

CONHEÇA A FORÇA DO HARDWARE DESTE PEQUENO NOTÁVEL

Electronic Zine Fan

EZF

GAMES



Revistas de Games

Conheça as melhores publicações do mundo

Pag. 5

Namoradas e Games

O que fazer quando ouvir a frase: "Escolha, o seu videogame ou eu!"

Pag. 9

Luxo ou Lixo

O equipamento novo que você comprou já está obsoleto, e agora?

Pag. 10

Especialista em EGM

Você sabe tudo sobre a revista EGM? Então responda nosso Quiz

Pag. 11

Dissidia Final Fantasy

Nem Luta nem RPG
Conheça um novo estilo de jogo:
"Dramatic Progressive Action"



01

Editorial

Seja bem vindo a EZF!!!

Silvio Teixeira

Também conhecido como "Jade a Oda-lisca do Deserto" Silvio se desdobrou com o projeto, sendo na capa da EZF ou em suas matérias. O Gaúcho diz que é fera tchê! Bah!



Jay Santana



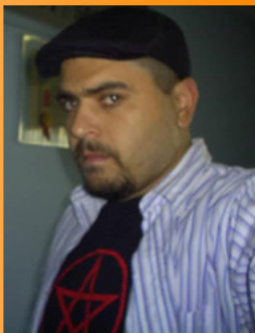
O Menininho Dragão (leia-se feio bagarai) deu uma força nos layouts e na matéria sobre Dissidia: Final Fantasy, O único problema dessa ameoba foi o de falar sobre um jogo que iria ser lançado antes da revista sair... tsc,tsc,tsc...

Dá um desconto que ele é novo ainda, tadinho.

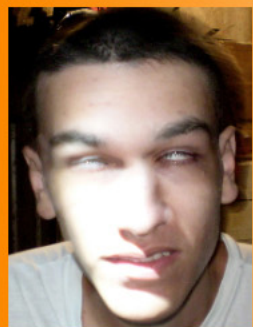
Don Vagner

Don arrepiou com sua matéria sobre a rixa entre namoradas e Video Games. O que elas querem mais? já não basta a nossa maravilhosa companhia de vez em quando, agora têm que ser fulltime?

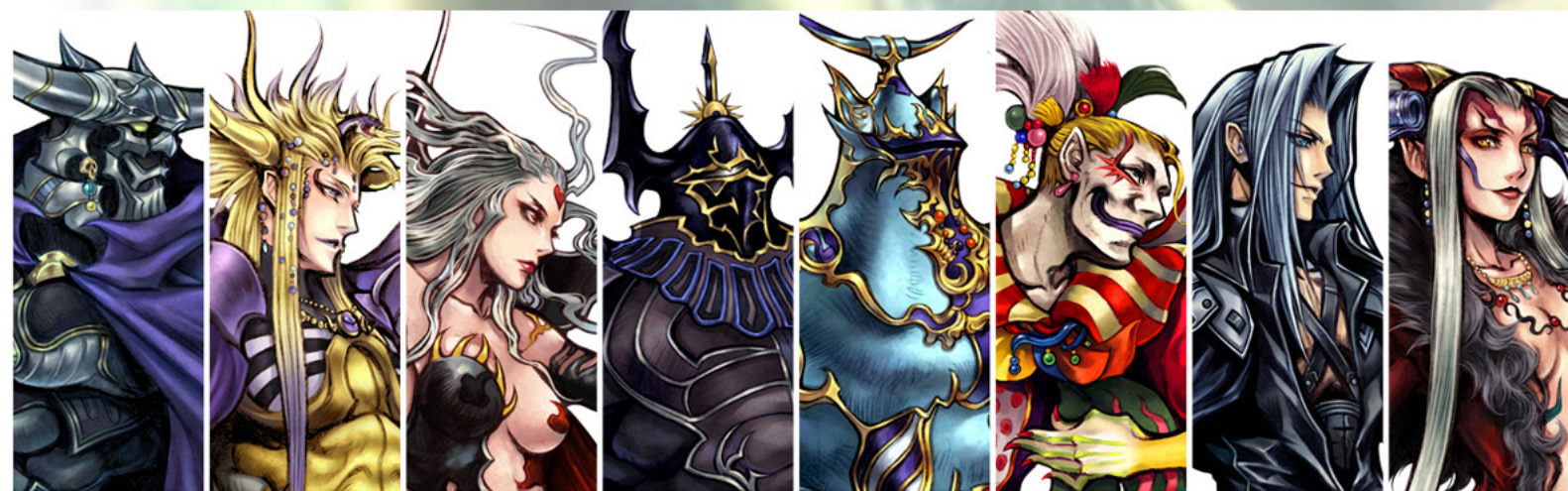
*Nota mental:
arranjar uma namorada.



Jader Miani



Creioemdeuspai!!! Zumbi? Múmia? Britney surtando de novo? nada disso, é o Jader em transe para preparar a próxima matéria. Criador do logo da revista, jader veio a calhar como uma peça importante no projeto EZF, valeu muleque!





Índice

EZF, feito de fãs para fãs!

2 Editorial

Você está aqui!

3 Índice

Dãããã...

5 Revistas Sobre Games

Conheça as "concorrentes" da nossa EGM pelo mundo

6 Dissidia: Final Fantasy

"Eles fizeram de novo..." Isso é o que você pensará deste Game

8 Portáteis - Especial PSP

Conheça algumas outras funções do caçula da Sony

9 Namoradas Versus Games

Modo Very Hard? Tente enfrentar sua namorada...

10 O dia em que o luxo virou lixo

Você já sabe o que vai fazer com seu celular antigo?

11 Quizz - Especialista em EGM

Mostre que você manja de EGM



Chegou o jogo mais destilado do momento!

Alcoholic Hero On the Rocks



- Mais de 30 Bandas incluindo:
Red Label Society, Matanza, Ira! e muito mais!
- Mostre quem é você no modo vira,vira online.
- Misturado ou puro? Você é quem decide, explore
os níveis etílicos de cada level.
- Centenas de Hits mais tocados nos bares e afins
incluindo adaptações das musicas "Eu Bebo Sim",
"Mardita pinga que me atrapalha", "Nessa casa têm
goteira" entre outros!
- O único 12 anos puro malte!



À venda em um Alambique perto de você!

J.J. APROVA!



Revistas de Games

Ao redor do mundo diversas revistas buscam informar o público gamer, conheça algumas **Por Silvio Teixeira**

A EGM é a líder no mercado brasileiro, mas ao redor do mundo muitas outras revistas de videogames são lidas por muitos milhares de gamers, algumas se tornaram referências no assunto, outras inovaram e são pioneiras nas novas mídias digitais sem perder sua identidade e conteúdo. Conheça algumas das mais importantes publicações da área:

Famitsu



A Famitsu é considerada uma das mais importantes publicações de games no mundo além da longevidade, pois foi lançada em Junho de 1986. O fato de ser uma publicação semanal lhe confere uma atualização rápida. Possui cinco Spin-off Shūkan Famitsu, Famitsu PS (PS1, PS2 e PSP), Famitsu Xbox (os dois consoles da Microsoft), Famitsu Wii+DS e a Famitsu Wave DVD (é mensal mas vem sempre com um DVD de brinde). Possui um sistema de notas para jogos feito por quatro avaliadores, o que permite um máximo de 40 pontos, fato este só alcançado por nove jogos ao longo da história da revista.

Porque ler: O Japão é o berço das novidades, se quer saber antes tem que ler

Porque não ler: Não sei quanto a vocês, mas para mim parece tudo em japonês, mas se você domina esse alfabeto tão diferente 私たちにそれを翻訳

O Reino Unido está muito bem servido de publicações da área e uma das mais conhecidas é a EDGE, uma publicação destinada ao público adulto. Suas análises, assim como as da Famitsu, são respeitadas no mundo todo. Possui além de reviews e previews matérias diversificadas como Retrô, notícias do Japão, matérias sobre computadores, entrevistas dentre outras. Já foi publicada em outros países como Austrália e Alemanha e atualmente mantém uma edição em língua espanhola que pode ser conferida www.revistaedge.es

Porque Ler: Conteúdo diversificado, lembra o estilo da EGM, a versão em espanhol facilita quem não domina uma língua estrangeira.

Porque não ler: Você acha os 9,90 da EGM caro? Então fuja da EDGE, é uma revista cara e difícil de encontrar por aqui.



Gamerzine



As Gamerzines são revistas gratuitas, escritas por jornalistas especializados no mundo dos videogames e são publicadas no formato digital. Cada edição contém previews, entrevistas, reviews e é enriquecida com vídeos e mídia interativa. As Gamerzines tem atualmente cinco publicações diferentes (x360, PS3, PC, MMORGs e Wii que também contempla os portáteis). As revistas são mantidas exclusivamente pelas propagandas.

Porque ler: Tem bom conteúdo e é de graça. Baixe em www.gamerzines.com

Porque não ler: Está em inglês e os vídeos só rolam se estiver conectado

Esta publicação de Portugal segue o formato europeu de revistas, enorme e lombada quadrada. É interessante ler uma revista da Europa na (quase) nossa língua. Você tem uma outra visão política e social do universo gamer. Lembra bastante a revista Gamemaster aqui do Brasil, abusa de imagens gigantescas e tem sempre boas análises mas usa uma linguagem um tanto “televisão” certinha, sem gírias ou o gingado que estamos acostumados nas publicações da “terra brasilis”.

Porque ler: Pode ser encontrada em algumas bancas brasileiras, em português

Porque não ler: Pessoal já te zoa quando houve você dizer que compra uma revista chamada EGM, imagina se chega a pedir para o jornaleiro a “Maxi Consolas”

Maxi Consolas



“A Fantasia é Infinita”

“A Fantasia não têm formato definido”, essa é a premissa da Square-Enix sobre Dissidia: Final Fantasy. O que esperar de um jogo assim?

Por Jay Santana

Quem é quem?

Garland e Warrior of Light:

Nem outro pacto com os quatro demônios irá salvar Garland da espada de Warrior of Light. Lute com os primogênitos da Fantasia pela primeira vez em 3D.



FINAL FANTASY
ファイナルファンタジー

Palamecia e Firion:

Um é o imperador capaz de dominar o inferno e céu ao mesmo tempo e o outro vive em busca de sua “Wild Rose”. Quem jogou FFI vai se esbaldar.



FINAL FANTASY II
ファイナルファンタジーII

Cloud of Darkness e Onion Knight:

Cloud of Darkness, primeira chefe final de Final Fantasy e a famosa classe Onion Knight marcarão presença em Dissidia.



FINAL FANTASY III
ファイナルファンタジーIII

Golbez e Cecil:

Cavaleiro Negro ou Paladino? Com Cecil você será os dois, e quanto a Golbez, encare o Feiticeiro Negro mais uma vez.



FINAL FANTASY IV
ファイナルファンタジーIV

Exdeath e Bartz Klauser:

O terrível Exdeath procurava destruir todos os cristais de FFV enquanto Bartz dá adeus ao seu fel Chocobo Boko para barrar o vilão. O que esperar deles em Dissidia?



FINAL FANTASY V
ファイナルファンタジーV

Final Fantasy é a mais amada série de jogos do mundo. É difícil apresentar um argumento sólido contrário a esta afirmação. Sendo assim cada novo jogo vem cercado de imensa expectativa. Após o brilhante Crisis Core, o PSP recebe outro projeto imensamente promissor e, porque não dizer, corajoso da Square.

Mas Hein, Dissidia do que?

Dissidia: Final Fantasy é o mais novo e ousado projeto da Square-Enix para qualquer fã que se preze, trata-se da reunião de alguns dos mais carismáticos heróis e vilões da Franquia Final Fantasy. Até aqui tudo bem, mas aí que o negócio pega, não se trata de um RPG, mas sim de um jogo de luta nos moldes de Smash Bros. Surpreso? Não fique ainda, pois por mais absurda que pareça a ideia o jogo tem tido ótimas críticas pelo mundo afora, mas o que Dissidia (Desavença em Latim) tem de tão especial?

Dramatic Progressive Action



Esta é a classificação para o sistema de batalhas de Dissidia para descrever um jogo

de luta e ação 3D em cenários imensos que permite ao jogador achar itens nos cenários, subir de nível e equipar itens no seu lutador. Os personagens podem se mover livremente pelo cenário 3D. O botão “triângulo” pode ser usado para manobras especiais em determinados pontos do cenário. Coisas como deslizar por trilhos, correr por paredes... No campo de batalhas também existem pontos chamados “Dejon Traps” que diminuem os Brave Points do personagem. Estes Brave Points são o que determina a força dos ataques e poderes de seu personagem. O objetivo do jogo é simples. Reduzir o HP de seu adversário a zero. Isso é feito ao usar dois tipos de ataques: ataque único que drena HP (botão quadrado, chamaremos de ataque 1) e ataque assistente que é capaz de gerar combos (botão círculo, ataque 2). O ataque 1 diminui o HP do adversário enquanto o ataque 2 retira Brave Points dele enquanto aumenta os seus. Isso gera uma mecânica interessante que incentiva a criação de grandes combos (para aumentar sua capacidade de causar dano) com uma finalização com o ataque 1.

Outro elemento do sistema de jogo é conhecido como EX mode e permite que o personagem cause danos massivos ao oponente. Cada personagem tem uma barra de EX onde se aumenta ao obter um item chamado EX force que aparece nos cenários. Um jogador entra no modo EX ao pressionar "quadrado + X" quando sua barra está cheia. Ao realizar um combo neste modo o jogador pode finalizá-lo com um indefensável movimento EX especial que é similar aos Limit Breaks da série Final Fantasy.

Tá, mas têm História?



Os produtores garantem que o roteiro será bastante profundo e que não só a trama

fará sentido como ela explicará a história dos outros episódios da série. Segundo Arakawa, poderemos ter uma ideia melhor da complexa relação entre Tidus (herói do fantástico Final Fantasy X) e seu pai Jecht. Os cenários do jogo também serão familiares para os fãs da série. Alguém aqui deve estar lendo e se perguntando "mas e quanto aos Summons?" Até parece que estarão em Dissidia..." Sim eles estarão presentes, você poderá equipar e liberar mais de 24 invocações conhecidas da série tais como Shiva, Alexander e Bahamut, existindo um certo limite de quantas Summons você pode equipar, sendo que cada uma é ativada de uma maneira específica (ex: quando seu oponente sofre um Break). É possível ativá-las manualmente pressionando R+O.

Para honrar ainda mais o legado de Final Fantasy, a Square promete um sistema de level-up muito extenso. Campanhas individuais para cada personagem, escolha na ordem de combate e centenas de itens que alteram as capacidades de seu personagem no melhor estilo RPG.

Conclusão

Dissidia tem tudo para ser um grande spin-off de Final Fantasy. Apesar de uma equipe de novatos ser responsável pelo jogo, todos os grandes nomes da Square acompanharam a produção de perto. A ideia de juntar 20 ícones da série é irresistível e atraente para qualquer fã do RPG.



Kefka e Tera



Tera foi usada como uma marionete por Kefka em FFVI, agora é um bom momento para se chutar traseiros de palhaços.



Sephiroth e Cloud:



Se as lutas desses dois já eram maravilhosas, imagina sob o modo de batalha de Dissidia? Agora com um detalhe importante: Você pode entrar na pele de Seph!



Ultimécia e Squall:



Ultimécia falhou na tentativa de comprimir o tempo em FFVIII graças a Squall e cia, agora ao lado de Chaos, Squall terá problemas.



Kuja e Zidane:



Esses são os representantes de FFIIX, Kuja sempre foi uma pedrinha no sapato de Zidane. Agora eles podem resolver de forma adequada.



Jecht e Tidus:



Pai e filho irão se esbofetear em Dissidia, afinal essa foi a vontade de Tidus durante todo FFX mesmo não?



Jogo:

Dissidia: Final Fantasy

Gênero:

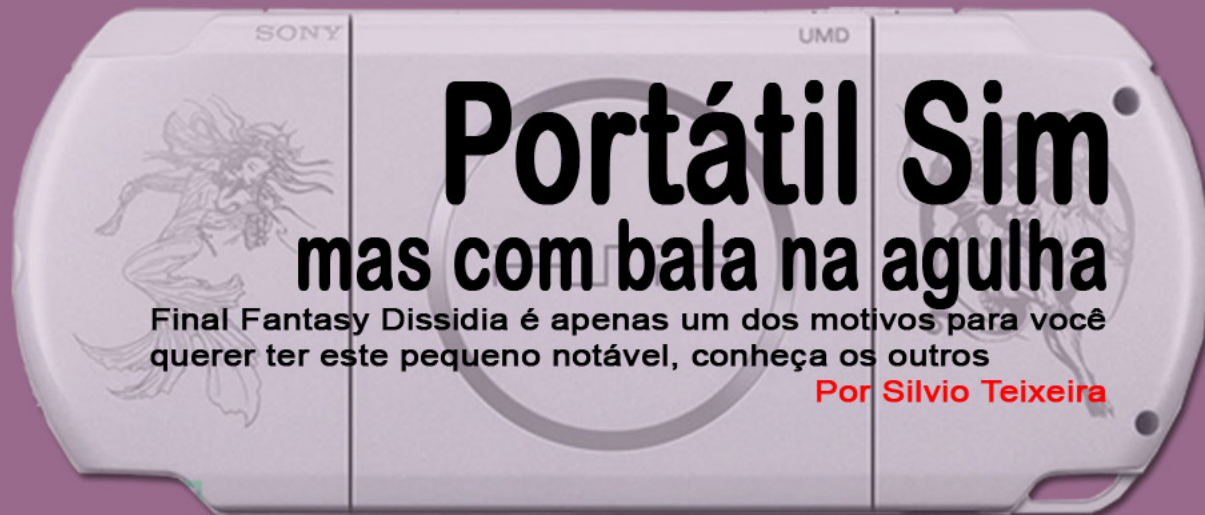
Luta

Console:

PSP

Data de Lançamento:

Japão: 18 de Dezembro



Final Fantasy Dissidia é apenas um dos motivos para você querer ter este pequeno notável, conheça os outros

Por Silvio Teixeira

Se você pensa que os primeiros portáteis foram os “antigos” Game Gear e Game Boy está redondamente enganado. Em 1979, o Microvision era a aposta para consoles portáteis, foi o primeiro a possibilitar a mudança de jogos através de cartuchos. De lá para cá muita coisa mudou, ainda assim, por muito tempo os portáteis assumiram uma função de patinhos feios, suprimindo apenas a possibilidade de jogar enquanto se está em uma fila de banco ou algo assim, mas nada mais sério, até agora.

A geração atual de portáteis trouxe gráficos e jogabilidade nunca antes vistos, comparáveis aos seus irmãos maiores. É o caso do PSP, um PS2 embalado para sua viagem!

Seguindo uma proposta já reconhecida da Sony, o PSP também é um equipamento multitarefa. Com ele, além de jogos você pode assistir seus filmes em Mpeg4, aplicações em flash, MP3, WMA, fotos (JPEG) no UMD ou no Memory Stick Duo, conexão com Internet através de Wi-Fi, pode reproduzir TV através da tecnologia Location Free, ser usado como máquina digital, receptor GPS, serve café e faz biscoitos de polvilho!

O PSP Movie Dock tem controle remoto



O visual é estranho mas é apenas um recarregador



Outra funcionalidade muito estranha, mas divertida, é a possibilidade de usar o PSP como uma tela secundária para o PS3, assim ele se transforma, por exemplo, em um espelho retrovisor em jogos de corrida, um retrovisor caro é verdade, mas tudo bem, afinal não é para isso que ele foi desenvolvido, sendo apenas características adicionais do aparelho.

Com uma enorme tela de 480x272 com 20,9 milhões de cores, em sistema Widescreen. A luminosidade na tela de matriz ativa garante a melhor visualização entre todos os consoles portáteis atuais, inclua aí os novíssimos celulares e pocket pc's!

O PSP utiliza a mídia UMD como disco de armazenamento principal, com capacidade de 1,8GB, mas seu Memory Stick Duo pode armazenar até 16GB, capacidade essa que parece um email do gmail, todo dia está um pouco maior! Se isso tudo não bastasse, a quantidade de modelos personalizados para seu jogo preferido, com cores e design diferenciado fazem desse pequeno aparelho um dos principais sonhos de consumo da galera gamer.

Outras características do pequeno leão:

- Dimensões (LxAxC): 17 cm x 7.4 cm x 2.3 cm (1.8 cm PSP Slim)
- Saída de áudio: Estéreo
- Saída de vídeo: Vídeo Componente para conexão com TVs - modo Progressive Scan
- Processador: 1-333 MHz com 512MB de DRAM
- Memory Bus Bandwidth: 3.2 GB por segundo
- Processador de Media: 2MB DRAM
- Chip gráfico: PSP 166 MHz Bus 512-bit
- Filtros Gráficos: PSP 3D Curved Surface + 3D Polygon Compressão de texturas Hardware Clipping, Morphing, Bone(8) Hardware Tessellator Bezier, B-Spline (NURBS)
- Paleta de cores: 16-Bit ou 32-Bit





NAMORADAS X GAMES

Dr. Robotnik? Koopa? Que nada. O maior inimigo de um jogador de videogame é sua namorada

Por Don Vagner

Atualmente existem muitas namoradas que compartilham o gosto por videogames, mas a maioria ainda abomina esse tipo de hobby. "Videogame é coisa de criança", "Ele não para de jogar mesmo quando está ao meu lado" e "Ele só sabe falar sobre videogames" são as principais reclamações de namoradas que não jogam videogames.

Kelly Cristina, 21 anos, recentemente terminou um relacionamento de 2 anos e meio por causa do vício de seu namorado pelos jogos eletrônicos. Chegou uma época em que ele não fazia outra coisa além de jogar. Nos finais de semana ele reunia os amigos para jogar partidas de futebol no videogame e sempre me deixava de lado. E aí de mim se eu reclamasse. Preferi terminar o namoro a ser trocada todos os dias por um brinquedo. Revela.

Casos como o citado acima, são corriqueiros no mundo dos jogadores de videogame. Em uma pesquisa informal realizada recentemente com 10 namoradas, apenas 3 não reclamaram do fato do namorado ser um jogador assíduo. A principal reclamação das outras 7 namoradas é o fato de eles não saberem dividir o tempo de jogo com elas. Uma delas, que não quis se identificar, disse que um dia antes da entrevista,

teve uma grande discussão com seu namorado por ele ter gastado R\$ 600,00 que estava reservado para o noivado deles, em jogos.

Paula, 27 anos, diz que não tem nada contra os videogames, mas que gostaria que o namorado não fosse tão viciado neles. "Não tenho nada contra ele jogar, só não gosto quando ele passa o dia inteiro jogando. Peço para ele fazer outras coisas além de jogar, mas ele não sai de trás do PC. Pelo menos, quando estou com ele, ele não joga." Comemora.

Mas e o outro lado? O que os namorados que vivem brigando com suas namoradas por causa dos jogos tem a dizer? A resposta padrão é de que o sonho deles é que suas namoradas também fossem jogadoras de videogames.

Jogar videogame hoje em dia não é diferente de ler um livro ou assistir a um bom filme. É mais uma opção de diversão, quer seja ela ao lado de uma namorada ou sozinho. Conciliar nosso tempo entre namoradas e videogames é mais fácil do que imaginamos. Carlos e Melissa enfrentaram esse problema durante 10 meses. Quando Melissa percebeu que seria difícil tirar o videogame de Carlos, ela encontrou uma solução muito simples. Sentou com Carlos e combinou que aos sába-



dos ele passaria ao lado dela sem jogar videogame e aos domingos, eles convidariam seus amigos e respectivas namoradas para se reunirem. Enquanto os namorados jogavam, as namoradas faziam outras coisas. Desde então, eles nunca mais tiveram nenhum tipo de brigas por causa dos videogames.

Há muitas maneiras de evitarmos que nossas namoradas reclamem do nosso gosto pelos jogos eletrônicos. A principal é a velha e boa conversa. Combinar horários também ajuda. Enquanto ela assiste ao programa dela, você joga. Convida-la para uma partidinha de Mario Party, Dance Dance Revolution ou Wii Sports é uma boa pedida para mostrar a ela que videogame pode ser muito divertido. Não é que ela não goste de videogames, ela não gosta é de ser deixada de lado por causa dos videogames. Eu mesmo já tive muitos problemas com uma ex-namorada por causa dos jogos. Para ela, videogame era coisa de criança e um cara com 25 anos, era inadmissível jogar videogame. E olha que eu não jogava quando estava ao lado dela. Só consegui contornar o problema, quando levei até a casa dela, um Playstation com o jogo Dance Dance Revolution e um tapete de dança. No final, em quase todas as festas na casa dela, este "kit" era presença obrigatória. Eu quis assim.

> Reciclar idéias

O dia em que o luxo virou lixo!

Por Silvio Teixeira

Estes dias estava tentando organizar a zorra que costumo chamar de quarto, a estratégia sempre era a de jogar tudo para o "quartinho". Infelizmente desta vez o quartinho estava lotado. Precisei reunir toda a coragem dos meus antepassados para dar cabo daquela zorra. Cada organizada que eu tinha feito empurrava algumas coisas de um lado para outro sem nunca usá-las, mas sem coragem de colocá-las fora.

Dessa vez decidi usar meus conhecimentos de 5S e dar um fim ao inútil, afinal de inútil ali bastava eu. Foi muita coisa embora, dentre elas um monitor de 15 polegadas, os de tubo, tinha um mau contato qualquer, placas de rede, de som, radio gravador, coisas que dariam uma merreca se vendesse, não pagaria a gasolina, então disponibilizei na frente de casa onde a fada dos dentes rapidamente deu um sumiço em tudo.

Alguns anos atrás li que no Japão eles colocavam no lixo televisores funcionando porque tinham comprado um novo. Na época achei que era exagero, metáforas hiperbólicas, e agora me vejo fazendo o mesmo. Recentemente comprei um celular de baixo custo para minha filha. Nada demais, a não ser pelo fato de que ela tem três anos de idade. Eu mesmo tenho dois, e os antigos que eu tinha passei para meu irmão, que passou o seu para alguém, só que muito em breve todos terão o seu celular e não teremos para quem passar essa quinquilharia e ninguém comprará, pois as operadoras estão dando celulares de graça, desde que você as use para suas chamadas.

Hoje eu leio que esse lixo todo vai cobrar seu preço muito em breve, pois a poluição gerada por baterias, displays e cacarecos poluentes, mas assim como da outra vez, me parece mais metáforas, ou não? Será que não estou aprendendo com meus erros? Mas que diabos posso fazer? Entrar em um barco do Greenpeace e atirar tinta vermelha nos petroleiros não faz meu estilo, sou acomodado, preguiçoso, sem iniciativa, você conhece alguém assim? Tampouco deixarei de comprar gadgets de utilidade duvidosa para suprir necessidades não existiam antes. Enfim, sou definitivamente um caso perdido.

O meu Play One está com o leitor queimado. O conserto sai quase o preço de um usado em bom estado, e ninguém quer comprar um usado com o leitor detonado. Hoje ele ainda está lá, sobreviveu ao 5S, mas na próxima ele vai. Alguém aí quer uma doação?

Especialista em EGM

Você acompanha a revista a muito tempo? Vamos ver se conhece bem a revista que lê

Por **Silvio Teixeira**

Você é daqueles que guarda sua EGM em saco plástico? Talvez não seja para tanto, mas é um leitor fiel que acompanha a revista a tempo e lê realmente todas as seções para se manter sempre bem informado? A Zine Fan convida você a mostrar que realmente é uma autoridade quando se trata da nossa revista. Responda as questões abaixo, que já foram assunto em alguma edição da EGM Brasil. Mostre que em se tratando de EGM o especialista é você! Quer uma dica? Tem dez nas imagens ao lado!

1. Durante um bom tempo a revista teve em suas páginas as tirinhas de um humano e um batráquio que curtiavam games. Quem era o desenhista destas tiras?

2. A partir de qual edição o atual editor, Ricardo Farah, assumiu o posto de editor da EGM?

3. A carta do leitor sempre foi um ponto controverso da revista, algumas com pedidos estranhos como no caso do leitor Cristiano, um detento da penitenciária de Dracena. O que ele pediu ?

4. Atualmente o poderoso Shaaman está à frente da EGM Brasil, quem foi o primeiro editor da revista?

5. Alguns dos colaboradores da EGM levam sua paixão pelos games na própria pele. Na matéria sobre tatuagens de games um colaborador (da época) mostrava um símbolo de Final Fantasy no ombro. Quem era ele?

6. Como se chamava a seção onde leitores enviavam uma montagem sobre o que poderia ser uma capa de um jogo lançado aqui no Brasil parodiando os estrangeiros.

7. WE é um jogo que atravessa os anos (sem maldade aí). Quando a revista EGM surgiu já existia uma versão deste jogo e possivelmente continuará existindo outra versão mesmo que nossa revista deixe de ser publicada. Que versão de Winning Eleven estava “no ar” quando a EGM Brasil foi lançada? .

8. A EGM sempre deu espaço para os desenvolvedores de Games nacionais. Em que edição temos a primeira matéria sobre os pioneiros na arte de programação de Games no Brasil?

9. Em uma determinada edição cada analista da revista confessou o que de maior molecagem tinha feito na sua época de colégio. Entre as pérolas, um dos colaboradores confessa que passava água das privadas nos espelhos do banheiro feminino, espelho que as meninas beijavam brincando com o batom. Quem era esse sacripanta?

10. Algumas colunas tornam-se célebres por conta de um fato, um título, um evento único. “Me reçosseta” foi um brinde e o termo freqüentemente é lembrado. Que jogo estava sendo jogado quando esse estranho pedido foi feito?

Especialista

PRÓXIMO NÚMERO

Next Gen: Qual comprar?

3RL? Jogos exclusivos? Superaquecimento? Uma análise imparcial para quem quer adquirir seu primeiro next gen mas tem dúvida em qual investir

Super Mário e Saint-Exupéry

A influência da literatura clássica em um dos maiores jogos de todos os tempos: Super Mário Galaxy

Quando ser mau é bom

Que mocinho que nada, nos games a chance de ceder ao lado negro é forte. Veja os jogos onde quanto pior você for, melhor!

Espaço PC

Memória, placa de vídeo, placa-mãe. O que você precisa saber para jogar seus games de ponta sem gastar uma fortuna

