

Ano 2 • Nº 20 • Setembro 2006 • Brasil R\$ 8,90 • Europa € 4,90



Command & Conquer 3 Tiberium Wars

Tudo o que você precisa saber sobre a continuação do mais famoso jogo de estratégia

10 super lançamentos dão fôlego extra para PS2, GameCube e Xbox

Anime Mix Explosivo

Testamos o jogo que junta Dragon Ball, One Piece e Naruto numa única batalha

Fique por dentro

- E3: o fim da super feira de games
- História dos jogos feitos no Brasil
- Etapas Brasileiras da WCG
- Cobertura completa da Arena Gamer

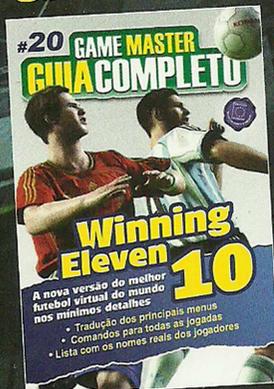
Reviews

- Prey • GRAW • LOTR BF2
- Street Fighter 2 HF
- Tekken Dark Resurrection
- Cloning Clyde

Previews

- Mega Man ZX
- Army of Two
- Just Cause
- Call of Duty 3

Grátis



Detonado mega completo

WINNING ELEVEN 10



NOVO PROCESSADOR INTEL® CORE™ 2 DUO

EXPERIMENTE A EMOÇÃO DE PILOTAR UM PC COM
O PROCESSADOR MAIS VELOZ DA CATEGORIA*



*Desempenho de desktop/eficiência energética - C2D1 Desempenho baseado em SPECint*_rate_base2000 (2 cópias) e eficiência energética baseada em Thermal Design Power (TDP), comparando o Intel® Core™ 2 Duo E6700 ao Processador Intel® Pentium® D 960. O desempenho real poderá variar. Acesse www.intel.com/performance para obter mais informações. ©2006 Intel Corporation. Intel, Intel Leap ahead, Core2 Duo inside e os logos Intel, Intel Leap ahead, Intel Core2 Duo e Core2 Duo inside são marcas comerciais, registradas ou não, da Intel Corporation. Todos os direitos reservados.

**VOCÊ MERECE DAR ESTE SALTO.
VOCÊ MERECE INTEL® CORE™ 2 DUO.**



Baseado na nova tecnologia Dual Core da Intel, o novo processador Intel® Core™2 Duo para desktops chega para quebrar as barreiras de desempenho e trazer muito mais emoção para sua vida.

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



www.intel.com.br/F1



Revista **GAMEMASTER**

Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Operacional: Abílio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - MTp.10.766 - e-mail: araujo@europant.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editora: Christiane Fenyó
Editor-executivo: Felipe Azevedo
Redatores: Eduardo Trivella, Julio Wechhi, Leandro Rodrigues e Nelson Alves Jr.
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte (Projeto Gráfico): Alexandre Dias (Nani)
Revisão de Texto: Lucia Helena Ferreira
Colaboraram nesta edição: Amer Houchiemi, Makotron, Marcio Fernando de Lima, Matheus Bourg, Rafael de Agostini Ferreira e Théo Azevedo

Internet:
Webmaster: Cássio Narciso
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Letícia Nunes

Publicidade São Paulo

E-mail: publicidade@europant.com.br

Gerentes Comerciais

Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097 e Maurício Dias (0xx11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Angela Taddeo, Alessandro Donadio, Cláudia Alves, Elisângela Xavier, Flávia Pinheiro, Nickolas Suzuki, Gianpaulo Januzzi, Raphael Chierardi, Rodrigo Saccomani e Carla Ianez.
Criação Publicitária: Rodrigo Santos (0xx11) 3038-5097
Tráfego: Marcos Roberto (0xx11) 3038-5211

Publicidade - Outros Estados

Rio de Janeiro: (0xx21) 2221-0089 - Triunvirato Comunicação
Brisália: (0xx61) 3328-0205 - New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 - GRP Midia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 - MC Representações

Publicidade - EUA e Canadá:

00xx 1 (650) 306-0880, Fax: 00xx 1 (650) 306-0890 - Global Media

Circulação e Promoção

Gerente de produto: João Alexandre
Ezio S. Vicente, Marcelo Diniz, João Zanata, Natália Azeredo

Atendimento Pessoa Jurídica:

Joelma Dantas - joelma@europant.com.br (0xx11) 3038-5104

Desenvolvimento de Pessoal:

Tânia Marília Ribeiro Roriz

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:

Coordenadora: Fabiana Lopes
Atendentes: Carla Dantas, Elisângela Tokashiki, Juliana Ribeiro, Paula Hanne, Tamar Bini e Fernanda Fernandes
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europant.com.br
E-mail: atendimento@europant.com.br

Administração

Gerente: Cecília Tomazelli
Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Ronaldo Mendes, Gustavo Barbosa, Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro

A Revista Game Master é uma publicação da Editora Europa Ltda.
(ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chignaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

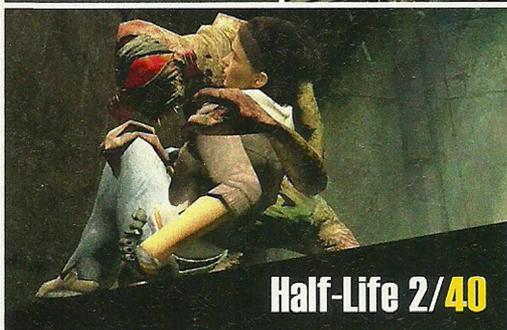
Impressão: Pro! Editora Gráfica

IVC - Instituto Verificador de Circulação



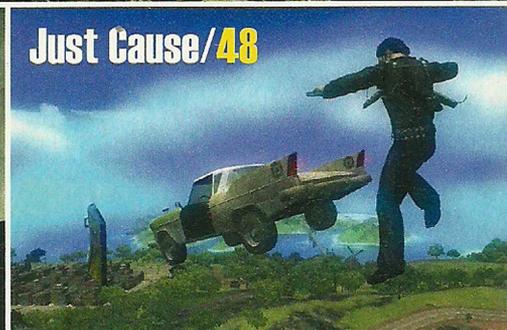
Somos Filialistas à ANER
Associação Nacional dos
Editores de Revistas

Over G
Fighters/62



Half-Life 2/40

Just Cause/48



COISA DE ESPECIALISTA

Há dois tipos de revistas. Aquelas feitas por quem faz parte da platéia e comenta o que todo mundo sabe, e aquela feita por especialistas. Esse segundo grupo é aquele que, além de mostrar como é um jogo, o que todo mundo pode ver, mostra também o "ambiente" onde esse jogo acontece. Ou seja, ao ler uma reportagem na sua **GameMaster** você não fica sabendo só o que vai aparecer rolando no game. Fica sabendo mais.

Fica sabendo o que esse jogo significa numa determinada plataforma, que tipo de aposta a produtora está fazendo e, muitas vezes, até pode ler uma entrevista exclusiva com o criador do game, como agora no caso do *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*. O autor da reportagem, o Nelson, além de contar tudo sobre o Tiberium, um estranho mineral que está acabando com o planeta Terra, fez uma entrevista exclusiva com Mike Verdu, o produtor executivo de *Command & Conquer*, na qual ele revela que até cientistas sérios do consagrado MIT - Massachusetts Institute of Technology - ajudaram na criação de um verdadeiro livro distribuído a todos os envolvidos na produção do game com o universo técnico do game.

Isso tudo para fazer jus ao nome da revista, **GameMaster**. Não por acaso, sou capaz de apostar: você que é leitor da **GameMaster** é quem tem as melhores e mais fundamentadas opiniões no seu grupo de amigos.

Tudo bem, conhecer o Tiberium é importante, saber sobre o final da E3 (não deixe de ler o artigo do Luiz Siqueira sobre isso, já que ele esteve presente na feira pelos últimos nove anos), isso é essencial para estar informado, mas o que interessa mesmo é mão no controle e jogo rolando na tela.

Foi por isso que, na sua estréia na **GameMaster**, a experiente editora Christiane Fenyó fez questão de produzir e selecionar ela mesma os 10 jogos que, antes mesmo da estréia da nova geração, vão permitir que você se divirta pra caramba no seu velho e bom PS2, GBA, X360, enfim, o console que você já tem.

Aproveite. Quanto mais você souber de um game, melhor vai poder aproveitar a história. É pra isso que a equipe de **GameMaster** trabalha.

Roberto Araújo
araujo@europant.com.br

Se For o Caso, Reclame. Nosso Objetivo é a Excelência!



CORRESPONDÊNCIA - Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 - São Paulo - SP
Fax: (0xx11) 3819-0538



Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) - Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europant.com.br



Redação
Fone (0xx11) 3038-5086
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: gamemaster@europant.com.br



Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europant.com.br

Para entrar em contato
com a Editora Europa

Fones: (11) 3038-5050

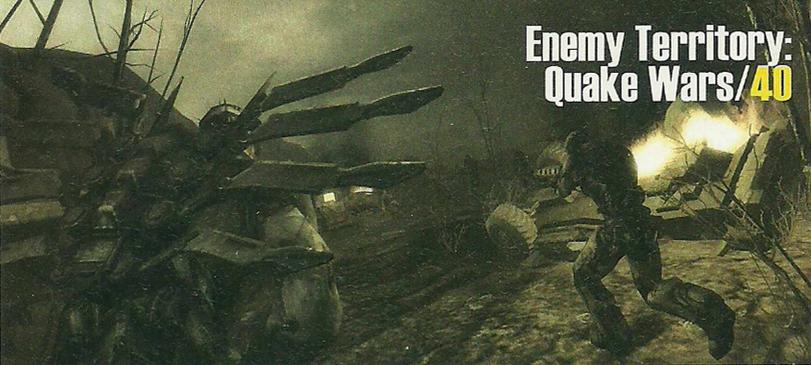
São Paulo - SP

ou **0800 557667**

Ligação gratuita - Outras localidades

Visite nosso site:

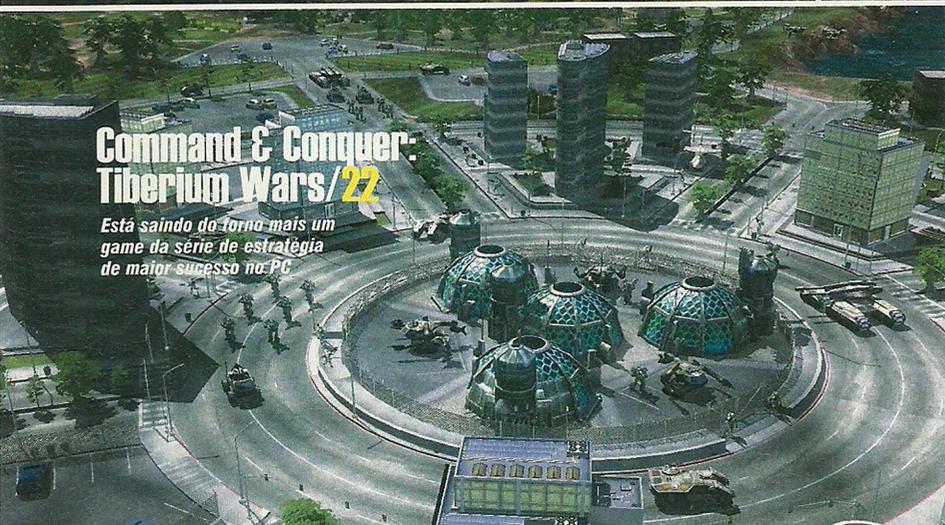
www.europant.com.br



**Enemy Territory:
Quake Wars/40**

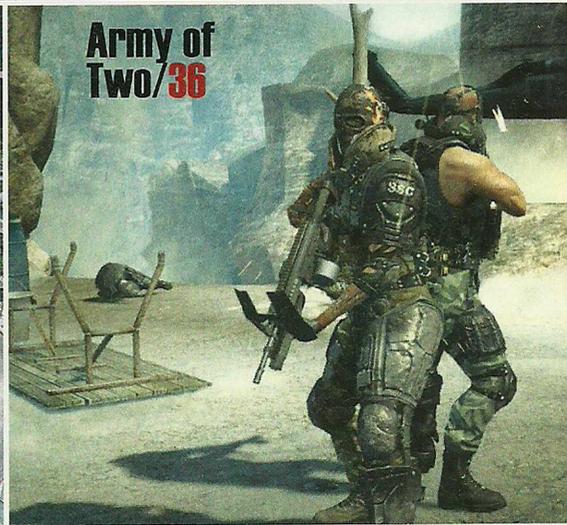


**LOTR: Battle for
Middle-earth II/60**



**Command & Conquer:
Tiberium Wars/22**

Está saindo do forno mais um game da série de estratégia de maior sucesso no PC



**Army of
Two/36**



**Ghost Recon
Advanced
Warfighter/58**



Prey/56



**Tekken: Dark
Ressurrection/65**

ÍNDICE

GUIA COMPLETO (LIVRO)

Winning Eleven 10 (PS2) **68 págs.**

GERAL

Arte nos games	42
Cartas	8
Consumo	74
Ragnarök Online	20
Entrevista	10
Evolução	82
Instruções	6
News	12
Passou batido	72

CAPA

Command & Conquer 3: Tiberium Wars (PC) **22**

ESPECIAIS

Que nova geração que nada! **30**

O Brasil que faz jogos	50
Os 10 mais durões dos games	68

PREVIEWS

Army of Two (PS3/X360)	36
Call of Duty 3 (PS3/X360/PS2/XB/PSP/Wii)	38
Enemy Territory: Quake Wars (PC)	40
EyeToy Play 3 (PS2)	48
Gunpey (PSP/DS)	47
Half-Life 2: Episode Two (PS3/X360/PC)	40
Just Cause (PS2/XB/PC/X360)	48
Mega Man ZX (DS)	46
MotoGP (PSP)	47

REVIEWS

Battle Stadium D.O.N (PS2/GC)	64
Cloning Clyde (X360)	66
Ghost Recon Advanced Warfighter (PC)	58
Juiced: Eliminator (PSP)	65
LOTR: Battle for Middle-earth II (X360)	60
MTX: Mototrax (PSP)	66

Prey (PC/X360)	56
Over G Fighters (X360)	62
Street Fighter II Hyper Fighting (X360)	62
Tekken: Dark Ressurrection (PSP)	65
Ultimate Board Game Collection (PS2)	64

DICAS

007 From Russia with Love (PSP)	76
Amped 2 (XB)	76
Apex (XB)	76
Armed and Dangerous (XB)	76
Astropop (X360)	76
Bleach DS: Souten Ni Kakeru Unmei (DS)	76
Counter-Strike: Condition Zero (PC)	77
Extreme-G 3 (PS2)	77
Grand Theft Auto:	
Liberty City Stories (PS2)	77
NBA Street V3 (GC)	78
Pokemon Sapphire Version (GBA)	78
Rallisport Challenge (XB)	79
Rengoku: The Tower of Purgatory (PSP)	79
Rogue Trip: Vacation 2012 (PS1)	79

Manual Game Master

Aproveite o máximo da sua GameMaster com as instruções de uso desta página

Guia Completo

Brasileiro é xarope. Nem sarou da ressaca da Copa do Mundo e já volta a falar de futebol. Brasileiro, Libertadores e, claro, Winning Eleven. Até porque ninguém é de ferro. O Guia Completo traz tudo sobre WE10, do PS2. Enquanto a edição ocidental não sai (preview página 33), ralamos os dedos com a versão japonesa. Aqui tem os dribles, jogadas especiais, táticas e lista dos 160 jogadores do WE Shop!



ERRATA

- Na edição 19, no texto "Feiras de games invadem o Brasil", o correto é "leia texto na página 14". Na mesma edição, em "Kojima enaltece o PS3", o certo é "leia texto na página 11".
- O autor do review de "Street Fighter Zero: Fighters Generation", da edição 19, é Julio Wecchi.

GameBlog

Se você é viciado em games e curte a galera das revistas **GameMaster** e **Dicas & Truques para PlayStation**, aproveite para dar uma passadinha no GameBlog (www.gameblog.com.br). No site, você pode acompanhar de perto a rotina dos caras da redação e, de quebra, saber tudo dessa galera que manja muito de games.

Botões Especiais

Conheça o significado dos símbolos e abreviações utilizados nas seções de **Dicas** e **Detonados**, e não pague um micão na hora de tentar usar os truques:

- , ↑, ↓, ← – direcional digital;
- AD / AE – analógico direito / analógico esquerdo;
- , ■, ▲, ✕ – botões do PS2;
- L1, L2, R1, R2 – botões de ombro do joystick do PS2;
- L, R – gatilhos do Xbox, botões de ombro dos controles do GameCube, GBA e Nintendo DS;
- , ○ – botões preto e branco do Xbox.

O PC da GameMaster

Quem joga em PC sabe. Se o micro for bagaceira, não tem diversão. É por isso que a gente só testa os jogos no nosso AMD64, que tem 1 GB de RAM DDR, 400 MHz em dual channel, placa de vídeo ATI X800 XL, SerialATA e som com 7 canais. Se o review do jogo for bom, mas no seu PC ele ficar um lixo, desconfie. Pode ser que tenha chegado a hora de você trocar esse seu micrinho por um computador de verdade.



Equipe Gamemaster



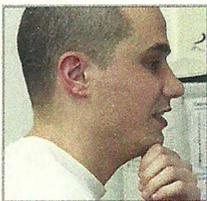
Felipe Azevedo

Ganhou um filho posição este mês. O Matheus, ali embaixo, ó, passa a cuidar dos previews sob supervisão do Trucker.



Luiz Siqueira

Esta é a cara do Luizão em dia de fechamento. Não morde, mas por via das dúvidas é melhor nem chegar perto.



Julio Wecchi

O careca anda bastante pensativo ultimamente. Na verdade, ele não sabe se casa ou se compra uma escada.



Christiane Fenyô

Gente nova na área. A Chris volta pra equipe de games. Dureza agora é convencê-la a mostrar o rosto na revista.



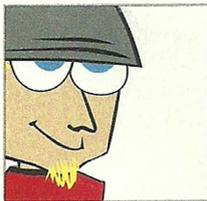
Théo Azevedo

Interessante. Na mesma proporção em que é pato no Winning Eleven, o cara destrói nos textos. Um viva pra GM.



Marcio F. de Lima

Vida de detonador é assim: "não gosto de tal jogo". [abre risada] Problema seu, meu chapa! [fecha risada].



Alexandre Nani

Temos uma tática com o Nani. Quando ele monta algo meia-boca, basta bater o pé pra ele mudar. Sempre fica melhor.



Nelson Alves Jr.

Sempre quis ir pra E3, agora a feira deixou de existir. Pé-frio ou o quê? Não se sabe, porém é melhor não comentar...



Leandro Rodrigues

O Sombra conheceu as maravilhas da Live. E agora ninguém consegue tirar o sujeito de perto do console.



Eduardo Trivella

O Trivas é "multimídia". Além de escrever, ainda edita e posa de modelo fotográfico. Putz, pior que é sério!



Matheus Bourg

Eis nosso estagiário precoce. Com 16 anos, começou no UOL Jogos e chega para cuidar dos previews da GM e D&T.



Fábio Makoto

O Makoto é ilustrador. E dos bons. Veja a matéria "Os 10 mais durões" pra comprovar. Mês que vem, quadrinhos!

DESVENDE UM UNIVERSO DE FANTASIA E AVENTURA

FANTASY GAMES

WWW.FANTASYGAMESONLINE.COM.BR

• TODOS OS LANÇAMENTOS
EM PRIMEIRA-MÃO.

AQUI VOCÊ ENCONTRA
OS MELHORES GAMES,
ACESSÓRIOS E CONSÓLES,
TUDO PARA SUA DIVERSÃO.



VIADUO SANTA IFIGÊNIA, 70 - LOJA 404 - METRO SÃO BENITO - SÃO PAULO

• TELEFONOS: (11) 3328-6807 / 3328-6808

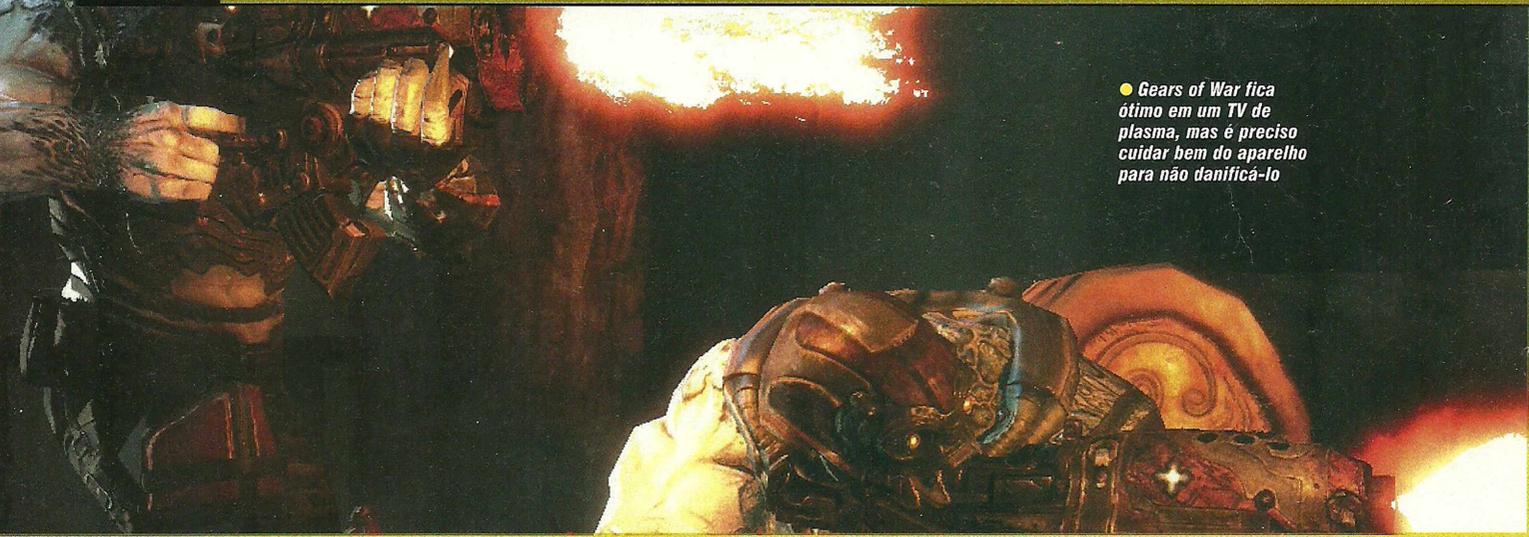
• UDOP EM ATÉ 12 VEZES



ENVIAMOS PARA TODOP BRASIL

NaçãoDesign.com.br

imagens ilustrativas



● *Gears of War* fica ótimo em um TV de plasma, mas é preciso cuidar bem do aparelho para não danificá-lo

Desembucha!

Comente, desabafe, xingue... A gente responde

EM DEFESA DO PORTUGUÊS

H Sou advogado e administrador de redes de computador. Tenho 35 anos e sou fã de videogame desde os tempos do MSX e Atari. Adoro a revista **GameMaster**, acompanho o trabalho de vocês há muito tempo e o que me levou a escrever para a redação foi o que vi na edição nº 19, que comprei hoje mesmo. Ao ler a seção de cartas, fiquei extremamente feliz ao ver o puxão de orelha que vocês deram no leitor Antonio Henrique Oliveira Barbosa. É realmente espantoso perceber como nossos jovens banalizaram nosso idioma natal. Acho essa uma mania de extremo mau gosto e que ilustra bem o motivo pelo qual os índices de reprovação no exame da Ordem dos Advogados do Brasil e afins são tão altos. O que mais me preocupa não é a forma bizarra com que os garotos e garotas escrevem hoje em dia, mas sim o fato de eles nem sequer se darem conta do ridículo a que estão se expondo quando dão uma demonstração clara da total falta de alfabetização, pois se alguém não sabe escrever uma carta solicitando um emprego, quicá saberá outra forma de expressar o que quer.

Como veículo de informação e formadores de opinião, tiro o chapéu para a **GameMaster** ao orientar o leitor (e por que não dizer todos os leitores) que a primeira coisa que devemos respeitar em se tratando de comunicação é a nossa língua materna. Parabéns pela revista, pela iniciativa e pelo excelente trabalho editorial e de serviço de utilidade pública. Um abraço a todos.

Adriano P. Melo – Santo André/SP

H Quem foi que disse que não existe esperança? Você acertou, Adriano.

Sabemos que a maioria da garotada que se rende a esses vícios de linguagem o faz por questões de pressa, pois assim é mais rápido escrever. O grande problema é que eles se acostumam a escrever dessa maneira e depois fica difícil lembrar que existe um idioma que deve ser respeitado. Pressa leva à preguiça, preguiça leva ao erro, erro leva à ignorância, diria o Mestre Yoda. Queremos que nossos leitores sejam cada vez mais espertos e, apesar de um assunto como videogames permitir a utilização de uma linguagem mais despojada e coloquial, você pode ter certeza de que vamos sempre incentivar o correto uso da língua portuguesa.

COLECIONADOR

H Sou louco por games desde o Nintendo 16-bit. Tenho 27 anos, sou casado e tenho uma filha de 5 anos. Curso o 3º ano de Administração e trabalho como representante de vendas. Gasto uma boa grana com games e revistas e não me arrependo de nenhum centavo. Estou escrevendo para protestar contra pessoas que acham um absurdo adultos gostarem de videogame. Talvez por conta disso é que somos abandonados pelas grandes empresas de games, jogados de lado como se não existíssemos. Como mudar se pouco se faz? Uma saída seria brasileiros trabalharem nas fábricas que montam videogames. Porém, quando será que teremos fabricação de videogames e jogos de primeira linha no Brasil? Na minha opinião, se persistir essa idéia, nunca.

● *A foto enviada pelo Onofre mostra que ele realmente gasta uma boa grana em revistas de games. A redação da GameMaster agradece!*

FALE COM A GAME MASTER

Mande as suas dúvidas para:
Desembucha - Revista Game Master
Rua MMDC, 121 - Butantã, São Paulo/SP
CEP: 05510-900

E-mail: gamemaster@europenet.com.br

FAX: (0xx11) 3819-0538

Sua pergunta será respondida nesta seção.

Visite o nosso site: www.europenet.com.br

Mas como eu sou brasileiro e não desisto nunca, fica a esperança de um dia sermos desenvolvidos mental e financeiramente. Ah, já ia me esquecendo: dá uma olhada na minha coleção de revistas. Um grande abraço e vida longa ao PS2.

Onofre Azambuja Paiva – Dourados/MS

H Relaxa, Azambuja. Esse pensamento está cada dia mais fora de moda e alguns dos "culpados" por essa mudança de mentalidade são vocês, leitores e jogadores, que espalham a semente do entretenimento eletrônico interativo pelos quatro cantos do mundo. O Brasil já não é invisível aos olhos das grandes empresas do setor e vamos crescer ainda mais no futuro próximo. A revista **GameMaster** faz a sua parte divulgando tudo



Depois de vencer a etapa brasileira da ESWC, a MiBR conquistou também o título mundial do torneio, disputado na França. O capitão Kikoooo fala sobre a conquista

● Kikoooo joga Counter-Strike desde 2001 e é o atual capitão da MiBR

MiBR campeã mundial de Counter-Strike

Eles levam os games a sério e ganham dinheiro jogando. Não, não se trata da redação da **GameMaster**, mas da MiBR (Made In Brazil), uma equipe de *Counter-Strike* brasileira que em julho passado conquistou o título mundial da ESWC (Electronic Sports World Cup).

Sediada em São Paulo, a equipe é composta por cinco jogadores: Kikoooo, Bruno, FNX, NAK e Pava, que jogam – ou melhor, treinam – cinco horas por dia, pelo menos três vezes por semana, para participar de competições de *Counter-Strike* no Brasil e no mundo.

Eles começaram a jogar cada um por conta própria, por pura diversão, e se conheceram em competições de videogames. Graças ao talento demonstrado, acabaram sendo convidados a participar da MiBR e hoje contam com patrocínio, viajam para o exterior para se preparar para as competições – no caso da final mundial da ESWC, passaram uma semana se preparando na França – e ainda recebem prêmios em dinheiro quando conquistam campeonatos (o título mundial da ESWC, por exemplo, rendeu US\$ 52 mil).

Para saber como foi participar da final mundial da ESWC e entender melhor como funciona a MiBR, a **GameMaster** entrevistou Kikoooo, o capitão da equipe.

...provavelmente os times vão estudar mais nosso jogo e vamos ter mais dificuldades, mas eu prefiro jogar com pressão e ter que enfrentar desafios...



● A MiBR se classificou para o mundial da ESWC ao vencer a etapa brasileira do torneio

GameMaster – Como foi chegar à final e vencer um torneio mundial?

Kikoooo – Foi a melhor sensação que já tive jogando *Counter-Strike*. Nada é tão grandioso quanto chegar à final, e ganhar jogando num palco onde há centenas de pessoas te olhando e aplaudindo.

GM – Agora que vocês são campeões mundiais, serão apontados como favoritos em outras competições. A responsabilidade aumentou?

Kikoooo – Com certeza aumentou. Precisamos manter essa posição pra continuar sendo considerado um time forte. Provavelmente os times vão estudar mais nosso jogo e vamos ter mais dificuldades, mas eu prefiro jogar com pressão e ter que enfrentar novos desafios.

GM – E a rotina de treinos, mudou?

Kikoooo – Continua a mesma, cinco horas por dia, em três ou quatro treinos semanais. Antes de campeonatos importantes, ou viajamos para Europa pra treinar ou treinamos cinco vezes por semana aqui no Brasil.

GM – Quantos torneios a equipe disputa por

ano e quais serão as próximas competições?

Kikoooo – Varia muito, não há um número certo. Quanto aos torneios que estão por vir, tem a Kode5, a WCG (World Cyber Games) e a CPL (Cyberathlete Professional League).

GM – Vocês pretendem defender o título no ano que vem? Haverá alguma preparação especial?

Kikoooo – Claro. A preparação será a mesma, vamos pra Europa treinar uma semana antes.

GM – Como é a preparação de uma equipe profissional de videogame? Ela pode, de algum modo, ser comparada com a preparação de atletas profissionais?

Kikoooo – Em termos de concentração, acredito que a preparação é igual à dos atletas profissionais. A diferença é que não sofremos tanto desgaste quanto eles, até porque treinamos cinco horas por dia, com pausas.

GM – O que mudou na vida de vocês com o título mundial? E os US\$ 52 mil do prêmio, vocês já sabem o que fazer com o dinheiro?

Kikoooo – O dinheiro ainda não chegou. Mas eu vou guardá-lo. Não estou precisando dele agora.



● Ao conquistar a etapa mundial da ESWC, a MiBR recebeu o prêmio de US\$ 52 mil

“ Antes de campeonatos importantes, ou viajamos para Europa pra treinar ou treinamos cinco vezes por semana aqui no Brasil. ”

■ Por dentro da MiBR

A MiBR (www.mibr.com.br), ou Made In Brazil, é uma equipe de *Counter-Strike* criada em 2003 e que ao longo destes anos teve uma série de formações diferentes. Atualmente ela é a campeã brasileira e mundial da ESWC, campeã da CPL World Tour/Brazil e da CPL World Tour/Chile. Conheça a seguir os integrantes da equipe



KIKOOO

Nome: Carlos Henrique Segal
Idade: 21 anos
É o capitão da MiBR. Joga desde 2001 e já participou das equipes g3x, Arena.dbx, GC e MiBR[SP].



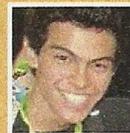
BRUNO

Nome: Bruno Ono
Idade: 19 anos
Joga *Counter-Strike* desde 2002 e participou das equipes sX, g3x e MiBR[SP].



FNX

Nome: Lincoln Lau
Idade: 16 anos
É o caçula da MiBR. Joga desde 2002 e já participou das equipes GC, army5 e MiBR[SP].



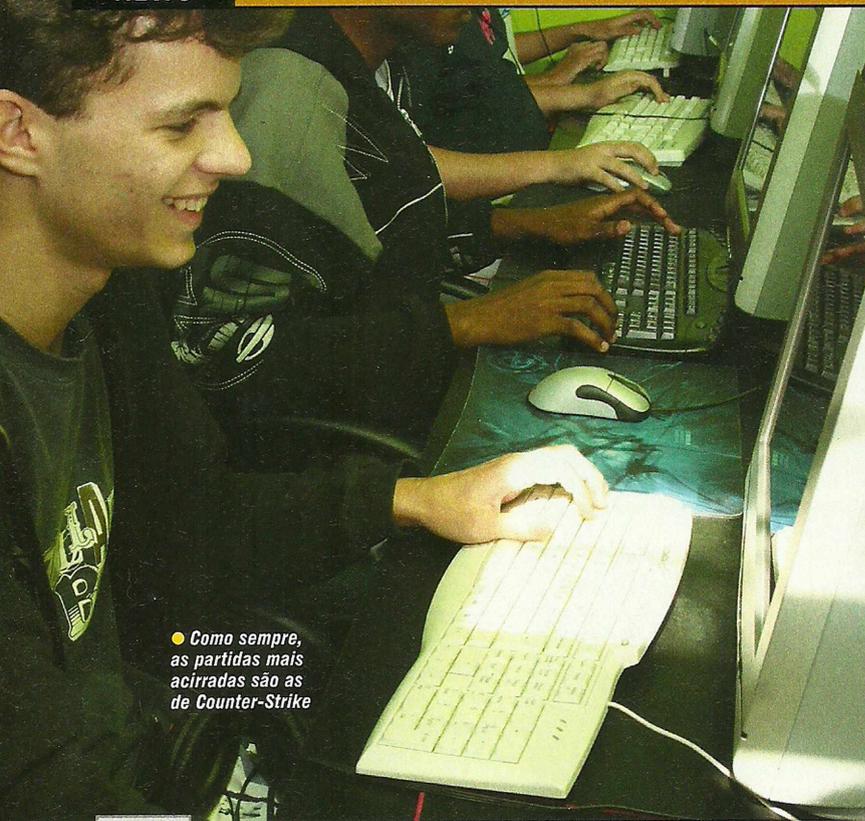
NAK

Nome: Renato Nakano
Idade: 19 anos
Joga *Counter-Strike* desde 2002 e, antes de entrar para o MiBR, fez parte das equipes sX, g3x e MiBR[SP].

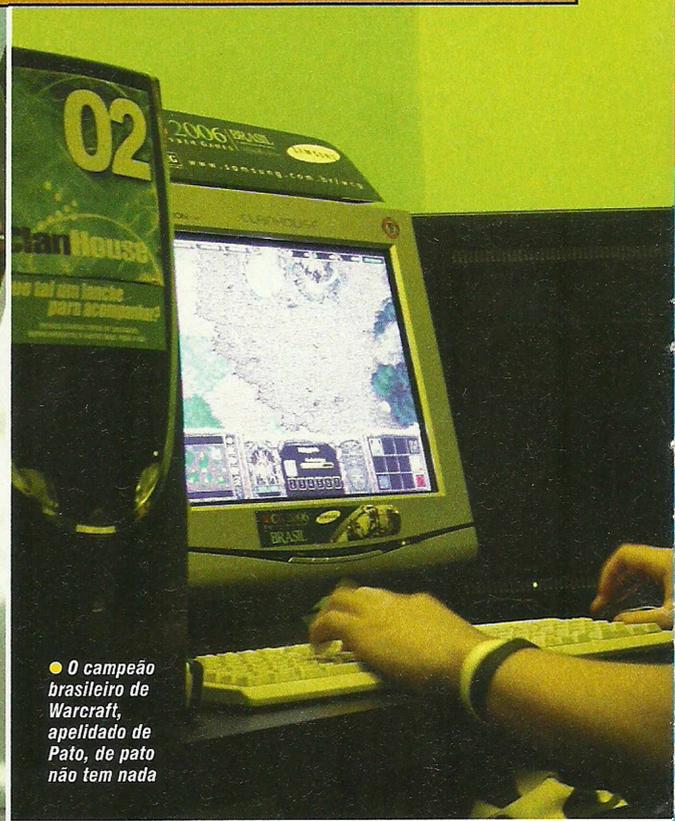


PAVA

Nome: Rafael Pavanelli
Idade: 20 anos
É outro que joga *Counter* desde 2002. Já participou das equipes Extreme e REVOLTZ.



● Como sempre, as partidas mais acirradas são as de Counter-Strike



● O campeão brasileiro de Warcraft, apelidado de Pato, de pato não tem nada

concorrência

Olimpíada de games chega à reta final

Finalíssima nacional da WCG rola em São Paulo, e vai fechar a comitiva brasileira para a disputa do mundial na Itália, em outubro, dentro do autódromo de Monza

A WCG, World Cyber Games, maior torneio de jogos eletrônicos do mundo, prepara-se para desembarcar em São Paulo. Além de receber a penúltima etapa da seletiva nacional, entre os dias 1 e 3 de setembro – a última etapa acontece entre 8 e 10 de setembro, em Ribeirão Preto – a cidade sediará a finalíssima do evento, prevista para os dias 22, 23 e 24 de setembro.

Vale ressaltar que os interessados ainda têm tempo de se inscrever pelo site oficial do torneio, no endereço www.worldcybergames.com.br, pagando a quantia de R\$ 25,00.

A disputa final em São Paulo contará com a nata dos games. Afinal estarão presentes 160

jogadores de todas as partes do país que venceram as etapas regionais – elas vêm rolando desde junho, quando Manaus abriu o evento (leia quadro de vencedores). O embate-mor objetiva conquistar umas das quinze vagas da comitiva nacional, que será levada ao autódromo de Monza, na Itália, onde acontecerá a disputa pelo título mundial do torneio, entre os dias 18 e 22 de outubro.

■ Brasil na rota do mundial

O Brasil pode ser uma das próximas sedes da final mundial da WCG. Quem garante é Rodrigo Moretz, gerente de marketing da Samsung e responsável pela organização do evento nacional.

"Representantes da WCG mundial estarão em São Paulo para assistir à final brasileira e conhecer melhor nossa estrutura", adianta Rodrigo durante conversa com a **GameMaster**, a única revista presente nas etapas nacionais.

Contando com uma das maiores comitivas entre os 60 países participantes do torneio, o Brasil definitivamente chamou a atenção dos organizadores mundiais em 2005, quando 15 atletas foram participar do torneio em Cingapura. A saber, o País ficou atrás apenas de potências como os EUA, com 24 jogadores.

Além disso, contribuiu o fato de os brasileiros terem ganho uma dobradinha de ouro e prata em *Need for Speed Underground* e um segundo lugar em *Warhammer*. Ficou provado que a equipe não estava apenas cumprindo tabela, mas que tem nível técnico para competir com os gringos. Logo, não foi apenas número, mas a qualidade de atletas que chamou a atenção no evento. **NA**



Fotos: Nelson Alves Jr.

● Uma das novidades da WCG 2006 é deixar online os resultados para acesso dos jogadores em tempo real

● Concentração é tudo, tanto que as partidas rolam em salas fechadas, para isolar o barulho de quem assiste

● Tem uma galera que faz de tudo pra conseguir uma vaguinha na final. Essa turma aí, formada por jogadores dos mais diversos locais, viajou um bocado para disputar a etapa de Belo Horizonte, que rolou nos dias 28, 29 e 30 de julho. A loirinha ali atrás se chama Priscila Lameira e é uma das favoritas em Need for Speed. Ela rodou 1.200km de ônibus, saindo do Rio Grande do Sul, onde mora. "Vale a pena não só pela disputa, mas pra conhecer o pessoal que só se fala pela internet", explica ela

■ Perguntas frequentes

Ainda dá tempo de participar?

Sim. Há quatro seletivas antes da final nacional. Entre os dias 18 e 20 de agosto no Paraná, de 25 a 27 de agosto no Rio Grande do Sul, em São Paulo entre 1 e 3 de setembro e entre 8 e 10 de setembro em Ribeirão Preto, no interior de São Paulo.

Eu não moro em nenhum desses Estados. Posso participar mesmo assim?

Pode. Independentemente da região em que você mora, basta se inscrever em qualquer uma das etapas de outros Estados. Os R\$ 25,00 de inscrição dão direito de participar de uma etapa, mas nada impede que você participe das outras, desde que pague as outras inscrições, claro.

Sai muito caro viajar entre os Estados. Não tenho nenhuma outra chance de participar sem precisar gastar tanto dinheiro?

Tem. Há uma seletiva nacional via internet. Os detalhes estão no site oficial www.worldcybergames.com.

Caso eu seja o campeão do meu Estado, como faço para participar da final em SP? Moleza. A organização do evento banca sua viagem de ida e volta, incluindo estadia.

E se eu ganhar a ida pra Itália, vou precisar gastar com a viagem?

Não. Sua responsabilidade será tirar o passaporte e deixar a mala arrumada. Ida e volta mais hotel fica a cargo da WCG.

Classificados até a etapa de Minas

Etapa Manaus

Categoria individual:

Jogo: Need for Speed MW

Nome: Anderson Alves de Lima

Jogo: Warhammer WA

Nome: Rafael Gomes Lopes

Jogo: Starcraft: BW

Nome: Andre Luiz Lopes Porto

Jogo: Warcraft III: TFT

Nome: Alibio Esteves N. Silva Jr.

Jogo: FIFA 06

Nome: Philipp Ramires

Coletivo: Time: (AmROX)

Jogo: Counter-Strike

Etapa Recife

Categoria individual:

Jogo: Need for Speed MW

Nome: André Alencar

Jogo: Warhammer WA

Nome: Gregório Costa

Jogo: Starcraft: BW

Nome: Danilo Simei

Jogo: Warcraft III: TFT

Nome: Felipe Buril

Jogo: Warcraft III: TFT

Nome: Luciano Dantas

Jogo: FIFA 06

Nome: Gustavo Semeão

Cat. Coletiva: Time: Immortality

Jogo: Counter-Strike

Etapa Brasília

Categoria individual:

Jogo: Need for Speed MW

Nome: Rodrigo Nunes

Jogo: Warhammer WA

Nome: Mateus Martins

Jogo: Starcraft: BW

Nome: Luiz Victor Queiroz

Jogo: Warcraft III: TFT

Nome: Eduardo Viegas

Jogo: Warcraft III: TFT

Nome: Renan Alencar

Jogo: FIFA 06

Nome: Heverson Henrique

Jogo: FIFA 06

Nome: Bruno Watanabe

Categoria Coletiva:

Time: Insanity

Jogo: Counter-Strike

Time: HW

Jogo: Counter-Strike

Etapa Belo Horizonte

Categoria individual:

Jogo: Need for Speed MW

Nome: Henrique Holleben

Jogo: Need for Speed MW

Nome: Danilo José

Jogo: Warhammer WA

Nome: Erik Canelhas

Jogo: Warhammer WA

Nome: Victor Souto

Jogo: Warcraft III: TFT

Nome: Bernardo Rodrigues

Jogo: Warcraft III: TFT

Nome: Pedro Aquino

Jogo: FIFA 06

Nome: Welhington Cesar

Jogo: FIFA 06

Nome: Henrique Ferreira

Jogo: Starcraft: BW

Nome: Vitor Ferreira

Jogo: Starcraft: BW

Nome: Philip Santos

Jogo: Starcraft: BW

Nome: Guilherme Maciel

Categoria Coletiva:

Time: Kaoz

Jogo: Counter-Strike

Time: C4

Jogo: Counter-Strike

concorrência

Era uma vez a E3

Sabe aquela baita feira de jogos que todo jogador aprendeu a amar? Então, ela não existe mais

A E3 acabou. Pelo menos a que todos conhecem. No lugar nasce outro evento chamado *E3 Media Festival*, menor, sem alarde e concentrada em apresentações fechadas. O foco, segundo declarou Douglas Lowenstein, presidente da Entertainment Software Association, ESA, é evitar a bagunça generalizada que se tornou a feira. "No decorrer dos últimos anos ficou claro que necessitávamos organizar algo de melhor qualidade, com possibilidade de agendar diálogos mais intimistas com a mídia e parceiros da indústria de jogos", explica.

...No decorrer dos últimos anos ficou claro que necessitávamos organizar algo de melhor qualidade...

Douglas Lowenstein, presidente da Entertainment Software Association, ESA

Ainda sem detalhes concretos de como a nova fórmula será aplicada, Lowenstein apenas divulgou as mudanças centrais já acordadas entre as produtoras e a ESA. "Apesar de haver espaço para apresentações de jogos, o novo formato não será mais o enorme show visto nos anos anteriores", esclarece.

● Em vez de 60 mil pessoas, como a E3 2006, a nova feira deve reunir no máximo 10 mil visitantes



Foto: divulgação

Conferências feitas por Sony, Nintendo e Microsoft devem continuar a existir. A diferença é que as próprias empresas organizarão o espaço para demonstrar seus títulos nesses eventos.

A feira continuará sendo realizada na cidade de Los Angeles, nos Estados Unidos. Mas o Centro de Convenções não será mais utilizado. A data da feira também será outra. Em vez de acontecer em maio, como já era tradição, a feira agora passará a ser realizada em julho, embora não tenha sido divulgada a data exata. Além disso, a E3 2007 contará com cerca de 10 mil visitantes, todos convidados, diferentemente dos quase 60 mil que estiveram na edição 2006.

Num primeiro momento, o anúncio da reestruturação da E3, que deixará de ser um mega-show para se transformar em um evento de

As produtoras falam

"A feira se tornou um problema para conciliar prazos de desenvolvimento".

David Zucker, CEO, Midway

"Conseguíamos conversar com os fãs, mas não arrumávamos tempo para os parceiros comerciais".

Simon Jeffery, presidente da Sega of America

"A E3 havia se tornado um circo. Era impossível se comunicar com as pessoas de forma adequada".

Bruno Bonnel, CEO, Atari

"Posso confirmar que a Nintendo fará parte da E3 2007".

Rob Saunders, relações-públicas da Nintendo europeia

"Nós daremos suporte total à decisão da ESA, mas é cedo para falar sobre o que a Microsoft fará na E3 2007".

Comunicado oficial da Microsoft

"Só falaremos nas próximas semanas".

Comunicado oficial da Sony

"Isso colocará os negócios nos eixos, permitindo reuniões produtivas".

Geoff Heath, CEO, NCSoft

pequenas proporções, pode assustar. Acontece que o crescimento exponencial da indústria deu sinais de que isso ocorreria, cedo ou tarde. O próprio Lowenstein explica a situação: "A evolução do setor levou ao surgimento de eventos em diferentes regiões, como a Games Convention, na Alemanha, assim como algumas apresentações montadas à parte pela empresas como a Sony e Microsoft". **NA**

Trailer do mês

Jogo: Warhammer: Mark of Chaos
Produtora: Black Hole Entertainment
Lançamento: 2º semestre de 2006
Plataforma: PC **Duração:** 4m08s

Se o jogo será bom, só o tempo dirá. De toda forma, o trailer é de cair o queixo. Um belo filme em computação gráfica, no mesmo nível dos apresentados por Square-Enix e Blizzard, produtoras de *Final Fantasy* e *Warcraft*. O vídeo de *Mark of Chaos* deixa evidente o foco do jogo na barbárie, com cenas brutais e sem o menor pudor.

lançamento

Timeshift terá voz de Dennis Quaid

● Depois de inúmeros adiamentos, parece que finalmente foi definida a data de lançamento de *Timeshift*. O jogo para Xbox 360 e PC deve chegar às lojas em setembro reforçado pela voz Dennis Quaid. O ator, que participou de filmes como *The Rookie* – O Treinador e *Em Boa Companhia*, vai emprestar sua voz

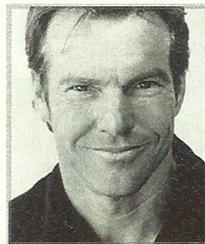


Foto: divulgação

ao protagonista do jogo, Colonel Michael Swift. Outros atores que cederão suas vozes a personagens do game são Nick Chinlund (de *Con Air* e *A Batalha de Riddick*), que interpretará o General Mitechell e Michael Ironside (*Mar em Fúria* e *Tropas Estrelares*), que cederá sua voz ao cientista Doctor Kane. **CF**

nova geração

A Sega desabafa

● O vice-presidente da Sega, Scott Steinberg, afirmou que a maior parte das produtoras de jogos estão cometendo um grande erro na hora de desenvolver jogos para o Wii: não levar em conta as particularidades do console. Segundo ele, a forma como o Wii está sendo construído torna necessário o desenvolvimento de jogos específicos para ele. Portanto, portar jogos de outras plataformas ou simplesmente criar upgrades é uma má idéia. **CF**

fechado

Endless Saga: O fim

● A Webzen decidiu cancelar o jogo *Endless Saga*, que seria lançado no início do próximo ano para PC e PS3. Agora, a empresa se concentrará na conclusão dos jogos *APB*, *Huxley* e *Soul of the Ultimate Nation*. **CF**



consoles

EVO em outubro

● O dia 20 de outubro vai marcar a chegada ao mercado dos Estados Unidos de um novo console. Batizado com o nome de EVO, o equipamento foi desenvolvido pela Envizions para ser uma mistura de media center e PC e, embora venha de fábrica com um controle sem fio, o usuário só poderá usar o aparelho como videogame mediante a aquisição de hardwares e aplicativos adicionais.

Ainda não foi informado qual será o processador ou as especificações de RAM do equipamento, mas já se sabe que ele terá uma placa de vídeo Sapphire Radeon X1600 Pro de 500 MHz com 128 MB de RAM DDR3 800 MHz, um sistema de refrigeração líquido e um scanner de impressões digitais. O preço do EVO também já foi definido: US\$ 680. Ao que tudo indica, será uma roubada para quem tem como principal objetivo se divertir com games. **CF**

lançamento

Zelda para DS só em 2007

● No final de julho, a Nintendo divulgou uma relação de jogos que pretende lançar até o final de 2006 para Nintendo DS e Game Boy Advanced. A surpresa foi a ausência do game *Zelda: Phantom Hourglass*, para Nintendo DS. Especula-se que a

empresa tenha decidido adiar o lançamento do game para 2007 para evitar uma competição direta com *Zelda Twilight Princess*, que será lançado no final do ano para Game Cube e Wii. Seria *Zelda* demais ao mesmo tempo no mercado. **CF**

mercado

Jogos de PSP mais baratos

● A Sony anunciou recentemente que vai relançar uma série de jogos para PSP ao preço de US\$ 19.99. Batizada com o nome de *Greatest Hits*, a coleção de relançamentos reúne games como *Wipeout Pure*, *Twisted Metal: Head On*, *Ape Escape: On the Loose*, *A TV Offroad Fury: Blazin' Trails* e *Hot Shots Golf: Open Tee on the cheap*. Além disso, no futuro a Sony pretende relançar, como parte da coleção *Greatest Hits*, jogos fabricados por outras empresas



Act of Gerd - Crônicas de uma locadora de videogames

como por exemplo *Lumines*, *Untold Legends: Brotherhood of the Blade*, *Tony Hawk's Underground 2 Remix*, *Midnight Club 3: DUB Edition* e *Star Wars Battlefront II*.

GTA a US\$ 50?

A Rockstar decidiu aproveitar o lançamento de *Grand Theft Auto: Vice City Stories*, para PSP, para incrementar seu faturamento. Apostando que o game repetirá o mesmo sucesso que os outros jogos da série, a empresa decidiu vendê-lo por US\$ 49,99, contra os US\$ 39.99 cobrados pela grande maioria dos jogos para PSP. **CF**

● Por enquanto, apenas games da Sony têm preço reduzido. Mas jogos de outras empresas devem entrar na lista

Livro do Aborrecimento – Capítulo 2

Para o inferno você e sua prova!

– Que história é essa de a sua empresa de cobrança dizer que eu nunca devolvi o Resident Evil 2?

– Bem, você não devolveu o Resident Evil 2. É difícil de entender?

– Nós devolvemos o jogo um dia depois de alugar através daquele slot de devolução na porta!

– Verdade?

– Sim!

– Quem exatamente devolveu o jogo?

– Ele! (apontando para um amigo).

– Você devolveu?

– Sim

– Então você pode me explicar como fez isso dois meses atrás se o slot de devolução só foi instalado na quinta-feira? Aqui está a nota fiscal que eu recebi há alguns minutos. Vê a data?

(pausa dramática)

– Vá para o inferno! – e eles saíram.

Nota: O motivo que levou os dois até a loja foi o fato de o amigo não poder financiar o carro porque a não devolução do jogo aparecia em sua ficha de crédito... E Gord se sentiu bem.

Gord é o dono de uma loja e locadora de games no Canadá e esta é uma de suas histórias reais. Para ler outras de suas inúmeras crônicas, em inglês, visite o site de Gord. O endereço é www.actsofgord.com.



virtual

Feira de jogos agita São Paulo

Arena Gamer Experience integra jogos com diversas atrações culturais e garante a diversão de gamemaníacos

Três dias de pura jogatina mesclado a shows musicais e eventos de anime. A Arena Gamer Experience, que rolou em São Paulo durante os dias 4 e 6 de agosto, permitiu ao público conhecer novidades no mercado de jogos, participar de campeonatos e ainda curtir inúmeros eventos culturais. Tudo no mesmo espaço.

No estande da Nintendo, quiosques com o DS Lite permitem inclusive testar partidas online, graças a pontos wi-fi presentes no evento. Discreto, o Wii apareceu em vídeos de demonstração, dividindo espaço com campeonatos de GC. Na Microsoft, por outro lado, as vedetes eram as duas unidades de X360 disponíveis para o público testar. A empresa mostrou ainda uma versão quase final do *Flight Simulator X*, o simulador de voo para PC previsto para chegar às lojas em outubro.

A Electronic Arts marcou presença com *Need for Speed Most Wanted*, enquanto a ATI, fabricante de placas gráficas, utilizou a feira para lançar no Brasil o modelo X1900GT da linha Radeon. **NA**



● Show da banda Alpha, do RS, que toca heavy metal com temática de jogos



Fotos: Nelson Alves Jr.



● Os jogos de carro foram as vedetes, incluindo PGR3 (X360), NFS (acima, no arcade) e F-1, com direito a cockpit

virtual

Novo portátil da Microsoft deixa os games de lado

● Ao contrário do que se imaginava, o Zune, um dispositivo portátil que está sendo desenvolvido pela Microsoft, não terá como foco os games. A empresa está interessada em destacar o equipamento apenas como reproduzidor de áudio e vídeo portátil, para competir com o iPod da Apple. Há quem acredite que esta atitude é uma tentativa de evitar o erro cometido pela Sony, que lançou o PSP como um aparelho multimídia mas que no final, devido à adoção das mídias UMD para armazenar dados, acabou sendo usado como videogame portátil. **CF**

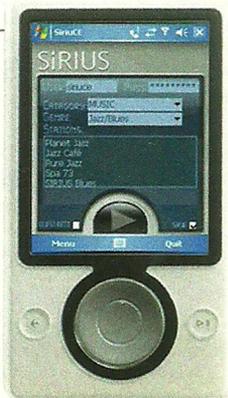


Foto: divulgação

novidades

Jogos na LocaWeb

● Os internautas agora têm mais um local para disputar partidas online. É que a LocaWeb lançou o LocaJogos (www.locajogos.com.br), um serviço que oferece salas virtuais com estrutura completa para jogos. As pessoas alugam uma sala dedicada (com senha) ou pública (aberta a todos) e passam a se divertir em disputas via internet. Por enquanto, apenas o jogo *Counter-Strike v1.6* está disponível. O aluguel da sala dedicada custa R\$ 249,00 e o da pública, R\$ 449,00. **CF**

hardware

A guerra acabou!

● Com a compra da ATI pela AMD, anunciada em julho, a Nvidia passa a ser a única empresa em todo o mundo a se dedicar exclusivamente à fabricação de placas de vídeo. Se isto será positivo ou não, só o tempo dirá. **CF**

vendas

DS: 21 milhões

● A Nintendo anunciou que, em menos de dois anos, vendeu mais de 21 milhões de unidades do Nintendo DS. A empresa atribui o sucesso do portátil ao fato de ele ser um equipamento capaz de agradar todas as idades, dos cinco aos 65 anos. **CF**

conversões

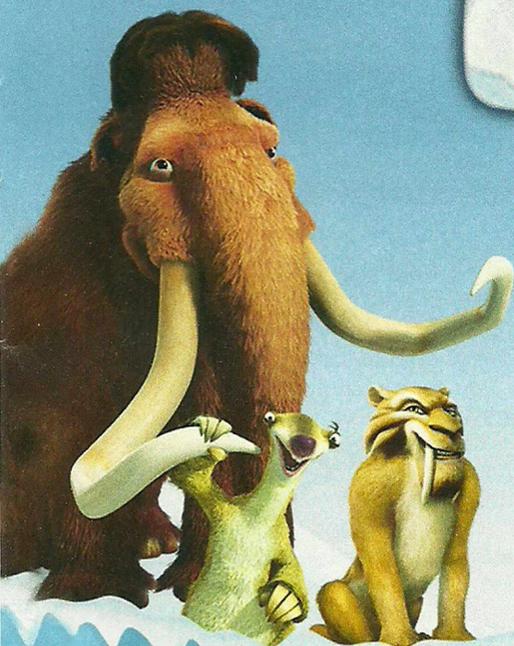
Remake no Wii

● Ao contrário do que se esperava, o jogo *Trauma Center: Second Opinion*, que a Atlus está fazendo para o Wii, não será uma seqüência de *Trauma Center: Under the Knife*, e sim uma reedição com visual melhorado e mais cirurgias. **CF**

ERA DO GELO 2

TM

O JOGO



JÁ À VENDA

www.ICEAGE2GAME.com

www.VUGAMES.com.BR

PARA
TODAS AS
IDADES
MINISTÉRIO
DA JUSTIÇA



SIERRA



PlayStation.2

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS

campeonato

Rummikub mundial

● Acontece nos dias 26 e 27 de agosto a edição online do Campeonato Brasileiro de Rummikub. Trata-se de um jogo de tabuleiro criado na década de 30, em Israel, e que se espalhou pelo mundo. A inscrição é gratuita e pode ser feita até 20 de agosto no site www.gametrack.com.br. O vencedor da competição online disputará a final presencial em São Paulo e, caso vença, representará o Brasil no 6º Campeonato Mundial de Rummikub, que será realizado em novembro, na Holanda. **CF**

lançamento

WOW ganha concurso de filmes

● A Blizzard e a Xfire estão lançando um concurso curioso. Em vez de disputar jogos, como seria de se esperar, os competidores precisam criar um filme usando o jogo *World of Warcraft*. A competição distribuirá um total de US\$ 23 mil em prêmios e está dividida em quatro categorias – curta, comédia, drama/ação e dança/música. Cada categoria terá cinco vencedores, que serão eleitos pela Blizzard, a Xfire e os votos da comunidade. As inscrições vão até o dia 15 de

setembro. Mais informações estão no site www.xfire.com/cms/xf_wow_contest_summer. **CF**



Roberto Cezar Bianchini

Pesquisador do INTERLAB – Laboratório de Tecnologias Interativas Departamento de Engenharia de Computação e Sistemas Digitais Escola Politécnica – USP

HDRR aumentando os detalhes

A maioria das pessoas já deve ter passado pela experiência de sair de um túnel longo escuro e emergir na outra ponta em um dia bem ensolarado, ou olhar para um cômodo escuro onde há uma fresta de luz iluminando os objetos. Nestas duas situações, mesmo nos momentos iniciais, em que há uma saturação da luz, o olho humano consegue ver os detalhes das regiões saturadas ou em penumbra. High Dynamic Range Rendering, HDRR, foi uma técnica proposta para superar a dificuldade que os dispositivos gráficos têm para apresentar estes detalhes em regiões claras e escuras.

Os dispositivos gráficos montam a cor em um pixel combinando intensidades de três cores diferentes: vermelho, verde e azul (existe uma quarta componente, chamada Canal Alpha, que calcula a transparência de um pixel. Para os propósitos desta coluna ela pode ser ignorada).

Na maioria dos hardwares gráficos, a intensidade de cada cor varia entre 0.0 e 1.0. O valor 1.0 em todas indica totalmente branco e o 0.0 totalmente preto. Mas esta amplitude (range) de valores não

consegue capturar toda a gama de iluminação e cores que o olho humano pode ver conforme a intensidade da luz. Regiões muito claras ou muito escuras são exibidas como branco ou preto, respectivamente, perdendo detalhes de saturação.

...a parte gráfica ainda tem técnicas que podem ser exploradas...

Com a disponibilização de Shaders (tema já abordado nesta coluna) nas controladoras gráficas tanto de PCs quanto de consoles, valores além do intervalo 0 e 1 podem ser utilizados para representar regiões claras e escuras. Shader é um programa que modifica o comportamento padrão de uma controladora gráfica em algum dos procedimentos. Eles permitem que uma amplitude muito maior de valores além do intervalo 0 e 1 possam ser utilizados para calcular a cor dos pixels, exibindo

detalhes de claro e escuro antes impossíveis.

As figuras abaixo mostram um pacote especial para *Half-Life 2* chamado *Lost Cost*. A mesma cena é representada com e sem HDRR. Alguns detalhes, principalmente de reflexão, só são visíveis com HDRR.

Vários outros jogos, como *Gears of War*, *Age of Empires III*, *Call of Duty 2*, *Elder Scrolls IV*, *FarCry*, utilizam esta técnica, mas a maioria deles só tem esta opção na versão para PC. O HDRR foi simulado no PlayStation 2 e não era possível no Xbox e no GameCube. Com o lançamento do Xbox 360, o HDRR se tornou realidade nos consoles da nova geração. PlayStation 3 e Nintendo Wii também contarão com suporte para HDRR, o que aumenta a expectativa por jogos desenvolvidos para estes consoles.

HDRR mostra que, embora outras áreas de jogos, como Inteligência Artificial dos NPCs, ainda precisam evoluir bastante, a parte gráfica apresenta técnicas que podem ser exploradas por artistas e desenvolvedores criativos para aumentar a experiência dos jogadores.

Renderizado com HDRR



Renderizado sem HDRR

5 motivos para chorar o fim da E3 ...ou... 5 motivos para comemorar o fim da E3!

A maior feira de videogames do planeta não é mais a E3, a Electronic Entertainment Expo, que acontecia todos os anos em Los Angeles. Por uma decisão da ESA, a entidade que organizava a E3, a feira deixará de existir e será substituída por um evento definido pelos organizadores como mais "intimista". Não há nada definitivo sobre o formato do novo evento. A única coisa acertada é que os mega pavilhões e estandes da E3 foram enterrados.

A notícia pegou quase todos de surpresa. Poucos apostavam no fim da E3, já que ano após ano a feira conquistava mais audiência e relevância no mundo inteiro. A explicação para o final da feira pela ESA foi simples: ficou muito caro para os participantes bancar o evento. É uma justificativa quase que incontestável e que revela que a indústria dos games vive um momento crucial, e que as decisões financeiras parecem se tornar mais importantes do que qualquer coisa.

É óbvio que o fim da E3 não deve ser celebrado com festa, mas também não se trata do fim do mundo para os videogames. O fim da feira pode até ser muito bom para a indústria do entretenimento eletrônico. Para comprovar isso aqui vão 10 motivos para você comemorar ou chorar pelo fim da E3.

Os 5 motivos para ficar feliz com o fim da E3

1 Com a expansão da Internet banda larga e a possibilidade de assistir a vídeos em alta definição de imagem no PS3 e X360, as produtoras não vão mais ficar esperando a época da E3 para divulgar novos vídeos e demos de seus lançamentos. Se você tiver um console de nova geração, toda semana poderá assistir a um vídeo digno de lançamento da E3 na sala da sua casa.

2 Aquela sensação de que você não conseguiu ver tudo o que tinha na E3 em revistas ou sites vai terminar. A produtoras não irão segurar todas as suas novidades para anunciar e uma única semana no ano. Certamente, cada empresa irá escolher um período diferente para mostrar seus lançamentos, e isso facilitará muito o acompanhamento das novidades.

3 Um dos grandes problemas dos jornalistas que trabalhavam na E3 era a impossibilidade de testar, com tempo e isenção, cada um dos jogos mostrados na feira. Era muita coisa para se conferir em pouco tempo, e isso sempre prejudicava as coberturas. O risco de algo bom

parecer ruim (ou vice-versa) era altíssimo. Enfim, o trabalho dos jornalistas de games ficará melhor. Acabou a farsa do jogo "vencedor" da E3. Era impossível escolher o melhor entre tanto barulho.

...A produtoras não irão segurar todas as suas novidades para anunciar em uma única semana no ano...

4 Quando a E3 se aproximava, a maioria das empresas parava tudo para apresentar suas novidades na feira. Em média, por conta da E3, uma empresa como Electronic Arts perdia três semanas se organizando para o evento e mais uma se recuperando da bagunça. Isso, em resumo, atrapalhava o desenvolvimento dos jogos e de toda a empresa. Portanto, dizer que o fim da E3 pode diminuir o atraso no lançamento de vários jogos é muito sensato.

5 O que havia de mais importante na E3 não era mostrado na feira, e sim fora dela, em eventos fechados para poucos jornalistas que aconteciam em paralelo à feira. Com o fim da exposição central e a proposta de uma semana com eventos mais "intimistas", as apresentações fechadas para imprensa devem ficar melhores e muito mais úteis.

Os 5 motivos para derramar lágrimas pelo fim da E3

1 Existem várias feiras de games ao redor do mundo, mas a E3 era o grande destaque entre todas. A E3 marcou toda uma geração de games e seu fim mostra que o mercado vai mudar. Se essa mudança será boa ou ruim, só vamos descobrir daqui a alguns anos.

2 As mega coletivas de imprensa da Sony, Nintendo, Microsoft e até, há algum tempo, da Sega, provavelmente não ocorrerão mais quase que simultaneamente. Difícilmente você verá tantas novidades de games em tão poucas horas como acontecia na E3. Além disso, é pouco provável que tenha a chance de acompanhar de tão perto a guerra entre as gigantes dos games.

3 Enquanto Sony, Microsoft e Nintendo não estiverem estabelecidas oficialmente no Brasil e com força na área de consoles, dificilmente a

mídia brasileira terá chances tão boas de testar novos aparelhos como tinha na E3. É verdade que existem feiras europeias e japonesas, mas nenhuma reúne tudo de forma tão fácil como a E3. O jeito será confiar na avaliação dos gringos.

4 O suspense que antecedia a semana da E3 era bacana, e todos que se interessavam por games curtiam aguardar os anúncios das coletivas e as demonstrações da feira. Muitas empresas preparavam listas exclusivas de lançamentos para a E3. A expectativa que antecedia a feira, no próximo ano, será substituída pela expectativa de saber como será a possível nova E3 sem pavilhão de exposições.

...as belas atendentes dos estandes da E3 que sempre apareciam em trajes de arrancar suspiros, agora só poderão ser vistas em revistas antigas...

5 As famosas e aguardadas E3 Booth Babes, as belas atendentes dos estandes da E3, que sempre apareciam em trajes de arrancar suspiros, agora só poderão ser vistas em sites e revistas com coberturas de edições antigas da E3.



Foto: Nelson Alves Jr.

Ragnarök Online

Aprenda com os mestres como sobreviver neste mundo



por Rafael de Agostini
Ferreira, redator do
site da GameTV

Novos personagens, novas experiências

Heritage, a mais recente – e maior – atualização do servidor de Ragnarök brasileiro, sem dúvida alguma revolucionou a experiência de jogo. Antes dela, muitos personagens nível 99 estavam parados, estagnados na mesmice. Com *Heritage*, eles renasceram para as Transclasses e voltaram ao jogo, de maneira ativa. Com isso, os mesmos "purpurinados" (apelido carinhoso dado a eles por causa da aura do nível 99), que antes você via parados, agora estão de novo nos mapas, lutando para conquistar novos poderes.

O impacto disso no jogo foi imediato. Cada personagem Transcendental precisa, em média, do dobro de pontos de experiência para subir de nível. Isso obriga esses jogadores a

fazer grupo e a dividir XP com amigos que antes não podiam compartilhar XP com eles (para dividir XP, os personagens precisam ter no máximo 10 níveis de diferença entre si). E a experiência de jogar ao lado de um personagem Transcendental é única, pois ele sabe onde ir, o que matar e, claro, ele é mais forte. Todos saem ganhando no final.

Por falar em experiência, que tal sair da mesmice e se aventurar um pouco? Experimente sair um pouco do eixo GH/Torre de Aldebaran/Majoruros e conhecer alguns dos monstros de Louyang. Prepare seus equipamentos, forme seu grupo e passe uma temporada na belíssima cidade chinesa. Você verá que vale a pena!

Monstros de Louyang

Campos de Louyang



Mi Gao

Fraco contra: Fogo

XP base/classe: 2760/2110

A Tumba Real

Jing Guai

Fraco contra: Fogo

XP base/classe: 1643/1643

Leib Olmai

Fraco contra: Fogo

XP base/classe: 6011/2171

Suei Long Gon



Gajomart

Fraco contra: Água

XP base/classe: 6625/2900

Mao Guai

Fraco contra: Terra

XP base/classe: 4023/2750

Zu Po Long

Fraco contra: Terra

XP base/classe: 3030/769

A choradeira sobre Aço, Caixas Azuis e os Diamantes

Virou mania resmungar no fórum de Ragnarök sobre qualquer novidade que a Level Up implementa – os comentários geralmente são de jogadores que não têm tempo para aproveitar as novidades e fazem campanha para que ninguém mais se divirta. Os NPCs implementados pela versão *Heritage*, que tornavam os itens raros acessíveis a mais pessoas, são um exemplo. Depois de muita reclamação, o NPC que vendia Aço foi cancelado; o que dava Caixa Azul Velha agora só pode dar uma caixa por personagem; a dos diamantes continua firme em Comodo. As pedras de 3 Quilates são vendidas por 55k na mina de carvão. Por isso, não caia no truque de mercadores pilantras na cidade!



SUPER ARENA

Sistema Interativo para Jogos de Luta



Compatível
com os
melhores jogos

A batalha
apenas
começou
Levante-se
e entre no
jogo!!!

Frete Grátis



6X Sem
Juros

R\$ 41,50

ou a vista
R\$ 249,00

Versões Para



Televendas
0800 773 0429

DIVER
STEP

Depósito Bancario

www.superarena.com.br



superarena@superarena.com.br

Atendimento a Revenda 11-3761 0429

É o Fim do Mundo

● Erupções cutâneas, sufocamento e morte por hemorragia. Eis o que faz o Tiberium no corpo humano





● De origem alienígena, o cristal Tiberium está no centro da guerra que pode destruir a Terra

por Nelson Alves Jr.

Uma guerra catastrófica, um mineral alienígena e, no meio disso, a humanidade à beira do colapso. Bem-vindo ao universo de *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*, o mais novo episódio da série

Command & Conquer é sinônimo de estratégia em tempo real. Criado em 1995 pela então produtora Westwood Studios, o jogo cresceu de forma assustadora, ultrapassando a marca de dez títulos diferentes e quebrando a barreira de 35 milhões de unidades vendidas até hoje.

Mais de uma década depois, já sob a tutela da Electronic Arts, a série retorna às origens da saga *Tiberium*. Com exceção dos fãs que acompanham a evolução da saga desde os primórdios, a maior parte dos

jogadores, incluindo os menos afeitos ao gênero RTS (real time strategy), tende a juntar todos os títulos de *Command & Conquer* no mesmo balaio. Esqueça isso. A série C&C, como é popularmente conhecida, consiste em três franquias distintas, absolutamente diferentes entre elas. *Red Alert*, criada em 1996, e *Generals*, nascida em 2003, apenas compartilham do mesmo nome.

A série clássica, a mãe de todos os spin-offs, é justamente a de 95. Não à toa, está recebendo tratamento superespecial

por parte da produtora. Retomar um roteiro aclamado, profundamente detalhado, exige cuidados. Afinal há uma legião de fanáticos salivando para saber que fim será dado à história. Ou melhor dizendo, se haverá um final...

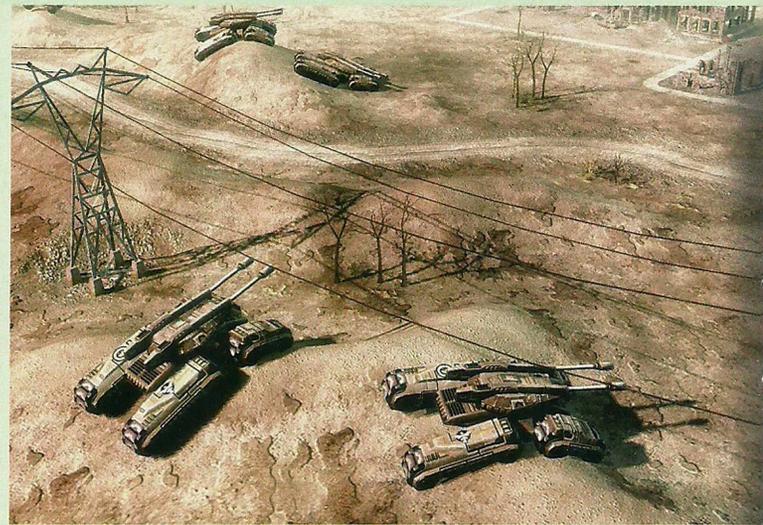
Nas próximas páginas você acompanha o desenrolar da produção, descobre as novidades do terceiro título e fica sabendo por intermédio do próprio Mike Verdu, responsável por *Tiberium Wars*, que rumos *Command & Conquer* tomará.

● Não tem pra onde correr: onde não há cristal, há destruição pela guerra





● Para coletar o Tiberium, a única fonte de recursos do planeta, é preciso usar máquinas especiais



O fim está próximo

Contrariando o que dita a razão, o protagonista de C&C não é uma pessoa, mas uma coisa. Trata-se de um mineral descoberto em 1995 e que ficou conhecido como Tiberium. Ao estudá-lo, cientistas descobriram que a substância não combina com nada conhecido na Terra. Aliás, as propriedades encontradas dividem as emoções entre a admiração e o espanto. Toda e qualquer coisa que mantenha contato com o Tiberium se transforma em mais Tiberium, inclusive as pessoas. Ou seja, é um poder que precisa ser entendido e protegido.

Visando evitar a propagação do segredo, nasce a Global Defense Initiative (GDI), criada com o único intuito de manter sob sigilo a novidade em estudo. Em termos práticos, a GDI seria a ONU do jogo (Organização das Nações Unidas), em que várias potências se unem com o mesmo propósito.

Só que segredos são difíceis de manter. Principalmente se o que está em jogo representa tanto poder. Cientes da existência de tal substância, membros da Brotherhood of Nod – uma organização terrorista auto-proclamada nação-estado, dotada de vasto poderio militar e que deposita no Tiberium seu foco de fé religiosa – objetivam tomar posse do Tiberium.

Usando um bom poder de persuasão, Kane, o líder da organização, dissemina a ideia de que o mineral é a salvação da humanidade, recruta soldados do terceiro mundo e em pouco tempo convence seus comandados de que o inimigo é justamente quem protege o mineral. Resultado: um embate sem precedentes eclode em pouquíssimo tempo.

Mais de 50 anos depois – durante este período ocorreram duas grandes guerras entre a GDI e o NOD sem que nenhum dos lados conseguisse se sobrepor – a Terra foi consumida pelo Tiberium. Em 2047, ano em que se desenrola o terceiro episódio da série, cerca de 30% do planeta está tomado pelo minério mutante. A

substância, rica em energia, é também uma praga incontrolável. Imensas regiões foram demarcadas como "Red Zones", áreas desoladas, devastadas pela contaminação. Ali, nem erva daninha cresce. Já deu pra sacar o porquê de o protagonista ser uma coisa, certo?

A mecânica de jogo gira em torno do Tiberium. Enquanto nos RTS tradicionais você necessita de madeira ou ouro pra alavancar sua campanha, em C&C o mineral alienígena é tudo o que seu exército precisa. Segundo Mark Verdu, que comanda a equipe de produção, o "Tiberium é a Força, o Um Anel, a Matrix do jogo", fazendo referência aos filmes *Star Wars*, *O Senhor dos Anéis* e *Matrix*, respectivamente.

Por conta disso, o estúdio de Los Angeles da EA, responsável pelo desenvolvimento do jogo, buscou ajuda de cientistas no MIT, o Instituto de Tecnologia de Massachusetts, para esmiuçar as propriedades que o minério teria, caso existisse realmente. Como resultado, a produtora montou um verdadeiro tratado sobre o assunto, com direito a um livro distribuído internamente entre os funcionários envolvidos no desenvolvimento. Cada mínimo detalhe da substância está lá: como se desenvolve; quais são suas propriedades químicas; se há algo capaz de conter sua expansão; especificações sobre a estrutura atômica da substância; forma com que se transmuta; que tipo de radiação emite; e se é possível utilizá-la na expansão industrial e armamentista.

Mais profundo do que parece

As infantarias do jogo utilizam o Tiberium como fonte de recursos. Como, porém, colher algo que muda geneticamente qualquer coisa que toca? Com maquinário especial, obviamente – neste caso, os harvesters. Tais colheitadeiras entram nas áreas em que há minério, recolhem e levam de volta à base. Dali o material é processado,

transformando-se em recursos para criar novas edificações, infantarias, veículos e espaçonaves.

As bases, no entanto, devem ficar distantes das Red Zones pois, segundo a descrição de Verdu "são áreas que lembram paisagens do inferno". Exageros à parte, regiões infectadas sofrem sérias alterações climáticas, com direito a tempestades tóxicas. Percebe-se que a situação beira o caos. Da parte ainda considerada habitável, 50% encontra-se na Yellow Zone. Nelas o Tiberium está em processo de evolução, porém em menor intensidade, e é visto nos arredores de cidades e fazendas. No entanto, ainda que em pouca quantidade, possui um poder de destruição considerável. O clima nas regiões amarelas sofre alterações abruptas, com direito a enchentes e furacões de nível 6. A saber: os institutos de meteorologia usam uma escala chamada "Saffir-Simpson" para medir furacões. O nível mais forte é o 5, que representa ventos acima de 249 km/h. Logo, caso existisse o nível 6, furacões deste tipo seriam no mínimo devastadores.

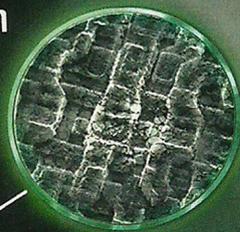
Ficou ruim? Calma que piora. Décadas de combate levaram a economia mundial ao precipício. As cidades que sobraram nas zonas amarelas acabaram vandalizadas, comandadas por facções criminosas ou simplesmente submetidas à anarquia. A qualidade de vida nessas áreas é sub-humana. Falta energia elétrica, a água é escassa, poucos têm acesso à comida e a serviços públicos.

O fundo do poço é saber que cristais de Tiberium podem se espalhar pelo ar, justamente durante as tempestades e furacões. Contato direto com a substância causa uma reação instantânea. Há uma fusão com o organismo humano em menos de um minuto, causando sensação de queimadura intensa. Por falta de tratamento imediato, se poderia reverter o quadro, a pele da pessoa se cristaliza, o sistema respiratório entra em colapso, o oxigênio pára de ser metabolizado

RAIO-X DO CRISTAL TIBERIUM

Nódulo do cristal Tiberium

● Conhecer a estrutura molecular do cristal é questão fundamental para evitar a catástrofe



Micrografia da superfície



Material hospedeiro

Crescimento inicial do nódulo do cristal



■ CRONOLOGIA

- **Command & Conquer/1995**
- The Covert Operations: pacote de expansão/1996
- **Command & Conquer: Tiberium Sun/1999**
- Firestorm: expansão/2000
- **Command & Conquer 3: Tiberium Wars/2007**

● A produtora está dando atenção especial ao visual do game



● **Você poderá escolher que missões quer cumprir primeiro e isso interferirá no andamento da história**

no organismo. O sufocamento provoca tosse com sangue e, por fim, uma hemorragia interna mortal.

"Em 2047, o único lugar decente pra se viver é a Blue Zone", explica Verdu. Como você deve imaginar, trata-se do que restou intacto do planeta, um dos poucos lugares em que a guerra sequer chegou perto. Exatos 20% de área habitável da Terra. Lá ficam os laboratórios da GDI, onde uma promissora tecnologia está sendo testada. Os cientistas descobriram que, utilizando ressonância sônica em uma determinada frequência, é possível interromper o crescimento do Tiberium. Uma onda de esperança surge na organização, que espera expandir a descoberta e usá-la inclusive na reversão do minério, o que salvaria as zonas amarelas e, quem sabe, as vermelhas.

Uma visitinha à Terra

A desestruturação geral levou a GDI a tirar precipitadas conclusões das duas últimas guerras. Segundo pensam, o NOD teria se dividido em facções sem poder de reação. Com as cidades em frangalhos, não haveria de onde recrutar combatentes. Alguns poucos acreditam que Kane poderia estar reestruturando seu exército para um ataque massivo, o que acaba se mostrando verdade.

Tiberium Wars começa exatamente com a base orbital da GDI indo — piadinha infame à parte — pro espaço. O ataque surpresa do NOD, feito com um míssil nuclear, mata todos os líderes da resistência. Com a defesa enfraquecida, os bonzinhos da história tornam-se alvo fácil da renascida horda terrorista. O jogador assume o controle da facção GDI no meio do embate. A missão, na pele de um comandante, é reerguer a tropa dizimada, montar um contra-ataque e expulsar os vilões do território anteriormente pacífico. Para manter umas das características marcantes da série, a produtora está utilizando cenas em FMV (full motion video) para contar a história. Infelizmente a EA não divulgou nenhum

detalhe de quais atores estarão no elenco. Sabe-se, no entanto, que uma terceira e misteriosa facção entrará no roteiro. E há grandes chances de que seja uma raça alienígena, provavelmente a responsável pela chegada do Tiberium à Terra. Verdu não afirma nem nega o fato, mas garante que a terceira raça terá papel crucial no desfecho da história.

Apesar de esconder que tipos de armas e veículos os supostos aliens terão, a produtora garante que tanto GDI quanto NOD contarão com maquinários conhecidos pelos fãs de longa data. "Dos veículos clássicos, estamos trazendo de volta os Commando, Orca e Mammoth Tank, dos GDI. Pelo lado do NOD voltam os Stealth Tank", conta Verdu. Dentre as novidades, há uma base móvel. Imagine uma construção que pode se locomover pelo cenário. Essa é a idéia.

As campanhas, três no total, são apresentadas como capítulos de nome Theatres of War. Cada capítulo se passa em uma localização geográfica diferente e apresenta uma série de objetivos. Fugindo da linearidade, Verdu promete liberar o jogador para escolher a ordem das missões. Com um detalhe: a decisão afeta o desenrolar dos eventos. Um exemplo dado parece promissor: numa missão você pode precisar capturar um porto ou aniquilar um campo de pouso. Caso decida destruir o aeroporto, nas missões seguintes o inimigo estará desprovido de ataques aéreos.

Diferentes cenários representam também distintas formas de se jogar. Em se tratando de um game de estratégia, fica evidente a necessidade de o jogador adaptar-se ao terreno em que seu exército está. Na zonas azuis, como dito anteriormente, há pouquíssimo acesso ao Tiberium, o que significa menos expansões tecnológicas nessas missões. Quando o quebra-pau chega nas áreas amarela e vermelha, porém, o jogador angaria recursos rapidamente. Em contrapartida, seus soldados estão mais expostos

à infecção. Cada facção possui as próprias prevenções para evitar o problema. Mesmo com a propriedade de mutar qualquer objeto, certos materiais conseguem reduzir tal efeito. Trata-se de roupas especiais usadas pelas infantarias da GDI e do NOD. Nenhum equipamento, porém, protege indefinidamente. Não dá pra ficar num campo de Tiberium por tempo demais. E isso se aplica também a veículos, incluindo as colheitadeiras.

Em caso de infecção das tropas, o jeito é mandar os soldados para a enfermaria. O Armory, do GDI, é um centro que funciona para atendimento médico e para conserto de máquinas.

Engine gráfica renovada

Além de caprichar na história, a produtora tem dado bastante atenção ao visual de *TW*. Num jogo de estratégia moderno, faz toda a diferença incluir detalhes que ajudem na imersão. Verdu conta que o sistema de partículas, por exemplo, tende a surpreender os jogadores. "Nós desenvolvemos algo que pode gerar partículas de forma nunca antes vista num RTS", garante. Como tudo no papel é mais fácil, cabe esperar pela versão final.

A engine gráfica é uma versão turbinada da que foi usada em *The Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth II*, outro RTS da EA. Por conta disso, é possível dizer que o game será rico em detalhes. Já no que se refere à inteligência artificial, a produtora trabalha em algo que agrade os dois principais tipos de jogadores: os "rushers", que curtem partir pro ataque nos segundos iniciais de combate, e os "turtlers", a turma que prefere montar um bom número de soldados antes de entrar na briga. Via de regra, a máquina tende a ser de um ou outro tipo. Ou ataca rápido demais ou espera muito criando as unidades. De acordo com a Verdu, o sistema de IA desenvolvido tem a capacidade de se adaptar ao estilo do usuário. Tudo para evitar frustrações e garantir um melhor aproveitamento da partida.



● No terceiro episódio da série original, a Terra está quase toda tomada por Tiberium



● Para garantir a veracidade do game, foi criada uma "Bíblia de C&C"



Com a palavra, o dono do brinquedo

Mike Verdu, produtor-executivo de *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*, conversa com a GameMaster e conta detalhes da produção, processo criativo e a expectativa que cerca o terceiro jogo da série

● Mike Verdu está na EA desde 2002 e foi também o responsável pela série B1ME

...agora demos outro salto com o aprimoramento da engine, permitindo melhoras tanto na renderização de objetos quanto no sistema de partículas e no comportamento da Inteligência Artificial...

GameMaster – Você poderia dar um breve parecer sobre a história de *Tiberium Wars*, incluindo informações sobre a terceira facção?

Mike Verdu – *C&C3* é o terceiro jogo do universo Tiberium e apresenta um longa e complexa campanha solo, incluindo a característica-chave da série: as seqüências em FMV (full motion video). Nosso objetivo é não frustrar as expectativas de jogadores de estratégia que curtem uma boa história. Não queremos algo que apenas simule um combate multiplayer offline.

Em *C&C3* há três facções: a Global Defense Initiative (GDI), a Brotherhood of Nod (Nod) e uma terceira de que só falaremos mais para frente.

GDI é algo como nosso exército adiantado 40 anos no futuro. Possui veículos e estruturas duráveis, porém sua locomoção é mais lenta do que a das outras facções. O GDI dá mais valor ao ser humano e protege sua infantaria com armaduras. No arsenal estão inclusos rifles, granadas, metralhadoras, canhões, mísseis e "rail guns". O ataque típico é baseado no "acerte seu inimigo com tudo o que você tem".

O Brotherhood é muito diferente. Possui veículos rápidos, experimentais, instáveis e

insseguros, porém contam uma tecnologia que garante características especiais ao arsenal. Pouco se importam com a vida, o que não significa dizer que eles desperdiçam soldados. No entanto, eles trocariam facilmente seus comandados por vantagens militares. Preferem o uso de foguetes, toxinas baseadas em Tiberium, raio-laser e armas nucleares. Sua tática de ataque baseia-se em emboscadas, preferencialmente sem serem vistos.

A terceira facção possui uma personalidade distinta e uma agrupamento de unidades e estruturas que servem a uma tática específica.

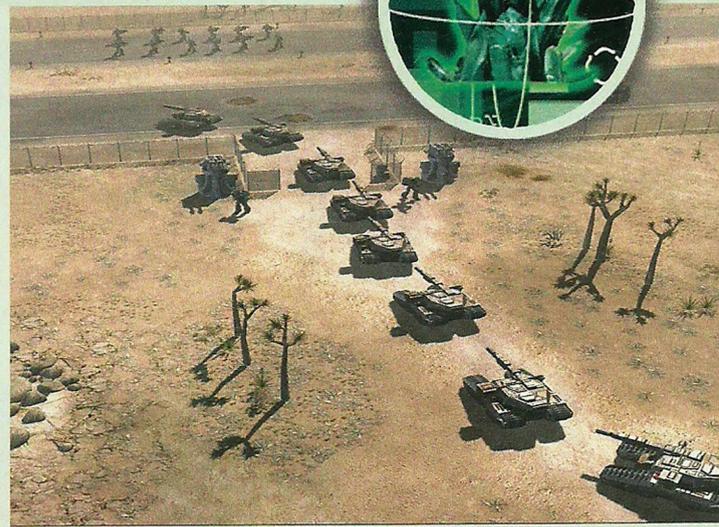
GM – Desde quando vocês estão trabalhando em *Tiberium Wars*?

Verdu – Apesar de sete anos terem se passado desde o último jogo do universo Tiberium, nós nunca realmente paramos de pensar em como dar continuidade à história entre a GDI e o Nod. Pra dizer a verdade, faz um bom tempo que estamos trabalhando nisso.

GM – O Tiberium é o protagonista da história. Logo, que respostas serão dadas em relação a ele? Saberemos de onde veio, quem o criou, por



● Apesar das especulações, Verdu não confirma uma versão de C&C3 para X360



qual razão chegou à Terra ou, pior, se a humanidade faz parte de algum experimento envolvendo mutação genética?

Verdu – Tiberium é o centro do nosso universo, assim como "A Força" é de *Star Wars*. Tudo e todos têm seu papel de acordo com a relação que mantém com o mineral. É o coração da história e da jogabilidade. Investimos meses fazendo do Tiberium algo absolutamente real e verossímil. Inclusive contratamos cientistas do MIT para ajudar no desenvolvimento da idéia: como ele consome as coisas, como pode ser usado como combustível, armamento e formas de armazená-lo. O resultado de toda essa pesquisa foi um tratado científico nomeado White Paper, escrito e pronto para ser publicado por algum órgão científico. Só estamos esperando que alguém do Nod revele sua existência ao mundo para que possamos publicá-lo.

Sobre seu questionamento em relação a origem e propósito do Tiberium, só posso dizer que em *C&C3* o mistério começará a ser desvendado.

GM – Supondo que todas as respostas sobre o cristal estejam no jogo. Poderíamos considerar *TW* como o capítulo final de uma trilogia? Ou seja, a saga Tiberium terminaria e uma nova franquia *C&C* poderia nascer?

Verdu – O universo Tiberium é o meu predileto, então eu não tenho a menor pressa em criar um capítulo final. Recentemente a franquia *C&C* celebrou uma década de existência. *C&C3* será o nascimento de uma segunda década.

GM – De todos os RTS, provavelmente *C&C* é o que tem o roteiro mais consistente. Descreva o processo de retomar a história de onde a saga Tiberium parou. Que tipo de questionamento vocês se fizeram para orientar os roteiristas? E qual a parte mais difícil de criar uma história tão complexa, recheada de detalhes, de forma a conquistar os novatos sem frustrar os fãs antigos?

Verdu – Estou muito excitado com a nossa história. Jogadores acostumados a *C&C* notarão que a franquia tomou um novo direcionamento. Aqueles que nunca jogaram, porém, não ficarão perdidos. O roteiro possui elementos suficientes para prender os dois tipos de usuário.

Um dos aspectos que garantem a veracidade da história é o imenso universo desenvolvido para *C&C* desde o início. Começamos analisando a base dos dois primeiros jogos, depois nos debruçamos para expandir o universo sem perder a veracidade. Queremos ter um jogo em que você mergulhe nos detalhes enquanto joga.

...não apenas terá de tomar decisões, mas precisará lidar com as conseqüências em fases futuras...

O nosso time de pós-produção cavou fundo em tudo o que se relaciona com *C&C*, incluindo aí nuances da origem do Nod e até como funciona a engenharia de um tanque Mammoth. Do processo de pesquisa surgiu a "Bíblia de *C&C*", que consiste em milhares de páginas – e não pára de crescer – que conta absolutamente tudo sobre a GDI, Nod, Tiberium, história do planeta, enfim, tudo.

GM – Até onde sabemos, vocês estão usando uma versão melhorada da engine gráfica de *Battle for Middle-Earth 2*. O que podemos entender por "versão melhorada"? Em termos práticos, que tipo de efeitos visuais poderão ser vistos em *TW*?

Verdu – Estamos constantemente investindo no refinamento de tecnologias. O passo dado entre a

engine de *BfME* para o *BfME2* foi imenso. Agora demos outro salto com o aprimoramento da engine, permitindo melhoras tanto na renderização de objetos quanto no sistema de partículas e no comportamento da inteligência artificial.

GM – Em relação à mecânica de jogo, você pode falar o que muda em *TW* em relação aos *C&C* anteriores? As missões são lineares ou há liberdade de escolher que caminho tomar?

Verdu – *C&C3* será o mais rápido, fluido e divertido de se jogar em toda a série. Nos esforçamos para mesclar o que há de mais prático atualmente com detalhes característicos da série, como o menu lateral.

Quanto ao desenrolar das campanhas, as decisões do jogador mudarão o rumo do jogo. Ele não terá apenas que tomar decisões, mas lidar com as conseqüências em fases futuras.

GM – Que modos de jogos estarão em *TW*? Quantos jogadores simultâneos poderão guerrear online?

Verdu – Por enquanto estamos evitando comentar detalhes sobre as opções online. No entanto posso dizer que haverá um modo espectador, VoIP (telefonia pela internet) e um sistema integrado de clãs. Além disso, a melhora na engine permitiu eliminar o lag nas conexões, algo essencial nesse tipo de game.

GM – Alguma pista de qual sera a configuração necessária para rodar *TW* satisfatoriamente?

Verdu – Nosso objetivo é manter algo próximo ao que os recentes jogos de PC pedem.

GM – Vários rumores têm surgido sobre uma suposta versão de *C&C3* para o X360. Há algo de verdadeiro nisso?

Verdu – Atualmente, nosso time está focado em criar o melhor RTS de PC possível.

por
Christiane
Fenyő

Que nova geração que nada!!!

Uma seleção de 10 jogos previstos para estreiar nos próximos meses prova que, mesmo com a chegada dos novos consoles, o seu videogame atual ainda tem muita diversão pra oferecer

A nova geração de consoles está chegando e, com ela, aquela sensação de que, enquanto não conseguir juntar dinheiro para comprar um novo videogame, você não terá títulos novos para se divertir. Ledo engano! As produtoras sabem que demora um certo tempo

para que os novos consoles cheguem à grande maioria dos jogadores, e justamente por isso continuam apostando forte na geração atual. Prova disso é a grande quantidade de jogos de qualidade que serão lançados no final deste ano e início de 2007 para PS2, GameCube e Xbox.

Para mostrar que é possível sim se divertir pra valer sem trocar de videogame, a GameMaster preparou uma seleção de dez jogos imperdíveis para a atual geração que serão lançados nos próximos meses. Você vai descobrir que seu console ainda tem muito a oferecer.

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2/XB/GC/PC/
PS3/X360/Wii/PSP/DS/GBA
Distribuidora: Electronic Arts
Produtora: EA Black Box
Tipo: Corrida
Previsão: Novembro de 2006



● Além dos pegs na cidade, o novo Need for Speed terá corridas montanha abaixo

Need for Speed Carbon

Não importa qual é o seu console, *Need for Speed Carbon* é um título obrigatório. O game será lançado para todas as plataformas desta e da próxima geração e promete combinar os ingredientes que fizeram o sucesso da série com novidades de arrasar.

A maior parte do jogo acontece dentro da cidade. Você deve montar uma equipe em que cada pessoa tem uma função específica (pode haver um especialista em encontrar o melhor caminho na rua, outro em bloquear os corredores

adversários, mecânicos, etc) e conquistar o maior número de bairros possível, para assim ter acesso às melhores lojas de autopeças. Além disso, pode usar a novíssima ferramenta AutoSculpt para customizar cada detalhe do seu carro.

Fora da cidade, as disputas acontecem no Carbon Canyon (ele é baseado em um cânion real, na Califórnia) que dá nome ao jogo. No modo Canyon Duel, você persegue um outro carro montanha abaixo e precisa se manter o mais próximo possível dele, sem bater ou cair da

montanha. Some a tudo isso carros de arrasar, entre os quais Lamborghinis e Porsches, disputas noturnas. Realmente não dá pra perder!

Por que o jogo é bom:

- Apresenta disputas dentro e fora da cidade
- Carros de arrasar divididos em três categorias
- A volta do modo Drift e a estréia do Canyon Duel, Canyon Race e Canyon Drift
- A possibilidade de personalizar por completo seu carro com a ferramenta AutoSculpt

● As produtoras estão preparando lançamentos de peso para os consoles da atual geração

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2/XB/PC
 Distribuidora: Vivendi Games
 Produtora: Radical Entertainment
 Tipo: Ação
 Previsão: Setembro de 2006



● Com uma recriação perfeita de Tony Montana, Scarface tem tudo para ser o melhor clone de GTA

Scarface: The World is Yours

Considerado por muitos o melhor clone de GTA, *Scarface: The World is Yours* é a continuação do filme *Scarface*, de 1983. O jogador assume o papel de Tony Montana, um gangster interpretado por Al Pacino, e precisa percorrer as ruas de Miami traficando drogas e cometendo outros crimes, na tentativa de reconstruir seu império.

Assim como GTA, *Scarface* não apresenta um roteiro definido. O jogador percorre as ruas interagindo com personagens, veículos e outros objetos, sempre em busca de

dinheiro e influência em meio ao tráfico local.

O protagonista Tony Montana está muito bem representado, tanto nas feições – muito parecidas com as de Al Pacino – quanto nos trejeitos e linguajar. A voz do personagem, entretanto, foi gravada por um outro ator.

Os outros personagens da trama, por sua vez, apresentam vozes de atores do filme (Steven Bauer e Robert Loggia) e de outras estrelas do cinema e da TV americana como Jay Mohr e Cheech Marin (comediantes), James Woods, Miguel Sandoval, Robert Davi, Michael

Rappaport e Michael York (atores). Destaque para as "mulheres fatais", que terão as vozes de Vida Guerra, Meagan Good, Jillian Bargerie, Amanda Righetti e Diora Baird.

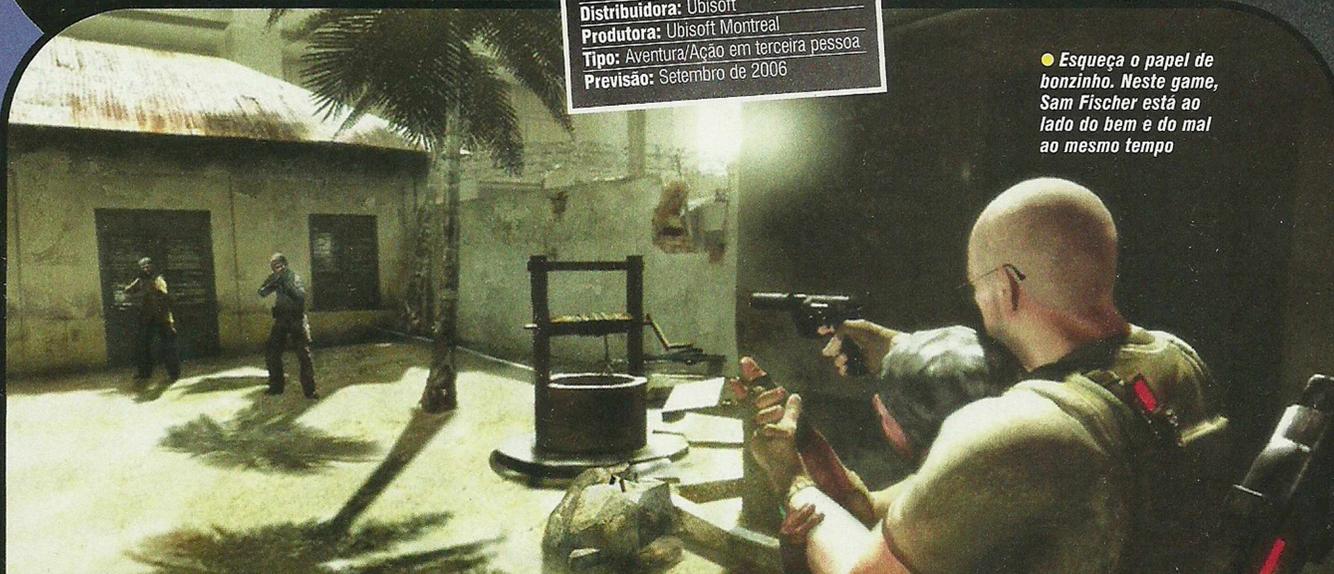
Por que o jogo é bom:

- Game no melhor estilo GTA
- Protagonista fiel ao filme
- Uma recriação muito bem feita da Miami dos anos 80
- Vozes de grandes atores, inclusive alguns presentes no filme

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2/GC/PC/X360
Distribuidora: Ubisoft
Produtora: Ubisoft Montreal
Tipo: Aventura/Ação em terceira pessoa
Previsão: Setembro de 2006

● *Esqueça o papel de bonzinho. Neste game, Sam Fischer está ao lado do bem e do mal ao mesmo tempo*



Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent

Esqueça os equipamentos de última geração. Em *Splinter Cell Double Agent*, em vez da tecnologia, o agente Sam Fischer terá que usar toda sua habilidade adquirida ao longo de anos de treinamento militar e do serviço de inteligência para ser bem-sucedido.

Pela primeira vez em toda a série, o protagonista viverá um agente duplo. Para impedir um ataque, ele terá que se infiltrar

em um grupo terrorista e cumprir objetivos tanto para a agência NSA quanto para os criminosos.

As decisões tomadas a cada desafio são cruciais e levam o jogador a uma série de finais diferentes. Hesitar pode significar a morte de milhares de pessoas. Já matar muitos terroristas pode acabar revelando aos inimigos o disfarce do agente. As missões são ambientadas em cenários variados – debaixo d'água, em

tempestades de areia ou em meio à poeira e fumaça. Para completar, um modo multiplayer garante a diversão em disputas com os amigos

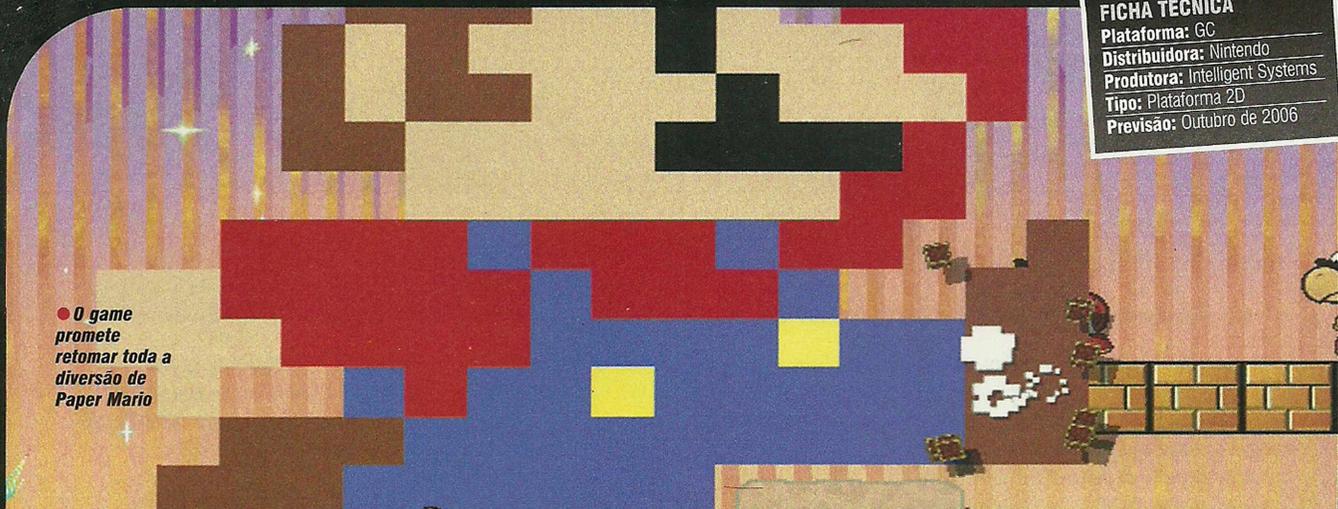
Por que o jogo é bom:

- Sam Fischer é um agente duplo
- Apresenta múltiplos finais dependendo das decisões tomadas durante o jogo
- Missões em ambientes variados

FICHA TÉCNICA

Plataforma: GC
Distribuidora: Nintendo
Produtora: Intelligent Systems
Tipo: Plataforma 2D
Previsão: Outubro de 2006

● *O game promete retomar toda a diversão de Paper Mario*



Super Paper Mario

Previsto exclusivamente para GameCube, *Super Paper Mario* promete trazer de volta ao console os ingredientes que fizeram sucesso em *Paper Mario*. A aventura começa em um ambiente bidimensional e, de repente, se transforma em universo 3D capaz de desafiar

toda a lógica dos videogames. Como se não bastasse, ainda há ingredientes de jogos de plataforma e RPG.

Durante a aventura, o jogador transita entre universos 2D e 3D, percorrendo oito mundos repletos de armadilhas, enigmas, mistérios e

objetos que surgem do nada. Além disso, você pode jogar com Mario, Peach ou Bowser.

Por que o jogo é bom:

- Mistura de aventura, plataforma e RPG
- Três personagens diferentes para jogar

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2
Distribuidora: Square Enix
Produtora: Square Enix
Tipo: RPG
Previsão: Outubro de 2006

● *Final Fantasy promete repetir o sucesso que fez no Japão*

Final Fantasy XII

Depois de arrasar no Japão (o game foi lançado em março deste ano), *Final Fantasy XII* vai ganhar uma versão em inglês imperdível para os fãs da série. A história se passa em um mundo futurista, repleto de naves espaciais, chamado Ivalice.

O personagem central da trama é o órfão Vaan. Ele vive no reino de Dalmasca e, durante uma guerra contra as forças de Archadian, encontra a princesa Ashe, herdeira do trono de Dalmasca, que estava desaparecida. Os

dois se juntam a Penelo (um amigo de Vaan), ao pirata Balthier, seu parceiro Fran e ao capitão do exército de Dalmasca, Basch para enfrentar uma aventura épica no mundo de Ivalice.

Um dos grandes atrativos do game é o novo sistema de batalhas (ele foi chamado de ADB – Active Dimensions Battle), que apresenta recursos nunca vistos na série *Final Fantasy*. Agora, ao entrar em uma disputa, não é mais necessário esperar pelo carregamento do campo de batalha. O novo cenário entra em cena

automaticamente, aumentando a dinâmica do jogo. Além disso, o jogador pode tirar proveito da geografia (diferenças no nível do terreno ou áreas com pouca visibilidade, por exemplo) para se dar bem nas disputas.

Por que o jogo é bom:

- Novo sistema de disputas ainda mais realista
- Cenários caprichados
- Não é preciso esperar o cenário carregar para iniciar uma batalha

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2/PC/X360/PSP/DS
Distribuidora: Konami
Produtora: Konami
Tipo: Esporte
Previsão: Janeiro de 2007

● *Novos dribles e um sistema de chutes refinados são os atrativos do novo WE*

Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007

Se *Winning Eleven 9* já era imbatível, *Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007* tem tudo para deixar a concorrência comendo poeira. Previsto para chegar aos Estados Unidos em janeiro do próximo ano, o título trará novidades na movimentação dos jogadores, um sistema de chutes refinado, novas fintas e mais times oficiais licenciados. Tudo para deixar as novas partidas ainda mais realistas.

A inteligência artificial dos jogadores sofreu melhoras consideráveis. Agora eles ocupam melhor os espaços quando estão sem a

bola e até mesmo apontam onde querem receber o passo. Além disso, o game apresenta maior variedade de chutes e voleios melhorados. Os dribles também foram aprimorados, bem como as cabeçadas.

Para completar, o game apresenta mais times oficiais licenciados (inclusive da Argentina, Holanda, Itália, Espanha e Suécia), juizes mais equilibrados e os novos modos de jogo International Challenge e Ramdon. No primeiro, o jogador deve levar seu time à vitória em torneios divididos em turnos. Já no segundo, disputa partidas curtas usando configurações

geradas aleatoriamente.

Até o momento a Konami não informou se o game terá ou não um modo online. Mas como o *Winning Eleven 10* japonês não conta com este modo, é bem provável que ele também fique fora de *Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007*. É realmente uma pena!

Por que o jogo é bom:

- Jogadores com inteligência artificial melhorada
- Novos chutes e dribles
- Mais times licenciados
- Modos de jogo inéditos

FICHA TÉCNICA

Plataforma: GC/Wii
 Distribuidora: Nintendo
 Produtora: Nintendo
 Tipo: Aventura
 Previsão: 2º Semestre de 2006

● O enredo adulto e os gráficos no estilo de *Ocarina Time* prometem agradar os fãs da série



The Legend of Zelda: Twilight Princess

Com quase um ano de atraso, *The Legend of Zelda: Twilight Princess* deve finalmente chegar às lojas dos Estados Unidos no final deste ano. O game é um dos mais esperados de 2006 e promete arrasar gráficos realistas e um conceito adulto.

A história se passa entre os acontecimentos de *Ocarina of Time* e *Wind Waker*. Link trabalha em uma fazenda e se transforma

em lobo ao cruzar um portal que o leva para uma dimensão escura chamada de Twilight Realm. Neste novo ambiente, ele é capturado, mas consegue escapar com a ajuda de Midna, uma personagem misteriosa.

O objetivo de Link é explorar o território e descobrir o mistério que o levou para a escuridão. Para tanto, ele terá que resolver quebra-cabeças, atravessar masmorras

perigosas, usar sua habilidade de lobo e a magia de Mina, além de contar com a ajuda de outros personagens.

Por que o jogo é bom:

- Jogo adulto, com gráficos no estilo dos de *Ocarina of Time*
- Combates em montarias
- História misteriosa

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2
 Distribuidora: Capcom
 Produtora: Clover Studio
 Tipo: Aventura
 Previsão: Setembro de 2006

● Os gráficos com artes tradicionais do Japão fazem de *Okami* um jogo único



Okami

Lançado em abril no Japão, onde fez grande sucesso, o jogo *Okami* tem tudo para agradar também os ocidentais. Misturando o folclore e as tradicionais artes japonesas, o game conta a história do deus do Sol Amterassu, que assume a forma de um lobo branco no mundo real, onde deve lutar com monstros das trevas que roubam a felicidade dos mortais. Aliás, o nome *Okami* tem tudo a ver com o personagem principal. É que em japonês a palavra *Okami* tem dois significados: deus e lobo.

O game impressiona principalmente pelos cenários, que apresentam gravuras que parecem ter sido desenhadas com os tradicionais pincéis orientais. Este pincel, por sinal, também é usado pelo jogador durante a partida. Quando o game é pausado, uma tela surge para que o jogador desenhe ações que devem ocorrer. Usando o botão analógico, é possível desenhar uma ponte para que ela seja construída ou até mesmo cortar um inimigo ao meio fazendo um traço forte sobre ele.

Mas o pincel não é a única arma de Amterassu. Ele também conta com o espelho de Yata, uma relíquia do Japão Imperial, e outros ataques que geralmente não são associados a um lobo.

Por que o jogo é bom:

- Gráficos 3D que simulam a arte japonesa
- Enredo que mistura o folclore japonês com misticismo
- Personagem com habilidades inovadoras



● Além de recriar a história da trilogia, o game permite misturar partes dos personagens

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2/XB/GC/PC/PSP/DS/GBA
Distribuidora: LucasArts/TT Games
Produtora: Travellers Tales
Tipo: Ação em terceira pessoa
Previsão: Setembro de 2006

LEGO Star Wars II: The Original Trilogy

Graças ao sucesso de *LEGO Star Wars*, a LucasArts decidiu apostar em uma nova versão do game, ainda mais completa. Previsto para chegar às lojas no dia 12 de setembro, *LEGO Star Wars II: The Original Trilogy*, está sendo esperado com ansiedade e promete agradar os fãs da série *Star Wars*.

Como o próprio nome diz, o novo jogo aborda todo o universo que envolve os três episódios originais de *Star Wars*, com uma boa pitada de humor. Isto porque, além de

reviver seus momentos preferidos do filme, o jogador pode recriá-los a sua maneira usando personagens feitos de Lego.

Pela primeira vez, o jogador tem a chance de construir e dirigir seus próprios veículos *Star Wars* para explorar as galáxias. Os personagens também são totalmente personalizáveis – dá para misturar, por exemplo, o corpo de Yoda com a cabeça de Darth Vader.

Para completar, quem salvou jogos do primeiro *LEGO Star Wars*, pode usar o save

game para liberar 50 personagens adicionais no novo *Star Wars*. É diversão garantida.

Por que o jogo é bom:

- Reúne a história da trilogia original
- Permite misturar a cabeça de um personagem com o corpo de outro
- O jogador pode criar e dirigir seu próprio veículo
- Os save games do primeiro *LEGO Star Wars* libera 50 personagens adicionais

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2
Distribuidora: Sony Computer Entertainment
Produtora: SCE Studios Santa Monica
Tipo: Aventura/Ação em terceira pessoa
Previsão: Fevereiro de 2007



● Para mudar seu destino, Kratos enfrentará horrores jamais vistos por humanos ou deuses

God of War II

God of War II tem muitos motivos para ser um dos jogos mais aguardados do momento. Como se não bastasse ele ser a seqüência de um game fantástico, considerado por muitos o melhor de 2005, o título ainda promete trazer novos modos de ataque, mais monstros da mitologia grega e quebra-cabeças cada vez mais complicados e desafiantes.

A história começa exatamente onde terminou o primeiro jogo, com Kratos

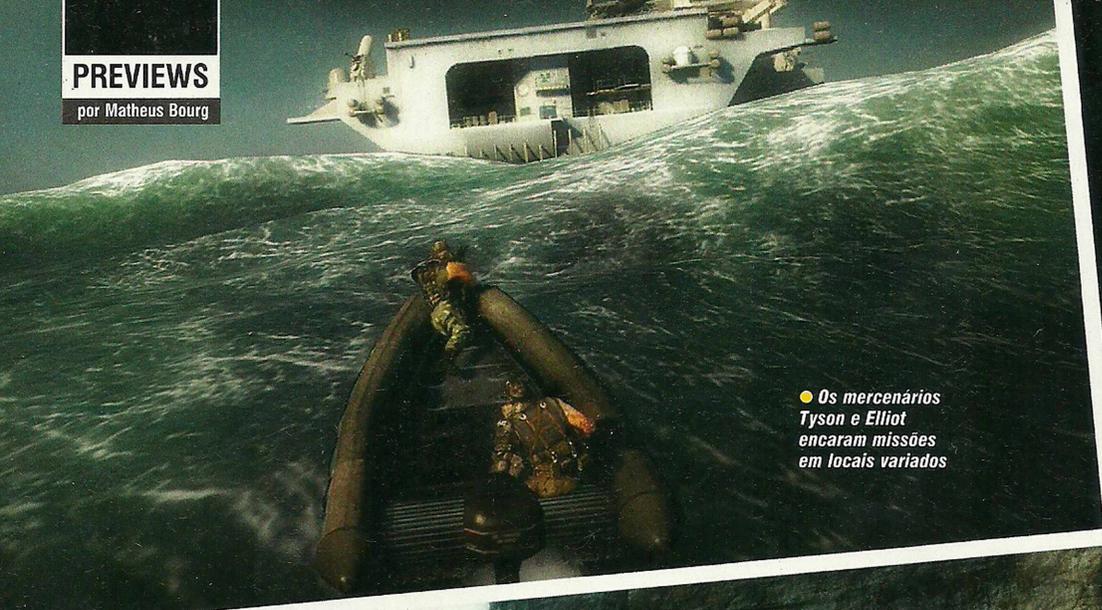
sentado em seu trono no Olimpo. Só que ele se mostra um deus muito mais implacável que seu antecessor e, para acabar com seu tormento, precisa enfrentar uma jornada a áreas distantes da Terra, na qual enfrentará horrores jamais vistos por humanos ou deuses, na tentativa de mudar seu destino.

Nestas jornadas, o jogador viajará por ambientes detalhados e muito bem construídos onde terá que resolver quebra-cabeças e

também participar de batalhas épicas contra grandes bestas da mitologia grega, entre as quais Ciclope, Cerberus e Grifo. A novidade é que além dos combos do primeiro jogo, *God of War II* apresentará movimentos e magias novas.

Por que o jogo é bom:

- Quebra-cabeças ainda mais desafiantes
- Novos monstros da mitologia grega
- Opções adicionais de ataque



● Os mercenários Tyson e Elliot encaram missões em locais variados



● Trate bem seu companheiro, ou ele pode deixá-lo na mão quando você mais precisar



FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS3/X360

Distribuidora: Electronic Arts

Produtora: EA Montreal

Tipo: Ação Previsão: 2007

ARMY OF TWO

Nova franquia da Electronic Arts, este game promete desafios tão complexos que será necessária a ajuda de um amigo para ser bem-sucedido nas missões

Alguns jogos são tão difíceis que praticamente exigem a presença de um segundo jogador para superar os desafios apresentados. A série *Contra* é um exemplo claro. O game *Army of Two*, que a Electronic Arts vai lançar para PS3 e X360, promete ser um título deste tipo.

O conceito do game, cujos personagens controláveis serão os mercenários Tyson e Elliot, é bastante claro: trata-se de um jogo para duas pessoas, não menos que isso. E quem diz isso são os próprios desenvolvedores do game.

Repleto de novas idéias, *Army of Two* tem tudo para marcar o início de uma franquia de respeito e agradar os fãs de games de ação, como por exemplo os da série *Metal Gear*. Aliás, quem conhece a última aventura de Solid Snake notará muitas semelhanças entre o mais recente *Metal Gear* e *Army of Two*.

Pra começar, Tyson e Elliot são contratados de

uma PMC, espécie de companhia privada que fornece armamentos e "mão-de-obra" para forças militares ao redor do globo. Justamente por isto, as missões são ambientadas nos mais variados locais (entre os quais o Afeganistão, que já está confirmado) e envolvem dezenas de temas e conflitos morais.

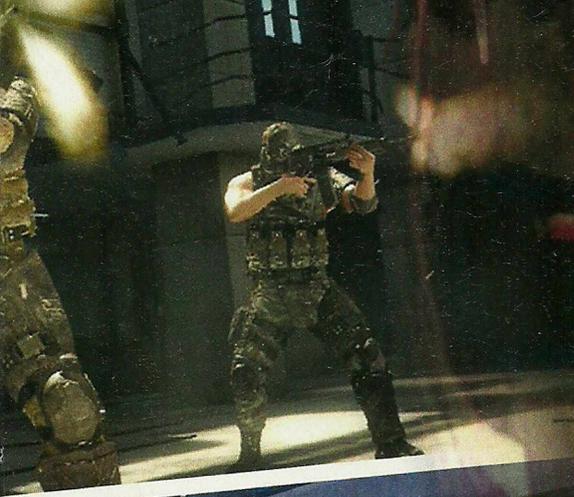
Os clientes que solicitam os serviços dos agentes podem, por exemplo, mudar de idéia no meio de uma missão, fazendo com que a dupla tenha que agregar novos objetivos aos contratados inicialmente ou até mesmo jogar fora o esforço dispensado a algumas tarefas, uma vez que elas perdem a utilidade diante das mudanças.

Para que a trama transcorra de maneira satisfatória, *Army of Two* vai abusar da integração entre os dois personagens. Se você ficar sem munição, por exemplo, poderá recorrer a seu companheiro para conseguir algumas balas e escapar de situações difíceis. Além disso, como

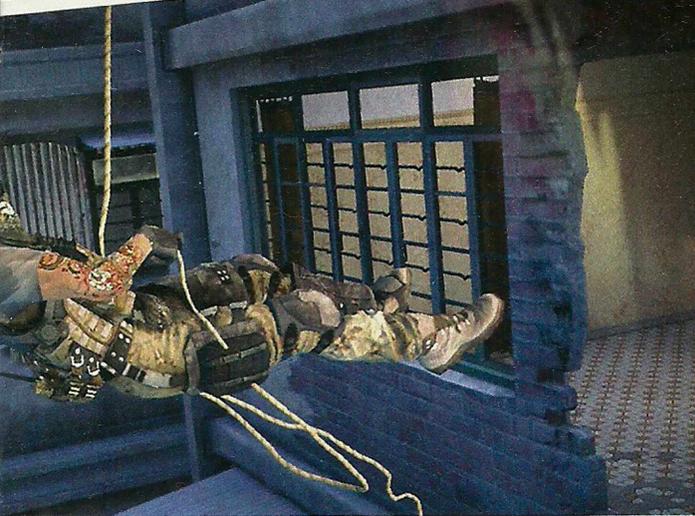
todo jogador tem um ponto fraco, os parceiros poderão trabalhar de modo a minimizar os efeitos destas deficiências. De acordo com a produtora, o game está sendo de feito de forma a exigir o máximo de esforço de ambos jogadores.

Além de contar com um novo sistema de Inteligência Artificial que permitirá ao jogador dar ordens para o parceiro através de comandos de voz, o game ainda promete belos gráficos e algumas mecânicas singulares, como a que permitirá que um mercenário se desespante com o companheiro e deixe de ajudá-lo quando ele precise. Por isso, é essencial um certo tato ao lidar com seu amigo, para evitar que ele se sinta ofendido ou menosprezado.

No que se refere aos armamentos, pode esquecer as armas e outras bugigangas convencionais, pois a moda no jogo é outra. Além de comprar armas e outros itens com o dinheiro obtido nas missões, você poderá customizá-los de acordo com as suas necessidades. Será possível, dentre muitas outras insanidades, acoplar escopetas a rifles e lança-granadas a metralhadoras. Some isso à possibilidade de trocar itens com seu parceiro. Como deu para perceber,



● Se de repente você ficar sem balas, poderá pedir algumas para seu parceiro



diversão é o que não vai faltar.

Embora *Army of Two* ofereça a possibilidade de o jogador detonar o game sozinho, a grande diversão será a cooperação entre amigos de verdade. No modo local (em um mesmo console), o segundo jogador poderá assumir o controle de um dos soldados a qualquer momento e a dupla passará a trabalhar com a tela dividida ao meio, exibindo o ponto de vista de ambos.

No modo online a história não será diferente. Embora jogando em equipamentos distintos, os jogadores poderão ver a tela dividida ao meio para, além da sua movimentação, acompanhar tudo o que seu companheiro está fazendo. Este recurso, aliado à comunicação por voz, facilita bastante a vida na hora de elaborar estratégias de ataque ou até mesmo evitar desastres.

● Recursos de voz e a tela dividida em dois facilitam a elaboração de estratégias

● O modo online promete reunir até 24 jogadores em uma mesma batalha



FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS3/X360/PS2/XB/PSP/Wii

Distribuidora: Activision

Produtora: Treyarch

Tipo: Tiro Previsão: Novembro de 2006



CALL OF DUTY 3

● Até mesmo tecnologias da NASA estão sendo usadas para garantir o realismo dos gráficos



Brothers in Arms.

Todos os elementos do jogo (soldados, uniformes, armas, veículos, etc) serão fielmente retratados por meio de um sistema de escaneamento laser. Além disso, a equipe de produção está usando uma técnica de desenvolvimento de modelação emprestada pela NASA, a Agência Espacial Norte-Americana, para dar o máximo de realismo possível ao game.

Apesar de usar o que há de melhor em termos de tecnologia, o objetivo do game não é impressionar apenas pelo visual, mas também pela história e jogabilidade. Na pele de um soldado aliado – é possível escolher entre vários exércitos, como, por exemplo, o britânico e o canadense – você terá a oportunidade de controlar tanques e diversos outros veículos militares, participar de combates “mano-a-mano” (será algo parecido com o CQC de *Metal Gear*) e até mesmo desarmar as armadilhas que os inimigos prepararam para você e seus companheiros.

A produtora promete entregar o mesmo jogo para todas as plataformas, mas fica difícil imaginar como isso acontecerá, uma vez que cada console apresenta suas particularidades – o Wii com seu controle remoto e o PS3 com seu sensor de movimentos, por exemplo. Por enquanto, a única característica confirmada para todos os videogames é o modo multiplayer online, que promete reunir, no mínimo, 24 jogadores em uma mesma batalha. Assim como acontece na série *Battlefield*, o jogador poderá escolher a classe de seu soldado entre uma variedade grande de opções que inclui médicos, demolidores, engenheiros e atiradores de elite, só para citar alguns.

A terceira edição do game dá boas-vindas aos consoles da nova geração com um episódio que retrata a libertação francesa na Segunda Guerra

A Segunda Guerra Mundial é um tema recorrente nos jogos de videogame. E quando os jogadores pensam que não há mais o que inventar, as produtoras surgem com algo novo. Um bom exemplo é o game *Call of Duty 3*, que a Treyarch promete lançar no final deste ano.

Ambientado na França – mais precisamente

em Paris –, o game coloca o jogador em meio às batalhas pela libertação do país, ocorridas entre junho a agosto de 1944.

Como o principal foco do game são os consoles da nova geração, *Call of Duty 3* trará diversos avanços tecnológicos em sua mecânica e oferecerá ao jogador situações tão imersivas e reais quanto as encontradas no concorrente



WCG 2006
WORLD CYBER GAMES

BRASIL

FINAL MUNDIAL:
AUTÓDROMO DE MONZA, ITÁLIA

**Participe da Final Nacional em São Paulo
E GARANTA A POLE EM MONZA**

É em clima de fórmula 1 que o WCG convida você para participar das competições regionais, garantir sua classificação na Final Nacional e assim disputar a Final Mundial, dentro do autódromo de Monza, na Itália. São muitos jogos para você se inscrever e competir, e quem não participar poderá assistir os melhores competidores do país em uma disputa super emocionante na Final Nacional, que ocorrerá em São Paulo. Saiba mais, acesse: www.samsung.com.br/wcg



SAMSUNG

● *Episode Two* será lançado simultaneamente para PS3, Xbox 360 e PC

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS3/X360/PC
 Distribuidora: Electronic Arts
 Produtora: Valve Tipo: Tiro
 Previsão: 2º semestre de 2006

● Com novos gráficos, armas, cenários e inimigos, o game tem tudo para agradar

HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

No EA Summer Showcase, um evento realizado nos Estados Unidos no qual a Electronic Arts apresenta seus futuros projetos e demonstra alguns lançamentos, a Valve roubou a cena ao revelar o novo episódio de *Half-Life 2*. Gabe Newell, o homem por trás da história de sucesso de Gordon Freeman, surpreendeu ao anunciar que *Half-Life 2: Episode Two* será lançado simultaneamente para PlayStation 3, Xbox 360 e PC. E o melhor: repleto de extras.

O novo capítulo dá seqüência à trama de Gordon e Alyx, retratando o futuro incerto da

cientista e mais uma vez a tradicional luta para impedir que alienígenas dominem a Terra. Além disso, o game deverá agradar os jogadores ávidos por novidades com a oferta de novas armas, veículos, cenários e inimigos, sem contar os efeitos gráficos estonteantes, como os de partícula.

Nas versões para consoles de mesa, *Episode Two* virá embutido em uma coletânea especial de jogos que inclui *Half-Life 2* e seu primeiro episódio. Mas as maiores surpresas deste pacote respondem pelos nomes de *Portals* e *Team Fortress 2*, dois novos games que contam também

com versões para PC.

Enquanto o primeiro game permite que o jogador crie portais para se locomover, bolar estratégias ou eliminar inimigos, *Team Fortress 2* é um projeto já conhecido de alguns gamers e que, ao que tudo indica, estava guardado nas gavetas do estúdio. Trata-se de um jogo de tiro em primeira pessoa que usa um estilo gráfico parecido com o do filme *Toy Story*. O jogador poderá escolher a classe de seu personagem – que também seguirá um estilo caricato – e combater os adversários fazendo uso das mais variadas e divertidas armas.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

● Além de cenários detalhados, *Enemy Territory* apresenta objetos que interferem na mecânica do jogo

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PC
 Distribuidora: Activision
 Produtora: Splash Damage
 Tipo: Tiro Previsão: 2007

● Agora o jogador pode escolher entre jogar ao lado dos humanos ou dos alienígenas

Considerando o material exibido na última edição da E3 e o sucesso da versão anterior do game, que foi lançada gratuitamente como uma expansão para *Return to Castle Wolfenstein*, *Enemy Territory: Quake Wars* tem tudo para ser um dos principais jogos de 2007. Com acontecimentos situados antes da história de *Quake II*, o game promete juntar o que existe de melhor em termos de estratégia para combates online, um gênero que conquista cada vez mais adeptos devido ao nível de desafio e diversão proporcionado pelas batalhas.

Em *Enemy Territory: Quake Wars*, o jogador poderá escolher entre lutar ao lado dos humanos ou dos alienígenas, que no game são chamados de

stroggs. Cada grupo terá características, classes e arsenais diferentes, o que tornará interessante experimentar os dois lados da moeda.

Mas antes de você pensar que o jogo consiste apenas em uma batalha frenética entre humanos e extraterrestres, é importante ter em mente que trata-se de um game de estratégia, onde a cooperação entre os elementos de um grupo costuma valer mais do que qualquer outra coisa. Tanto que o sistema de pontuação leva em conta aspectos como eficiência na mira e o trabalho em equipe.

Usando a invasão alienígena como pano de fundo, o game oferecerá ao jogador uma dúzia de missões com objetivos variados, mas que terão

em comum o plano de tomar a base inimiga e se fixar no local. Para cumpri-las, o jogador terá à sua disposição um grande arsenal de armas. No caso dos humanos, elas são atualizações de equipamentos modernos. Já as armas alienígenas apresentam tecnologias revolucionárias que prometem impressionar.

No que se refere aos gráficos, *Enemy Territory: Quake Wars* terá cenários altamente detalhados e uma vasta gama de objetos capazes de interferir na mecânica de jogo. Para completar, efeitos de iluminação, vegetação, sombras e clima tornarão os combates, que poderão ser disputados por até 24 jogadores, ainda mais entusiasmantes.

EVOLUTION GAMES

- ORÇAMENTO **GRÁTIS**.
- ORÇAMENTO APROVADO, **GANHE UM BRINDE**.
- MELHOR PREÇO DA REGIÃO.

**“Faça como eu!
Compre na
EVOLUTION GAMES e entre
para esse time também.”**

Josué – Volante do
São Paulo Futebol Clube



PLAYSTATION 2
POR APENAS
R\$ **580**,00
OU 6 X R\$ 115,00

**Garantia
de 1 ano**

**Preço especial
para lojista**

SEDEX PARA TODO O BRASIL



Tel: (0xx11) 3361-8927 ou 3221-0312

ACESSE O NOSSO SITE:

WWW.GAMESEVOLUTION.COM.BR

EVOLUTION_GAMES@TERRA.COM.BR

Visite nossa nova loja → RUA SANTA IFIGÊNIA, 364 LOJA 239
RUA SANTA IFIGÊNIA, 364 - LOJA 105 - SÃO PAULO - SP

Revista
GAMEMASTER



ARTE NOS GAMES

Lara Croft Tomb Raider Legend

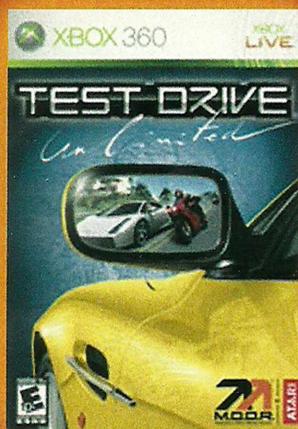
A arqueóloga mais famosa dos games retorna em boa forma. Com movimentação rica em detalhes, habilidades renovadas e curvas dignas de miss mundo, a musa mostra por que ainda tem espaço no coração dos fãs.



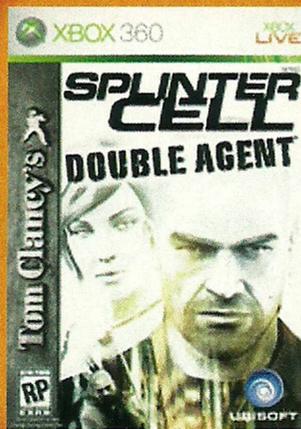
JOGOS ORIGINAIS
A PARTIR DE
R\$ 99,00



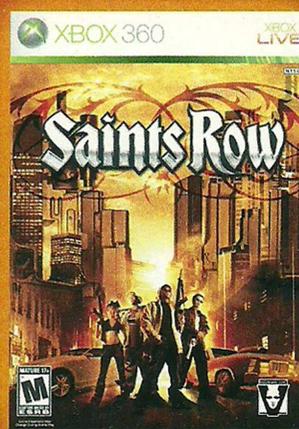
**XBOX
360**



**TEST
DRIVE**



**SPLINTER
CELL
DOUBLE AGENT**



**SAINTS
ROW**

trabalhamos
com
todos
acessórios

consulte
equipe
especializada

veja+
em nossa Loja
Virtual

em até
3x

TELEVENDAS (11)

3825-7600



**PLAY
STATION
II SLIM**



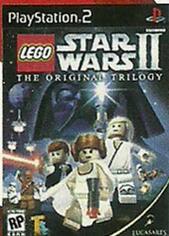
**GAME
CUBE**



**PSP
PLAYSTATION**



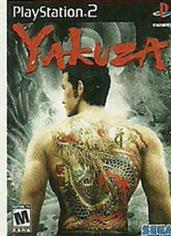
**NINTENDO
DS
LITE**



**LEGO
STAR
WARS II**



OKAMI



YAKUSA



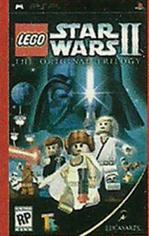
**BATEN
KAITOS
ORIGINS**



**ONE PIECE
GRAND
ADVENTURE**



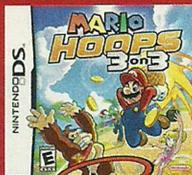
**GUILTY
GEAR
JUDGMENT**



**LEGO
STAR
WARS II**



**ULTIMATE
GHOST 'N'
GOBLINS**



**MARIO
HOOPS
3 ON 3**



**MARIO
VS
DONKEY
KONG 2**

WWW.NETUNIA.com.br

**ATENDIMENTO
PERSONALIZADO**

**ACEITAMOS
CARTÕES:**



PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO, SUJEITO A APROVAÇÃO DO CRÉDITO.
FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - ESTOQUES LIMITADO - PREÇOS SUJEITOS A VARIAÇÃO CAMBIAL - PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ FINAL DO ESTOQUE



FICHA TÉCNICA

Plataforma: DS
 Distribuidora: Capcom
 Produtora: Capcom
 Tipo: Ação
 Previsão: Setembro de 2006

● Pela primeira vez a série oferece a possibilidade de controlar uma personagem feminina



MEGA MAN ZX

Com a conhecida jogabilidade da série, mas gráficos e áudio melhorados, a seqüência de *Mega Man Zero* tem tudo para agradar os fãs

Pouco a pouco as mulheres estão conquistando espaço no mundo dos games. *Mega Man ZX*, a seqüência de *Mega Man Zero*, do Game Boy Advance, por exemplo, será o primeiro jogo da série a trazer uma personagem controlável do sexo feminina.

A trama se passa séculos após a guerra entre humanos e robôs ter chegado ao fim e retrata um mundo onde as duas espécies vivem em harmonia. O problema, no entanto, é que nem tudo está tranqüilo. Em zonas intocadas do mapa, seres robóticos chamados Mavericks começam a planejar a destruição da raça humana, justamente no local onde estão os principais elementos do

game: os Biometals. Considerados verdadeiras relíquias vivas, eles contêm a essência dos guerreiros que ali morreram, além de informações sobre o ambiente, seus habitantes e tudo mais que ocorreu no local ao longo da história.

O personagem principal (que pode ser um homem ou uma mulher, cabe a você escolher) tem a missão de transportar dois Biometals, X e Z, até uma área de segurança. Só que devido ao ataque de um dos robôs, o herói acaba absorvendo o material X e, assim, adquirindo poderes especiais. É neste ponto que tudo começa. No comando de Vent ou Aile (são estes os nomes dos personagens controláveis) o

jogador poderá retornar à forma humana quando tiver vontade, perdendo assim as características extraordinárias.

O jogo consiste, basicamente, na busca por novos elementos que tornem possíveis as mais variadas transformações. Alguns oferecem super-poderes que permitem ao personagem atravessar paredes, enxergar no escuro, planar sobre as águas e até mesmo ficar ciente do nível de energia dos oponentes.

Se você é fã da série, não terá problemas com a jogabilidade, uma vez que ela segue o estilo frenético e alucinante das versões anteriores. Já os gráficos e os sons prometem tirar proveito de todos os recursos do portátil para oferecer belas animações e uma trilha-sonora pra lá de clássica. Para completar o pacote, pela primeira vez na história da série, os personagens terão voz – já estava mais do que na hora!



● Em sua estréia no DS, os personagens de *Mega Man* finalmente terão voz



● O game promete driblar a falta de um analógico com efeitos gráficos de ponta e muita velocidade

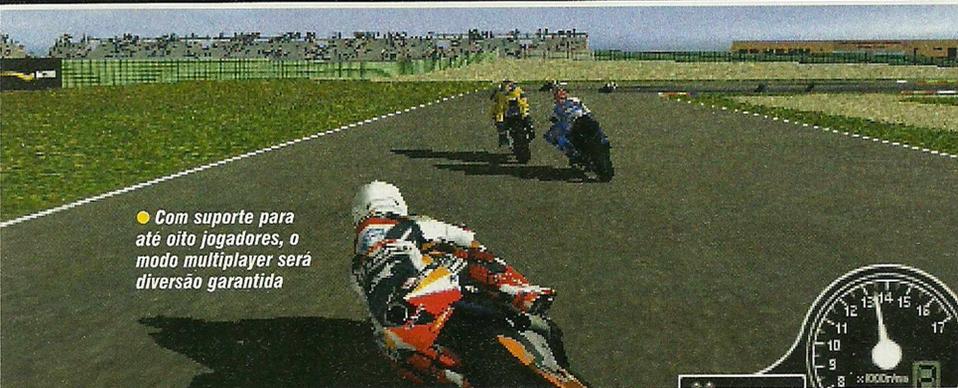
FICHA TÉCNICA

Plataforma: PSP
 Distribuidora: Namco Bandai
 Produtora: Namco Bandai
 Tipo: Corrida
 Previsão: Setembro de 2006



● Você correrá com pilotos e motos oficiais nos circuitos da temporada de MotoGP

MOTOGP



● Com suporte para até oito jogadores, o modo multiplayer será diversão garantida

A Namco Bandai pode ser considerada o alicerce das plataformas da Sony quando o assunto é velocidade sobre rodas. Além de deter os direitos da série de corrida *Ridge Racer* para as plataformas da empresa, é ela que cuida da franquia *MotoGP*. Na estréia do seu game de motos no PSP, a expectativa é que a produtora repita o trabalho apresentado nas versões de mesa, unindo belos gráficos a uma mecânica intuitiva, porém fiel, de controle sobre duas rodas.

O melhor de um jogo ser licenciado pela própria competição, como é o caso de *MotoGP*, é poder usar pilotos e motos de verdade para competir nos circuitos das competições reais. No caso dos pilotos, são mais de 30 opções para você escolher. Entre os esportistas de maior destaque disponíveis no game estão o italiano

Valentino Rossi e o espanhol Sete Gibernau.

Como na versão de mesa, o jogo oferecerá uma estonteante sensação de velocidade, efeitos gráficos de ponta, um campo de visão ampliado, muitas quedas e simulações de acidentes. Entretanto, o jogador pode ter uma certa dificuldade no princípio para se acostumar aos controles.

Para finalizar, *MotoGP* oferecerá uma grande variedade de modos de jogo que visam agradar todo tipo de jogador. Entre os modos de jogo estão o tradicional arcade, para partidas casuais, a temporada completa, que exigirá um pouco mais de empenho caso o jogador queira se sagrar campeão, e o multiplayer, com suporte para até oito jogadores, prometendo garantir muita diversão nas reuniões entre amigos.



● Esta imagem é da versão para DS

GUNPEY

FICHA TÉCNICA

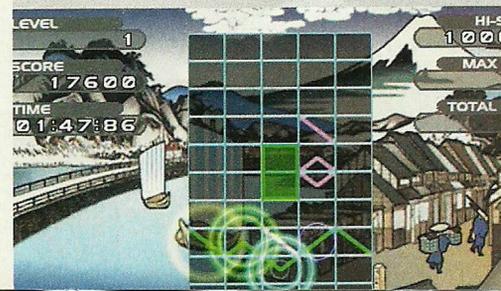
Plataforma: PSP/DS
 Distribuidora: Namco Bandai Produtora: Q Entertainment
 Tipo: Quebra-cabeça Previsão: 2º semestre de 2006

Depois do sucesso de *Lumines*, que em breve ganhará uma seqüência para PSP – além de versões para Xbox 360 e PlayStation 2 –, a nova aposta do estúdio de Tetsuya Mizuguchi responde pelo nome de *Gunpey*. O título, que leva este nome por ser baseado no modelo de jogo inventado pelo criador do Game Boy, Gunpei Yokoi, é um dinâmico quebra-cabeças.

O jogador deve unir pequenos fragmentos de retas que surgem nos mais diversos ângulos para formar linhas extensas (ou colunas) que, após serem construídas, desaparecem da tela e se transformam em pontos.

Apesar de ser um game multiplataforma, a produtora espera lançar versões distintas para cada aparelho, sempre levando em conta as características específicas deles. O DS, com sua tela sensível ao toque, receberá uma versão chamada *Connect the Sounds*. Já o PSP, cujo ponto alto é a reprodução de vídeos e sons, ficará com a *Reverse*.

Como não poderia deixar de ser, *Gunpey* ainda contará com a febre musical que é tradição do estúdio japonês. Serão cerca de 40 cenários e faixas diferentes. Além disso, o jogo permitirá que até duas pessoas disputem partidas por meio da conexão sem fio.



PREVIEWS



EYETOY PLAY 3

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2

Distribuidora: SCE Produtora: SCE London / Kuju Brighton

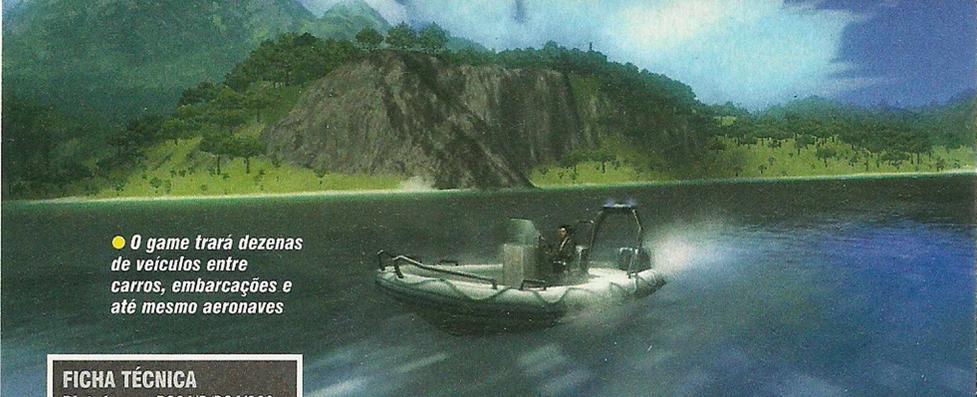
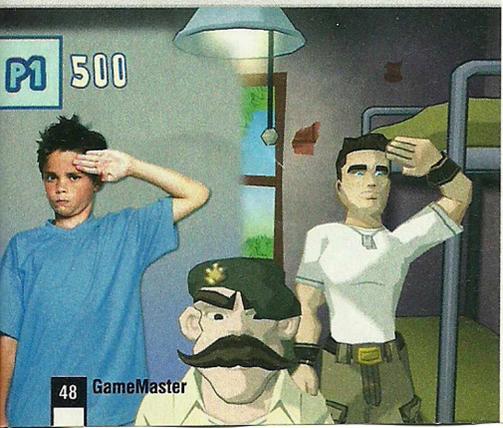
Tipo: Casual Previsão: Setembro de 2006

O *EyeToy Play*, o jogo para PlayStation 2 que reúne uma série de brincadeiras, todas usando a câmera, está prestes a chegar à terceira edição. A primeira versão, lançada em meados de 2003, foi um sucesso. Mas a falta de criatividade na elaboração das atividades fez com que o segundo *EyeToy Play* não fosse tão bem assim.

Para evitar que o problema se repita nesta terceira versão, a Sony uniu as forças de dois de seus estúdios britânicos para trazer a inovação de volta à série. O resultado será um game com cerca de cinquenta brincadeiras interativas como boliche, vôlei de praia, atletismo e pescaria, além de minijogos que simulam situações especiais como um show de rock e uma visita ao salão de cabeleireiros.

A grande novidade de *EyeToy Play 3*, no entanto, será o aumento da resolução usada para capturar a imagem dos jogadores, o que garantirá a reprodução de imagens e movimentos com muito mais fidelidade.

Como se trata de um game para ser jogado por toda a família, *EyeToy Play 3* suportará até quatro jogadores simultaneamente. É a garantia de boas doses de diversão.



● O game trará dezenas de veículos entre carros, embarcações e até mesmo aeronaves

FICHA TÉCNICA

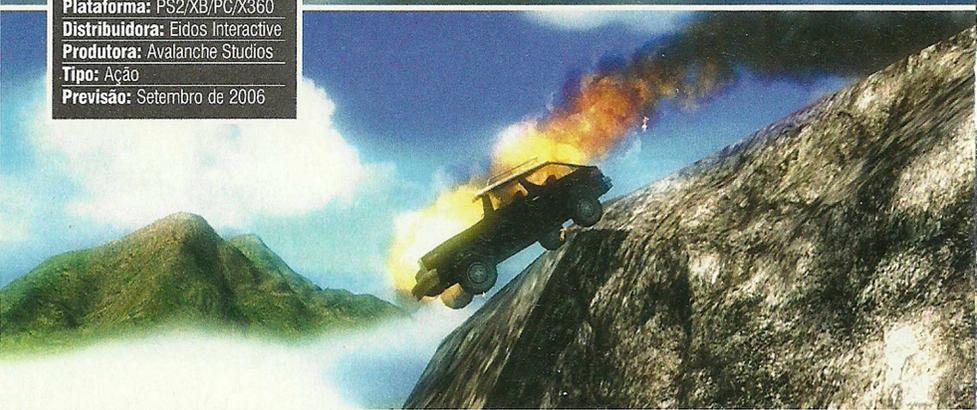
Plataforma: PS2/XB/PC/X360

Distribuidora: Eidos Interactive

Produtora: Avalanche Studios

Tipo: Ação

Previsão: Setembro de 2006



JUST CAUSE

Usar paraísos sul-americanos para ambientar jogos está virando moda. É cada vez maior o número de games que utiliza este tipo de cenário, embora nem sempre de forma positiva. Um bom exemplo é o jogo *Just Cause*, da Eidos. Ele mistura ingredientes de *Grand Theft Auto* e *Mercenaries* e toda a trama é ambientada na ilha portenha de San Esperito, um paraíso tropical que enfrenta dificuldades por estar sob o controle de um ditador corrupto.

No papel de um agente do governo norte-americano, o jogador deverá destituir o político de seu cargo e garantir a paz mundial. Mas não pense que o seu único inimigo será o governo, pois a ilha estará tomada por diversas facções criminosas e muitos outros obstáculos.

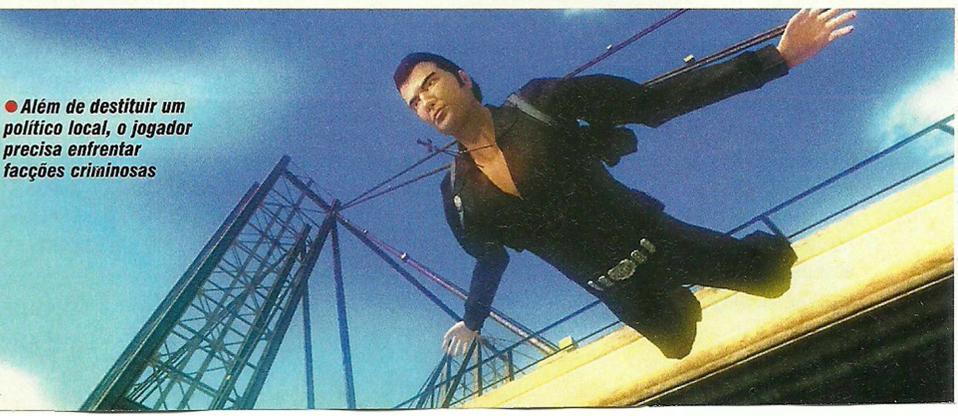
Para a alegria geral, *Just Cause* não é um jogo linear. Cabe ao jogador decidir como cumprir a sua meta principal. Ele pode, entre outras coisas, formar alianças com a população, com os cartéis e até mesmo com grupos criminosos.

De acordo com o presidente da Avalanche

Studios, que é a empresa que está desenvolvendo o game, o objetivo é entregar uma aventura onde o jogador seja de fato o protagonista, podendo decidir como agir nas mais variadas situações.

O jogo promete cerca de 315 missões paralelas e a possibilidade de o jogador controlar dezenas de veículos, como carros, embarcações e aeronaves. Já no que se refere aos cenários, pode-se dizer que se o estúdio cometeu algum crime, foi exagerar no tamanho da ilha. Ela é gigantesca e apresenta terrenos variados como áreas montanhosas, pequenas vilas, florestas e praias, além de ambientes fechados (principalmente cassinos e cabarés) dignos de uma civilização dominada pela ilegalidade.

Just Cause tem todos os ingredientes para agradar. Resta agora saber se o game terá ou não um modo online, informação que ainda é mantida em segredo. Em se tratando de um jogo da Avalanche, é bem provável que as disputas online estejam presentes. Afinal, a empresa não deixaria uma chance dessas passar.



● Além de destituir um político local, o jogador precisa enfrentar facções criminosas

EU QUERO meu Play!!!

Detonamos o Slim
R\$ 699,00

pagamento à vista

Aparelho com
01 controle Original



- ★ Aceitamos cartões
- ★ Produtos originais
- ★ Garantia estendida
- ★ Aprovação por telefone
- ★ Sedex para todo Brasil
- ★ Parcelamos em até **15X no carnê**

RICKY
Brinquedos

Em mais de 20 anos de história, a indústria de games avançou muito no País, apesar dos obstáculos enfrentados

O Brasil que faz jogos

por Théo Azevedo

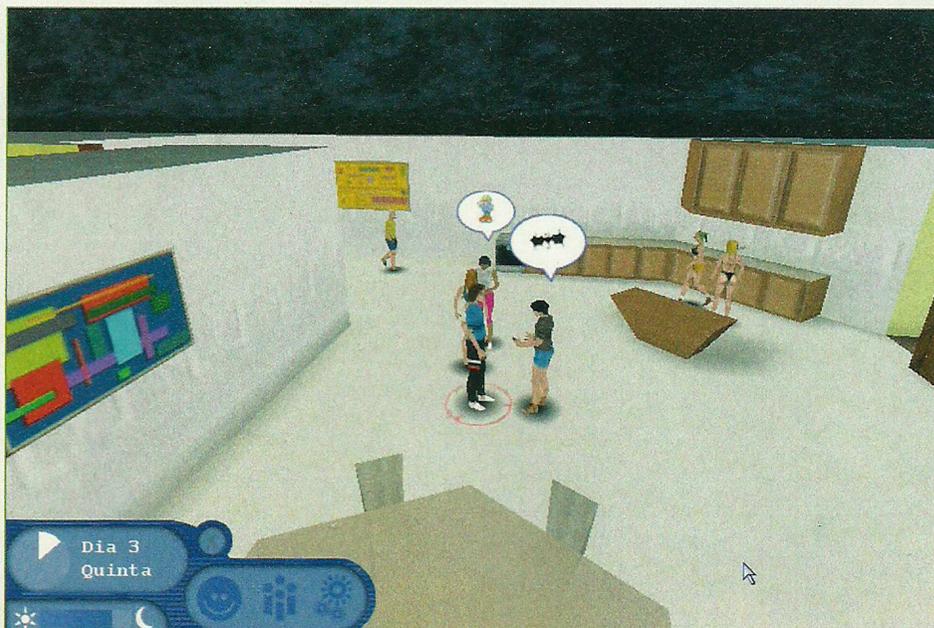
A história da indústria dos games no Brasil é, em alguns aspectos, muito parecida com a do cinema nacional. Feita por gente apaixonada, que se esforça e batalha em busca de um objetivo, mas que muitas vezes sucumbe diante dos inúmeros obstáculos encontrados (condições econômicas precárias, impostos altos e muita pirataria). Por isso, é de se admirar que hoje existam no país cerca de 55 empresas dedicadas à produção de jogos, segundo a ABragames (Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos).

De fato, o setor cresceu muito nos últimos tempos, mas o que pouca gente sabe é que a produção brasileira de games começou há mais de 20 anos.

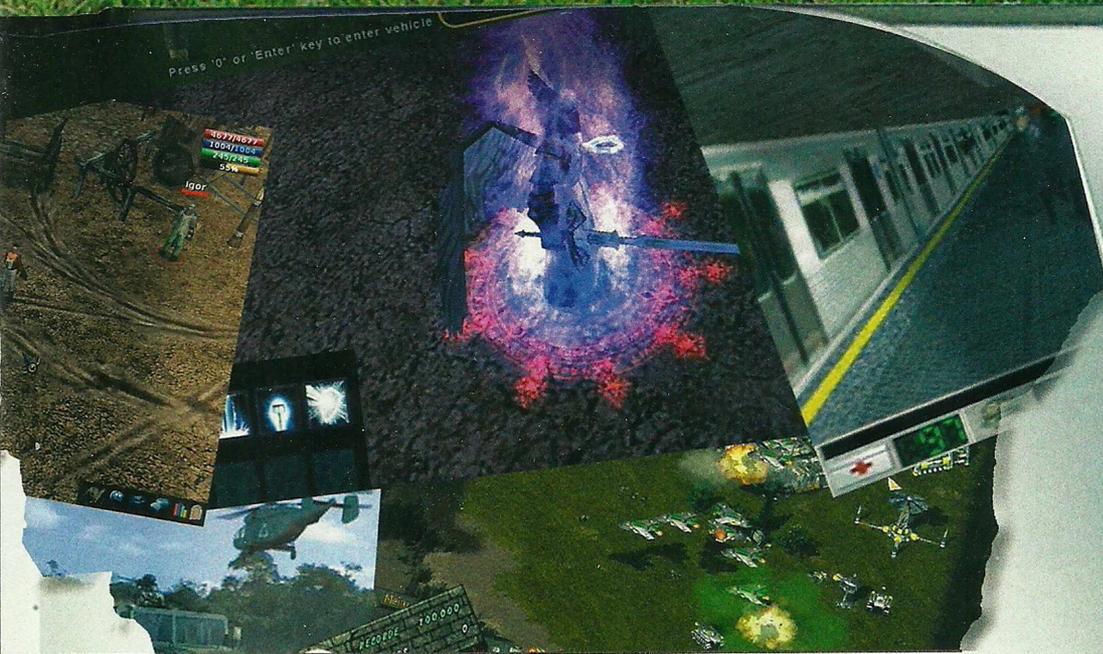
O pontapé inicial foi dado por *Amazônia*, um jogo de aventura em texto criado pelo programador Renato Degiovani, no início da década de 80. Naquela época, o computador era utilizado quase exclusivamente para desempenhar atividades "sisudas", como editoração eletrônica, cálculos etc.

O game começava com um acidente aéreo e o objetivo do jogador era escapar da floresta que dá nome ao jogo digitando comandos de texto na ordem correta, dentro de um número limitado de tentativas. O game era um bálsamo na vida dos programadores e usuários que vislumbravam no computador algo além de uma ferramenta de trabalho.

Curiosamente, nos anos seguintes a produção de



● Jogos baseados em programas de TV como o *Big Brother* foram uma alternativa para a indústria nacional



jogos no país passou quase em branco. A história só começou a mudar em meados da década de 90, quando os PCs se popularizaram. Foi nessa época, mais especificamente em 1996, que *Incidente em Varginha* apareceu nas prateleiras nacionais.

O game era um shooter baseado na suposta aparição de ETs na cidade mineira e a ação se desenrolava em cenários como a Praça da Sé (São Paulo), a Baía de Guanabara (Rio de Janeiro) e São Tomé das Letras (Minas Gerais). *Incidente em Varginha* chegou a ser comercializado na Europa, Ásia e em países da América do Sul, onde, fez mais sucesso que no Brasil, fato que deixava aborrecido Marcos Cuzziol, um dos proprietários da Perceptum, produtora do jogo.

Para Cuzziol, a dificuldade em conseguir um bom contrato com os distribuidores locais – empresas que levam o jogo até as lojas, cuidam do marketing e procedimentos comerciais –, inviabilizava o processo. A Perceptum chegou a desenvolver uma continuação de *Incidente em Varginha*, com gráficos bastante promissores para a época, mas o jogo não saiu do papel.

Caminhos abertos

O início da Continuum não foi muito diferente do começo das demais empresas de criação de jogos



brasileiras. Um grupo de amigos – do curso de Bacharelado em Informática da UFPR (Universidade Federal do Paraná), no caso – se reuniu com o objetivo de fazer jogos. Com auxílio de uma incubadora tecnológica estadual, a produtora lançou um puzzle chamado *Othello* e, em seguida, começou a trabalhar em *Outlive*, o primeiro jogo de estratégia em tempo real brasileiro.

Foram necessários 32 meses para que os oito jovens de Curitiba finalizassem o jogo e, em outubro de 2000, mostrassem um produto nacional com qualidade suficiente para conquistar o mundo. Meses depois, a Take Two lançou *Outlive* nos Estados Unidos e Europa. O empreendedorismo da Continuum mereceu até uma matéria no jornal *The New York Times*.

O jogo poderia ter alcançado sucesso muito maior, mas problemas semelhantes aos que a Perceptum enfrentou com *Incidente em Varginha* – ou seja, o canal e formato de distribuição –, obrigaram a Continuum a dividir o tempo que deveria ser gasto no desenvolvimento entre as questões comuns ao processo (design, programação, caça a bugs) e a árdua missão de levantar dinheiro e a busca da forma mais adequada de vender *Outlive*. O resultado é que o game teve vários atrasos e chegou às lojas defasado.

Posteriormente, a Continuum desenvolveu, a pedido de emissoras de TV, jogos baseados em programas como *Big Brother* e *No Limite*. Um pouco mais tarde, a companhia obteve a licença para desenvolver games para Xbox e disse estar trabalhando em um projeto, cujos detalhes nunca revelou.

Por falar em televisão, esta foi uma "mina de ouro" descoberta pelas produtoras de jogos, embora o resultado fossem games de gosto um tanto duvidoso.

● Apesar da temática nacional, *Incidente em Varginha*, fez mais sucesso na Europa, na Ásia e em outros países da América do Sul que no Brasil



A mão-de-obra tornou-se mais qualificada, a ponto de despertar a atenção de grandes empresas dos games – há brasileiros trabalhando na Electronic Arts, Atari e Blizzard

Além dos jogos já citados, foram criadas versões em game de *Qual é a Música?* e *Show do Milhão* (considerado por muitos o jogo mais vendido no país). Eram títulos divertidos para jogar em família, mas faltava apuro técnico. Para completar, apresentadores como Gilberto Barros e Ratinho pegaram carona na moda e colocaram nas lojas verdadeiros caça-níqueis.

Anos dourados

Com o surgimento de cursos especializados em desenvolvimento de jogos e a aparição de diversas empresas nacionais, a indústria brasileira de jogos iniciou seu melhor momento produtivo e criativo, com o lançamento de dezenas de títulos no mercado, nos variados gêneros.

Algumas produtoras tentaram explorar o mercado online, como a Jynx Playware, de Recife, que desenvolveu *Futsim*, um simulador de técnico de futebol. No game, o jogador administrava a sua própria equipe de futebol, desafiando os demais usuários em partidas via internet.

Mas mesmo no período de ouro da produção de games não havia garantia de lucro. Tanto que a frase

pendurada em um quadro na sala de entrada da Ignis Games, em Niterói, dizia: "Desenvolveremos aqui bons jogos. Com lucro – sempre que possível, com prejuízo se necessário. Mas sempre bons jogos". A produtora foi a responsável por *Erinia*, o primeiro MMORPG brasileiro, que levou três anos para ficar pronto e foi lançado em maio de 2004.

O principal diferencial do jogo era o seu universo, que misturava elementos medievais e do folclore brasileiro. Figuras como sacis e até o homem do saco dividiam espaço com dragões. Dava até para fazer macumba para outros jogadores, que se livravam do feitiço recorrendo às sessões de descarrego.

Até o final de 2004, *Erinia* ia muito bem, havendo registrado o cadastro de 25 mil usuários. Havia inclusive a expectativa de lançá-lo em outros países, como a Alemanha, por exemplo. Porém o tempo foi passando e *Erinia* definhando, incapaz de manter uma média de jogadores suficiente para se sustentar. Sem dinheiro, as melhorias e novidades não vieram e o jogo foi praticamente desativado.

Talento tipo exportação

A Southlogic Studios, de Porto Alegre, decidiu apostar em um mercado diferente: o do exterior. Afinal, a dificuldade em conseguir um distribuidor que banque a produção de um game é enorme e, como sobram jogos, a concorrência quase não deixa espaço.

Depois de escutar muitos "nãos", a empresa fechou um acordo com a Atari e produziu as versões da série de caça esportiva *Deer Hunter*. É no mínimo inusitado ver uma produtora nacional desenvolver jogos baseados em uma prática pouco apreciada no Brasil, mas extremamente popular na América do Norte, onde a série é um sucesso. Em um esforço patriótico, *Deer Hunter 2004* chegou a ser distribuído no Brasil, mas não alcançou bons resultados.

Mas nem só de caça vive a Southlogic. Recentemente ela ajudou a fazer o design de fases de *Hummer Badlands*, game de corrida para PS2 e Xbox.

Repensar faz parte do show e, entre exemplos bem sucedidos e outros nem tanto, as empresas perceberam que vender jogos de "caixinha" no Brasil não era a única alternativa. Havia outras opções como games para celulares, advergames (jogos feitos com fins publicitários), títulos online e webgames, apenas para citar alguns exemplos.

Além disso, a indústria se fortaleceu com o surgimento de mão-de-obra mais qualificada, vinda das dezenas de cursos de desenvolvimento de jogos criados no Brasil – estes profissionais despertaram inclusive a atenção de grandes empresas de games internacionais e hoje muitos brasileiros trabalham em empresas como Electronic Arts, Atari e Blizzard. Para completar, o governo, através do concurso JogosBR, resolveu estimular a produção nacional de games. É uma prova de que o jogo está apenas começando.

● Criado no Brasil, o jogo de caça esportiva *Deer Hunter* fez sucesso nos Estados Unidos



O Pioneiro



De acordo com o catálogo Game Brasilis, organizado pelo Senac, o jogo *Amazonia*, de Renato Degiovani, foi o primeiro criado no país. Mas o próprio autor do game diz, sem a menor cerimônia, que houve outros jogos antes deste, alguns criados por ele próprio. “*Amazonia* aparece como o primeiro jogo porque o catálogo levou em conta apenas jogos comerciais”, afirma.

Quase 20 anos depois do lançamento de *Amazonia*, Renato ainda vende jogos em seu site, onde também ensina a programar jogos e divulga games de sua autoria. Confira a seguir a entrevista que ele deu à **GameMaster**. Nela, Renato fala sobre a sua obra mais célebre e sobre a realidade do profissional criador de jogos no país:

GameMaster – *Amazonia* foi o primeiro jogo desenvolvido no Brasil?

Renato Degiovani – O *Amazonia* não é nem de longe o primeiro jogo feito no Brasil. Antes mesmo de existir a revista *Micro Sistemas*, a *Nova Eletrônica* publicava, no *Clube da Computação*, pequenos programas – eu mesmo publiquei meu primeiro programa lá, um controle de conta corrente. A *Micro Sistemas* também publicou diversos jogos antes do *Aventuras na Selva*, que depois daria origem ao *Amazonia*.

Eu criei o *Aventuras na Selva* e o *Aeroporto 83* em 1982, e os projetei como produtos a serem publicados e vendidos em banca. O *Aeroporto 83*, além disso, seria o primeiro jogo brasileiro escrito em linguagem de máquina. Ele foi publicado antes do *Aventuras na Selva*, na *Micro Sistemas*, porém não teve a trajetória, uma vez que o outro jogo foi comercializado nas principais versões de computadores.

O catálogo *Game Brasilis* aponta *Amazonia* como o primeiro game brasileiro porque mapeou apenas os jogos comerciais e que foram criações originais de brasileiros, e não uma tradução de jogos estrangeiros, como era comum na época. Sob este ângulo, o *Amazonia* não só é o primeiro, como o mais importante de todos os jogos, porque acompanha até hoje a evolução das máquinas. O *Aeroporto 83* também foi atualizado, mas não tem essa mesma importância.

GameMaster – Como foi a experiência de desenvolver *Amazonia*?

Degiovani – Foi uma aventura criar o jogo, porque havia acabado de descobrir essa estrutura de adventure, onde o jogador “conversa” com o computador. Era algo completamente diferente de tudo que eu já havia visto, e desenvolver um sistema que coubesse em 16 Kbytes de memória foi uma proeza. A passagem do *Aventuras na Selva* para o *Amazonia*, como é conhecido hoje, foi mais cerebral, porque tratou apenas de ampliar as possibilidades, os locais e as situações.

GameMaster – Muitos de seus jogos têm uma identidade brasileira. Por quê?

Degiovani – Porque eu sempre quis escrever jogos em português e para brasileiros jogarem. Eu jogava adventures em inglês e ficava frustrado por perder detalhes importantes apenas por ter interpretado erroneamente uma palavra ou frase. Além disso, queria viver aventuras que falassem da minha cultura. Mas há também um componente comercial nisso tudo: os estrangeiros não vão criar jogos relacionados à nossa cultura então, quem o fizer, terá um filão do mercado só para si.

GameMaster – Por que você optou por ser um criador de jogos independente?

Degiovani – Porque isso me dá liberdade total de criação. Não preciso responder a prazos, enredos, encomendas, etc. Escolho os jogos que quero fazer e faço como bem entender. Além disso, na questão financeira, o ganho é maior como independente. Um criador que disponibilize seu jogo por meio de um distribuidor recebe um percentual baixo, sobre o preço praticado pelo distribuidor junto ao comércio. Recebe 10% no máximo. Então, se um jogo chega na loja por R\$ 30,00, ele custou ao lojista cerca de R\$ 15,00 e o criador recebe cerca de R\$ 1,50 por cópia. Se ele produzir e vender sozinho por R\$ 3,00, estará recebendo o dobro. É matemática simples, do jardim de infância, mas que muita gente boa, que pretende ser desenvolvedor, ainda não percebeu.



“Eu jogava adventures em inglês e ficava frustrado por perder detalhes importantes apenas por ter interpretado erroneamente uma palavra ou frase. Além disso, queria viver aventuras que falassem da minha cultura e não da de outros”

● *Amazonia* é considerado o primeiro jogo comercial criado no Brasil

O Futuro

Números da indústria de games no Brasil

- **Produtoras:** aproximadamente 55
- **Cursos:** pelo menos dois de graduação, dois de pós-graduação e vários cursos livres
- **Empregos:** cerca de mil pessoas, entre funcionários, estagiários e bolsistas
- **Dinheiro:** estima-se que o setor movimente mais de US\$ 100 milhões por ano

Abragames é hoje a entidade que defende os interesses dos produtores de jogos no Brasil, buscando alternativas para impulsionar o mercado. Uma delas é um estudo, disponível para download em www.abragames.com.br/downloads.html, que mostra como o setor pode ser lucrativo e bem sucedido no país.

A **GameMaster** conversou com Marcelo Carvalho, presidente da Abragames, para falar sobre o atual cenário do desenvolvimento de jogos no país e, naturalmente, sobre o que o futuro reserva:

GameMaster – Como você avalia o atual cenário da produção de games no Brasil?

Marcelo Carvalho – Vejo com muito bons olhos. As empresas ainda são pequenas e a maioria ainda está amadurecendo profissionalmente, então deve demorar a dar frutos. Mesmo assim, é possível observar que o mercado vem crescendo, as oportunidades aumentando e é apenas uma questão de alguns anos para o Brasil começar a ganhar tradição no mercado internacional.

GameMaster – Atualmente, há dezenas de cursos especializados em games. O país tem condições de absorver todos estes profissionais?

Marcelo – Por enquanto, não. Mas faz parte do processo "visionário" de criação de cursos se antecipar à demanda. Assim, os profissionais que estão começando agora encontrarão espaço no mercado quando estiverem se formando, daqui quatro anos.

GameMaster – O plano diretor da Abragames rendeu frutos junto às autoridades ou ao próprio governo?

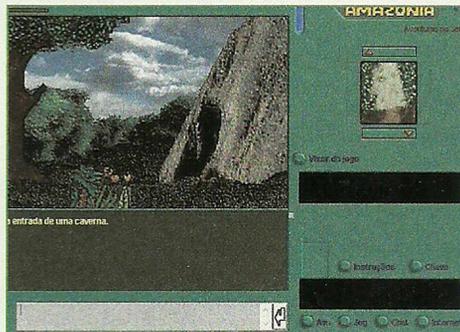
Marcelo – Acredito que esse plano tenha sido uma das principais iniciativas realizadas até hoje no sentido de promover o desenvolvimento de jogos no Brasil. Apesar de ser apenas um documento, ele é a base de atuação da associação durante 5 ou 10 anos. Das 13 ações listadas lá, duas estão em fase avançada (Ações 1 e 2), três já estão começando (Ações 9, 11 e 12) e ainda tem uma que está prestes a acontecer (Ação 4). É claro que os resultados visíveis dessas ações só aparecerão com o tempo.

GameMaster – Na sua opinião, o que falta para o país deslanchar como produtor de games?

Marcelo – Acredito muito no Plano Diretor como a base do sucesso do país nesse segmento. Mas, sem dúvida, a ação de maior impacto seria a 3, que sugere a criação de linhas de crédito para as empresas com juro zero. Essa ação é até melhor do que outras ações que oferecem dinheiro a fundo perdido. Normalmente, o dinheiro a fundo perdido envolve uma série de questões subjetivas, muitas empresas não utilizam bem esses recursos e eles não retornam para maiores investimentos. A linha de crédito é uma forma da empresa conseguir se alavancar e depois devolver o dinheiro para os cofres públicos. Isso é algo importante e emergencial para os produtores de games, porém a FINEP e o BNDES, que poderiam realizar tais ações, estão aquém. O foco do BNDES de emprestar dinheiro subsidiado, principalmente a empresas grandes, é prejudicial ao Brasil. O foco, sem dúvida, precisa ser as pequenas empresas de base tecnológica.

GameMaster – Hoje, o mercado oferece várias

Games que fizeram história no Brasil



Amazônia – 1983 – Renato Degiovani
Um adventure em texto cujo primeiro nome foi *Aventuras na Selva* e no qual o objetivo é escapar com vida após um acidente aéreo na Floresta Amazônica. As ações são executadas a partir de frases, compostas por verbos e objeto. É considerado o pioneiro da produção nacional de jogos.
Para jogar: www.tilt.net.



Incidente em Varginha – 1996 – Perceptum
O primeiro shooter tupiniquim tinha que ser baseado em um caso tipicamente brasileiro. Você luta contra alienígenas em cenários que passam por Minas Gerais, São Paulo e Rio de Janeiro.
Para jogar: até o fechamento desta edição, havia cópias do jogo à venda por R\$ 9,90, em www.ciadosoftware.com.br/produto.asp?produto=63.

alternativas (celulares, internet, advergames) além dos games AAA (triple A, jogos feitos para o sucesso, com orçamento milionários). Qual delas é mais atraente?

Marcelo – Todos esses segmentos têm a oferecer. O fato é que serviços, como os advergames, podem ser um fator limitante para o crescimento das empresas. O mercado ainda não cresceu o suficiente. Para aumentar os ganhos, é preciso contratar mais funcionários, aumentando os custos e o risco. As agências ainda não perceberam o real valor dos advergames. E existe uma concorrência forte de "grupos de amigos" que oferecem baixos preços e também baixa qualidade, criando uma distorção no mercado. Outros segmentos, como o mercado online e o de celulares, já permitem a criação de produtos. Esses sim têm o potencial de atingir os consumidores (sem os custos de replicação, logística e distribuição) e podem transformar a realidade de empresas nacionais.

GameMaster – O Brasil não poderia, por exemplo, despertar a atenção de grandes empresas, como Electronic Arts e Ubisoft, para oferecer uma filial local, com mão-de-obra mais barata?

Marcelo – Acredito que sim. É uma questão apenas dessas empresas olharem com carinho para o Brasil e perceberem este potencial. Apesar de o Brasil ter um ambiente de negócios ruim (considerando impostos, legislação trabalhista, outras legislações, burocracia, juros altos, etc), provavelmente seria vantajoso se essas empresas desenvolvessem games por aqui.

GameMaster – Quais ações a ABragames tem promovido para impulsionar o setor?

Marcelo – São diversas ações que acontecem em paralelo, mas posso citar uma mais significativa que vai acontecer em agosto: a ABragames, em parceria com a Apex, levará as desenvolvedoras para a Games Convention, na Alemanha. Serão produzidos catálogos, CDs e haverá um estande da ABragames no evento, além de um consultor especializado que apresentará o Brasil, gerando negócios na feira.

GameMaster – O lançamento oficial dos consoles no Brasil representaria um progresso para os produtores de jogos?

Marcelo – Sim. Provavelmente não seria um progresso imediato, mas o Brasil não ganha nada com pirataria e o contrabando. Quanto mais "oficial" for o nosso mercado, melhor.

GameMaster – Qual a sua opinião sobre a postura do governo diante dos produtores de games? Iniciativas como o JogosBR são suficientes?

Marcelo – Iniciativas como o JogosBR são importantes, porém não suficientes. O Ministério da Cultura, por meio da Secretaria do Audiovisual, tem feito a sua parte. Falta, é claro, que o JogosBR possa contar com muito mais recursos financeiros. Falta também um pouco mais de cuidado na organização do concurso, que tem cometido diversos erros graves. Porém, o MinC não é culpado por nada disso. Muito pelo contrário: vem tentando ajudar cada vez mais. Também existe o caso da Apex e de outras frentes que a ABragames vem abrindo junto ao governo brasileiro. As iniciativas ainda são pequenas, mas esperamos que aumentem com o passar do tempo.

“...outros segmentos, como o mercado online e o de celulares, já permitem a criação de produtos. Esses têm o potencial de atingir os consumidores (sem os custos de replicação, logística e distribuição) e podem transformar a realidade de empresas nacionais”



Outline – 2000 – Continuum

Uma guerra entre robôs e humanos é o pano de fundo para o jogo de estratégia em tempo real que abriu espaço para a indústria de games brasileira na mídia e no exterior. Embora o visual esteja defasado, o jogo apresenta inovações e um serviço para partidas online.

Para jogar: não disponível.



Deer Hunter (série) – 2002 – Southlogic Stud

A Southlogic viu na caça esportiva seu passaporte para o exterior. Com uma tecnologia gráfica produzida para um shooter, a empresa criou a série Trophy Hunter, que depois teve seu nome mudado para Deer Hunter. Foram três versões populares nos EUA e Canadá.

Para jogar: não disponível



Erinia – 2004 – Ignis Games

Misturando folclore brasileiro e elementos da Idade Média, Erinia deu vida ao primeiro RPG massivo online brasileiro e levou à tela do PC lendas e mitos típicos como saci, homem do saco, etc. Entretanto, o jogo não conquistou muitos usuários e definiu aos poucos.

Para jogar: www.erinia.com.br.



● O herói deve combater alienígenas que usam seres humanos como pasto

NOTA

8,5

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PC/X360

Distribuidora: 2K Games

Produtora: Human Head Studios

Jogadores: 1 (até 8 online) Tipo: Tiro

Destaque: Fases criativas, em que a gravidade surge diferente de como a conhecemos

PREY

Uma história de amor com clima sombrio e um herói que se enquadra perfeitamente no mito e usa o espírito como arma. Estas são as peças centrais deste game

por Nelson Alves Jr.

O mito do herói – sempre ele – dá as caras de forma nua e crua no jogo de tiro *Prey*. Tema que daria para encher a revista por meses, a mitologia explicada pelo escritor Joseph Campbell na obra "O Herói das Mil Faces", de 1972, funciona até hoje como referência para roteiristas de cinema e jogos. No bojo, o assunto trata de arquétipos, imagens psíquicas do inconsciente coletivo amplamente estudadas pelo psiquiatra suíço Carl Gustav Jung, que viveu entre 1875 e 1961. A fórmula do herói e suas buscas, a ajuda de um mestre, sua iniciação e a eterna briga entre o bem e o mal são elementos essenciais. Pense em Luke Skywalker, de *Star Wars* e pronto, eis o exemplo máximo do mito do herói.

Caramba, tudo isso para dizer que *Prey* é cativante. Mais do que elementos técnicos, a aventura do índio cherokee Tommy traz

absolutamente todas as aspirações presentes no inconsciente coletivo de Jung e no estudo de Campbell: a necessidade de sair da comunidade à qual pertence, a tentativa de conquistar novos horizontes, o abandono de modelos antiquados de vida com intuito de construir o seu próprio, a luta íntima contra a tentação de se manter preso às tradições e seu papel na batalha maniqueísta que norteia o combate.

■ Amor e lágrimas

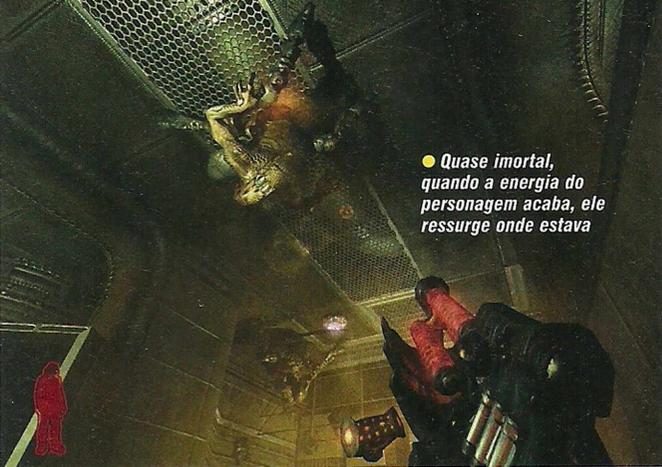
Se você acredita que uma história de amor precisa necessariamente ser melosa, *Prey* está aí para provar o contrário. O game traz clima sombrio e grotesco, recheado de monstros disformes e áreas claustrofóbicas como pano de fundo para um romance digno das tragédias gregas. Para não estragar a surpresa final, basta dizer que existe razão para um segundo episódio do jogo.

A motivação central do protagonista é salvar sua namorada, seqüestrada por alienígenas que

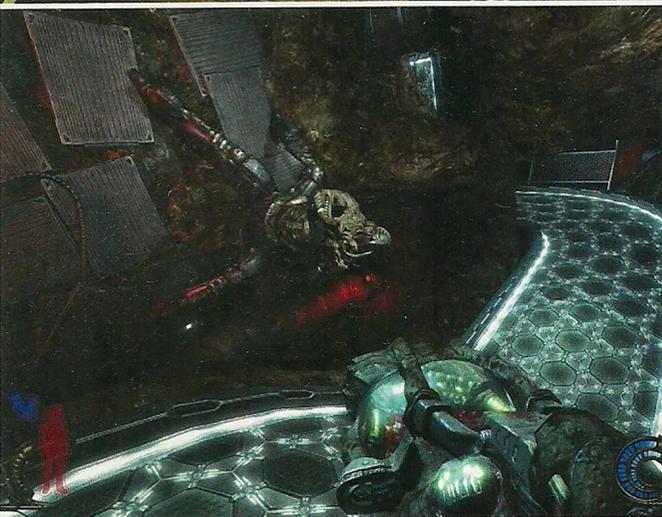
utilizam os seres humanos como pasto. Uma idéia semelhante à apresentada na trilogia cinematográfica *Matrix*.

Acontece que aqui você não é Neo, mas um cara normal com apenas uma habilidade especial: a de utilizar o espírito como arma. É aqui que surge a primeira novidade que diferencia *Prey* dos games tradicionais de tiro. Cada enigma, apesar da escassez, exige que o jogador utilize a versão etérea do personagem para avançar. Campos de força, por exemplo, impedem a passagem do corpo físico, obrigando o jogador a usar o espírito para ativar um terminal e dar continuidade à aventura. Aparentemente simples, o game apresenta alguns momentos geniais que evidenciam a criatividade empregada nas fases.

O mundo espiritual funciona também para explicar a quase imortalidade do personagem. Em qualquer jogo, seja lá de que gênero for, quando a energia acaba, é preciso reiniciar a partida. Em *Prey*, a idéia é manter a fluidez. Deste modo, sempre que você morre, seu espírito vai para o além. Neste lugar, em questão de segundos, ele readquire a energia vital necessária para continuar de onde havia parado, sem pausa.



● Quase imortal, quando a energia do personagem acaba, ele ressurge onde estava



● Se o modo solo se destaca, o multiplayer decepciona pelo excesso de simplicidade

■ Gravidade alienígena

O "design" dos estágios merece um destaque especial justamente porque apresenta a segunda e maior novidade do jogo. O uso da gravidade como todos conhecem foi completamente alterado pelos produtores. Esqueça todas as direções existentes. A orientação espacial do jogador é colocada à prova a todo instante. Levando-se em conta que tudo se passa dentro de uma nave extraterrestre, torna-se verossímil o fato de o protagonista poder andar, literalmente, pelas paredes.

A permissão para caminhar por lugares impensáveis limita-se a trechos específicos, normalmente trilhos eletromagnéticos. Além disso, há pontos especiais que servem para inverter a posição do chão com o teto. Você dá um tiro em um determinado lugar e tudo vira ao contrário. Novamente, a presença de tais opções seguem alinhadas à solução de quebra-cabeças ou para encontrar a saída.

No meio dessa salada fictícia, surgem ainda portais dimensionais na nave. Neles há dois pontos interessantes. O primeiro diz respeito ao visual arrebatador. Parece coisa de desenho animado. Olhando de lado, você enxerga apenas

um risco distorcido na tela. De trás, ele some. De frente, porém, surge o buraco dimensional flutuando no ar, permitindo que se veja outro trecho do cenário, completamente distinto do local em que você se encontra.

Agora junte todos os detalhes envolvendo a gravidade e os portais ao fato de que há inimigos, muitos inimigos, surgindo de todas as partes do cenário. O resultado surpreende, dando ar de novidade a um gênero estagnado. Claro, há o tiroteio desenfreado, mas a diversão de saber que algo pode surgir do teto é sensacional.

■ Arsenal vivo

O sistema de armamento segue o padrão de todo jogo de tiro. Você começa com uma pistolinha chiffrim e, no decorrer do percurso, ganha exemplares de maior calibre. Aqui o que se diferencia é que todas as armas são orgânicas. As únicas de metal são a chave grifo, que você já leva consigo desde o início do primeiro estágio, e a Acid Sprayer que, como sugere o nome, usa ácido como munição.

Apesar de não trazer nada memorável como a Gravity Gun, de *Half-Life*, há idéias muito bem aproveitadas. Exemplo disso é a AutoCannon, que

você ganha depois de derrotar o Centurion, um dos chefes do game. Trata-se de uma metralhadora que, de brinde, vem com o braço do monstro grudado. E ainda tem as granadas, todas com pernas.

Seguindo a linha orgânica, praticamente todo o cenário do jogo é vivo, extremamente parecido com *Doom 3*. Compreensível, já que ambos os jogos compartilham a mesma engine gráfica.

Jogadores insanos, daqueles fanáticos por dificuldade, encontrarão desafio à altura apenas no nível "cherokee". Na média, o game se desenrola de forma a não causar estresse nem deixar o jogador travado. A idéia é que a história role sem pausas desnecessárias. Por conta disso, pode ficar a sensação de que o jogo é curto, mas vale lembrar que são 24 estágios, um número bastante razoável.

Sacanagem mesmo fica para a opção multiplayer. Simples ao extremo, ela anda na contramão de toda a criatividade aplicada no modo solo. Há apenas opção para partidas do tipo mata-mata sozinho ou em equipe, e com no máximo oito competidores simultâneos. Ou seja, *Prey* vale pela história, mas deixa a desejar se a idéia é divertir-se online.

● Na maioria das fases, seu personagem comanda quatro soldados de elite chamados de Ghosts

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PC

Distribuidora: Ubisoft

Produtora: Red Storm Entertainment

Jogadores: 1 (até 32 online) Tipo: Tiro

Destaque: Melhor do que no PS2 e no Xbox, mas não se compara ao X360

● Ambientado em 2013, o game apresenta armas futuristas, mas que podem ser criadas

NOTA
8,5

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

A versão para PC do novo *Ghost Recon* desembarca no Brasil com gráficos arrasadores e ação na medida certa para quem gosta de jogos militares

por Luiz Siqueira

Antes de cometer uma heresia e comparar banana com abacaxi, a coisa mais importante a saber sobre o novo *Ghost Recon* de PC é que o jogo pouco tem a ver com a versão para o X360. Se no X360 *Ghost Recon Advanced Warfighter* foi uma revolução nos jogos de ação para consoles por conta da jogabilidade e dos gráficos arrasadores, no PC a história muda. A versão para computadores, que é toda em primeira pessoa, tem muitos detalhes e gráficos surpreendentes, mas não traz nenhuma grande inovação na dinâmica de jogo, se comparada a outros games do gênero.

Para completar, apesar do cenário e enredo idênticos, a seqüência de fases é completamente diferente. Ambas as versões se passam na Cidade do México em 2013, e têm como motivação para guerra a tentativa de grupos terroristas dominarem o governo Mexicano com o seqüestro dos presidentes dos Estados Unidos e México.

O game traz duas opções de jogo: modo campanha e modo multiplayer online. No início do modo campanha é possível perceber a gigantesca dimensão dos mapas de *GRAW* no PC. Você começa a aventura saltando de pára-quadras sobre a Cidade do México, e durante o salto pode observar que o cenário abaixo de seus pés está totalmente

modelado em 3D. Esse é outro grande trunfo da versão para computador: cenários extensos e cheios de detalhes que podem ser explorados da forma que você achar mais conveniente.

Seu personagem no game é o Capitão Scott Mitchell, que tem a missão de coordenar na maioria das fases um grupo de quatro soldados de elite conhecidos como Ghosts. O objetivo, obviamente, é restabelecer a paz na Cidade do México. Como toda a história acontece em 2013, os armamentos utilizados no jogo são futuristas, mas possíveis de se tornarem realidade. Segundo os criadores do jogo, neste futuro não muito distante, a principal arma de combate não será um rifle ou pistola, e sim o Integrated Warfighter System, uma espécie de computador de bordo para soldados cheio de recursos especiais. Equipado com esse sistema, Mitchell consegue observar toda a movimentação de inimigos na tela, se comunicar com os soldados do seu time rapidamente e transmitir ordens para outras unidades (por exemplo, helicópteros e tanques) durante os combates.

Ao mesmo tempo que são os trunfos da versão para PC, os gráficos detalhistas e os cenários enormes também são um problema, uma vez que, mesmo em computadores mais robustos, *GRAW* acaba rodando bem somente na resolução de 800 x 600. A não ser que você invista numa placa de vídeo com chipset PhysX Ageia, que fora do

Brasil custa em média US\$ 250 mais que uma placa convencional (isso mesmo, se você tem uma placa de vídeo de US\$ 200, com o chip da Ageia o preço vai para US\$ 450), dificilmente poderá aproveitar *GRAW* em sua plenitude máxima. Vale ressaltar que mesmo com toda essa exigência, o game em 800 x 600 fica com gráficos impossíveis de serem batidos por qualquer outro jogo de tiro militar em primeira pessoa.

Durante os combates, um item que chama atenção é a inteligência artificial dos inimigos e dos soldados do seu time. Os terroristas são extremamente inteligentes e às vezes fingem estar se esquivando dos tiros para, na verdade, prepararem um ataque pelas costas. Já os seus parceiros, apesar de serem ótimos atiradores, não podem caminhar livremente pelas fases, pois frequentemente caem em armadilhas dos rivais. Isso torna os combates complexos, mas divertidos, pois é preciso estar atento aos movimentos dos terroristas e manter sua equipe sempre numa rota segura.

Quem gosta de jogos de tiro no PC vai se divertir com o game. Fãs de *Counter-Strike*, por exemplo, vão achar *GRAW* mais sofisticado e provavelmente vão estranhar a falta de duas ações comuns nos shooters: salto durante a ação, para superar elementos do cenário, e a possibilidade de recolher armas pelo cenário. É óbvio que esses recursos foram removidos do jogo para manter coerência com a proposta de *GRAW*, isto é, ser um game de ação que dá muita importância para estratégia de combate, e não para tiroteios intensos. Enfim, se você gosta de shooter militares, *GRAW* no PC é garantia de muitas horas de diversão.



www.playersbrasil.com.br
PLAYERS®

Acessórios para PlayStation, Megadrive,
Super Nintendo e consoles de 8 bits.



Controle o seu destino!!!

ADAPTADORES, CABOS, CONECTORES, CONTROLES, MEMORY CARD, CONVERSORES, RF, CONSOLES



PLAYERS é marca registrada da B.A.F. Comercio Ltda

TEL:(0xx11)3313-6145/3313-0441

www.playersbrasil.com.br bafcomercio@uol.com.br

Consulte com nosso distribuidores

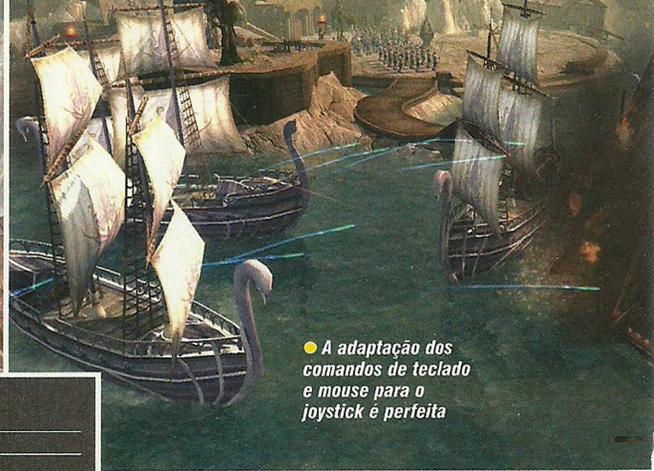
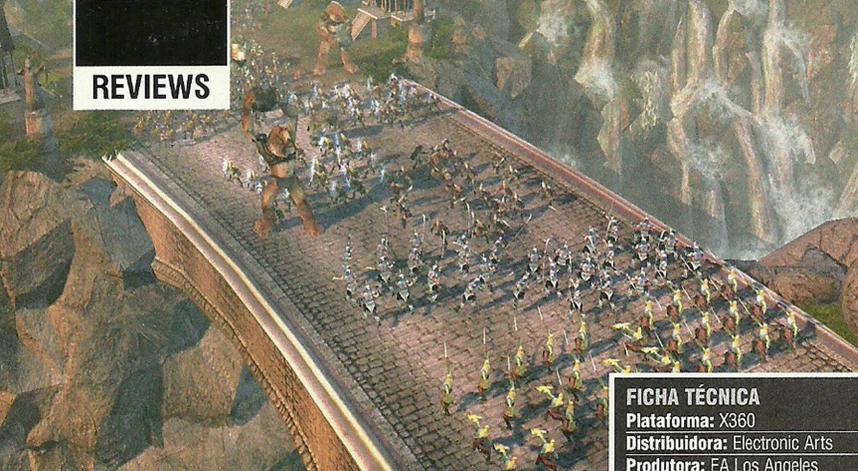
Supersônico
Tel:(0xx11)3227-9870

Amir
Tel:(0xx11)3313-5902

Atacado dos Games
Tel:(0xx11)221-8674

Auzycle
Tel:(0xx21)3970-6330

Inicial Games
Tel:(0xx19)3236-0179



● A adaptação dos comandos de teclado e mouse para o joystick é perfeita

FICHA TÉCNICA

Plataforma: X360

Distribuidora: Electronic Arts

Produtora: EA Los Angeles

Jogadores: 1 (até 4 online) **Tipo:** Estratégia

Destaque: Um jogo de estratégia que funciona perfeitamente sem teclado e mouse



● O único ponto negativo é o processamento, que deixa a desejar

NOTA
8,0



LOTR: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

Com controle fácil e acesso rápido às opções, a versão do game para X360 é tão boa que garantiu ao título um segundo review na GameMaster

por Nelson Alves Jr.

Você, leitor, sabe bem que a **GameMaster** faz a crítica de um jogo multiplataforma uma única vez. Raramente – pra não dizer nunca – a revista analisa o mesmo título lançado para diversas plataformas. A menos que existam diferenças cruciais, o que classificaria o feito como exceção. Neste caso, a exceção chama-se *LOTR: Battle for Middle-Earth II*. Devidamente analisado na edição 17, com direito a todos os bônus presentes na edição nacional da versão para PC, o jogo volta às páginas da revista por uma razão simples: é a primeira estratégia em tempo real desenvolvida para o X360. E com um detalhe: num gênero em que teclado e mouse são itens essenciais, a produtora conseguiu contornar o problema adaptando o uso do joystick sem retirar nenhuma das ações necessárias.

Utilizando competência e criatividade, a empresa mapeou os comandos no controle de forma que o acesso às inúmeras ações ficaram intuitivas e descomplicadas. Claro, a agilidade permitida pelo PC, principalmente pelos atalhos no

teclado, são imbatíveis. Vale esclarecer, porém, que em se tratando de um RTS (Real Time Strategy) no videogame, você tem em *LOTR* o melhor exemplar disponível já criado. Nada se equipara ao que a EA conseguiu em termos de controle.

Explicando de forma resumida: o analógico esquerdo movimentava o cursor e o direito, a tela. Para selecionar uma tropa, basta clicar com o A. Segurando esse mesmo botão, o cursor se transforma num pincel, permitindo marcar todo o agrupamento que estiver na tela. Quer mais simplicidade? Pois é possível mapear o digital como você quiser. Um exemplo: dando um toque para baixo você seleciona o exército inteiro, independentemente de onde os soldados estiverem no mapa. Até mesmo os menus de acesso a construções e magias está acessível com apenas um toque no R. Segure-o e todas as opções surgem, bastando dar o ok para seguir em frente.

Vale ressaltar ainda que o gênero, extremamente popular nos computadores, pode causar estranheza aos jogadores acostumados apenas a videogames. A mecânica foge a tudo o que

se está acostumado a ver. Raciocínio e reflexos ágeis são essenciais, assim como paciência para se acostumar ao esquema da partida. No entanto, uma vez entendido o sistema, pode ter certeza que você não vai querer largar o game tão cedo.

As opções de jogo são as mesmas vistas no PC. Você tem as campanhas do bem e do mal, cada qual com suas peculiaridades. Aqui o esquema é acompanhar o desenrolar da história pelos dois pontos de vista, sabendo que certas unidades só surgem conforme se avança no jogo. Já na modalidade Skirmish está tudo liberado desde o início. Não há roteiro, porém. O esquema é diversão instantânea. Na modalidade online há suporte para quatro competidores simultâneos, em partidas de mata-mata individual e equipe.

Agora que leu tudo, você deve estar se perguntando por que a nota é oito. Pois bem, apesar de os controles serem perfeitos, o processamento deixa a desejar. Mais do que quedas esporádicas de velocidade, o game apresenta lentidão constante nos combates. A fluidez vista no PC faz falta. Por outro lado, já deu pra notar que o gênero pode – e deve – ser bem aproveitado daqui em diante nos consoles. Caso obtenha sucesso, *LOTR* pode ser o precursor de uma longa lista de franquias a serem exploradas num público pouco acostumado ao gênero. *Command & Conquer* e *Warcraft* que digam.

SO NA FRATELLO VOCE ENCONTRA...

Qualidade

Nota Fiscal

Procedência

Oficina Própria

11 ANOS
no mercado

Técnicos Qualificados

Garantia Estendida

1 ANO
nossa Garantia

A maior do Brasil

PS2 SLIM

APENAS
6x **R\$ 147,50**
(SOMENTE NO VISA)
OU **R\$ 750,00**
(PARA PAGAMENTO
À VISTA)

Promoção 1

- 02 Controles Originais
- 01 Memory Card Original
- 01 Bolsa ou Camiseta Winning Eleven 10
- 01 Suporte Vertical
- 01 Porta CD
- 05 BRINDES

SUA COMPRA EM TODO...
...BRASIL!



APENAS
6x **R\$ 133,50**
(SOMENTE NO VISA)
OU **R\$ 680,00**
(PARA PAGAMENTOS
À VISTA)

Promoção 2

- 02 Controles Originais
- 01 Memory Card Original
- 03 BRINDES

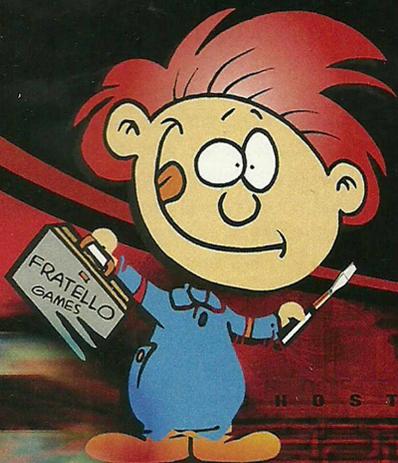
CONTROLE ORIGINAL
+
MEMORY CARD 8MB



APENAS
R\$ 110,00
À VISTA

MODELO 75001

Faça seu cadastro por telefone e pague suas compras em **12x**. Aceitamos todos os cartões.
Para conhecer essas e outras promoções acesse www.fratelllogames.com.br



FRATELLO GAMES®

SEU GAME COM TUDO!

Visite uma de nossas lojas **GAMES e INFORMATICA**

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295

2º andar loja 215/216 -

Fone: (011) 3362-2206 / 3333-2092

Fone/Fax: (011) 3224-9418

Loja 2 - 2º andar loja 208 -

Fone: (011) 3361-2783

Os pagamentos de vendas a financiamento deverão serem feitos com cheques.
As promoções serão válidas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação

REVIEWS



NOTA
4,0

OVER G FIGHTERS

FICHA TÉCNICA

Plataforma: X360

Distribuidora: Ubisoft Produtora: Taito

Jogadores: 1 (até 8 online) Tipo: Ação

Destaque: Tem cara de caça supersônica, mas a velocidade é de teco-teco



NOTA
7,5

por Nelson Alves Jr.

STREET FIGHTER II HYPER FIGHTING

FICHA TÉCNICA

Plataforma: X360

Distribuidora: Microsoft Produtora: Capcom

Jogadores: 1 a 2 (até 4 online) Tipo: Luta

Destaque: Acrescente partidas online ao clássico para ter uma idéia do nível de diversão.

Street Fighter dispensa comentários. O rei dos jogos de luta 2D, mesmo defasado em termos visuais, continua como referência no gênero. A versão recém-lançada para a Live Arcade traz exatamente o mesmo game de 1992 criado para os fliperamas. Pode parecer tosqueira, mas lembre-se de que agora é possível "tirar contras" (do fundo do baú, hein?) online. Só isso já compensa.

Há dois sistemas de partidas na Live: um contra um e desafios entre quatro jogadores, que se realizam de forma alternada. É bem verdade que rolaram umas travadas insanas na conexão durante os testes, mas apenas na tela de seleção. O quebra-pau mesmo rolou macio. A parte negativa não tem a ver com o jogo, mas com o horroroso direcional digital do X360. Alto, com relevos extremamente saltados e, pior, duro, o treco praticamente esfolia o dedo. Há os métodos arcaicos de usar a camiseta como proteção, mas o paliativo dura pouco, porque meia hora de jogo basta para cansar. O jeito, pouco convencional e que exige treino, é utilizar o analógico. Parece até que a Capcom pensou nisso, porque o sistema funciona melhor do que você possa pensar.



As idéias até que são boas, mas a falta de competência na execução transformou o game em um fiasco. Melhor esperar outro jogo do estilo

por Nelson Alves Jr.

Quem curte um bom simulador de combates aéreos deve esperar que algo melhor surja no console. À primeira vista, *Over G Fighters* até engana. Visual caprichado nos aviões, possibilidade de alterar o armamento antes de cada estágio, personagens que evoluem de acordo com o seu desempenho e, pra finalizar, possibilidade de disputas via Live. O duro é entender como um game com tantos ingredientes bacanas desliza tão brutalmente na hora do rala-e-rola.

A primeira falha, e pra ser sincero a mais desestimulante, diz respeito à sensação de velocidade. Melhor dizendo, falta de sensação. Pilotar um caça supersônico que parece andar a 50km/h acaba de imediato com o propósito da partida. Descontando isso, porém, sobra pouco.

As missões, mesmo sendo mais de 40, são absurdamente curtas e insossas. Os primeiros embates duram cerca de dois ou três minutos, considerando que você jogue sem pressa. Diversão? A menos que você vibre ao assistir um míssil estilhaçar o inimigo, esqueça. Porque boa parte da tática está em travar a mira, atirar em meia-dúzia de adversários e vê-los explodir.

Avançando nas fases percebe-se que pouco muda. Verdade que o desafio fica maior, afinal a quantidade de inimigos aumenta, mas ainda assim a emoção é tão forte quanto assistir a um documentário sobre cabras das montanhas.

Vale repetir que a Taito, produtora do jogo, desperdiçou um título com imenso potencial. No ar, quando desce ou sobe abruptamente, o jogador presencia um efeito de escurecimento da tela ou vermelhidão, algo próximo ao estado de tontura e pressão sanguínea alterada do piloto. Acontece que a partida é tão chata que tudo isso fica de lado.

A variedade de modelos disponíveis impressiona, mas a qualidade visual, de longe, está entre as piores já criadas no console. Ou seja, idéias há de monte, faltou mesmo competência para pô-las em vigor. Outro detalhe que pesa contra foi o descuido em balancear realismo com divertimento. Exemplo: ter de pousar o avião para reabastecer as armas no meio de uma fase. Altamente realista, porém profundamente entediante.

O que salva *Over G* da mediocridade é a opção online. Se não é das melhores, aos menos diverte disputar contra adversários reais.



Sua diversão começa aqui!

Jogos para Play II
à partir de R\$ 75,00

Play Slim
CONSULTE

PSP
CONSULTE

Jogos para DS
à partir de R\$ 130,00

Nintendo DS
CONSULTE

Jogos para Game Cube
à partir de R\$ 75,00

Game Cube
CONSULTE

Jogos para Xbox 360
CONSULTE

Xbox 360
CONSULTE

Jogos para PC
CONSULTE

Chegou BB Creditário.
Agora você pode parcelar em até 24 vezes com toda facilidade. (Apenas pessoalmente)

Memory Cards
CONSULTE

Assistência Técnica
Orçamento sem Compromisso
Parcelamos em até 24X

➤ Confira as promoções em nosso site:
www.playoffgames.com.br



(11) 5585-0566 / 5581-5592
Rua São Sebastião, 56 – loja 15 ao lado do Metrô Saúde
Convênio com estacionamento na Av. Jabaquara, 1753 ao lado do Colégio Sta. Amália
Entregamos na grande S. Paulo (Motoboy - consultar frete) e em todo o Brasil (Via Sedex)

Horário de funcionamento:
Segunda - sexta: 9h00 às 20h00
Sábado: 9h00 às 19h30

*estoque limitado

REVIEWS



NOTA
2,5

por Nelson Alves Jr.

ULTIMATE BOARD GAME COLLECTION

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2

Distribuidora: Valcon Games Produtora: Mere Mortals

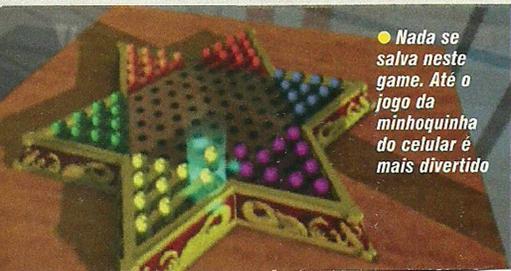
Jogadores: 1 a 2 Tipo: Tabuleiro

Destaque: É melhor fingir que esse game nunca existiu.

Bons jogos pedem desenvolvedores de qualidade, não meros mortais. Aqui, porém, nem mesmo o nome da produtora – Mere Mortals – escapa da brincadeira infame. Que me perdoem os puristas, mas há jogos que jamais deveriam existir em versão digital. Ou, caso realmente alguém decida criá-los, deveria desenvolvê-los de forma decente.

A coletânea *Ultimate Board* destruiu 20 jogos clássicos de tabuleiro. Minhas melhores lembranças infantis, de quando brincava de damas ou batalha naval na escola, tornaram-se um rascunho mal acabado pelas mãos da tal Mere Mortals. Independentemente de qual tenha sido a proposta no desenvolvimento, por certo ela não foi atingida. O velho ditado do passo maior que a perna cabe perfeitamente como exemplo. Seria melhor, com margem de erro mínima, ter feito um jogo apenas.

Quem viu *The Life Game* no Psone, a recriação de *O Jogo da Vida*, sabe que há, sim, possibilidade de transformar um tabuleiro em algo divertido sem perder a originalidade. No caso de *UBGC*, nada se salva. O game chega ao cúmulo de usar bonecos sem modelagem. Por curiosidade, vale apenas conhecer o *Go*, tradicional game de raciocínio japonês. De resto, há gamão, xadrez, mahjong e até dominó. Mas sinceramente, o jogo da minhocaquinha no celular é mais divertido que todos juntos.



● Nada se salva neste game. Até o jogo da minhocaquinha do celular é mais divertido

● Ao todo são 20 personagens, mas apenas 12 estão disponíveis no início da partida



NOTA
7,5

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2/GC

Distribuidora: Bandai Namco

Produtora: Eighting

Jogadores: 1 a 4 Tipo: Luta

Destaque: Os personagens de *DBZ*, *One Piece* e *Naruto* juntos em uma pancadaria.

BATTLE STADIUM D.O.N

versão japonesa

Os principais personagens de *Dragon Ball Z*, *One Piece* e *Naruto* se reúnem neste jogo de pancadaria que tem tudo para agradar os fãs de anime

por Amer Houchaimi

Lançado recentemente no Japão, *Battle Stadium D.O.N* é um jogo que ninguém esperava, mas que chega como uma agradável surpresa para os fãs de animação japonesa. O game funciona como a série *Super Smash Bros.*, da Nintendo, só que reúne personagens de três animes de grande sucesso mundial: *Dragon Ball Z*, *One Piece* e *Naruto*.

Ao todo são 20 personagens para você escolher. Mas o que parece ser bem pouco para os padrões atuais é mais do que suficiente para agradar os fãs, uma vez que os principais de cada desenho estão presentes, entre eles Goku, Luffy, Naruto, Vegeta, Sakura, Kakashi, Cell e Boo.

Assim como *Super Smash Bros*, o game permite que até quatro pessoas joguem ao mesmo tempo, coletando power-ups que surgem a todo instante nos cenários e desferindo golpes especiais – que obviamente variam de um personagem para outro. Nem todas as opções, porém, são cópias da pancadaria nintendista. A energia dos lutadores, por exemplo, é exibida de forma diferente. Existe um único medidor para todos os personagens e o princípio é o mesmo de um cabo de guerra. Quanto maior o número de pancadas desferidas contra os oponentes, maior se torna a porção correspondente a ela na barra medidora.

Dos 20 personagens existentes, apenas 12 estão disponíveis desde o início. Para habilitar os outros é preciso terminar o modo Story e usar as fichas adquiridas em determinadas batalhas para apostar em uma máquina caça-níquel. Pois é, além de ter de vencer as lutas, você precisará de muita sorte para conseguir destravar todos os lutadores secretos. Mas é muita sorte mesmo, porque depois de acertar a seqüência na primeira máquina, uma outra aparece logo em seguida. A partir desse ponto, até existe a possibilidade de se habilitar

todos os segredos do jogo de uma vez só, mas isso, obviamente, é praticamente impossível.

Tirando essa falha frustrante, *Battle Stadium D.O.N* é uma ótima pedida para quem gosta de passar tardes inteiras jogando na companhia de amigos.



● Até quatro jogadores podem participar das disputas simultaneamente



● Além dos modos de jogo tradicionais, o game traz algumas surpresas para os fãs

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PSP

Distribuidora: Bandai Namco

Produtora: Namco

Jogadores: 1 (até 2 em rede local) Tipo: Luta

Destaque: A precisão dos controles é a mesma verificada no PS2.

NOTA
9,0

TEKKEN: DARK RESSURECTION

Com qualidade gráfica e precisão nos controles, o game é diversão garantida e rouba da Capcom o título de melhor jogo de luta para o PSP

por Felipe Azevedo

Agora entendo por que na E3 2006 eu tive a impressão de que a série *Tekken* não funcionaria tão bem no PSP quanto no PS2. Acredite, jogar um game de luta no portátil enquanto se está sentado em um banco desconfortável e sem poder posicionar o aparelho da melhor maneira possível em suas mãos (todos eles ficavam presos aos assentos por uma armação de acrílico que impedia qualquer tipo de movimentação) não é uma experiência muito boa, ainda mais quando você tem de fazer isso para depois escrever suas impressões sobre o título.

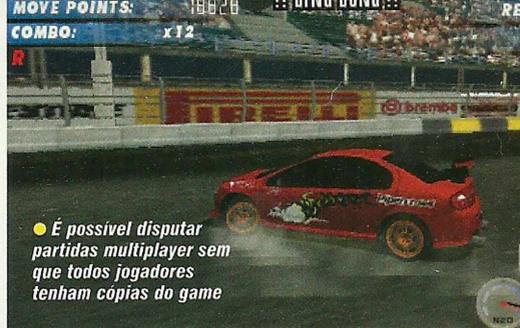
A diferença entre testar o jogo na situação descrita acima e fazer o mesmo no conforto do meu quarto é algo absurdo. Tanto, que agora digo com total convicção: *Dark Ressurrection* é o melhor game de luta já lançado para o PSP. Ponto. E isso, que fique bem claro, não se deve apenas ao fato de a qualidade gráfica do jogo e a precisão dos controles terem o mesmo nível que nas versões para PS2. Além da excelência na parte técnica, o game traz inúmeras opções de jogos, inclusive algumas inéditas, e, por isso, torna-se ainda mais atraente do que os concorrentes.

Um dos melhores modos inéditos é o Command Attack. Nele, o objetivo é realizar todos os golpes e combos que surgem na parte inferior

da tela no menor tempo possível. Além de ser um bom desafio, esse modo é perfeito para disputas entre amigos em um único portátil (alternando para ver quem consegue cumprir a tarefa com mais rapidez) e ainda serve como uma espécie de tutorial avançado, já que o modo específico para o aprendizado de novos jogadores explora apenas os comandos básicos.

Assim como na última versão do game para PS2, é possível modificar o visual dos lutadores com novas peças de roupas, cores, itens e vários outros apetrechos. Contudo, acumular dinheiro continua sendo obrigatório para que essas modificações sejam feitas. E como arrecadar a grana suficiente para habilitar certos itens no PS2 era algo extremamente demorado, a Namco incluiu um modo em *Dark Ressurrection* que resolve esse problema de uma vez por todas. Trata-se do Gold Rush, lutas cronometradas em que cada golpe desferido contra o oponente rende uma determinada quantia de dinheiro ao jogador. Logo, o objetivo é um só: socar os adversários o máximo que puder antes que o tempo se esgote.

Definitivamente, a Capcom não apenas acabou de perder a supremacia no que diz respeito a jogos de luta no PSP, como também terá de criar algo realmente muito bom se quiser voltar ao topo.



JUCED: ELIMINATOR

por Leandro Rodrigues

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PSP

Distribuidora: THQ Produtora: Juice Games

Jogadores: 1 (até 4 em rede local) Tipo: Corrida

Destaque: O modo Eliminator, que elimina o último corredor.

Depois de vários contratempos – como, por exemplo, a falência da Acclaim, empresa que iria distribuir o jogo originalmente – em 2005 *Juced* finalmente foi lançado nos consoles da geração atual. O game não chegou a fazer muito sucesso, mas isso não impediu a produtora Juice Games de criar uma segunda versão da série, exclusiva para o PSP. Quer dizer, exclusiva em partes, já que, salvo algumas opções, *Eliminator* é praticamente idêntico à versão não portátil.

A principal diferença está no modo de disputa que dá nome ao jogo. A cada volta completada, o carro que estiver na última posição é eliminado imediatamente. Para quem já jogou os games das séries *Burnout* e *Need for Speed* para o PSP, essa modalidade não é nenhuma novidade. Ainda assim, ela é capaz de render boas horas de divertimento. Outro recurso que merece destaque em *Eliminator* é a possibilidade de disputar partidas multiplayer sem que todos os participantes tenham suas próprias cópias do jogo.

WORKSHOP

660 BHP

CLASS 3 (P)

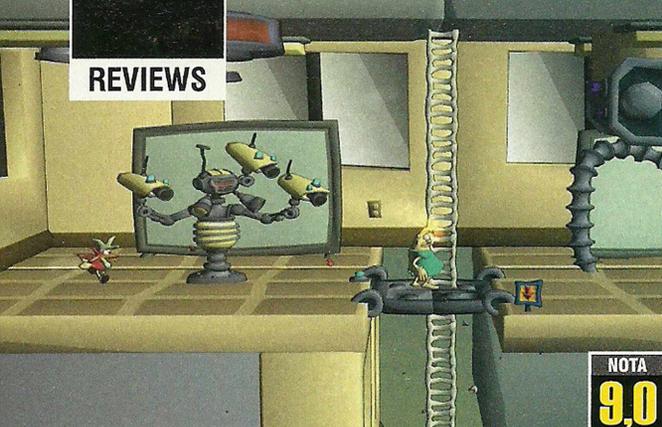
RWD

CAR SPEC
CUSTOMISE
TUNING SHOP
DYNAMOMETER
TEST DRIVE
CREW SCHEME
SELL CAR



PONTIAC FIREBIRD (P)

CUSTOMISE AND TUNE UP THIS CAR

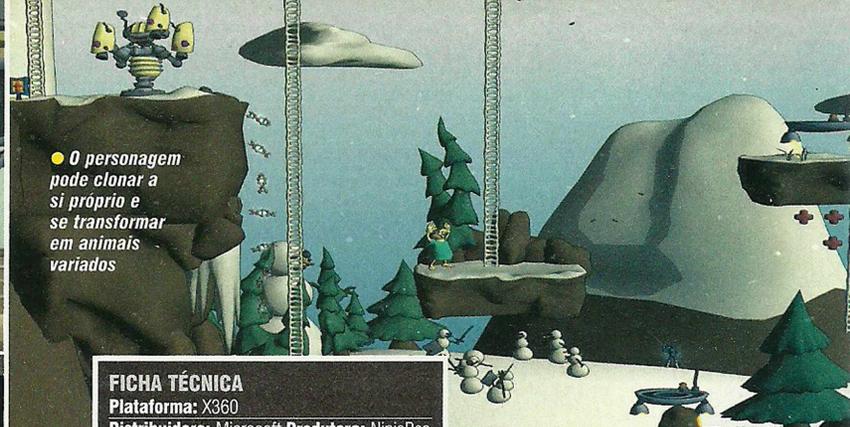


NOTA
9,0

● O personagem pode clonar a si próprio e se transformar em animais variados

FICHA TÉCNICA

Plataforma: X360
Distribuidora: Microsoft Produtora: NinjaBee
Jogadores: 1 a 4 (até 4 online)
Tipo: Plataforma
Destaque: Uma diversão de alta qualidade por apenas 12 doletas!



por Nelson Alves Jr.

CLONING CLYDE

A proposta da Live Arcade, do X360, é ampliar o leque de opções para quem joga ocasionalmente. Com games teoricamente simples, a área tem por função oferecer a produtoras menores a chance de apresentar seus produtos. Sorte dos jogadores, porque se depender do que a NinjaBee fez com *Cloning Clyde*, muitas surpresas positivas podem surgir.

O humor é o foco central do jogo. O protagonista Clyde veste uma daquelas roupas de hospital, com abertura nas costas e direito a traseiro de fora. Cenários forçosamente caricaturados, com linhas desalinhas e cores chapadas completam o ambiente. Basicamente, seu objetivo no jogo é ir de um ponto a outro nas fases.

O desafio está em ultrapassar os obstáculos, que misturam desde galinhas-robôs, plantas-carnívoras e alguns quebra-cabeças que desafiam a lógica. No meio do percurso, há máquinas de clonagem. Com elas você cria novos Clydes, ação necessária para sobrepor alguns trechos. Para se ter idéia, há fases em que mais de 15 deles ficam espalhados simultaneamente pelo cenário.

Mas o melhor vem agora: o sujeito, de visual extremamente cômico, além de clonado, pode ser transmutado em galinha, sapo, macaco, cabra e um barril de pólvora. Obviamente, cada forma assumida pelo personagem apresenta poderes específicos, todos, porém, extremamente engraçados.

As animações são memoráveis. São 24 fases e

mais dez estágios extras, o que garante um bom tempo de diversão. E mesmo depois de vencer tudo, dá pra jogar de novo em modo cooperativo.

Um detalhe que chama a atenção são os badulaques liberados para o jogador conforme seu avanço no game. Via de regra, todo jogo no X360 possui "achievements", que funcionam como objetivos conquistados. Em *CC*, são liberadas algumas imagens para serem usadas no perfil do usuário. Parece bobo, mas é muito legal.

A mecânica simples, de rápido aprendizado e ao mesmo tempo com desafio moderado, sem ser frustrante, faz de *Cloning Clyde* o melhor lançamento da Live Arcade até hoje. É uma compra altamente recomendada.

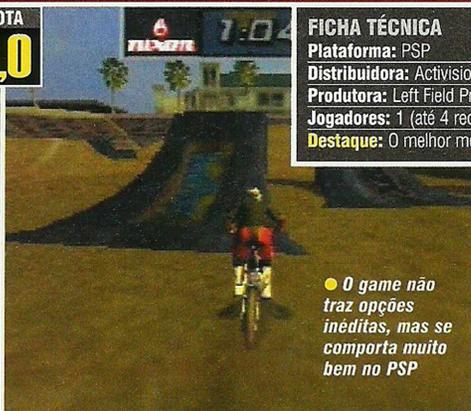
MTX: MOTOTRAX

por Felipe Azevedo



● O comando das motocicletas é extremamente simples

NOTA
8,0



FICHA TÉCNICA

Plataforma: PSP
Distribuidora: Activision
Produtora: Left Field Productions
Jogadores: 1 (até 4 rede local) Tipo: Esporte
Destaque: O melhor motocross para o portátil

● O game não traz opções inéditas, mas se comporta muito bem no PSP



Se há dois anos você não acompanhava os videogames com a mesma intensidade com que o faz atualmente, certamente deixou de jogar alguns dos melhores títulos lançados para a geração atual. *MTX* foi um deles. Para fugir do esquema tradicional dos jogos baseados em motocross até então, a Left Field, a mesma produtora por trás do clássico *Excitebike 64*, pegou emprestado a fórmula usada na série *Tony Hawk's* e criou um dos mais variados games do esporte já lançados. Além das típicas corridas em pistas de terra e das obrigatórias competições de

manobras, o game apresentava fases com inúmeros desafios diferentes para serem cumpridos – uma opção que se tornou padrão nos títulos de esportes radicais somente depois do surgimento da série de skate já citada.

Graças a toda essa diversidade, *MTX* foi um dos poucos jogos que eu consegui continuar jogando incessantemente mesmo depois de ter completado todos os modos existentes. Alguns meses depois, porém, meu PS2 começou a recusar o disco do jogo, acabando com a minha festa. Para mim, portanto, a chegada dessa

conversão do game para PSP é a melhor coisa que poderia ter acontecido.

Apesar de não trazer nenhuma opção inédita, o game se comporta de maneira perfeita no portátil. O manuseio das motocicletas continua tão simples e preciso que a impressão que se tem é a de que o game foi feito exclusivamente para o console de bolso.

Para quem é fã de motocross, curte jogatina no estilo da série *Tony Hawk's* e está à procura de um bom jogo esportivo para o PSP, *MTX: Mototrax* é, sem dúvida, a melhor pedida da atualidade.

O COMEÇO DE UMA NOVA JORNADA!

Heritage

13 PERSONAGENS!

**NOVOS MAPAS, ITENS,
HABILIDADES E MONSTROS!**

SISTEMA DE ADOÇÃO!

E MUITO MAIS!



Brasil

RAGNARÖK
ONLINE RPG™

Os 10 mais durões dos games

O cheiro de testosterona está no ar – e não é pra menos. Conheça os dez principais machões dos videogames e descubra por que eles merecem todo o seu respeito

Quem é o cara mais durão do planeta? Chuck Norris, é claro. Bom, pelo menos é assim que as pessoas pensam depois que lêem as listas com os mirabolantes feitos do ator norte-americano. Segundo elas, Chuck já contou até o infinito duas vezes, foi a única pessoa a conseguir entrar no Orkut sem ser convidado e tem lágrimas capazes de curar o câncer (infelizmente, ele nunca chorou na vida). Obviamente, tudo não passa de uma grande piada. Ou seja, a não ser pelos

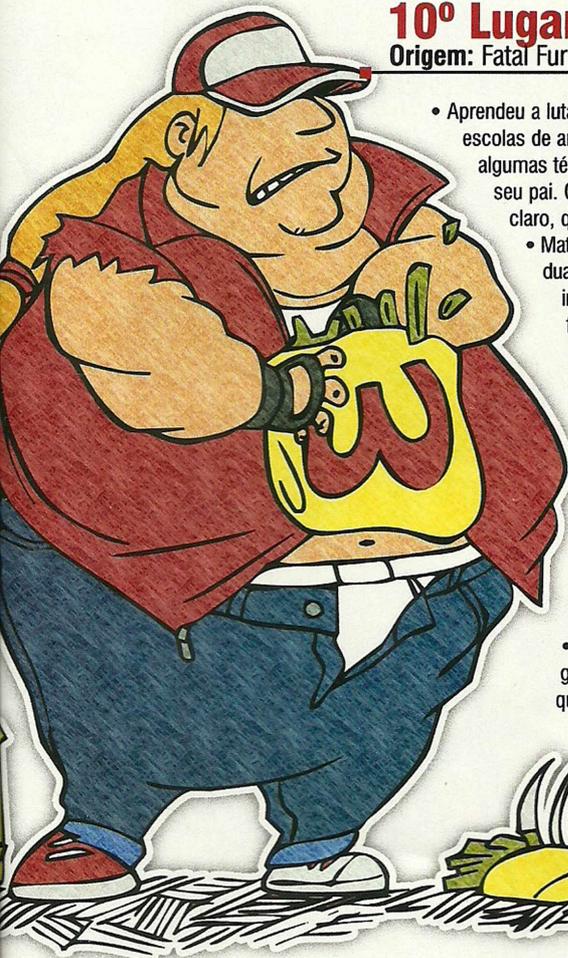
personagens que viveu nos filmes, Chuck Norris não tem nada de durão.

Diferentemente dos filmes, porém, personagens de videogame não são interpretados por atores, logo, se eles parecem ser durões nos jogos, é porque realmente são. Para provar isso, a **GameMaster** levantou informações sobre alguns dos figuras mais casca grossa dos games e criou a lista a seguir. Como você irá perceber, Chuck Norris é fichinha perto desses caras.

10º Lugar TERRY BOGARD

Origem: Fatal Fury

- Aprendeu a lutar nas ruas. Cascas grossas não frequentam escolas de artes marciais. Tá certo que ele faz uso de algumas técnicas de luta, mas é só para homenagear seu pai. Caras durões honram seus pais – contanto, é claro, que eles também tenham sido durões;
- Matou seu grande inimigo não apenas uma, mas duas vezes. Caras durões são assim: matam seus inimigos mais de uma vez para ter certeza de que fizeram o trabalho direito;
- Criou o filho de seu maior inimigo sem pensar duas vezes, em vez de ficar com raiva do moleque só por causa do sobrenome dele;
 - Todos os seus principais golpes envolvem socos e seu único chute sai meio torto. Sujeitos durões não se importam se sabem chutar direito, afinal, seus punhos sempre dão conta do recado;
 - Alimenta-se basicamente de junk food. Caras durões não fazem dietas saudáveis;
- Ao contrário da maior parte dos heróis dos games, envelheceu com o passar do tempo. E quanto mais velho um cara durão fica, melhor;
 - Gosta de uma garota igualmente durona (Blue Mary), que pode quebrar seus ossos caso ele seja infiel. Caras durões preferem mulheres de atitude, e não gostam de meninas indefesas.





8º Lugar KAIN

Origem: Blood Omen: Legacy of Kain

- Kain é um vampiro de respeito e não um vampirinho emo, como é costume hoje em dia;
- Ele é diabólico e cruel e não uma alma torturada e cheia de sofrimento, como acontece com a maioria dos vampirinhos emo de hoje em dia;
- A mera existência de Kain traz o caos e a decadência ao mundo em que ele vive. Mas ele, claro, não dá a mínima para isso;
- Matou seus inimigos e transformou todos eles em seus servos. Caras durões não se contentam apenas em eliminar seus inimigos. Para impor respeito, é preciso escravizá-los também;
- Brincou com o tempo e o espaço, o que resultou em inúmeras mudanças na realidade. Os durões de verdade fazem isso o tempo todo, sem se preocupar com as consequências.

9º Lugar AURON

Origem: Final Fantasy X

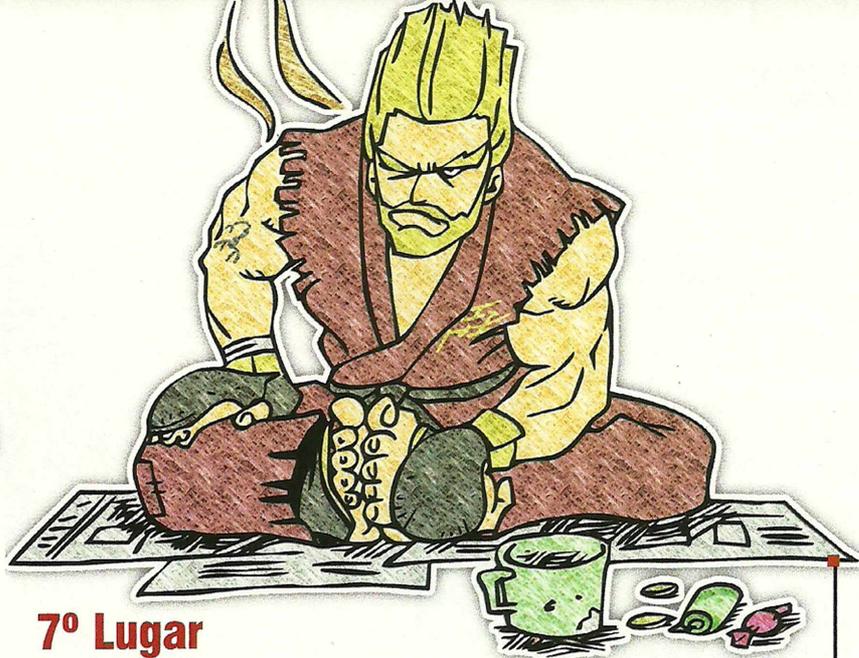
- É um samurai. Samurais são durões e ponto final;
- Estrelou um jogo cujos temas eram amor, sacrifício e família e, mesmo assim, não deixou de lado sua aura de sujeito durão, que não está nem aí para essas baboseiras;
- Apesar de ser uma figura paterna em FFX, não é lá uma figura paterna muito boa. Não dá muitos conselhos e muito menos oferece colo.

Apenas se preocupa em manter vivos os outros membros do grupo. Sujeitos durões se preocupam apenas com o básico;

- Aloprou Donald e Pateta em *Kingdom Hearts II*. Um cara que faz isso sem se preocupar

com problemas judiciais com a Disney é, definitivamente, durão;

- Todo fã de FFX não gosta de um determinado personagem, mas não há quem não goste de Auron. Os durões são adorados por todos.



7º Lugar

MIKE HAGGAR

Origem: Final Fight

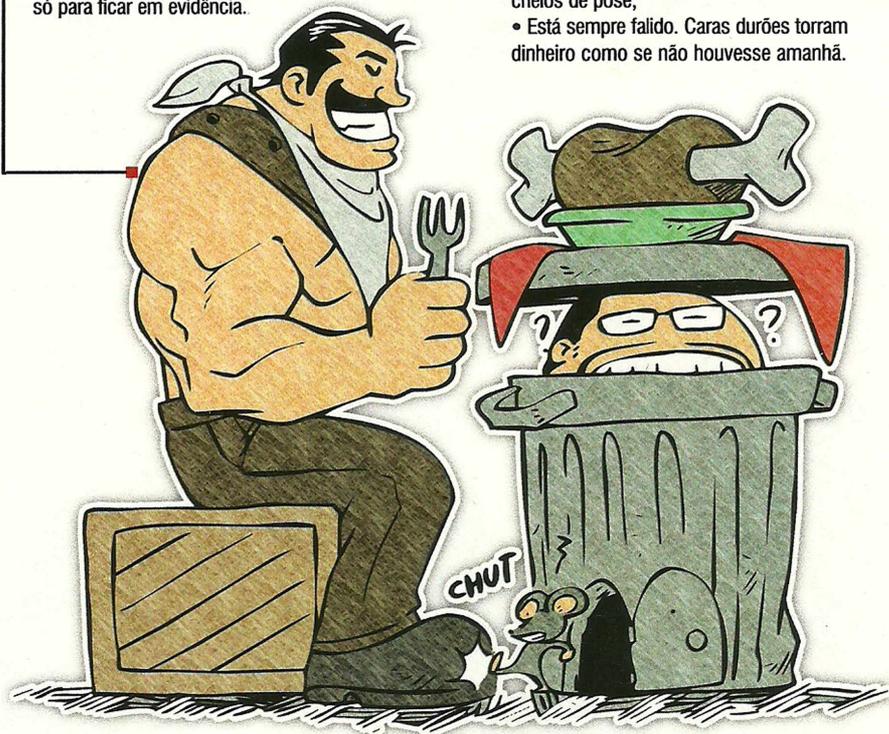
- É lutador de luta livre, ou seja, é durão por natureza;
- Tem um bigodão igual ao do ator Tom Selleck. Caras de bigodão sempre são durões;
- É prefeito de uma cidade corrupta e teve a filha seqüestrada por bandidos. Em vez de ceder às exigências dos criminosos, saiu socando todos eles até resgatar a garota. Que outro prefeito faria isso?
- Come alimentos que encontra dentro de pneus e latas de lixo espalhadas pelas ruas da cidade, sem se importar com possíveis infecções intestinais;
- Nas horas vagas, viaja pelo mundo para enfrentar campeões de luta livre, caras que são bem mais durões do que qualquer lutador de rua;
- Diferentemente de seus colegas de *Final Fight*, abriu mão de participar de *Street Fighter Alpha*. Caras durões não precisam aparecer em séries renomadas só para ficar em evidência.

6º Lugar

PAUL PHOENIX

Origem: Tekken

- Nunca tomou banho e seu cabelo é a prova disso. Durões só tomam banho quando querem;
- Tem uma voz rouca, típica de quem fuma desde os 4 anos de idade, mas nunca foi visto com um cigarro na boca;
- Seus finais sempre são cômicos. Caras durões não estão nem aí se pagam mico ou não nos finais dos jogos;
- Anda de moto, logo, não poderia ser mais durão;
- Apesar de ser expert em caratê, seu golpe mais poderoso é um soco direto. E como já foi dito anteriormente, durões de verdade resolvem seus problemas na base dos socões, e não com golpes cheios de pose;
- Está sempre falido. Caras durões torram dinheiro como se não houvesse amanhã.



5º Lugar SCORPION

Origem: Mortal Kombat

- Foi assassinado e voltou do inferno com estilo. Caras durões sempre voltam da morte – essa regra não se aplica aos heróis de anime, pois, no Japão, a morte é um conceito;
- Scorpion não se alia a ninguém. Lobos solitários são sempre mais durões do que os outros tipos de durões;
- Passou a vida caçando Sub-Zero para vingar a morte de sua família. Quando descobriu estar caçando o sujeito errado, não demonstrou arrependimento algum, apenas mudou de alvo sem nunca pedir desculpas a Sub-Zero;
- Foi escolhido como campeão dos "Elder Gods". Quando os próprios deuses escolhem um sujeito para lutar por eles, tenha certeza de que se trata de alguém realmente durão;
- Scorpion não se aproxima dos inimigos para bater neles; ele os puxa com um arpão para socá-los bem de pertinho. Caras durões não precisam se mover muito para poder espancar seus oponentes.



3º Lugar RYU HAYABUSA

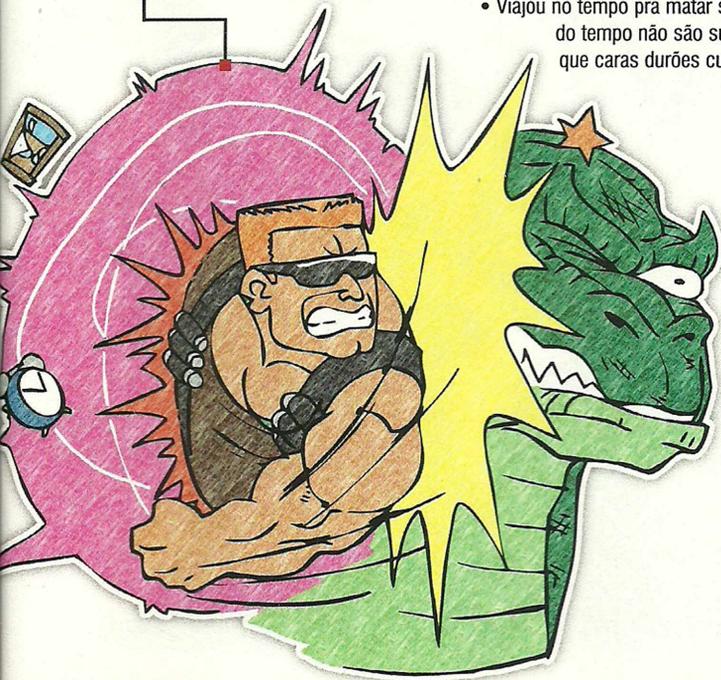
Origem: Ninja Gaiden

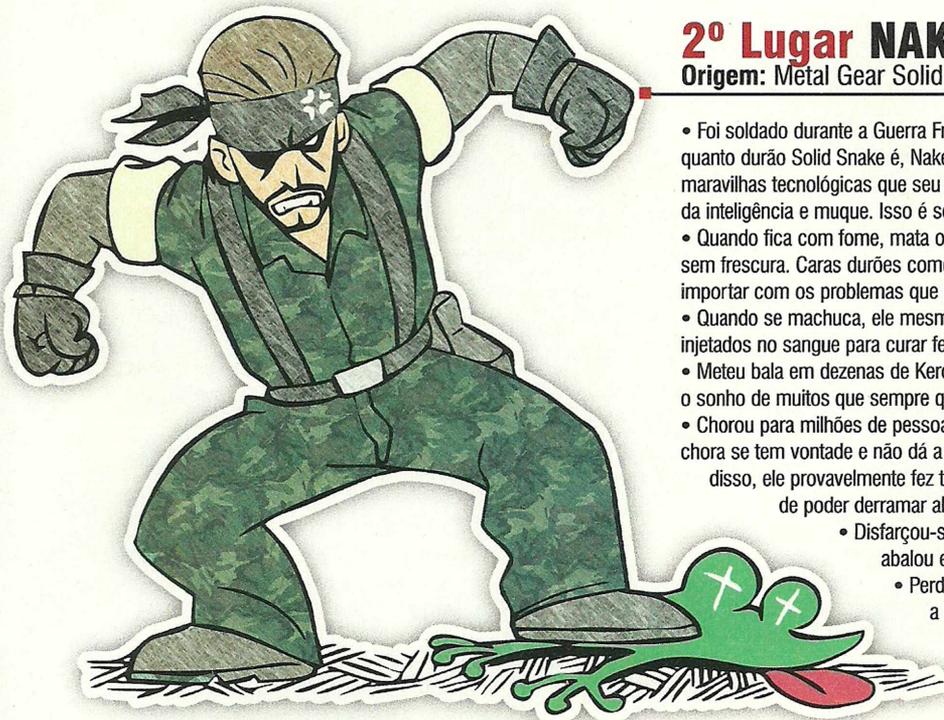
- É um ninja. Como os samurais, isso já faz com que ele seja automaticamente considerado um durão;
- Tem sua própria série de jogos e, ainda assim, aparece com um dos personagens principais em *Dead or Alive*. Caras durões aparecem nos games que bem entendem;
- Seus jogos não são difíceis. Os jogadores é que não são bons o suficiente. Com certeza ele já terminou todos eles sem morrer nenhuma vez;
- Enfrentou demônios, dragões, ninjas, lutadores, samurais, mercenários, robôs, organizações militares e nunca deu preferência a ninguém. Sempre bateu em todos com igualdade;
- Hayabusa foi protagonista de TODOS os jogos da série *Ninja Gaiden*. Nenhum outro ninja dos games conseguiu repetir esse feito. Logo, isso faz dele um durão.

4º Lugar DUKE NUKEN

Origem: Duke Nukem

- É o herói mais machista dos games. Machismo não é legal, mas Duke é tão machista que chega a fazer disso algo engraçado. Só um sujeito incrivelmente durão é capaz de tal façanha;
- Duke passa a maior parte do tempo em boates de strip-tease, cinemas pornôs e outros ambientes de igual qualidade. Caras durões freqüentam locais assim e ainda sentem orgulho disso;
- Duke não tem problemas em "tirar a água do joelho" no meio de uma partida. Caras durões atendem os chamados da natureza a qualquer momento, mesmo que não haja banheiros por perto;
- Enquanto muitos heróis citam Shakespeare, Duke faz citações de filmes como *Uma Noite Alucinante 3*. Caras durões só conhecem obras protagonizadas por outros caras durões;
- Viajou no tempo pra matar seus inimigos. As barreiras do tempo não são suficientes para impedir que caras durões cumpram seus objetivos.





2º Lugar NAKED SNAKE

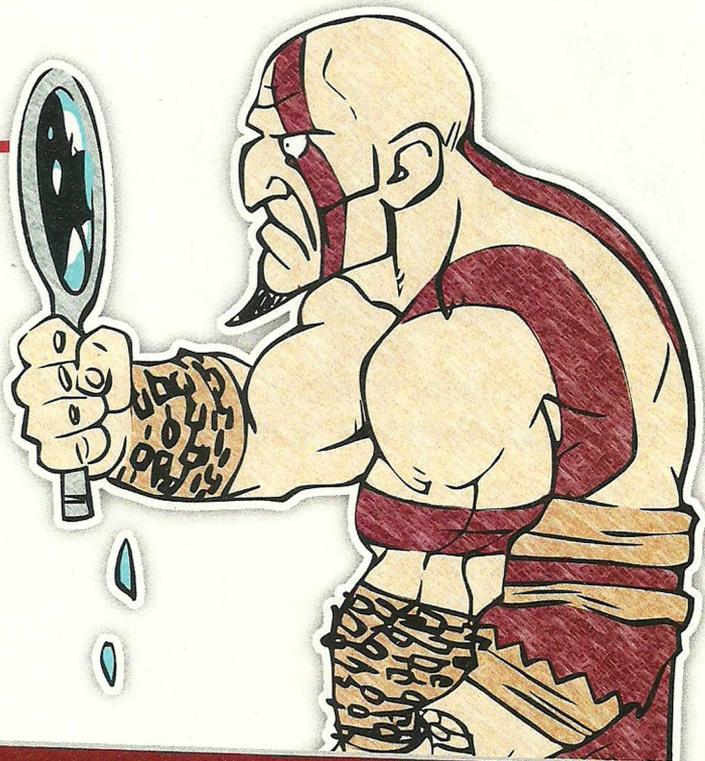
Origem: Metal Gear Solid 3

- Foi soldado durante a Guerra Fria, nos anos 60. Embora ninguém discuta o quanto durão Solid Snake é, Naked Snake não contou com nenhuma das maravilhas tecnológicas que seu "filho" usou em suas missões. Fez tudo na base da inteligência e muque. Isso é ser durão;
- Quando fica com fome, mata o que estiver mais perto e come, sem tempero e sem frescura. Caras durões comem o que estiver ao seu alcance sem se importar com os problemas que possam vir a ter no futuro (Haggar que o diga);
- Quando se machuca, ele mesmo cuida de seus ferimentos. Nano-robôs injetados no sangue para curar feridas não são coisas para caras durões;
- Meteu bala em dezenas de Keroppis (famoso sapo japonês), e assim, realizou o sonho de muitos que sempre quiseram fazer isso;
- Chorou para milhões de pessoas verem no final de *MGS3*. Um cara durão chora se tem vontade e não dá a mínima para o que os outros pensam. Além disso, ele provavelmente fez tanta gente chorar de dor, que merece o crédito de poder derramar algumas lágrimas de vez em quando;
- Disfarçou-se de Raiden (Raikov, na verdade) e isso não abalou em nada a sua imagem de durão;
- Perdeu um olho e nem ligou. Caras durões não dão a mínima pra ferimentos debilitantes;
- Todos os seus filhos são durões. Caras durões tem filhos durões;
- Fuma charuto. Caras durões fazem isso.

1º Lugar KRATOS

Origem: God of War

- Kratos é absurdamente violento, cruel e sádico. Não dá a mínima para ninguém e mata o que passar na sua frente. Isso é o ápice de ser durão;
- É tremendamente casca grossa e, ainda por cima, grego. Se você assistiu ao filme *Alexandre*, sabe muito bem o que quero dizer com isso;
- Em *God of War*, Kratos sai à caça dos deuses após ter sido traído por eles. Em *God of War 2*, ele é traído novamente e, como não poderia ser diferente, mais uma vez sai em busca de vingança. Só um sujeito incrivelmente durão consegue detonar deuses em duas ocasiões diferentes;
- Kratos não apenas mata seus inimigos, como também os faz em pedacinhos. Sujeitos durões esfaçalham seus inimigos simplesmente porque podem fazê-lo;
- Diferentemente de CJ, de *GTA San Andreas*, Kratos não esconde do público o que faz com as garotas entre quatro paredes;
- É outro sujeito que morreu, foi para o inferno e voltou. Mas ao contrário dos demais personagens, retornou exatamente do como era – provavelmente porque não havia como ele se tornar mais assustador do que já era antes de morrer;
- É feio pacas! E quanto mais feio é o sujeito, mais durão ele acaba sendo.



Menções Honrosas

• **Solid Snake (Metal Gear):** Embora seja indiscutivelmente durão e preencha vários requisitos para entrar na lista acima, Solid não é páreo para seu "pai", Naked Snake. Nada mais óbvio: afinal, o original é sempre melhor.

• **Battleloads (Battleloads):** Os sapos marombados deram às Tartarugas Ninjas alguma competição nos velhos tempos e só ficaram de

fora da lista porque dependem demais da ajuda de cientistas, princesas e de seus companheiros – caras durões não precisam de ajuda, eles são procurados por aqueles que precisam deles. Sem contar que um deles sempre acaba sendo seqüestrado nos jogos.

• **Kunio Kun (River City Ransom):** Já fez de tudo na vida – foi arruaceiro em colégio japonês, samurai, atleta, capitão de time de futebol – e,

ainda por cima, o primeiro personagem a aparecer nu em um game. Só ficou de fora da lista por ser pouco conhecido fora do Japão. Caras durões são conhecidos no planeta inteiro.

• **Tentáculo Púrpura (Maniac Mansion2: Day of the Tentacle):** Bom...ele é um...tentáculo púrpura! Apesar disso, teve a pachorra de tentar dominar o mundo sozinho. Bem durão para um tentáculo, mas não o suficiente para entrar na lista.

PASSOU BATIDO

por Nelson Alves Jr

● Os robôs gigantes do game foram criados por Yoji Shinkawa, um dos principais ilustradores da Konami

JOGO: ZONE OF THE ENDERS

Coisas de Kojima

Do mesmo criador de *Metal Gear*, *Zone of the Enders* apresenta combates entre robôs futuristas gigantes

Zone of the Enders é o típico jogo em que não há meio termo. É amor ou ódio. Desenvolvido por Hideo Kojima no mesmo período em que ele cuidava de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, o game foge ao estilo que os fãs de Kojima estão acostumados a ver.

Trata-se de um combate entre "mechs", aqueles robôs imensos com visual futurista que fazem o maior sucesso entre os japoneses. Os robôs foram projetados por Yoji Shinkawa, um dos principais ilustradores da Konami e também responsável pela arte da série *Metal Gear*.

Como acontece em todo game dirigido por Kojima, a história é o ponto alto da experiência. O resultado é que *Zone of the Enders* apresenta não apenas elementos ultramodernos, mas um roteiro no mínimo instigante.

Para não estragar a surpresa, tudo que se pode dizer é que o protagonista Leo Stenbuck presencia a morte de seus amigos e participa do combate contra uma gigantesca máquina de guerra chamada de Jehuty. Esta máquina é a responsável pelo mal que assola Atilia, a colônia de Júpiter onde se passa a história.

● Os combates são tão rápidos que Z.O.E. mais parece um game de luta

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2
Distribuidora: Konami
Produtora: Konami
Tipo: Ação
Lançado em: 2001



ZONE OF THE ENDERS™

● Zone of the Enders fez sucesso por trazer um demo jogável de *Metal Gear Solid 2*

PRESS START BUTTON

© 2001 KCE Japan ALL RIGHTS RESERVED

Z.O.E., como ficou conhecido o jogo, ganhou notoriedade justamente pela existência de *MGS2: Sons of Liberty*. Aproveitando a avidez dos fãs pela iminente chegada de *Solid Snake* ao PS2, a Konami lançou o combate de robôs e encartou nele um disco-bônus gratuito contendo a demo jogável de *MGS2*. Ou seja, foi uma venda casada que serviu como propaganda para o projeto inovador de Kojima.

Robôs ágeis e inspirados na forma humana, controles intuitivos e efeitos visuais exagerados serviram para mostrar as possíveis opções num gênero que, via de regra, traz máquinas pesadas e sem mobilidade. *Z.O.E.* lembra um game de luta, tamanha a rapidez com que rolam os embates, e ganhou uma continuação também no PS2, em 2003, chamada de *The 2nd Runner*. O GameBoy Advance recebeu um título da saga, alterado para um combate em turno, chamado *The Fists of Mars*.

Por que não rolou

Muitos dos que compraram o jogo, o fizeram por conta da demo de *MGS2*. Combate entre mechs não figura entre os gêneros prediletos dos ocidentais, nem mesmo um feito por Hideo Kojima.

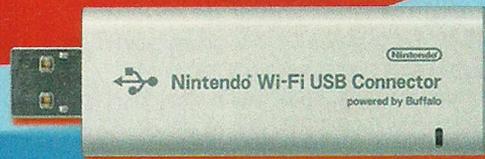
**VENHA ASSISTIR A
DEMONSTRAÇÃO DO NOVO**

**A CADA R\$100,00 EM COMPRAS
DE PRODUTOS NINTENDO
VOCÊ GANHA UMA
CAMISETA DO MARIO KART!!!***



A CAÇADA COMEÇOU.

**LEVE SEU NITENDO DS, COM ALGUM
JOGO DO NINTENDO DS COM A TECNOLOGIA WI-FI,
PARA FAZER O TESTE E PARTICIPAR DO SORTEIO DE
10 CONECTORES WI-FI!!!***



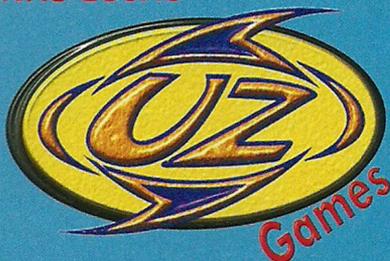
Sempre há
alguém
conectado para **jogar!**

NINTENDO DS™

SEXTA E SÁBADO: das 15:00h às 21:00h
DOMINGO: das 14:00h às 20:00h

Nintendo®

NAS LOJAS



DIAS: 31 de março, 1, 2, 21, 22 e 23 de abril
Shoppings Center Norte, Eldorado,
Ibirapuera, Morumbi e Jardim Sul.

DIAS: 7, 8, 9, 28, 29 e 30 de abril
Shoppings Santa Cruz, Aricanduva,
Tatuapé, West Plaza e Interlagos.

* promoções válidas nos horários, dias e lojas específicas da demonstração do Metroid Prime Hunters.

anabrinco@superig.com.br

● Os fãs brasileiros finalmente poderão ler as HQs que inspiraram o jogo de agente XIII

XIII

no Brasil

A história em quadrinhos que deu origem ao game da Ubisoft finalmente chega ao País

● Você certamente se lembra do agente XIII. Sim, aquele sujeito que acorda na praia, desmemoriado, perseguido por gente da pior reputação, acusado de ter assassinado o presidente dos EUA, e que é o infeliz protagonista do jogo desenvolvido pela Ubisoft em 2003 para PS2, XB, GC e PC.

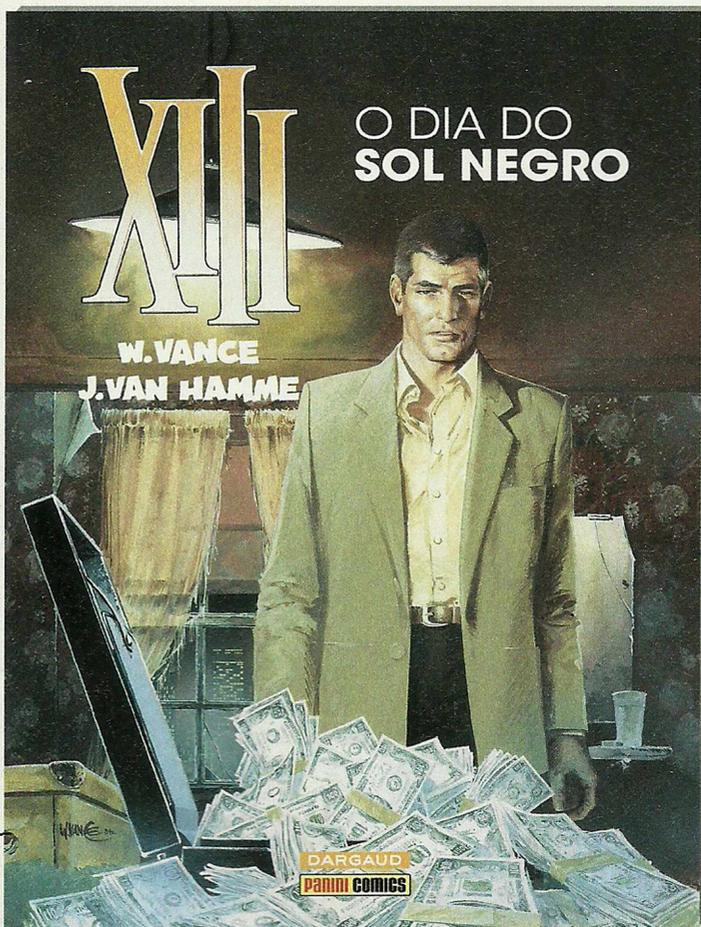
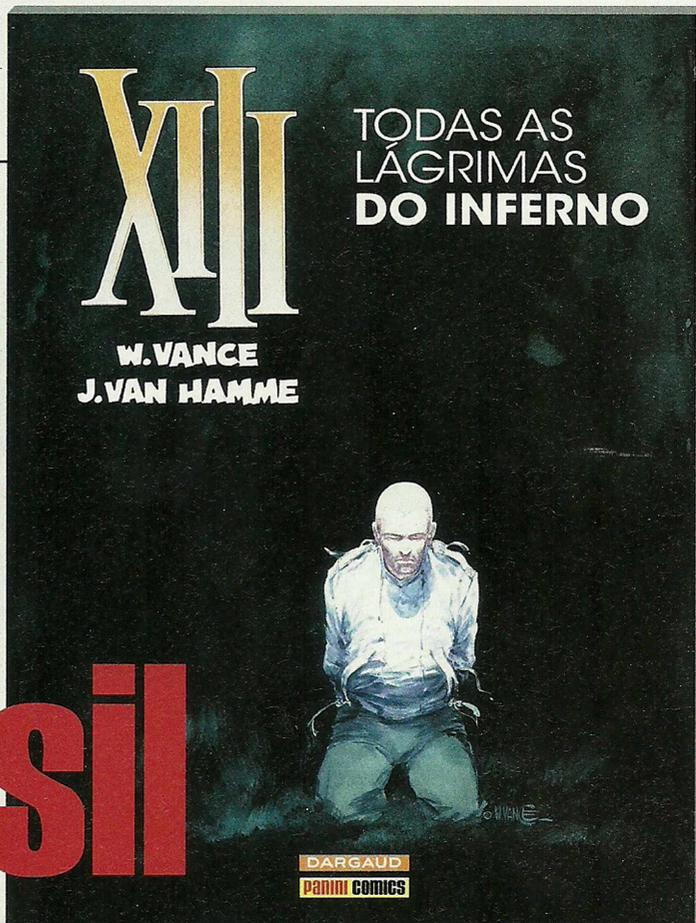
O game foi inspirado em uma famosa HQ européia, mas os jogadores brasileiros nunca tiveram a chance de conhecer a obra original, uma vez que ela não havia sido lançada no Brasil. Mas isto está mudando. Sob responsabilidade da Panini Comics, editora italiana presente no Brasil, as HQs criadas pelos belgas Jean Van Hamme (roteiro) e William Vance (arte) agora podem ser encontradas nas principais livrarias do País.

O que muda em relação à publicação européia é a periodicidade. Lá foram 17 episódios (o 18º sai em 2006) desde a criação, em 1984. Aqui a Panini optou por lançamentos mensais e decidiu agrupar mais de uma história em cada pacote. O primeiro, chamado de XIII – O Dia do Sol Negro, traz os dois roteiros iniciais da saga. A segunda edição, *Todas as Lágrimas do Inferno*, reúne os números três e quatro da HQ. Cada um possui 100 páginas.

Produto: XIII: O Dia do Sol Negro **Fabricante:** Panini Comics
Autores: Jean Van Hamme e William Vance **Preço:** R\$ 22,90

Produto: XIII: Todas as Lágrimas do Inferno **Fabricante:** Panini Comics
Autores: Jean Van Hamme e William Vance **Preço:** R\$ 22,90
Onde comprar: www.submarino.com.br (Brasil)

● As HQs são lançadas mensalmente e cada uma traz duas histórias da saga original de XIII



SNES ainda vive

● Se não for pra jogar, Bahamut Lagoon, do Super Nintendo, vale ao menos pra incrementar a coleção. É uma relíquia para fãs de RPG e, em especial da série Final Fantasy. Lançado em 1996 no Japão pela então Squaresoft – hoje Square-Enix – o game ainda hoje figura entre as mais belas criações da produtora e tem no elenco uma das invocações mais insanas da série FF: Bahamut. Os efeitos visuais estavam muito acima da média para a época.



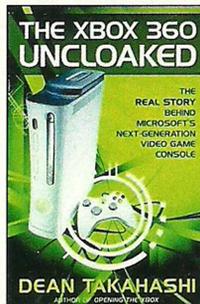
Produto: Bahamut Lagoon

Fabricante: Squaresoft **Preço:** US\$ 29,90

Onde comprar: www.play-asia.com (Japão)

Por dentro do X360

● O jornalista Dean Takahashi já havia escrito um livro sobre a produção do primeiro Xbox. Com o lançamento do X360, o cara novamente teve acesso aos confins da Microsoft para escrever a obra *The Xbox 360 Uncloaked* (sem tradução no Brasil). São 404 páginas esmiuçando desde os planos iniciais do projeto até a chegada do produto às lojas.



Produto: The Xbox 360 Uncloaked: The Real Story Behind Microsoft's Next-Generation Video Game Console

Autor: Dean Takahashi **Preço:** US\$ 4,00

Onde comprar: www.amazon.com (EUA)

O PREÇO REAL DO IMPORTADO

Ao comprar em sites gringos, fique atento. Para começar, os preços são exibidos em dólares, ou seja, o custo em reais é pelo menos duas vezes maior, dependendo da taxa de câmbio na hora em que se paga o cartão de crédito. Outro fator importante é o custo de entrega. O serviço de empresas como Fedex e DHL é mais ágil que o dos Correios, mas custa mais. Some a isso os 60% de imposto de importação e o preço acaba dobrando. Por isso, faça as contas.

Outros produtos



Pra ler na cama

Por enquanto exclusividade dos norte-americanos, a Graphic Novel baseada na série Halo traz 128 páginas divididas em

quatro histórias. O belo acabamento vai além das páginas. Visando agradar os fãs ardorosos, a Marvel colocou o produto em capa-dura. Leia mais sobre o assunto na *GameMaster* edição 16.

Produto: The Halo Graphic Novel

Fabricante: Marvel

Preço: US\$ 17,49

Loja: www.barnesandnoble.com (EUA)

Truque no Nintendo DS

● Os trapaceiros de plantão podem comemorar. A linha Action Replay, que permite sacanear nos jogos por via de códigos, chega ao DS. Lançado em julho, o acessório já traz inúmeros truques embutidos. Quanto às atualizações, o fabricante promete que o jogador poderá baixá-las gratuitamente do site oficial do produto. O processo utiliza um cabo USB, incluso no pacote, para descarregar os novos arquivos do PC para o DS.



Produto: Action Replay DS **Fabricante:** Datel **Preço:** US\$ 29,90

Onde comprar: www.lik-sang.com (Coréia)



Megaman inteligente

● Este Megaman é mais que um boneco articulado. Primeiro porque tem 30 cm de altura e, segundo, porque possui um circuito que reconhece o tipo de acessório encaixado na mão do personagem. Cada arma tem som e luminosidade distintas e o brinquedo funciona com três pilhas LR44. Se quiser o usuário ainda pode comprar à parte um chip de batalha para os Pets, outro brinquedo da série.

Produto: Megaman Cross Fusion **Fabricante:** Mattel **Preço:** R\$ 99,00

Onde comprar: www.toymania.com.br (Brasil)



Pacotão econômico

Promoção interessante para quem curte games de pilotagem. O volante, licenciado pela Ferrari, funciona no PS2 e no PSone, com direito a tremor, borboletas para troca de marcha, sistema para fixação em mesas e pedais. De brinde, o comprador ainda leva um joystick convencional ferrartista.



Produto: Challenge Racing Wheel + Enzo Ferrari Gamepad

Fabricante: Thrustmaster

Preço: R\$ 199,00

Loja: www.misterbros.com.br (Brasil)

Blanka colecionável

● Street Fighter nunca sai de moda. Tanto que volta e meia surgem novas bugigangas legais relacionadas ao tema. Um bom exemplo é este boneco do Blanka, que terá produção limitada de 1.500 unidades. O personagem é verde translúcido e possui 30 pontos de articulação. Além disso, vem acompanhado de dois pares de mãos – duas abertas e duas prontas pra socar – e de duas cabeças com fisionomias neutra e outra furiosa.



Produto: Limited Edition Translucent Blanka **Fabricante:** Capcom

Preço: US\$ 13,99 **Onde comprar:** www.youbuynow.com (EUA)

Para guardar UMD

● Pra quem carrega os UMDS do PSP de um lado para o outro, este portadiscos é uma boa pedida para evitar danos e arranhões. Com capacidade para quatro unidades, ele apresenta uma cinta de borracha para garantir firmeza e, acima de tudo, evitar acúmulo de poeira na área em que estão gravados os dados. Para completar, a caixinha possui travas laterais – parecida com as usadas nas caixinhas de DVD convencionais – para evitar que a embalagem seja aberta acidentalmente.



Produto: Magna Case PSP **Fabricante:** JPTech **Preço:** R\$ 49,90

Onde comprar: www.americanas.com (Brasil)

Perigo! Trapaceiros

Aviso: os frequentadores desta área podem sofrer de facilidade extrema ao jogar

#

007 FROM RUSSIA WITH LOVE PSP

MISSÕES EXTRAS

Saiba quantos prêmios você precisa obter para liberar cada uma das fases extras:

Tunnel: 10 / Ruins: 25 Plaza: 40 / Airport: 60

– Roupas secretas

Covert Suit: na sala do Station T Level (perto da última bomba), vá à área superior e procure a roupa.

Dinner Jacket: no Q's Head Quarters, após a segunda parte da missão Hedgemaze.

Dinner Suit: no segundo andar, complete o labirinto até o Moneypennys Office. A roupa está em uma das gavetas.

Snow Suit: na missão Factory.

A

AMPED 2 XB

TRAPAÇAS DA NEVE

No menu principal, entre em Options e depois em Cheats.

Coloque um dos passwords (um som confirmará o truque).

Todas as fases liberadas: AllLevels

Todos os vídeos: ShowRewards

Todas as manobras: TrickedOut

Personagens dos anos 80: Radical

Todas pranchas secretas: AllMyPeeps

Personagens com pés grandes: BrotherOfYeti

Só no osso: FunnyBone / Pistas geladas: AllIce
Frosty Jack: FrostByte / Hermit Joe: GetOffMyLand
Baixa gravidade: LowGravity / Sem colisões: DontCrash
Personagens com status no máximo: MaxSkills
Nunca bater em outros personagens: NoCollisions
Personagens mais rápidos: FastMove
Personagem Shiny Gal: MetalMaam
Giro mais rápido: SuperSpin
Personagem Steezy the Penguin: ChillinWSteezy
Personagem Yeti: GoTeamYeti
Truques desligados: NoCheats

APEX XB

CÓDIGOS MALANDROS

Selecione o modo Dream e comece um novo game. Feito isso, entre com as senhas no lugar do nome do fabricante:

Todas as pistas liberadas: WORLD

Todos os Production Cars: REALITY

Concept Car liberado: DREAMY

ARMED AND DANGEROUS XB

SENHAS PERIGOSAS

Use as combinações na tela de password:

Modo God: Y, A, B, X, B, A, A, L

Munição ilimitada: A, L, L, B, O, L, L

Invencibilidade: X, X, X, R, A, L, L, Y

Todos os vídeos liberados: A, Y, A, Y, O, R, A, Y

Seleção de fases: Y, O, L, A, R, R, Y

Mostrar todos os cheats: B, L, A, B, O, A, L, L

Pés grandes: R, O, Y, A, L, B, O, X

Mãos grandes: R, O, X, L, O, R, R, Y
Modo cabeção: L, B, O, O, B, L
Completar munição: B, A, R, R, A, L, L, O
Carregar barra de energia: X, R, A, Y, O, B, A, R
Topsy Turvy: Y, A, B, B, A, B, O, O

ASTROPOOP X360

PROFISSÃO DE RISCO

Complete tarefas para habilitar prêmios específicos:

Ace Astropopper: finalize o modo Story completando o Level 32 com cada um dos pilotos.

BETA Survivor: fique vivo por 5 minutos no modo Survival.

Brick Basher: consiga 100.000 total bricks.

Brick Grinder: complete 32 Levels sem usar a arma SUPA.

Captain Quick Brick: acabe um Level em até 25 segundos.

Combo Operator: consiga um combo de 17X.

Cosmic Overlord: domine como Cosmic Overlord (requer 12.000.000 pontos).

GAMMA Survivor: viva por nove minutos no modo Survival.

Interplanetary Hero: libere Vixx e Turbot.

Puzzle Commander: resolva 10 quebra-cabeças bônus.

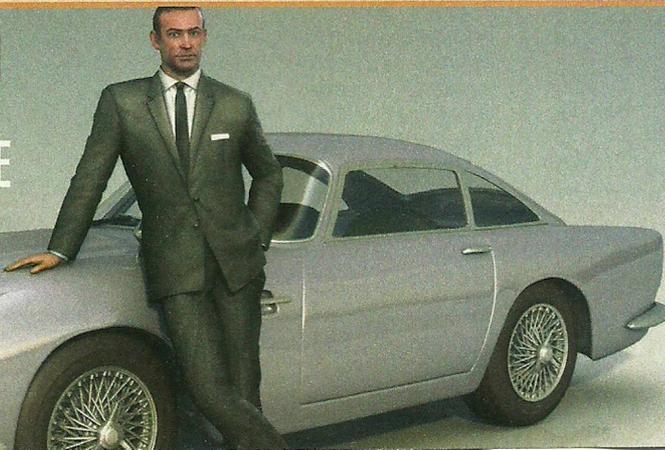
B

BLEACH DS: SOUTEN NI KAKERU UNMEI DS

ATAQUE LEVEL 4

Complete o modo Challenge de Ichigo.

007 FROM
RUSSIA
WITH LOVE



AMPED 2





ARMED AND DANGEROUS

Kusajika Yachiru (personagem secreto): finalize a história de Ichigo e depois detone o modo Story de Zarak Kenpachi.

C COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO PC

COMANDOS DE ELITE

- Pressione " " para acessar o console e digite os comandos.
- Ativar modo Cheat: sv_cheats 1
- Bots só usam snipers: bot_sniper_only
- Bots só usam facas: bot_knives_only 1
- Bots só usam pistolas: bot_pistols_only
- Cenas deletadas: cl_levellocks 16382
- Inimigos não podem ver você: notarget
- Atravessar paredes: noclip / Invencibilidade: god
- Retirar bot do jogo: kick ← escreva o nome do bot aqui →
- Matar os bots se a bomba não estiver plantada: bot_kill
- Bot parado com um zumbi: bot_zombie 1
- Reiniciar mapa sem zerar pontos: restart

E EXTREME-G 3 PS2

TRUQUES NINJA

- Use os códigos abaixo na tela do menu principal:
- Turbo: L1 + R1, L2 + R2, L1 + R1, L2 + R2
- Escudo e turbo ilimitados: L1 + R1, L2 + R2, L1 + L2, R1 + R2
- Todas as pistas: L1, L1 L2, L2, R2, R2, R1, R1, L1 + R1 + L2 + R2
- Sempre vence no XG Career: R2 + L2 + R1 + L1, R2 + L2, R1 + R2, R2 + R1 + L2 + L1
- Prêmio em dobro: L1 + L2, R2 + R1, R1 + R2, L2 + L1
- Extreme Lap Challenge: L1, L2, L1, R1, L1, R2, L1 + R1, L2 + R2
- Time StarCom: L1, L2, R2, R1, R1, R2, L2, L1

- Códigos Secretos

- Munição ilimitada: na tela de seleção de times, pressione rapidamente L2, R2, L1, R1, L2 + R2, L1 + R1. Isso funciona no menu de "League Race And XG Mall".
- Comece com dinheiro extra: vença um novo Career, selecione um piloto e aperte L1, L1, L1, L1, L1, L2, L2, L2, L2, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, R2, R2, R2, L1 + R1 + L2 + R2.

G GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES PS2

LIBERTE-SE

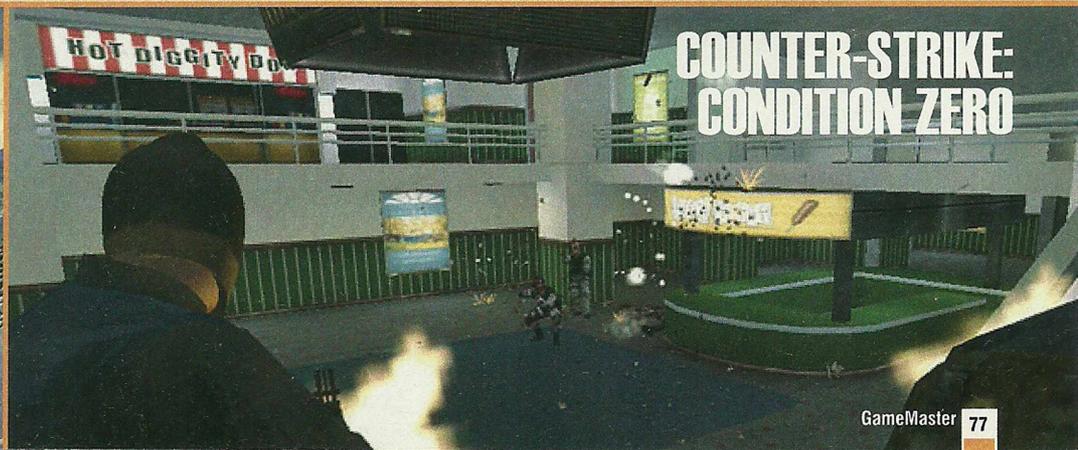
Pressione os comandos durante o jogo. Alguns truques não podem ser desfeitos e ficam permanentemente no seu save game. Por isso, recomendamos que você tire o memory card do slot do console antes de usar uma das trapaças abaixo:

- Protagonista em ação
- Pacote de armas 1: ↑, ■, ■, ↓, ←, ■, ■ →
- Pacote de armas 2: ↑, ●, ●, ↓, ←, ●, ● →
- Pacote de armas 3: ↑, ×, ×, ↓, ←, ×, × →
- Nunca procurado: L1, L1, ▲, R1, R1, ×, ■, ●
- 100% de colete (barra azul): L1, R1, ●, L1, R1, ×, L1, R1
- Restaurar energia (barra vermelha): L1, R1, ×, L1, R1, ■, L1, R1
- Chamar a atenção: L1, ↑, →, R1, ▲, ■, ↓, ×
- Incrementar nível de perseguição: L1, R1, ■, L1, R1, ▲, L1, R1
- Chamar pedestres para o carro: ×, ■, ↓, ×, ■, ↑, R1, R1
- Cometer suicídio: L1, ↓, ←, R1, ×, ●, ↑, ▲
- Personagens secundários
- Cabeça de balão: ↓, ↓, ↓, ●, ●, ×, L1, R1
- Pedestres seguem seu herói: ↓, ↓, ↓, ▲, ▲, ●, L1, R1
- Pedestres atacam seu herói: L1, L1, R1, L1, L1, R1, ↑, ▲

- Pedestres armados: R1, R1, L1, R1, R1, L1, →, ●
- Pedestres revoltados: L1, L1, R1, L1, L1, R1, ←, ■
- Pedestres com roupas aleatórias: L1, L1, ←, L1, L1, →, ■, ▲
- Veículos fáceis
- Rhino (tanque): L1, L1, ←, L1, L1, →, ▲, ●
- Trashmaster: ▲, ●, ↓, ▲, ●, ↑, L1, L1
- Trânsito maluco
- Tração perfeita: L1, ↑, ←, R1, ▲, ●, ↓, ×
- Motoristas agressivos: ■, ■, R1, ×, ×, L1, ●, ●
- Semáforos abertos: ▲, ▲, R1, ■, ■, L1, ×, ×
- Veículos cromados: ▲, R1, L1, ↓, ↓, R1, R1, ▲
- Carros andam na água: ●, ×, ↓, ●, ×, ↑, L1, L1
- Modificar pneu da bike: ●, →, ×, ↑, →, ×, L1, ■
- Destruir os carros: L1, L1, ←, L1, L1, →, ×, ■
- Carros pretos: ●, ●, R1, ▲, ▲, L1, ■, ■
- Carros brancos: ×, ×, R1, ●, ●, L1, ▲, ▲
- Controlando o tempo e clima
- Céu limpo: ↑, ↓, ●, ↑, ↓, ■, L1, R1
- Céu escuro: ↑, ↓, ×, ↑, ↓, ▲, L1, R1
- Tempo nublado: ↑, ↓, ▲, ↓, ↓, ×, L1, R1
- Tempo chuvoso: ↑, ↓, ■, ↑, ↓, ●, L1, R1
- Relógio acelerado: L1, L1, ←, L1, L1, →, ●, ×
- Jogo acelerado: R1, R1, L1, R1, R1, L1, ↓, ×
- Jogo lento: R1, ▲, ×, R1, ■, ●, ←, →
- Tempo ensolarado: L1, L1, ●, R1, R1, ■, ▲, ×
- Truques para o Multiplayer
- Duas gangues de 14 personagens: ↑, ↑, ↑, ■, ■, ▲, R1, L1
- Quatro gangues de 28 personagens: ↑, ↑, ↑, ●, ●, ×, L1, R1
- Sete gangues de 43 personagens: ↑, ↑, ↑, ×, ×, ■, R1, L1
- Novas aparências (skins): ↑, ↑, ↑, ▲, ▲, ●, L1, R1
- Outros truques
- Créditos do game: L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, L1, R1
- 250.000: L1, R1, ▲, L1, R1, ●, L1, R1
- Modo ponta-cabeça 1: ↓, ↓, ↓, ×, ×, ■, R1, L1
- Modo ponta-cabeça 2: ×, ×, ×, ↓, ↓, →, L1, R1

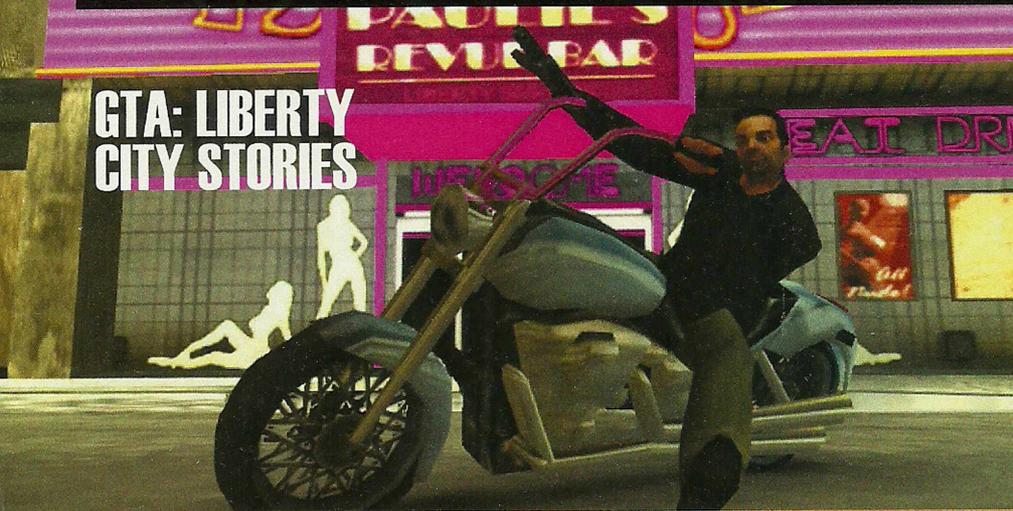
SEGREDOS NA RAÇA

- Prêmios especiais
- Saiba quais são os prêmios liberados (armas, dinheiro, etc.)



COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

GTA: LIBERTY CITY STORIES



conforme a quantidade de Packages encontrados:

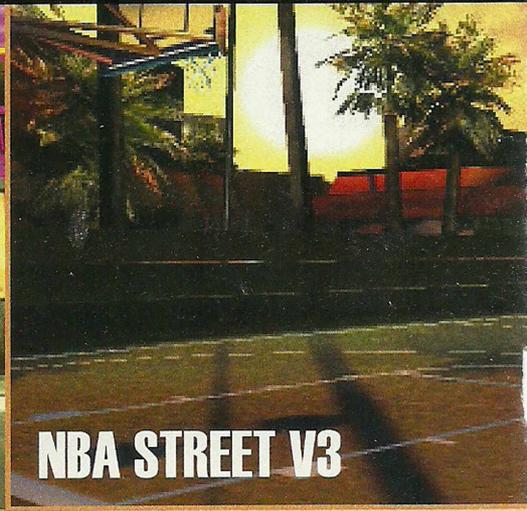
- Pistola:** 10 Packages
- Shotgun:** 20 Packages
- Colete:** 30 Packages
- MP5:** 40 Packages
- Python:** 50 Packages
- M4:** 60 Packages
- Sniper:** 70 Packages
- Lança-chamas:** 80 Packages
- Lança-foguetes:** 90 Packages
- 50.000 em dinheiro:** 100 Packages

– Missões extras

Descubra o que você precisa fazer para liberar cada uma das missões extras, roupas, truques e outros segredos:

- Munição ilimitada:** detone 100% do game.
- Toni invencível:** complete o Level 12 (Missões Firefighter).
- Corrida ilimitada:** complete o Level 12 (Missões Ambulance).
- Tanque de guerra em Ft. Staunton:** 100% do game.
- Machine Gun M60:** faça todos os Rampages.
- Micro SMG com nova munição:** complete a missão Don em 60 segundos.
- Arma PCJ 600:** complete o Love Media.
- PCJ 600 invencível:** pegue Wayne na missão Biker Heat.
- 150 pontos extras para o colete:** complete o Level 12 nas missões Vigilante.
- 25 pontos extras para sua energia 1:** complete o Level 10 nas missões Noodle Delivery em Noodle Punk (Portland).
- 25 pontos extras para sua energia 2:** termine o Level 10 nas missões Pizza Delivery em Joe's Pizza (Staunton Island).
- 4.000 em dinheiro no Capital Autos:** detone o Level 6 do Car Salesman.
- 10.000 em dinheiro:** complete todos os 26 Unique Jumps.
- Veículo Bickle '76:** pegue 100 passageiros usando o taxi.
- Veículo Hellenbach GT:**

- detone o Level 4 do Car Salesman Sidequest.
- Gerar o quádruplo de dinheiro no Scrapyard:** complete o Scrapyard Motorcycle Challenge.
- Boat Speeder em Portland Ferry Docks:** 100% do game.
- Muito dinheiro em Hogs & Cogs:** venda 40 motos em Belleville Park (em Staunton Island).
- Não precisa mais gastar dinheiro após ser preso:** detone as missões Avenging Angels em Staunton Island.
- Super Angel Bike em Portland:** complete as missões Avenging Angels em Portland
- Super Land Stalker em Shoreside Vale:** complete as missões Tourism.
- Sanchez atualizado:** complete todos os 10 circuitos do Bump & Grinds em Dirt Bike Course (Portland).
- Carro V8 fantasma:** complete o Love Media.
- Veículos causam o dobro de estrago nas atidas:** consiga 100% do game.
- Roupa do mestre:** termine a missão Shoot the Messenger.
- Roupa de herói:** detone o Level 15 das missões Avenging Angels em Shoreside Vale.
- Roupa Dragon Jump:** termine a missão Crazy 69.
- Roupa do King:** finalize todas as missões do modo Story.
- Roupa de mergulho:** complete um Unique Jump.
- Visual de Antonio:** detone a missão Making Toni.
- Visual de Avenging Angel:** termine a missão Frighteners.
- Visual de motorista:** complete a missão Rollercoaster
- Visual do mascote Cox:** detone o SlashTV duas vezes.
- Visual camarada:** termine a missão Overdose of Trouble.
- Visual de Leone:** dirija até a sua casa (no começo do jogo) e passe sobre o ícone especial.
- Visual de mecânico:** termine as missões The Portland Chainsaw Masquerade.
- Visual de Sweat:** complete as missões A Walk In The Park.
- Visual de gigolo:** termine as missões A Date with Death.



NBA STREET V3

Novos personagens (multiplayer): complete as missões Driving Mr Leone.

NBA STREET V3 GC

TRAPAÇAS NA BANDEJA

Todos os itens de criação, 50.000 SP, todos os itens à venda e todos os times NBA Legends e Street Legends: complete o Street Challenge.

– Quadras da hora

Veja quantos pontos de reputação você precisa atingir para liberar novos ambientes:

- Brighton Beach:** 200 / Dyckman: 400
- Dyckman (noite):** 550 / Gun Hill: 300
- Gun Hill (noite):** 450 / MacGregor Park: 150
- Mosswood:** 500 / Mosswood (noite): 650
- Rucker Park:** 600 / Rucker Park (noite): 700
- The Dome (noite):** 125 / Venice Beach: 250
- Venice Beach (noite):** 350

P POKEMON SAPPHERE VERSION GBA

ITENS FÁCEIS

Durante a conversa com a esposa do Berry Master, entre com as senhas e ganhe presentes. Vale lembrar que você só pode conversar com ela uma vez por dia.



RALLISPORT CHALLENGE



RALLISPORT CHALLENGE

Belue Berry: SUPER HUSTLE
 Durin Berry: COOL LATIOS
 Pamtre Berry: CHALLENGE CONTEST
 Spelon Berry: GREAT BATTLE
 Watmel Berry: OVERWHELMING LATIAS
 Aspear Berry: BELOW SAID ou WINTER COOL
 Leppa Berry: OVERWHELMING NINETALES
 Lum Berry: BAD DATE
 Sitrus Berry: INCREASING POWER

R RALLISPORT CHALLENGE XB

SENHAS DO PILOTO

Entre com os códigos no lugar do seu nome:
 Modo Classic: TheGoodStuff
 Pistas em Downhill: Geronimo
 Modo Endurance Races: TheLongHaul
 Dificuldade Expert: WheelToWheel
 Bônus ilimitados: NoHoldingBack
 – Carros secretos
 Pressione as seqüências na tela de créditos:
 Citroen Xsara: ←, ←, A, →, →
 Ford RS200: →, ←, A, ↓, ↓
 Nissan Micra: ←, ↑, ←, A, ←
 Renault 5: ↓, →, A, A, →
 Saab 9-3 Vigen: ↑, ↓, ↓, →, A
 – Carros na raça
 Citroen Xsara: vença o Mediterranean Rally.
 Ford RS 200: vença as corridas do Rallicross Internacional.
 Nissan Micra: vença o Pro Rally Cup.

Renault 5 Turbo:
 vença os Racing International Circuit.
Saab 9-3 Vigen:
 vença as corridas do Koenig Unlimited.
 – Pontos liberam carros
 Veja quantos pontos você precisa fazer para liberar cada uma das carangas:
Citroën Xsara Rallycross, Ford Focus Rallycross, Lancia Delta Integrale, Mitsubishi Lancer EVO 65, Nissan Skyline, Opel Astra T16 4x4, Saab 9-3 T16 4x4 e Subaru Impreza Hill Climb: 12.000 pontos
Audi Quattro SI, Lancia Delta S4, Metro ER4 e Peugeot 205 T16: 40.000 pontos.
Audi Quattro SI Hill Climb, Peugeot 405 T16 Hill Climb, Suzuki Grand Vitara PP Special e Toyota Tacoma Hill Climb: 70.000 pontos.

RENGOKU: THE TOWER OF PURGATORY PSP

IMAGENS NO MODO GALLERY

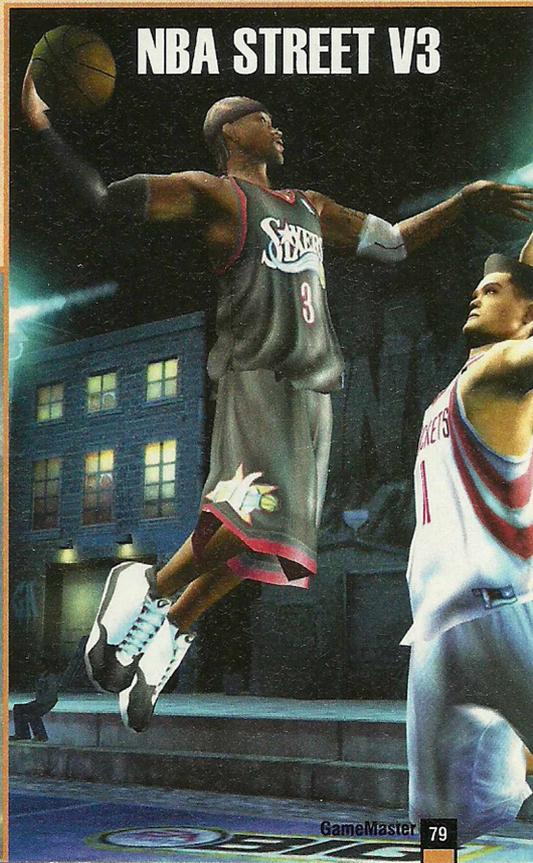
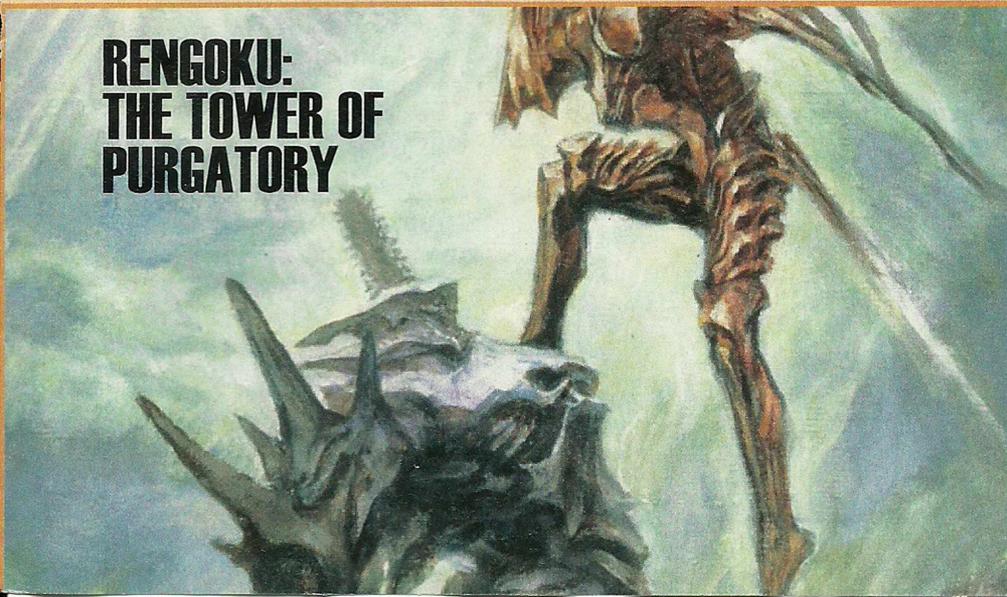
Alkmaion: detone Alkmaion e salve o game.
 Briareos: vença Briareos e salve.
 Deucalion-A e Deucalion-B: finalize o jogo duas vezes.
 Gryphus: detone o chefeão no Level 8.
 Lycaon: detone Lycaon na torre.
 Mars: vença Mars na torre.
 Minos: detone Minos e salve o jogo.
Type01, Others-A e Others-B:
 salve o game pelo menos uma vez.
 Sphinx: detone Sphinx e salve.
 Staius: detone o chefeão no Level 7.

ROGUE TRIP: VACATION 2012 PS1

PASSWORDS SECRETOS

Entre em Options, depois em Password e coloque um dos comandos abaixo. Alguns truques funcionam somente no One-player Challenge.

Jogue como Big Daddy: ▲, ■, R2, X, ▲, R2
 Jogue como Goliath: ▲, L1, R1, X, L2, L2
 Jogue como Nightshade: R1, R2, L1, L1, X, ●
 Jogue como Helicopter: L1, ▲, R2, ▲, ▲, R1
 Jogue como Alien: R1, ■, X, ■, L2, ●
 Chefeão Big Daddy: ■, ▲, ●, ●, R2, R2
 Primeiro chefeão: ●, R2, R1, ■, L1, R2
 Segundo chefeão: ●, ●, L2, L1, ▲, ▲
 Armadura extra: R1, ▲, R1, ▲, L1, ■
 Fase Funtopia: X, ●, L2, X, ■, L1
 Fase Gulch: X, ■, ●, L1, L2, ■
 Itens duplicados: L1, L2, ●, L1, R1, ■
 Vídeo do Duke Nukem: Time to Kill: ■, ■, ●, ●, ▲, ▲
 Salto ilimitado: ●, ■, R2, X, ▲, R2
 Turbo infinito: ■, X, ●, ▲, R1, R2



NBA STREET V3

GAMESHOP

Para anunciar nesta seção mande um e-mail para:
publicidade@europenet.com.br

FRATELLOS GAMES
INFORMATICA
 ASSISTENCIA TECNICA ESPECIALIZADA

ENTREGAMOS SUA COMPRA EM QUALQUER LUGAR DO BRASIL! **SEDEX** DESDE 1995

suas compras em até **12x**

ACEITAMOS TODOS OS CARTOES

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 208
 Fone: (011) 3361-2783

WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR

HOUSE GAMES
 TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
 LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME
 VENHA JOGAR PS2 POR HORA
 FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S JUROS OU ATÉ 15X*

(3326-0045)

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO:

MasterCard VISA

WWW.HOUSEGAMES.COM.BR HOUSEGAMES@HOTMAIL.COM
 Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
 Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844

fantasy Star
 Games e Mídias

Enviemos para todo o Brasil

Vendas

- CD's Virgens
- Acessórios para Vídeo Games em Geral

Compra, Venda e Troca de Aparelhos Novos e Usados

Assistência Técnica para Vídeo Games

www.fantasystar.com.br

e-mail: fantasystar@fantasystar.com.br
 Rua Sta. Ifigênia, 490 - Box 18 - CEP: 01207-000
 São Paulo / SP - Fone: (11) 3221-5253 / Fax: 3221-3253

PLANET GAMES

- Consoles e acessórios
- Assistência técnica
- Sedex para todo Brasil

Financiamos para todo o Brasil no cheque por telefone em até 16X ou 1 + 3 s/ juros. E no carnê em até 12X p/ SP*.

Fones: (11) 6987-2641
 (11) 6949-5195

Av. Mendes da Rocha, 95
 Vila Sabrina - São Paulo-SP
contato@planetshopping.com.br

ELETROMIL
 20 ANOS GAMES - MÍDIAS - INFORMÁTICA

• COMPRA - VENDA - TROCA

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM CONSERTOS E SERVIÇOS GERAIS EM VÍDEO GAMES

SEDEX

MANUTENÇÃO DE COMPUTADORES
 ACOMPANHADA PELO CLIENTE

Só aqui você encontra o computador do seu sonho com Total Qualidade e Confiabilidade!

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º Andar Lj. 12 - CEP 01207-001 - Centro - São Paulo - SP
 Atendimento: de 2ª a 6ª das 08:00 às 18:00H. - Sáb. das 08:00 às 17:00H.

T. (11) 3362-2306
www.eletromilgames.com.br

ANTRAX GAMES

COMPRA - VENDE - TROCA - FINANÇIA

FINANCIAMENTO EM ATÉ 24X P/ TODO BRASIL
*aprovação do crédito pelo telefone.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM GERAL.

SEDEX P/ TODO BRASIL

PSTWO SLIM - MODEM
2 CTR. ORIGINAIS
MEMORY CARD + 1 JOGO
R\$ 899,00

(11) 6694-5177
(11) 6693-6062
www.antrax.bpg.com.br
R. HERVAL, 1220 - TATUAPÉ - SP

GAMELÂNDIA

Temos os melhores preços de:

Assistência Técnica e venda

Financiamos em até 06x em todos os cartões.

Aparelhos, Jogos e Acessórios para todos os games.

Tel: (11) 6684-9842 ou 6091-0963
Rua Maria Carlota, 611 Penha
Próx. ao metrô V. Matilde

WONDER GAMES

Compra - Venda - Troca

Venda de console, jogos e acessórios em geral

Assistência Técnica Especializada

Xbox - PS2 - Game Cube

Financieira em até 15 vezes
Obs: Somente para São Paulo

Entregamos via Sedex

Tel.: (11) 3106-2612
Fax: (11) 3105-2797
www.xpgames.com.br
Rua José Bonifácio, 176
Loja 07 - térreo

Shopping Metrô Tatuapé

Há **10** anos atendendo a Zona Leste.

BRINDE para leitores da "Revista GameMaster".

Financiamento em até **12X**.

Piso Metrô - loja 20M
Fones: (11) 6197-5783 6192 9624

INICIAL GAMES

A Sua Diversão Começa Aqui!

TELEVENDAS 19 3236-0056

www.inicialgames.com.br

Loja 1
19 3236-0056

Loja 2
19 3267-2163

Campinas-SP

BITS GAMES

www.bitsgames.com.br
bitsgames@bitsgames.com.br

Video Games e Acessórios em Geral, Aluguel, Assistência Técnica e vendas

Rua: Cordeiros, 424 (Praça 71) - 9º andar - Centro
(31) 3271-9537 / 3271-9484 / 3271-9414 / 3271-9423

PARA ANUNCIAR NESTA SEÇÃO

MANDE UM E-MAIL PARA:

publicidade@europenet.com.br

Corridas de Fórmula 1

PS3

Formula 1 - novembro de 2006

Após perder força na atual geração, o game *Formula 1* promete renascer no PS3. Sob a tutela da Sony, o jogo tem lançamento previsto para o dia 17 de novembro, por enquanto apenas na Europa. Utilizando marcas e pilotos reais, licenciados pela Federação Internacional de Automobilismo, o título mescla realismo visual com simplicidade nos controles. Durante a última edição da E3, feira de games que rola em Los Angeles, no mês de maio, F1 apareceu em versão de teste e figurou entre os mais badalados no estande da Sony.



Arcade Pole Position - 1982

Em uma época em que o ápice da velocidade atendia pelo nome de *Enduro*, a Namco criou o *Pole Position* e levou ao êxtase os amantes da velocidade. Distinção entre pista e grama, carros coloridos, velocímetro e cronômetro eram alguns dos detalhes embasbacantes do recém-chegado arcade. Utilizando um gabinete com direito a volante e acelerador, *Pole Position* trazia o circuito de Fuji, no Japão. A partida começava com a tomada de tempo, daí o nome do jogo.



Arcade Super Monaco GP - 1989

A transição entre a Idade Média e a Moderna nos arcades. O impacto visual do jogo pode ser comparado ao que se tem colocando lado a lado o PSone e o PS2. *Super Monaco GP* levou o jogador para dentro do cockpit, numa perspectiva em primeira pessoa, permitindo que ele dirigisse colado no asfalto e com uma sensação de velocidade nunca antes vista em games do gênero. Tudo potencializado pelo chacoalhar do banco e o retorno de força no volante, que tinha uma borboleta para a troca de marchas.



Playstation Formula 1 - 1996

A geração Playstation surgiu não com um, mas vários títulos de arrebrantar. Entre os lançamentos iniciais, *Formula 1* foi destaque. Trazendo as licenças oficiais do torneio de 1995, a produção da então emergente Bizarre Creations (nascida em 95 com o excelente *Metropolis Street Racing*, para Dreamcast) inovou ao incluir um comentarista durante as provas. Outro aspecto chamativo era o visual, contendo até mudanças climáticas com direito a "spray" durante a chuva.



PC Grand Prix 4 - 2002

A série nasceu em 1992 já quebrando paradigmas em termos de física. Uma década depois, precisamente em outubro de 2002, o quarto – e último – episódio da franquia criada por Geoff Crammond ratificou a boa fama adquirida no gênero de simuladores. Tanto que até hoje figura entre os mais complexos e realistas jogos de corrida disponíveis. Além das animações complexas, com direito à movimentação dos mecânicos, a arte sonora abusa da qualidade, trazendo ruídos gravados diretamente dos carros verdadeiros da categoria.

www.GameOne.com.br

Especializada Playstation

PlayStation 2

Em até 6X SEM JUROS no cartão de crédito*.



Cabo Video Componente

Diversas marcas em 3X SEM JUROS* no cartão de crédito.



Volante Mega Racing Wheel

Em até 6X SEM JUROS no cartão de crédito*.

Compatível c/ Ps2, Ps1 e PC USB. Com vibração, pedais e câmbio. Consulte as cores disponíveis.



PSP - PlayStation Portable

Em até 6X SEM JUROS no cartão de crédito*.



Jogos Originais novos a partir de R\$99,00 em 3x sem juros no cartão!

Ou acima de R\$100,00 em produtos, você pode parcelar em 6x sem juros no cartão. Compre em nosso site e receba em sua casa!



Confira nossa linha completa de acessórios em nosso site!



A Game One é a melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation e PSP com um site completo onde você encontra suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation 2, PSP e Psone.

Aceitamos cartões de crédito on-line em até 10 vezes* para todo Brasil e cheques em até 16 vezes

com os menores juros (sujeito a análise de crédito). Confira! Enviamos para todo o Brasil! Contamos com assistência técnica própria especializada com equipamentos digitais para trabalho em placas SMD (PS2 e PStwo). Serviços técnicos com até 1 ano de garantia e transparência nos diagnósticos e orçamentos.



F: (19)

2122-5252

*Vendas nos cartões de crédito Visa, Master Card e Diners direto na loja física ou pelo site da loja. Consulte as condições de pagamento no site da loja ou pelo telefone. Vendas a distância estão sujeitas a aprovação da administradora do cartão e da loja. Condições sujeitas a alteração sem prévio aviso. Imagens meramente ilustrativas. Produtos sujeitos a disponibilidade em estoque. Despesas de frete não incluídas.

Av. Barão de Itapura, 1647
CEP 13020-433 Campinas/SP
www.gameone.com.br
vendas@gameones.com.br
sac@gameone.com.br



HOUSE GAMES

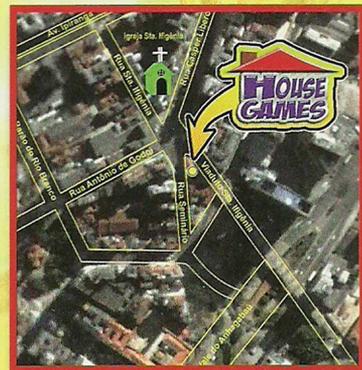
TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VIDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA



* sujeito a aprovação de crédito junto ao financeiro c/ juros

CONFIRA NOSSA LINHA COMPLETA DE ACESSÓRIOS



FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 12X*

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO:



VISITE NOSSO SITE: WWW.HOUSEGAMES.COM.BR

HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM

3326-0045

ENVIAMOS NOSSOS PRODUTOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.
Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844
EM FRENTE A IGREJA STA. IFIGÊNIA

produzido por OPUS Fotografia - f:5506-9979