica extra: reserve uma parte da renda líquida da LAN para investir num upgrade anual.**

### Quinze minutos de jogo

Tenho a seguinte configuração: Placa-mãe Intel 945 GTPL, processador Pentium D930, placa de vídeo Radeon X800 GTO, 1 GB Kingston de 533 MHz, HD 80 GB, monitor 17" (tubo), fonte Seventeam 500 Watts reais. Quando jogo (ou melhor, tento jogar) acontece o seguinte: Need for Speed Carbon: o jogo inicia, mas depois de aproximadamente 15 minutos a tela apaga, e eu sou obrigado a resetar o PC.

Age of Empires III: mesma coisa, mas nem começo a jogar.

Poderia detalhar o que acontece com cada um dos jogos (Battlefield 2, Flight Simulator 2004, GTA San Andreas...) mas me parece que o problema é o mesmo em todos os jogos.

Um dos problemas que me deixa preocupado é que tenho um emulador de Super Nintendo e NeoGeo, e os jogos que rodo nesses emuladores funcionam normalmente. Talvez porque não exijam tanto da placa de vídeo?

— André Jorge Santana  
Via e-mail

**Aparentemente, o problema só ocorre em jogos que usam a placa 3D, e, conseqüentemente, encham mais memória RAM, além de provocar um aumento de temperatura no PC. Verifique as temperaturas quando você estiver jogando (softwares como o MotherBoard Monitor fazem isso). Caso elas continuem normais, verifique as memórias e, por fim, se nada adiantar, tente experimentar trocar a placa 3D e fazer o teste. Se não tiver acesso a uma, você pode pedir ao seu técnico habitual para fazer o teste para você.**

✎ "Viu, mano? O pneu está murcho mesmo! Cegueta!"



### ESCREVA:

Correio Técnico  
Rua Heitor  
Penteado, 813  
Sumarezinho  
— São Paulo — SP  
CEP: 05437-000  
pcmail@  
gameworld.  
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.

# Existe vida além do review?

Por Diego Assis



**EM JULHO DE 2006**, um jornalista chamado Chuck Klosterman publicou um artigo na revista masculina *Esquire* em que colocava a seguinte questão: por que não existem críticos de videogames? O argumento de Klosterman era o de que, se os games já são o rock'n'roll do século XXI – e ele não duvida disso – por que não existiriam ainda escritores do calibre de Lester Bangs, um dos críticos mais provocadores do punk americano, falando justamente sobre o universo dos games? Por tratar-se de alguém de fora do meio dos games, entretanto, Klosterman foi imediatamente execrado pelos outros da imprensa especializada, que acabou tomando a provocação como algo puramente pessoal. Antes de cometer o mesmo pecado do jornalista da *Esquire* e também uma deslealdade com os profissionais da EGM PC que me convidaram para escrever este artigo, gostaria de deixar bem claro que existem, sim, bons críticos ou, pelo menos, jornalistas de games espalhados por aí. O grande problema – e era esse, acredito, o ponto de Klosterman – é que, fora do nicho das revistas e sites especializados na cobertura de games, aí sim, a crítica de games é praticamente nula.

E você pode estar se perguntando: mas para que gastar papel em grandes jornais, revistas de interesse geral ou televisões falando em games se não é lá que o gamer vai procurar as informações que deseja? A questão é que não estamos mais falando do gamer sabichão, aquele que tem total noção daquilo que quer e do que não quer e procura nas revistas dicas e comentários mais aprofundados sobre determinado jogo ou desenvolvedora. Nada disso. Estamos falando da sua mãe. É ela que pode estar folheando a revista *Época*, *Folha* ou o *Estadão* e, entre uma notícia e outra, se deparar com um artigo de game. E, a não ser que você não veja problema em engolir mais um daqueles textos cheio de generalizações sobre como os videogames alienam, viciam e – pior – matam, é melhor começar a rezar para que surjam cada vez mais, nessa imprensa dita não-especializada, jornalistas capazes de pensar para além dos estereótipos que há tempos perseguem o mundo dos games.

A principal diferença entre um texto ou uma crítica escrita para um veículo de grande circulação é que se precisa partir do pressuposto que 99% dos leitores não são familiarizados com

o assunto. Eles compraram aquela publicação para ler sobre economia, política, esportes ou, vá lá, amenidades. Do mesmo jeito que é um saco quando um crítico de cinema fala de expressionismo alemão ou nouvelle vague como se fosse a coisa mais corriqueira do mundo, também não é legal, em um texto sobre games, sair despejando o palavreado dos iniciados – raids, frame rates, jogabilidade, upar etc. – como se qualquer um pudesse entender. Então onde estaria esse ponto de equilíbrio? Um caminho pode estar na análise de um jogo a partir do universo mais amplo onde ele está inserido, suas referências ao cinema, à música, à literatura e, por que não, à história da civilização da qual você – e o criador do jogo – também faz parte. OK, os armamentos e cenários de um *Battlefield* ou *Call of Duty* são impressionantes, mas que tipo de ideologia estaria por trás desses jogos de guerra? Ou ainda: as seqüências cinematográficas de um *Metal Gear* ou *Final Fantasy* são de cair o queixo, não devem nada para muitos filmes por aí, mas até que ponto um ou outro game podem ser considerados como substitutos naturais do cinema? Encarnar um orc, um ferreiro ou um mago pode ser divertido, mas que valores e relações sociais estão ali representados? Mais do que soluções, um bom crítico de games é aquele capaz de fazer perguntas. Se o que você procura agora forem só as respostas, então basta ir ao Google e digitar “game cheats” que irá encontrar uma avalanche delas.



**DIEGO ASSIS**,  
é Editor de Pop & Arte  
do G1 ([www.g1.com.br](http://www.g1.com.br)) e desenvolve  
pesquisa de mestrado  
sobre Crítica de Games  
no departamento  
de Comunicação e  
Semiótica da PUC-SP



# ATI RADEON

## Poder ao seu Alcance

A ATI produz as mais poderosas placas gráficas do mundo, para você rodar todos os jogos com muito mais perfeição e realismo.



AGE OF EMPIRES III



RISE OF NATIONS  
RISE OF LEGENDS



FORGOTTEN REALMS  
Neverwinter Nights 2

Para encontrar placas gráficas com tecnologia ATI, procure por essas marcas.



PowerColor



GECUBE



O 1º MMO DE CORRIDA DO BRASIL!  
DIVERSÃO PARA TODA A FAMÍLIA!

Copyright © 2007 - TODOS OS DIREITOS RESERVADOS



# KARTUN!

EXTREME KART RACING

[www.kartun.com.br](http://www.kartun.com.br)

desenvolvido por:  
**GUNSOFT**

