



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







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% major\*.
- 40% mais eficiente em termos de consumo de energia\*.



www.intel.com.br/intelnacorrida



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

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

Editor: Felipe Azevedo Redatores: Eduardo Trivella, Julio Wecchi, Leandro Rodrigues e Nelson Álves Jr. Chefe de Arte: Welby Dantas Editor de Arte (Projeto Gráfico): Alexandre Dias (Nani) Revisão de Texto: Fernanda Figueiredo e Mariana Russo,

Colaboraram nesta edição: Makotron, Matheus Bourg, Rafael de Agostini Ferreira, Rodrigo Rodrígues, Danilo Porto Bastos e Theo Azevedo

Internet: Webmaster: Cássio Narciso Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Letícia Nunes

Publicidade São Paulo

Publicidade Sab Paul-E-mail: publicidade(gleuropanet com br Gerentes Comerciais Rodrigo Cunta (loxt1) 3038-5097 e Mauricio Dias (lox11) 3038-5093 Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Angela Taddeo, Alessandro Donadio, Claudia Alves, Elisargela Vavier, Flavie Pinheiro, Nicolas Suzuki, Gianpaolo Jarussi, Raphael Ghierardi, Rodrigo Sacomani e Carla lanez. Cração Publicitaria: Rodrigo Barros (loxt1) 3038-5097 Tráfego: Marcos Roberto (lox1) 3038-5211

Publicidade - Outros Estados Brasilia: (10x61) 3326-0205 – New Business Paraná: (10x41) 3023-8223 – CRP Midia Rio Grande do Sul; (10x51) 3322-3176 – Semente Associados Santa Catarina: (10x48) 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 Ézio S. Vicente, Marcelo Diniz, João Zanata, Natália Azeredo

Atendimento Pessoa Jurídica: Joelma Dantas - joelma@europanet.com.br (0xx11) 3038-5104

Desenvolvimento de Pessoal: Tânia Marilia Ribeiro Roriz

dimento ao Assinante e venda de edições anteriores: ordenadora: Falkina Lopes
ordenadora: Falkina Lopes
ordenadora: Falkina Lopes
endentes: Caría Dantas, Elisangela Tokashiki, Juliana Ribeiro, Paula Hanne,
mar Biffia Fernanda Fernandes
a M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
efone São Paulo; (0xx11) 03038-5050
efone a outros estados: 0800-557667
balenados kasada comprode comb be

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

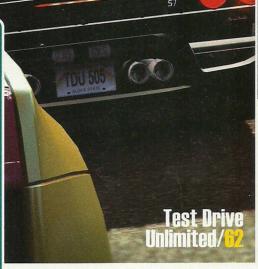
A Revista Game Master é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

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

IVC- Instituto Verificador de Circulação



Somos Filiados à ANER Associação Nacional do Editores de Revistas







contagem regressiva para o Natal mais importante desde o lançamento dos consoles da geração atual começou. Tudo por causa das três principais empresas do mercado -Sony, Nintendo e Microsoft -, que resolveram revelar novidades verdadeiramente bombásticas sobre seus novos consoles. A primeira foi a Nintendo, com um conferência realizada na cidade de Nova York, nos Estados Unidos. Nela, a empresa finalmente divulgou a data de lançamento, o preço e mais alguns recursos do Wii, seu próximo console de mesa. Depois, foi a vez da Sony roubar a cena na Tokyo Game Show, a maior feira de games do Japão, ao mostrar que o PS3 tem muito mais títulos de peso além de Metal Gear Solid 4. Já a Microsoft, apesar de fazer bonito na TGS, usou um evento próprio, o X06, que rolou em Barcelona, na Espanha, para surpreender os jogadores do mundo todo com anúncios de exclusividades importantes e alguns títulos inéditos.

Pois bem, esta edição é dedicada a esses três eventos. Na primeira reportagem, sobre o Wii, que você encontra na página 22, compilamos todas as informações divulgadas pelos executivos da Nintendo no evento mais aguardado pelos ardorosos fás da empresa. Na segunda, da Tokyo Game Show, você confere os principais destaques do maior evento de games do Japão e opiniões sobre títulos de peso como Devil May Cry 4, Heavenly Sword, MotorStorm, Blue Dragon e vários outros, todos testados pelo Théo Azevedo, nosso ilustre colaborador que trabalha no site UOL Jogos. Interessou? Então não perca tempo e corra para a página 26. Para a última reportagem, o Nelsão, nosso repórter alucinado em tudo aquilo que tem "Xbox" no nome, viajou para Barcelona e, apesar do pouco tempo de duração do evento promovido pela Microsoft, conseguiu jogar praticamente todos os games que estavam em versão jogável por lá. O resultado da jornada gamística dele na bela cidade espanhola você confere na página 50.

É, meu caro, falta pouco tempo para a nova geração chegar de vez e nos deixar que nem baratas tontas com tanta novidade. Melhor para todos nós, amantes dos bons jogos.

> Felipe Azevedo felipe.azevedo@europanet.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



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



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@europanet.com.br



**Publicidade** Fone (0xx11) 3038-5098 Fax (0xx11) 3819-0538 e-mail: publicidade@europanet.com.br Para entrar em contato com a Editora Europa

Fones: (11) 3038-5050

ou 0800 557667

Visite nosso site www.europanet.com.br







## NDICE

## **GUIA COMPLETO (LIVRO)**

LEGO Star Wars II: The Original Trilogy (PS2/XB/GC/X360/PC/PSP) 68 págs.

### **GERAL**

Arte nos games	46
Cartas	08
Consumo	82
Entrevista	10
Evolução	90
Instruções	06
News	12
Passou batido	80
Ragnarök Online	20

## CAPA

Tokyo Game Show 2006	26
Xbox 360 mostra a que veio	50

Fuja das luzes vermelhas	42
Wii	22

### **REVIEWS**

**ESPECIAIS** 

Backyard Sports:	
Baseball 2007 (PS2/GC/PC)	74
Baten Kaitos (GC)	70
Bomberman (PSP)	76
City of Heroes (PC)	72
FIFA 07 (PC)	68
Flight Simulator X (PC)	66
Just Cause (X360)	63
LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	
(PS2/XB/GC/X360/PC/PSP)	64
Mario Hoops 3-on-3 (DS)	78

Mario vs Donkey Kong 2:	
March of the Minis (DS)	76
Mega Man ZX (DS)	78
Metal Slug 6 (PS2)	70
NASCAR 07(PS2/XB)	74
NHL 07 (PS2/XB/PC/X360)	74
Rengoku II: The Stairway	
to H.E.A.V.E.N. (PSP)	78
Samurai Warriors 2 (X360)	72
Scarface:	
The World is Yours (PS2/XB/PC)	68
Test Drive Unlimited (X360)	62

### DICAS

	20 E 370
Adventures of Lomax In Lemming Land (PC)	84
Batman: Rise of Sin Tzu (XB)	84
Big Mutha Truckers (XB)	84
Blood Omen 2 (GC)	84
Bombermab Land Touch!	84
Buffy the Vampire Slayer:	
Wrath of the Darkhul King (GBA)	84
Chronicles of Narnia (DS)	85
Dead or Alive 4 (X360)	85
Gauntlet Dark Legacy (GC)	85
Gitaroo-Man (PS2)	85
Gradius Collection (PSP)	85
Heros of Might and Magic V (PC)	85
LEGO Star Wars (PS2)	86
Madagascar (GC)	86
NFL Street 2 Unleashed (PSP)	85
Okami (PS2)	86
Retro Atari Classics (DS)	86
Revenge of Shinobi, The (GBA)	86
Samuria Warriors 2 (PS2)	86
Simpsons: Hit & Run, The (PS2)	86
Sims 2, The (DS)	86
Street Fighter II' Hyper Fighting (X360)	86
X-Men: The Official Game (PS2)	86

## **PROMOÇÃO** VOLUCIONARIA"

Está a fim de receber um Nintendo Wii em casa sem precisar meter a mão no bolso? Então crie um conceito bacana para um jogo que faça uso dos recursos únicos do console e envie para gente. O texto explicativo pode ter até 100 palavras e o autor da idéia que fizer mais sucesso entre os membros da redação leva o prêmio.

#### **REGULAMENTO**

1. Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: Promoção Idéia Revolucionária - Revista GameMaster Rua M.M.D.C., 121, Butantá - São Paulo/SP, CEP: 05510-900. 2. O prazo para o envio dos cupons é até o dia 30/11 de 2006 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios). 3. O cupom devem ser preenchido corretamente com os dados pessoais do participante e anexado junto com o texto explicativo, que deve ser escrito em um papel avulso.

- 4. Cada texto explicativo deve conter, no máximo, 100 palavras. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope. 5. Não podem participar funcionários ou parentes de
- funcionários da Editora Europa. 6. Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará os textos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. Não é sorteio
- 7. Todos os participantes autorizam desde já o uso de seus nomes e imagens, bem como cedem os direitos autorais das frases à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
- 8. Os envelopes que chegarem à redação da GameMaster não serão devolvidos aos participantes.
- 9. O resultado desta promoção será divulgado na revista GameMaster 24, que estará nas bancas no dia 20 de dezembro de 2006. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista GameMaster até 30 de março de 2007 para garantir o prêmio, caso contrário, perderão o direito a ele. O prêmio será enviado em um prazo estipulado pela redação. 10. Não é obrigatório comprar a revista GameMaster para participar da promoção. Se desejarem, os participantes poderão tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados
- solicitados em um papel à parte. 11. O envio do cupom à Editora Europa implica na concordância com os termos do regulamento. Promoção de acordo com a LEI no 5.768/71, DECRETO no 70.951/72, Art. 30

envie para gente. O texto explicativo pode ter até 100 palavras. O autor da stá afim de receber um Nintendo Wii em casa sem precisar meter a mão no bolso Então crie um conceito bacana para um jogo que faça uso dos recursos únicos do CEP: que fizer mais sucesso entre os membros da redação leva o prêmio

Estado:

Sidade

E-mail

Endereço:

console e

Nome: dade:



# Manual GameMaster

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

## **Guia Completo**

omo diria mestre Yoda: "Ficar maluco você irá". O Guia Completo desta edição tem tudo para tirá-lo da situação de Padawan e ascendê-lo a Jedi. Isso porque nosso Lord Sith Sombra, após um mês de intensas batalhas, destrinchou 100% de LEGO Star Wars II:



The Original Trilogy, lançado para (quase) todas as plataformas do universo. Traduzindo: donos de PS2, GC, PC, X, X360 e PSP podem desfrutar de um roteiro contendo tudo sobre o jogo. O cara não deixou peça sobre peça, literalmente. Segredos e localização de todos os extras das fases, inclusive como habilitar os itens à venda. Poderes especiais? Também tem. A idéia é facilitar sua vida, seja controlando a Aliança Rebelde ou o Império. Mais moleza que isso só mesmo tomando sopa de canudinho, meu chapa.

## **GameBlog**

e 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**

onheça 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;

11, 12, R1, R2 – botões de ombro do joystick do PS2;

, R – gatilhos do Xbox, botões de ombro dos controles do GameCube, GBA e Nintendo DS;

●, O – botões preto e branco do Xbox.

O PC da GameMaster

uem 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
Por muito pouco ele não larga a vida de jornalista pra se dedicar apenas a *The Sims*, jogo que agora é sua paixão.



Luiz Siqueira
Se o Luizão ganhasse
por mudança de planos,
estaria morando nas
Bahamas e vivendo à
base de água de coco.



Julio Wecchi
Ele voltou de férias
praticamente como um
roqueiro. Repare no
tamanho das madeixas
do rapaz, gente.



Théo Azevedo
Tá todo metido. Pensa
que "habla" espanhol,
mas o máximo que sai é
um treco inaudível em
língua alguma.



Fábio Makoto
O Makoto... bem, não
temos idéia do paradeiro
do sujeito. Ele só entra
no MSN pra enviar a
charge do mês e some.



Mariana Russo A Mari não quer mais sair aqui, mas como cuecas fiéis à classe, ignoramos o pedido e a pusemos mesmo assim.



Alexandre Nani São 22 edições com a mesma foto! É um recorde absoluto. Alguém tem o telefone do Guiness?



Nelson Alves Jr.
Foi cobrir a X06, em
Barcelona, e quase ficou
sem malas. Na dúvida,
agora mantém uma
cueca no bolso da calça.



Leandro Rodrigues
Jura de pés juntos que o
apelido "Sombra" foi
dado por Darth Vader.
Como o médico pediu
pra não contrariar...



Eduardo Trivella Garotas, acabou a mamata. O cara casou. Pois é, o sujeito agora é sério. Um-hemem, quer dizer, senhor de respeito.



Matheus Bourg
A gente se pergunta
quando ele vai à praia,
mas ele insiste em ficar
no PC esperando por
mais trabalho. Estranho.



Diferentemente do que foi publicado na edição 21 da GameMaster, o artigo "Acessibilidade sem preconceito", na seção News, página 20, é de autoria de João Bernardes, membro da equipe de pesquisadores do INTERLAB, da Universidade de SP.



WWW.FAN+ASYGAMES & NLINE. COM. BR

+ODOS OS LANCAMEN+OS EM PRIMEIRA-MÃO.

AQUI VOCE ENCONTRA OS MELHORES GAMES. ACESSORIOS E CONSOLES, UDO PARA SUA DIVERSÃO.



VIADU+O SAN+A IFIGÊNIA, 70 - LOJA 404 - ME+RO SÃO BEN+O - SÃO PAULO

3328-6807 / 3328-6808 LEVENDAS:

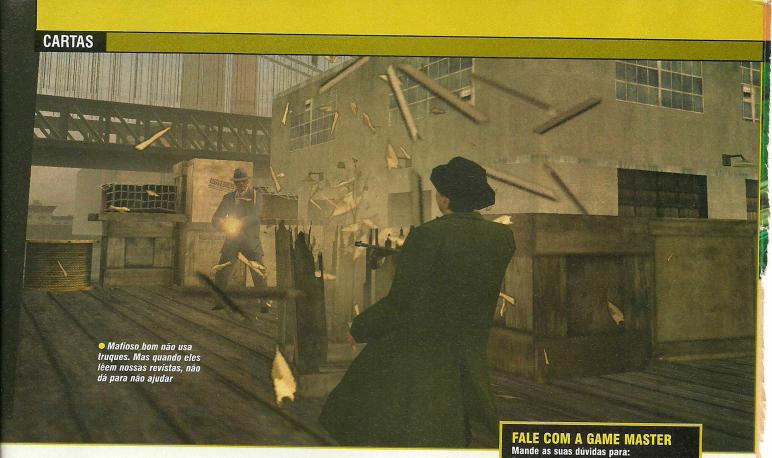
+UD⊕ EM A+É 12 VEZES







REDE OLOSANGO ENVIAMOS PARA ++D+ BRASIL



# Desembuchal

## Comente, desabafe, xingue... A gente responde

É TUDO FREE Vocês poderiam me dizer se tem algum bate-papo gratuito para o DreamCast? Eu tenho o Browser 2.0 e não consegui... Vocês são os únicos que podem me ajudar!

Vando Pereira Chagas - Via e-mail

Até poderíamos ajudar se você fosse mais claro. O que você quer dizer exatamente com "bate-papo gratuito para o DreamCast"? A internet está lotada de salas de chat onde não se paga nada para papear com outras pessoas. Talvez sua dificuldade seja para configurar o browser do console e entrar online. Se for esse o caso, faca o sequinte:

Primeiramente, é preciso ter uma linha telefônica e um provedor de internet; se você não for assinante de nenhum, existem serviços gratuitos (ex: IG. Estadão, Telefônica). Conecte os cabos, ligue o DreamCast com o CD do Web Browser (um VMU com, no mínimo, três espaços livres deve estar conectado), aperte Start na tela inicial e entre em Options. Na próxima tela, escolha Internet Connection e preencha os espaços com seus dados e os dados de seu provedor. Selecione OK e, quando estiver de volta à tela com a opção Internet Connection, selecione Cancel. A próxima tela deve mostrar a opção Connect.

Daí, basta você escolhê-la para entrar na rede e acessar o site de bate-papo que você tanto quer.

## **GAME ONLINE**

Quero falar da injustiça cometida sobre o que há de melhor na internet pra se jogar: conheço um ótimo jogo gratuito que ficou de fora da seleção publicada na GM nº 21. O nome dele é Silkroad e o site é www.silkroadonline.net. O game é "TOP". fazendo frente até mesmo a World of Warcraft e Guild Wars (também jogo esses). Vale a pena conferir o "Dinasty Warriors" versão MMORPG!

Dioni Olivio Gerlach - Via e-mail

Excelente recomendação, Dioni. Ainda mais porque na nossa seleção só havia quatro jogos gratuitos. Mas isso está longe de ser considerado uma injustiça. Silkroad, assim como vários outros games online, não está disponível oficialmente no Brasil. Como o foco da matéria era esse, muita coisa boa acabou ficando para uma próxima oportunidade.

O CENTRO DA ARTE Tenho uma sugestão: e se vocês colocassem a "Arte dos Games" no meio da revista, pra gente poder



Desembucha - Revista GameMaster Rua MMDC, 121 - Butantā, São Paulo/SP CEP: 05510-900

E-mail: gamemaster@europanet.com.br

Sua pergunta será respondida nesta seção. Visite o nosso site: www.europanet.com.br

FAX: (0xx11) 3819-0538

destacar como se fosse um pôster? Outra coisa: passem os truques de O Poderoso Chefão para Xbox. Publiquem, por favor, pois nunca vi nenhum leitor de Gravatá.

Karla Wilianne - Gravatá/PE

Ai, ai, ai, Karla... a Arte dos Games já vem na página central da revista desde setembro de 2005, e você nos escreveu este e-mail há coisa de dois meses. O que significa que você não anda comprando regularmente a sua revista favorita ou está muito ruim da vista. Mas mesmo se estivesse em dia com o oftalmologista, não teria-visto nenhum leitor de Gravatá, pois você é a primeira daí que nos escreve. E aproveite para contar a novidade aos amigos e pedir que todo mundo escreva para cá!

E agora a ajudinha para você se dar bem no jogo The Godfather, Na tela de pausa, aperte os seguintes botões para conseguir diferentes efeitos: Y, ←, Y, →, X. clique no analógico direito (recarregar munição); -X, →, Y, ←, clique no analógico esquerdo (recarregar energia); Y, X, Y, X, X, clique no analógico esquerdo (todos os rolos de filme).

DÁ DÁ DÁ

Queria saber se vocês pretendem fazer promoções como "Ganhe um Nintendo Wii" ou "Ganhe um PlayStation 3".

Victor Mafra - Via e-mail

Demos dois Nintendo DS há cinco edições e estamos correndo para voltar a fazer promoções desse tipo. Quando o Xbox 360 saiu, também demos o videogame como prêmio em uma promoção. Com os novos consoles chegando, nossa intenção é fazer o mesmo, mas não depende só de nós. Portanto, indique a GM para o maior número possível de amigos!

## **NÃO É POUCA COISA**

Vocês deviam ter todos os códigos de tudo.

Rafael - Via e-mail

Temos quase todos. Só está faltando a senha eletrônica da sua conta bancária. Mande no próximo e-mail, por favor.



Bruna Polli - Via e-mail Silkroad ficou de fora da matéria sobre games online publicada na edição passada por um único motivo: ele ainda não foi lançado no Brasil

Gamers de 1 a 111 anos que jogam qualquer game eletrônico. Reduzindo isso a um contingente bem menor, diríamos que a GameMaster é lida principalmente por jovens e adultos entre 12 e 32 anos. O mesmo não se aplica à redação, composta em sua maioria por marmanjos que já têm pelos brancos na barba.

## **DANDO NOME AOS BOYS**

Gostaria de saber a diferença entre os cartuchos de Game Boy, Game Boy Color e Game Boy Advance. A mudança está na resolução?

Cristiano Olive - São Paulo/SP



São três sistemas diferentes, Cris. O GB Advance, como o próprio nome já diz, é o mais avançado dos três e aceita qualquer cartucho da família Game Boy. O GB Color foi o primeiro sistema portátil a cores da Nintendo e, além dos cartuchos próprios, roda também games do GB original, que, lógico, só aceita os cartuchos desenvolvidos para ele, aqueles bem antigões. A resolução tem a ver com as especificações técnicas de cada aparelho, não estando atrelada aos cartuchos propriamente ditos.

Quer participar desta novidade da secão de cartas da revista GameMaster? Entre em

**BLA BLA BLOG** 

www.gameblog.com.br e deixe seu recado, pergunta, crítica ou sugestão. Se der sorte, seu nome (ou nick) pode aparecer por aqui!



ajniN eoJ - 18/09/2006

Essa nova geração tá bem sem graça...

Bla Bla Blog da **GM** nº17, Ninja Joe tenta despistar os perseguidores embaralhando as letras de seu nome e

Propolis - 19/09/2006

16:25

Só anotem uma coisa: quem quiser se divertir mesmo na nova geração, que tenha banda larga em casa.

Ignorando as lamúrias do ninja fugitivo, Propolis dá a games de última geração. E a fórmula é tão simples e eficaz que o próprio Joe (ou seria eoJ?) logo admitiu o

Grilo - 25/09/2006

13:44

Esse filme (Dead or Alive) não está com essa de filme baseado em game, porque isso anda estragando a imagem de alguns jogos.

Como todo bom fã de videogame. Grilo anda (na falta de outra palavra melhor) grilado com as produções cinematográficas baseadas em jogos eletrônicos. Se o filme ficar um lixo como tantos outros, ele promete botar



**ENTREVISTA** por Nelson Alves Jr.

 Depois de conversar com Pazos na E3, voltamos a bater um papo com ele na X06. Lá, ele revelou mais detalhes sobre o lançamento do novo console da Microsoft no Brasil

."Queremos trazer uma grande quantidade de jogos. Nada de quatro ou cinco títulos. Pensamos em um número grande, mantendo atualizados os lançamentos com os EUA"

## MNX-KINI Responsável pelo marketing da Microsoft na América Latina, o mexicano Luis Pazos dá dica

de quando o console deve desembarcar por aqui a edição 18 da GameMaster, Milton Beck, responsável pela divisão de games da Microsoft no Brasil, falou sobre o lançamento do X360 no País. Desta vez, voltamos ao assunto, mas quem fala agora é o

gerente de marketing para América Latina, Luis Pazos Paredes. De origem mexicana, o cara já morou no Brasil e conhece bem o mercado nacional. Como ele próprio diz, "é minha segunda casa".

Durante o evento X06, que rolou em Barcelona, Paredes conversou com a GameMaster e explicou as dificuldades de lançar o console aqui, a razão de não haver uma data definitiva e como a empresa pretende combater o mercado negro, que vende aparelhos contrabandeados sem garantias.

### GameMaster - O que levou a Microsoft a escolher o Brasil para trazer o console?

Luis Pazos Paredes - O mercado brasileiro é estratégico. Não se pode pensar em sucesso comercial na América Latina sem estar presente no Brasil. A comunidade gamer brasileira é imensa. Há muitos jogos no país, a base instalada de consoles é enorme, a economia está se expandindo e a mídia especializada está crescendo, até mesmo na televisão. É um mercado que não pode ser deixado de lado.

## GM - Baseado nisso, pode-se concluir que é certeza o lançamento do aparelho no Brasil?

Luis - O chefe [Bill Gates] fez o anúncio em maio, então, sim (rindo).

## GM - O que mais dificulta um lançamento no mercado brasileiro?

Luis – É preciso infra-estrutura. O mais

## "No Brasil, você terá acesso a quiosques para teste em todos os pontos de venda"

importante em um lançamento como esse é oferecer ao consumidor uma assistência completa. Isso significa garantia do aparelho, suporte técnico permanente, estrutura para reparar equipamentos danificados, localização de jogos (parcial ou total), etc. Temos a intenção de localizar, ao menos, os títulos first-party. Além disso, precisamos de um certificado da Anatel, porque o console utiliza conexão com internet. Só o fato de existir um modem embutido já exige que o consoel passe pelas mãos da Anatel. Trata-se de um processo longo e cheio de variáveis que dificultam bastante as coisas.

#### **GM** – Como competir com o mercado negro?

Luis - O fato de oferecer suporte e garantia é o principal atrativo. Isso ajuda a minimizar a atuação do mercado paralelo. É preciso ter boa oferta, ou seja, lançar o produto por um preço que cause boa impressão. E queremos trazer uma grande quantidade de jogos. Nada de quatro ou cinco títulos. Pensamos em um número grande, mantendo atualizados os lançamentos com os EUA. A idéia é ter preços bem mais acessíveis do que os oferecidos hoje pelo contrabando.

#### GM - E quanto à pirataria?

Luis - Precisamos admitir que a pirataria existe.

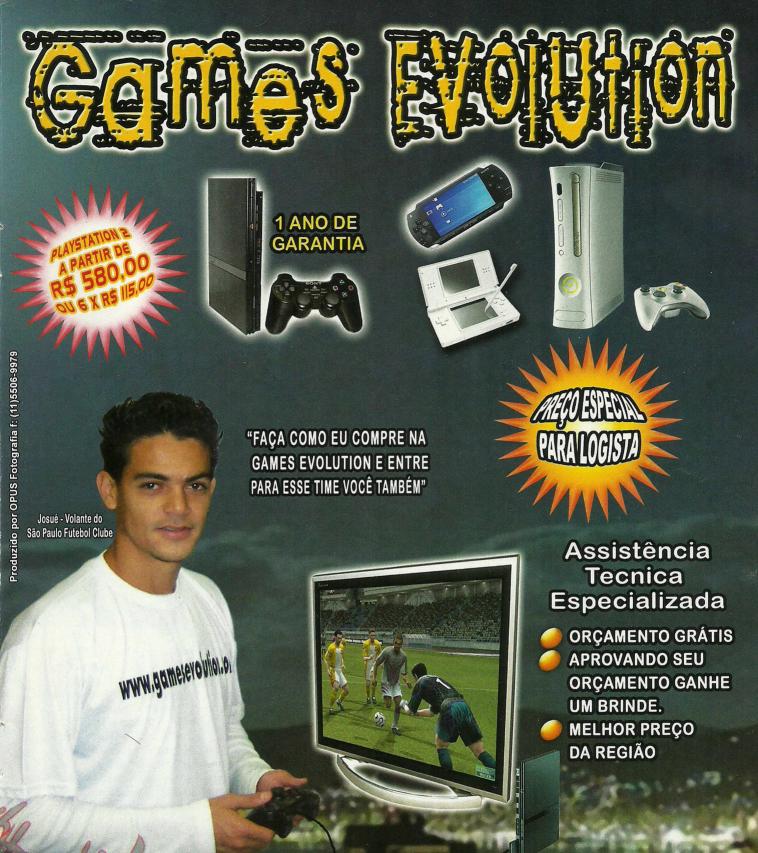
No entanto, a experiência que temos com mercados emergentes, como a Colômbia e México, é que a parcela de consumidores mais importante, a que comanda o mercado, compra jogos originais quando há boa oferta. O gamer brasileiro vai apreciar o fato de a empresa se preocupar em mantê-lo atualizado com os lançamentos mundiais. Isso também conta para convencê-lo a comprar um produto oficial.

### GM - O brasileiro terá facilidade em encontrar jogos, então?

Luis - Estamos falando de um lançamento oficial. Assim como acontece em todos os países do mundo em que o aparelho chega oficialmente, no Brasil você terá acesso a quiosques para teste em todos os pontos de venda, por exemplo. As pessoas precisam conhecer melhor o aparelho, por isso colocaremos estandes de demonstração em todos os pontos de venda do produto, assim como prateleiras exclusivas só para os jogos do console.

### GM - Já existe uma data definida para o lançamento do console no Brasil?

Luis - Ainda não posso falar em data específica por uma razão bem simples: a Microsoft só trabalha com certeza. Veja o exemplo da Sony da Europa. Fizeram um anúncio precipitado e depois voltaram atrás, arranhando a imagem da empresa frente aos consumidores. Mesmo sem uma data, posso afirmar que o país está muito perto de receber o aparelho. Estamos trabalhando com curto prazo e o processo está bem avançado. Queremos ter todas as certezas antes de anunciarmos a data final. Quando anunciarmos, porém, será para lançar sem atraso algum.

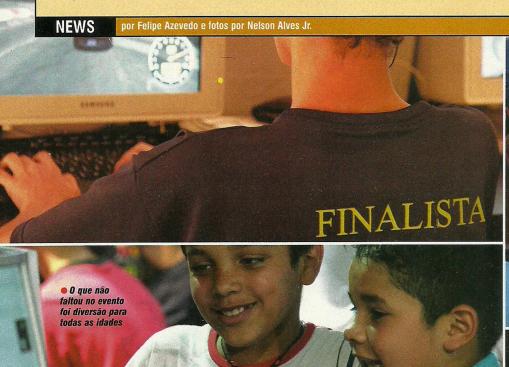


## Visite Nossas Lojas

**SEDEX PARA TODO O BRASIL** ACESSE O NOSSO SITE

WWW.GAMESEVOLUTION.COM.BR

EVOLUTION GAMES@TERRA.COM.BR RUA STA. IFIGÊNIA, 364 LOJA 239 RUA STA. IFIGÊNIA, 364 LOJA 105 SÃO PAULO - SP



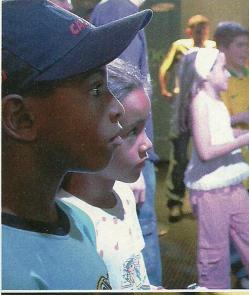


As etapas nacionais do WCG 2006 já terminaram. Agora, os brasileiros brigam na Itália pelo primeiro lugar na final mundial da olimpíada de jogos eletrônicos

e o frio é, de fato, o clima perfeito para não fazer nada além de curtir um bom game, então as pessoas que visitaram o Porão das Artes do Parque do Ibirapuera, em São Paulo, nos dias 23 e 24 de setembro se sentiram em casa. Nesses dias rolou a última etapa nacional do World Cyber Games (WCG), evento que definiu a delegação brasileira a representar o País na final mundial do torneio, marcado para a cidade de Monza, Itália, entre os dias 18 e 22 de outubro (nota do editor: até o fechamento desta edição da GameMaster, os resultados da final mundial ainda não haviam sido divulgados).

Além das partidas oficiais dos jogos Starcraft: Brood War, Warcraft: Frozen Throne, Warhammer 40.000: Winter Assault, FIFA 06, Need for Speed: Most Wanted e Counter-Strike 1.6, que reuniram 160 jogadores de todo o Brasil, o evento contou com inúmeras atrações diferentes, como torneios paralelos organizados pelas demais empresas presentes, shows de mágica, entrega de caricaturas, arcades e vários Xbox 360 à disposição dos visitantes.

A presença do novo console da Microsoft, no entanto, não serviu apenas para divertir as pessoas que compareceram ao evento. Apesar





de os jogos *Dead or Alive 4* e *Project Gotham Racing 3*, ambos do Xbox 360, já fazerem parte de lista de jogos do torneio mundial, o Brasil ainda não participa oficialmente na disputa deles. Contudo, isso não impediu a Samsung, patrocinadora oficial do WCG, de organizar, em parceria com a Microsoft, um campeonato nacional dos dois games. Os dois vencedores de cada modalidade não foram para a Itália, mas acompanharão parte da comitiva brasileira no Pan Americano do México, que acontece nos dias 27, 28 e 29 de outubro, dentro da Electronic Games Show (EGS) original.

Em seu estande, a Microsoft não apenas aproveitou a oportunidade para demonstrar *Flight Simulator X*, a mais nova versão da série (confira o review na página 68), como também promoveu um campeonato de *Age of Empires III*. Os 16 maiores jogadores nacionais foram convidados pela empresa e disputaram entre si o título de melhor do Brasil, além de uma vaga para o Pan Americano do México.









## Presença ilustre

Pela primeira vez na história do WCG Brasil, um representante da ICM - empresa estrangeira responsável pela organização mundial do torneio veio ao País conferir de perto uma final nacional. Para o gerente de marketing e relacionamento da Samsung, Rodrigo Moretz, a presença do diretor estratégico da ICM, Jason Ahn, no evento foi de extrema importância. "Com ele aqui, pudemos mostrar o que estamos fazendo para o setor e o crescimento do mercado nacional. Assim, validamos para o resto do mundo a evolução do esporte eletrônico em nosso país. Ter uma pessoa como ele prestigiando o evento serviu também para demonstrar aos jogadores que o WCG é um campeonato sério e tem continuidade, além de abrir espaço para algum dia sediarmos a final mundial", afirmou Moretz.

Em entrevista cedida aos jornalistas que cobriram o segundo dia do evento, Jason Ahn revelou que a final mundial da edição 2007 do WCG será realizada em Seattle, nos EUA.

## Classificados para a final do WCG 2006, na Itália

#### Starcraft: Brood War

1º - Roger Kendi Gimenes Ono ("Odin"), 20 anos, Bauru (SP) 2º - Paulo Cesar Cardoso Junior ("Reason"), 21 anos, Curitiba (PR)

#### **Warcraft 3: Frozen Throne**

1º - Bernardo Souza Bodrigo ("Pato"), 16 anos, Juiz de Fora (MG) 2º - Carlos Leonardo Abri Rached Cruz ("Levin"), 24 anos, Cuiabá (MT)

### Warhammer 40.000: Dawn of War

1º - André Zílio ("Quanchi"),

21 anos, Porto Alegre (RS)

2º - Gregório Xavier Marinheiro ("DeathGun"), 22 anos, João Pessoa (PB)

#### FIFA 06

1º - André Buffo ("Scorpion"), 15 anos, Laranial Paulista (SP) 2º - Felipe Augusto de Moura Martins ("Feau"), 15 anos, São Paulo (SP)

#### **Need for Speed: Most Wanted**

1º - André Luiz Coliado de Macedo ("g3x.Andinho"), 23 anos,

Campinas (SP)

2º - Rodrigo Nunes ("Speed"), 16 anos. Brasília (DF)

#### Counter-Strike 1.6

1º - Mibr - Made in Brazil

- · Bruno Ono (Bruno), 19 anos, São Paulo (SP)
- · Renato Nakano (Nak), 19 anos, São Paulo (SP)
- · Carlos Segal (Kiko), 22 anos, São Paulo (SP)
- · Lincon Lau (Fnx), 16 anos, São Paulo (SP)
- · Rafael Pavanelli (Pava), Rio de Janeiro (RJ)

## o Pan Americano do México

#### Starcraft: Brood War

1º Roger Kendi Gimenes Ono ("Odin"), 20 anos, Bauru (SP)

### **Warcraft 3: Frozen Throne**

1º - Bernardo Souza Rodrigo ("Pato"), 16 anos, Juiz de Fora (MG) 2º - Carlos Leonardo Abri Rached Cruz ("Levin"), 24 anos, Cuiabá (MT)

## Warhammer 40.000: **Dawn of War**

1º - André Zílio ("Quanchi"), 21 anos, Porto Alegre (RS)

#### FIFA 06

1º - André Buffo ("Scorpion"),

15 anos, Laranjal Paulista (SP) 2º - Felipe Augusto de Moura Martins ("Feau"), 15 anos, São Paulo (SP)

#### **Need for Speed: Most Wanted**

1º - André Luiz Coliado de Macedo ("g3x.Andinho"), 23 anos, Campinas (SP)

2º - Rodrigo Nunes ("Speed"), 16 anos, Brasília (DF)

#### **Counter-Strike 1.6**

- 1º Mibr Made in Brazil
- · Bruno Ono (Bruno), 19 anos, São Paulo (SP)
- · Renato Nakano (Nak), 19 anos,

São Paulo (SP)

- · Carlos Segal (Kiko), 22 anos, São Paulo (SP)
- · Lincon Lau (Fnx), 16, São Paulo
- · Rafael Pavanelli (Pava), Rio de Janeiro (RJ)

### **Age of Empires III**

1º - Allexis Tsuda Chammet, 20 anos, São Paulo (SP)

#### **Dead or Alive 4**

1º - Deocarlos Dognani de Castro, 17 anos, Curitiba (PR)

### **Project Gotham Racing 3**

1º - Renan Olah, 12 anos, São Bernardo (SP)

## Ninheiro no PS:

Enquanto Microsoft e Nintendo aderiram ao uso de moeda virtual em suas redes online, o que exige a compra de "pontos" para trocar por downloads, a Sony preferiu o caminho mais simples: grana de verdade. Usuários do PS3 que quiserem comprar conteúdo exclusivo precisarão apenas de um cartão de crédito. O funcionamento, esmiuçado pelo site Eurogamer, que testou as funções online do aparelho durante entrevista com Phil Harrison, chefão da Sony norte-americana, promete ser mais simples que o da concorrência. Todos os precos serão mostrados em cifras verdadeiras. Ou seja, os norte-americanos enxergarão tudo em dólar, os ingleses em libras, e

por aí em diante. Caso queira, o jogador terá à disposição uma "carteira virtual", a qual poderá depositar o valor que quiser. Se sair algo novo que interesse. basta debitar da "poupança". NA



lançamento

## verdadel

Em anúncio oficial, a produtora Bethesda confirmou a produção de The Elder Scrolls para os consoles da Sony. Isso mesmo, consoles, no plural. Tanto o PS3 quanto o PSP ganharão um episódio da saga. O primeiro sai em 17 de novembro e trata-se do mesmo jogo lançado para X360, chamado Oblivion. Já o do portátil, intitulado The Elder Scrolls Travels: Oblivion, tem previsão de lançamento para 2007. MB

## Trailer do mês

Jogo: Banjo-Kazooie 3 (título provisório) Produtora: Rare Lançamento: 2007 Plataforma: X360 Duração: 1min16s

Novos ares estão reservados à clássica franquia Banjo-Kazooie, originalmente lançada para o Nintendo 64. O primeiro trailer do novo game da série foi exibido durante a X06, feira da Microsoft na Espanha, e mostrou a dupla de protagonistas com um visual recauchutado. Criado pela Rare, o vídeo deixa claro que a sequência será fiel às versões anteriores.

## Capcom economiza

A Capcom vem mostrando um empenho acima da média na nova geração. Aliás, a empresa tem arriscado inclusive na criação de novas franquias. Dead Rising (detonado na edição 21 da GameMaster) e Lost Planet, ambos para X360, são exemplos disso - além de Devil May Cry 4 e Resident Evil 5, para o PS3. Numa entrevista à Bloomberg, a produtora divulgou sua estratégia para os consoles da Sony e Microsoft. De acordo com Kazuhiko Abe, executivo da Capcom, o principal foco da nova tática consiste na reutilização de mecânicas comuns entre projetos distintos. Complicado? Nem tanto. O esquema funciona assim: após a criação de um jogo de sucesso, a mesma tecnologia empregada em sua produção servirá para desenvolver outras obras similares à original. Em suma: em vez de criar uma engine para cada projeto, como sempre foi feito, a empresa pretende reciclar, algo bastante comum entre as produtoras ocidentais. Isto serve, basicamente, para diminuir em cerca de 30% os custos de produção de um game. Em termos práticos, de acordo com Abe, a economia pode ultrapassar a barreira dos oito milhões de dólares por jogo desenvolvido. MB

## **Cheio** de amores

Tomonubo Itagaki, a mente por trás de Dead or Alive e Ninia Gaiden, revelou recentemente que é fã incondicional dos games alternativos criados pela Nintendo. O executivo já havia declarado sua simpatia em relação a séries como Pikmin, mas a bola da vez foi o robozinho doméstico de Chibi Robo, que logo receberá uma versão para o portátil DS. MB



Boas vendas: o que elas representam na prática?

Dead Rising, a entrada da Capcom na nova geração, fez tanto sucesso no X360 que até rendeu elogios da Microsoft à produtora japonesa. Mas o que isso significa na prática?

- · Especialistas afirmam que um bom retorno financeiro, como o agraciado pela aposta da Capcom, tende a fazer com que o estúdio veja o X360 com bons olhos. Ou seja, isso significa que uma seqüência para o game - cuja produção não é nenhum segredo - pode retornar ao console da Microsoft com exclusividade.
- O sucesso descomunal de Dead Rising pode fazer com que projetos antes programados para apenas uma plataforma passem a receber versões para outros consoles. Afinal, se tem uma coisa com que a Capcom não se preocupa, por incrível que pareça, é o fator exclusividade. Não acredita? Pois saiu de dentro da própria companhia a máxima de que é possível, sim, lucrar com a indústria atual de games. Basta lançá-los para diversas plataformas diferentes, simultaneamente. Fácil, não?

## **Tchau, PS2, XB e GC**

O processo de transição entre uma geração e outra costuma levar tempo. Durante alguns meses, certos jogos chegam tanto aos videogames novos quanto aos antigos. Mas, claro, isso tem prazo de validade. A primeira baixa será Assassin's Creed, previsto para PS3, X360 e PC. A dúvida sobre uma possível versão para PS2, XB e GC acabou em comunicado da Ubisoft: "Definitivamente não haverá AC nesses consoles". NA

A Vivendi Games anunciou recentemente que dois novos estúdios passam a fazer parte do patrimônio oficial da empresa: o norte-americano Issaguah e o chinês Studio Ch'in. A verdade é que, neste último caso, a negociação ainda não foi aprovada pelo governo chinês, o que é apenas questão de tempo. As novas equipes, segundo a Vivendi, terão como foco principal a produção de games para a Xbox Live Arcade, do X360. MB

















 Fás da Capcom terão surpresas agradáveis em 2007. E não apenas nos games. A produtora anunciou uma parceria com o estúdio de animação japonês Mad House. O objetivo é levar a saga de Dante, o protagonista da série Devil May Cry, para os televisores nipônicos. O desenho animado narrará a saga do personagem meio-homem meio-demônio que busca impedir, mais uma vez, a dominação do mundo dos mortais por parte das criaturas infernais. MB

 Kierin Kirby, conhecida como Lady Miss Kier e intérprete do hit Groove is in the Heart, do extinto grupo Deee-lite, perdeu uma batalha judicial contra a Sega. Segundo a acusação, a produtora teria se inspirado em Kier para compor a personagem Ulala, do game Space Channel 5. Mas o tiro saiu pela culatra, já que as declarações do do estúdio de que o jogo fora criado sem qualquer referência à cantora foram aceitas. Resultado: a cantora foi multada em 600 dólares, valor referente às taxas legais desembolsadas pela Sega durante o processo. MB

 Apesar de ter suas acusações julgadas incoerentes, Lady Kier ainda insiste que a carismática Ulala é a cara dela

concorrência

 Ken Kutaragi, presidente da Sony Computer Entertainment, afirma não temer os rivais X360 e Wii na batalha da nova geração. Os problemas de produção do iodo azul no PS3, parte essencial do drive de Blu-ray e que resultou na diminuição de consoles entregues às lojas, segundo o executivo, estão com os dias contados. E vai além: ele garante não se importar frente à possibilidade de os outros aparelhos ultrapassarem o novo PlayStation. Já o presidente da Ubisoft, Yves Guillemot, pensa diferente. Ele considera a competição não apenas necessária, mas essencial para o andamento da indústria. Segundo Guillemot, o X360 está conquistando cada vez mais público e, desta forma, tende a fazer com que a Sony e a Nintendo repensem suas estratégias. MB

A Microsoft anunciou que o Zune. seu toca-tudo portátil, previsto para chegar em novembro e concorrer com o lpod, da Apple, fará uso dos Microsoft Points, que simbolizam grana real na Live, a rede online do X360. Cada música custará cerca de 79 pontos, que poderão





em lojas licenciadas pela fabricante. MB

A trilha sonora de Need for Speed Carbon, novo episódio da série que chega no final de outubro, promete trazer faixas bem exóticas. O intuito da EA é representar todos os bólidos do game, que vão de modelos tunados aos muscle cars. As faixas contam com nomes conhecidos dos gêneros rock, hip-hop e eletrônico, como Grandmaster Flash and the Furious Five e Wolfmother. A lista completa pode ser encontrada no site oficial do game: www.needforspeed.com. MB

## **De olhos** puxados

 0 novo investimento da Epic Games – produtora responsável por Gears of War, do X360 - é a abertura de um escritório em Shanghai, China. Segundo o vice-presidente do estúdio, Jay Wilbur, a nova divisão possui dois objetivos: colaborar com o desenvolvimento de games da matriz norte-americana e de produtoras terceirizadas, e contribuir com a expansão das tecnologias ocidentais em projetos asiáticos. Se depender da equipe que ficará em território chinês - em sua maioria ex-funcionários da Ubisoft -, a tarefa não será tão complicada. MB

## **Primeiro** de muitos



Falta pouco para a chegada do Wii, o novo console da Nintendo. Para aumentar a ansiedade dos fãs, Reggie Films-Aime, presidente da divisão norte-americana da Big N, afirmou que fará questão de vender o primeiro Wii do mundo na Nintendo World Store, sediada em Nova York, no dia 19 de novembro. A GameMaster estará no evento para fotografar e contar como foi a confusão. MB

Está nas bancas este mês a revista The Sims 2 - Revista Oficial Brasil, a primeira publicação oficial brasileira baseada na série criada por Will Wright. A revista surgiu de uma parceira entre a Electronic Arts Brasil e a Editora



Europa e traz de brinde um CD cheio de itens para instalar no jogo, além de músicas, vídeos, papéis de parede e descansos de tela. Para comprar online, acesse: www.europanet.com.br. FA













João Bernardes 💹 Pesquisador do INTERLAB — Laboratório de Tecnologias Interativas do Departamento de Engenharia de Computação e Sistemas Digitais da Escola Politécnica — USP

## **Direct X**

irectX Next, Windows Graphics Foundation 1.0 ou 2.0, DX 10. O DirectX 10 já teve vários nomes e isso é apenas o menor dos motivos que causam confusão quando se fala no assunto. Parece que ninguém tem certeza se o DirectX 10 está ou não no X360. Pior: ninguém conhece resultados de trabalhos com essa nova biblioteca, nem mesmo no Windows Vista, o próximo sistema operacional da Microsoft. O assunto é tão abrangente que precisei dividir a coluna em duas. Tentarei descomplicar o tema, explicar o que é o DirectX 10 e o que ele tem de diferente, além de discutir o possível impacto que pode causar, principalmente para nós, gamers.

Para começar, vamos entender o tão falado DirectX. Trata-se de uma biblioteca para ajudar na programação de jogos para Windows e Xbox. E o que é uma biblioteca? Um jogo, no fundo, é um programa, um conjunto de instruções para que o computador ou console mostre na tela a arte e os efeitos sonoros, para que as entradas do jogador mouse, joystick, etc. - afetem a partida, para que os inimigos reajam com alguma inteligência, e assim por diante. Só que os jogos hoje são complexos. Compare o World of Warcraft com o bom e velho Pacman, por exemplo. É praticamente impossível programar sem ajuda atualmente, mesmo em grandes equipes. Aí é que entram em cena bibliotecas como o DirectX e as famosas "engines". Ambos têm "pedaços" de programa já escritos que podem ser aproveitados para realizar várias tarefas. O DirectX tem recursos para exibir gráficos 3D e 2D, som, vídeos, para tratar entradas de usuário, comunicação em rede e segurança.

Bom, mas o que o DirectX 10 tem de novo? Muita coisa. Quase tudo, porém, está na parte de gráficos 3D, chamado de Direct3D, para gerar visuais melhorados. Mas antes de falar dessas mudanças, um aviso: o DirectX 10 não vai funcionar



sozinho, muito menos com as atuais placas gráficas. Ele precisará de um hardware criado especialmente para trabalhar em conjunto. Portanto, pode esquecer a idéia de instalar essa biblioteca e jogar com gráficos maravilhosos logo de cara. O esquema é esperar e investir bastante (no próximo mês vamos falar disso). Por conta disso, pode parecer que estamos falando de um novo hardware, não de uma biblioteca. Acontece que é isso mesmo: o DirectX 10

## "É impossível programar um jogo sem ajuda atualmente, mesmo em grandes equipes"

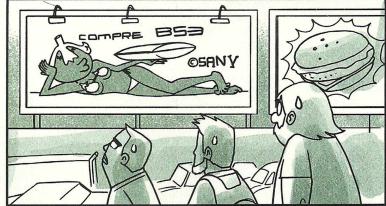
também serve como uma especificação de como o futuro hardware gráfico deverá funcionar, além de ser a biblioteca que permite aproveitá-lo ao máximo. Então, vamos às mudanças.

A primeira delas está relacionada com um problema sério, que aflige os desenvolvedores e que, na verdade, está longe de ser popular. É o tal do "small batch". Hoje, o número de objetos diferentes que pode haver numa cena beira os 500. É uma quantidade relativamente pequena, mas que o

jogador dificilmente percebe, pois os jogos disfarçam isso usando texturas ou criando cópias de um mesmo objeto, com pequenas variações, para criar cenas mais complexas. A razão disso: funções em cascata. Cada vez que um objeto é colocado na cena, o sistema chama uma função - aqueles pedaços de código já prontos - do DirectX, que, por sua vez, chama a função do driver da placa gráfica (o programa que a controla). Só então o objeto vai da CPU, o processador principal da máquina que está cuidando do jogo, para a GPU, o processador da placa gráfica que cuida de mostrar os objetos 3D na tela. Essas chamadas de função para cada objeto consomem mais ou menos 40% do tempo que poderia ser usado para mostrá-lo. Por isso, torna-se inviável colocar objetos demais em cena. O DirectX 10 promete permitir que se usem algumas técnicas para resolver a questão - por exemplo, mandando para a GPU vários objetos simultâneos, o que pode reduzir o tempo de 40% para cerca de 20%, e, assim, aumentar a complexidade da cena.

Bom, vou encerrar por aqui. Neste mês, expliquei as novidades do DX10. Na próxima edição, falarei sobre novidades para shaders, conteúdo procedural, física, X360 e sobre o impacto dessa biblioteca na indústria e, o mais importante, no nosso bolso.





*QUHH... WHATEVER.* 

## WWW.TILTYSGAMES.COM.BR VISITEM NOSSA LOJA VIRTUAL

**PSP** 



consultar loja virtual

X-BOX 360

PS TWO



Game Boy Advanced SP



Controle PS2

A PARTR DE RS

A PARTE RS

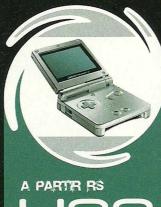
Memory Card 8 MB

Multitap

Modem para PS2



consultar loja virtual







LOJA - TATUAPÉ

Rua Serra de Bragança, 476 - Tatuapé - São Paulo T e I: 6 | 9 | - 3 0 0 0 / 6 | 9 3 - 7 | 6 3

AGORA FINANCIAMOS EM

5x NO CHEQUE OU 8x NO CARNÊ

Assistência Técnica Própria no Local ...

Venda de Consoles de todas as marcas e modelos ...

Acessórios em geral ...

Facilitamos o pagamento no CARTÃO ...

Tudo com garantia e segurança ...

Trabalhamos com todos os cartões de crédito ::

SEDEX para todo o Brasil .:.

por Luiz Siqueira 🚽 redator-chefe das revistas de tecnologia da Editora Europa – e-mail: siqueira@europanet.com.br

## hora da verdade

nfim, chegou o momento mais aguardado da indústria dos games nos últimos dois anos. Enquanto você lê essa coluna, estão acontecendo os últimos preparativos para a chegada do PlayStation 3 e do Wii aos mercados iaponês e norte-americano. E se tudo der certo, a Editora Europa (GameMaster e Dicas e Truques para PlayStation) terá os dois consoles no dia do lancamento nos Estados Unidos - 17 de novembro para o PS3 e 19 de novembro para o Wii. Ou seja, no mesmo final de semana.

Digo "se tudo der certo" porque apesar da viagem estar toda planejada, com passagens e hospedagem confirmadas, temos um problema simples: superar a fila e a disputa para comprar ambos os consoles. Já é esperada uma quantidade ínfima do PS3 frente à demanda que o aparelho terá no dia do lançamento. São exatos 400 mil consoles para todo o território norte-americano. Em outras palavras: praticamente nada. Com o Wii deve ser menos dramático, já que a Nintendo prometeu uma quantidade major de unidades no lançamento cerca de 4 milhões até o fim de 2006. Ainda assim, a disputa nos primeiros dias será grande.

Nosso plano já prevê viradas de noite no frio cortante de Nova York, aguardando na fila para conseguir comprar um dos primeiros consoles que forem disponibilizados nas loias. A disputa pelos

"Quem conseguir comprar ambos os consoles (PS3 e Wii) no lançamento terá ouro em suas mãos"

aparelhos promete ser tão grande que em alguns fóruns da internet tem gente recomendando atenção depois da compra, criando a expectativa de briga pelas unidades iniciais.

A versão turbinada do PS3, com disco rígido de 60 GB, custará US\$ 600 no lançamento. Alguns sites de leilão estimam que na semana seguinte o preço com ágio chegue por volta dos US\$ 3.000 lá nos EUA. Aqui no Brasil, conseguir comprar um PS3 ainda em novembro é utopia. Mesmo assim, algumas loias prometem que vão conseguir oferecer o console, mas, claro, sem confirmação de preço.

Com o Wii, a dificuldade parece ser semelhante, mas como o preco de lancamento será US\$ 250, o ágio nos sites de leilão promete ser menor. Além disso, para nós aqui no Brasil, as chances de encontrar o Wii nas lojas antes do Natal são grandes e viáveis, já que existe um importador oficial, ao contrário do PS3. Com sorte, talvez no Natal de

2007, o PS3 esteia acessível por aqui.

Apesar dessa disputa insana pelos consoles no lancamento, não significa que PS3 e Wii estarão fazendo sucesso. A estratégia da Sony e da Nintendo é criar essa expectativa no início para transmitir a sensação de grande procura pelos sistemas. Mas a verdade é que sempre existem os "early adopters" (em português, compradores prematuros), usuários aficionados ou profissionais (como nós da redação) que precisam ter acesso aos equipamentos o mais rápido possível. Geralmente, essas pessoas ficam com um mico na mão, uma vez que a primeira geração de aparelhos costuma apresentar defeitos só corrigidos na segunda leva. E Wij e PS3 têm tudo para não mudar essa história, iá que ambos trazem tecnologias pouco testadas.

No âmbito mundial, o que se espera é que, ao menos nos primeiros meses, a história seja semelhante ao que aconteceu com o X360 em 2005 - muita demanda, pouca oferta e, por consequência, preços fora da realidade. Portanto, quem conseguir comprar tanto o PS3 quanto o Wii no lançamento terá ouro em suas mãos. Vamos fazer o impossível para trazer, no dia 20, ambos para o Brasil. E se você quiser acompanhar essa aventura em detalhes, visite diariamente o GameBlog (www.gameblog.com.br) para conferir tudo o que vai acontecer no dia-a-dia desta jornada que apelidamos de "Missão: PS3 e Wii".

## Revoada virtua



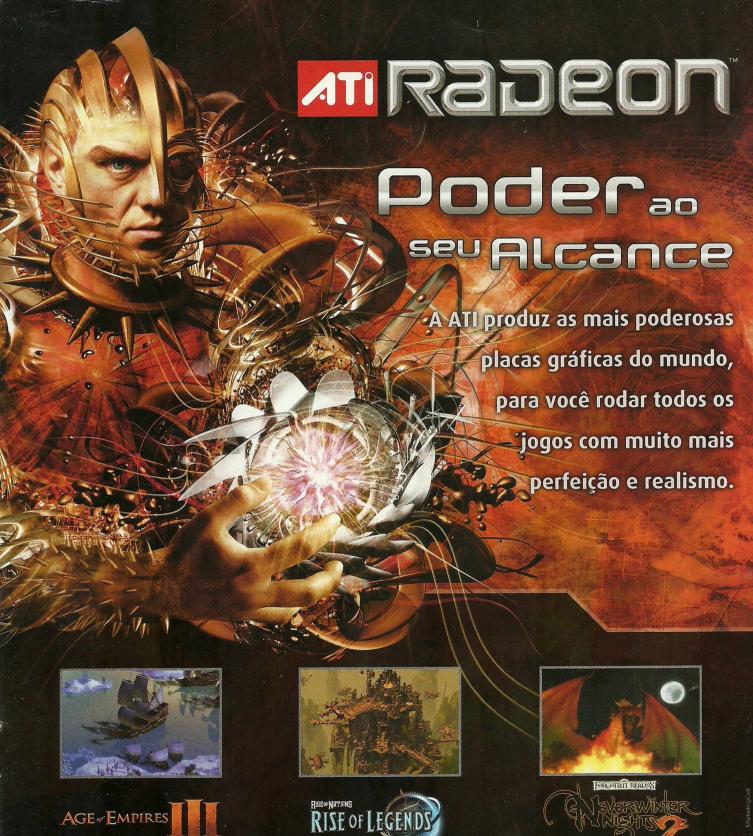
No último dia 24 de setembro, a IVAO Brasil, uma rede online formada por amantes da simulação e profissionais de vôo que se reúnem e compartilham experiências virtuais e reais, registrou um recorde de acessos em seus servidores. Tudo por conta de uma campanha realizada em parceria com a Microsoft para promover o lançamento do game Flight Simulator X (leia o review na página 68). O evento reuniu mais de 5 mil participantes no mundo - desses, cerca de 315 brasileiros - que se dividiram nas funções de piloto, controlador de vôo e observador, numa revoada virtual com duração de aproximadamente quatro horas. Os "pilotos" ganharam medalhas e certificados no final da brincadeira. MB



## **Calma! Tem Square para todos**

 Sim, a produtora em questão é mesmo a Square Enix. Michihiro Sasaki, vice-presidente da companhia, afirmou em uma entrevista ao jornal norte-americano Wall Street que a empresa apoiará igualmente todas as plataformas da nova geração que estiverem no mercado. A declaração pode parecer balela caso você leve em consideração o suporte oferecido ao PS2 oferecido pela empresa. Porém, a impressão que

ficou é de que a empresa está, definitivamente, decidida a lançar suas obras de maneira mais equilibrada. Mas e quanto a franquias do naipe de Final Fantasy e Kingdom Hearts? Desconsiderando o fato de FF XIII estar em desenvolvimento para a nova plataforma da Sony, o PS3, o executivo ainda não revelou para qual console o novo episódio da série estrelada por Mickey e cia. será lançada. Aos fanáticos pela Sony, resta apenas torcer. MB



Para encontrar placas gráficas com tecnologia ATI procure por essas marcas:















# Ragnarok Online

Diário de Leafar Belmont em Rune Midgard

A ruina de Rune Midgard

lá, senhorita Kafra! Quanto tempo, hein?
Passei um longo período distante, então temos muita coisa para falar e colocar em dia. Puxe seu caderno e, por favor, atualize seu registro sobre minha jornada!

Na última vez que nos falamos, eu estava
perto do final do meu treinamento, classificado no
nível 98 de poder. Bem, com a ajuda de meus amigos, pude
concluí-lo e atingi o nível 99. Foi compensador, mas devo
admitir que foi cansativo. Mudei minha base
temporariamente para Nifleheim, o reino dos mortos, e
fiquei por lá até terminar. Aliás, tem uma amiga Kafra sua que vive
por lá. Mas como ela já morreu, perdeu a habilidade de salvar
nosso progresso ou nos teleportar. Uma pena.

O lado ruim do nível 99 foi a aura azul que eu ganhei. "Ora, mas é bonito, você brilha, todo mundo vê" é o que você me diria, não? Pois tente dormir com uma luz que sai do seu corpo e não apaga nunca e você vai entender do que estou falando. Minha esposa, Aislinn, me enxotou do quarto. Fui dormir na sala, e meu cachorro também me fez sair de lá. Tive de dormir por uma semana em uma rede ao ar livre até comprar Vendas para que todos da casa pudessem dormir normalmente comigo por perto.

Depois de algum tempo, foram descobertas mais duas cidades — Louyang e Ayothaya, que compóem o Reino Oriental. E com elas veio um presente inesperado: Odin, senhor dos deuses, deu a todos os 99 uma chance de renascer, para recomeçarem suas jornadas ainda mais fortes. Esses valorosos guerreiros seriam conhecidos como Guerreiros Transcendentais, ou Transclasses. É por isso que estou usando essa armadura bacana agora. Para se tornar um Guerreiro Transcendental, era preciso uma longa jornada por Juno, até o Coração de Ymir, e ter uma conferência com a Valquíria do Valhalla. Ela então tomaria sua vida para devolvê-lo ao mundo como um Aprendiz renascido, que teria de percorrer todo o caminho de treinamento novamente, só que com muito mais poder. A história de como eu me tornei um Transcendental foi um pouco diferente, mas eu a conto em outra

por Rafael de Agostini Ferreira, redator do site da GameTV

oportunidade. Estamos passando por um problema um pouco pior agora. O Rei Tristan III anunciou que uma nova cidade, chamada Einbroch, foi descoberta. Alguns operários estão trabalhando para viabilizar o caminho até ela. Dizem que possui grande tecnologia e até mesmo algo

chamado aeroplano. Não sei bem o que isso deve fazer, mas o nome é bonito. O fato é que, aproveitando que o Rei está trabalhando no acesso para Einbroch – que deve estar pronto em novembro –, um grupo chamado "A Ruína de Rune Midgard" invadiu os reinos. Ataques mortais têm sido lançados diariamente contra as cidades, acabando com a paz dos cidadãos.

A primeira semana de batalha foi assustadora. Os ataques começaram fracos, com morcegos e esqueletos. Porém, a cada dia, o inimigo aumentava o poder. Em um dia estávamos enfrentando Bonguns, Jakks e Esqueletos Arqueiros. De repente, quase no final da semana, nos vimos medindo forças contra Cavaleiros Sanguinários, Andarilhos e Múmias Anciās. Muita gente foi morta nos ataques. A cidade de Alberta foi poupada. Já Prontera, Payon, Al De Baran, Geffen, estão todas devastadas, vítimas desses ataques que devem durar três semanas.

Agora estou partindo para um lugar chamado Ilha Tetra. Ao que parece, o inimigo, um tal de Doutor Eggther, reuniu algumas dezenas de MVPs e pretende soltá-los nas cidades. Nosso plano é invadir e derrotar os MVPs lá, antes que alcancem os reinos.

Deseje-me sorte. E, bem, passe-me 50 Poções Brancas. Um pouco de cautela e poção não faz mal a ninguém, sabe como é...

### Leafar é líder da Ordem do Dragão,

agora é um Lorde Transcendental e está liderando um esquadrão de defesa da cidade de Prontera.

## SIPS GRMES

**DESDE 1989** 

# NANDS GAMES VOCÊ ENCONTRA: ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA CONTRACTOR CANTES

OS MELHORES VÍDEOS GAMES E PEÇAS DO MERCADO TEMOS OS MELHORES PREÇOS











X- BOX 360

**VOLANTE** 









GAME CUBE



CONTROLE REMOTO



**MEMORY CARD** 



**CONTROLE PS II** 



COOLER DE SLIM



**BASE DE SLIM** 



CONTROLE USB



## **ACEITAMOS TODOS CARTÕES**









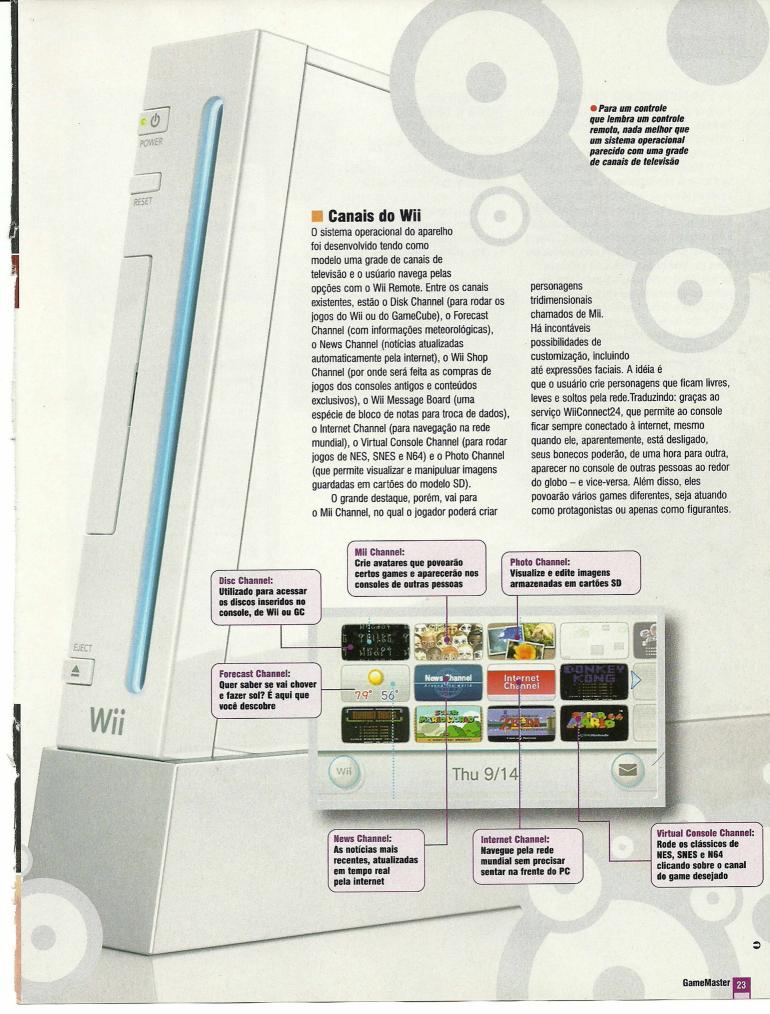




**BOLSA DE SLIM** 

RUA STA. IFIGÊNIA, N° 184 - 5° AND. - SALA 52 CEP: 01207-000 - CENTRO - SÃO PAULO - SP TELS.: (11) 3227-2732 / 3311-9751 E-MAIL: NDSGAMES@UOL.COM.BR BLOG: NDSGAMES.BLOG.UOL.COM.BR

SITE: WWW.NDSGAMES.COM.BR



## Funcionamento da rede

É tudo de graça mesmo, como a Nintendo alardeou? Nem tudo. Para jogar online, não será cobrada nenhuma taxa. Para baixar alguns tipos de conteúdo. no entanto, o usuário terá de meter a mão no bolso.

O funcionamento do sistema de compras será bastante semelhante ao da Xbox Live, a rede da Microsoft. Dentro do Wii Shop, por exemplo, o jogador terá de comprar os Wii Points. a moeda virtual do sistema. Sabe-se que um Wii Point valerá um certa quantia em dólares. Quanto? Essa é um dado que a empresa ainda preferiu não entrar em detalhes. Pois bem, uma vez com a carteira virtual cheia, o jogador pode trocar os pontos por downloads, que vão desde jogos antigos para o Virtual Console (games de NES, SNES, N64, Mega Drive e TurboGraphx estão confirmados desde o dia de lançamento do console) a softwares extras, como o navegador Opera. Em suma: navegar na internet será gratuito, mas você terá de desembolsar uma grana se quiser fazer uso do browser.

## Preço de jogos é controles

Diferentemente do PS3 e do X360, que têm uma flutuação de preco acentuada nos jogos. podendo chegar a US\$60, a Nintendo garante que nenhum game de Wii custará mais que US\$ 50 - ao menos os que ela própria desenvolver.

O valor dos controles também foi divulgado: o Wii Remote custará US\$ 39,99. Já o Nunchuk e o Classic serão vendidos por US\$ 19,99.



O console chega no dia 19 de novembro. Será que você agüenta esperar até lá?

### Acessórios

Recentemente, novos acessórios foram revelados pela Nintendo no Japão. Confira abaixo quais são e quanto vão custar:



Wii S-Video Cabo de Super Video Preco aproximado: U\$S 20,00



Wii D-Cable Cabo modelo D-Cable Preço aproximado: U\$\$ 20.00



Wii LAN Adapter Adaptador para rede com fio Preço aproximado: U\$S 23.00



**SD Memory Card 512MB** Cartão de memória SD Preco aproximado: U\$S 30,00



**Wii Component Cable** Cabo de Vídeo Componente Preço aproximado: U\$S 20,00



Wii AV Cable Cabo de Vídeo Composto Preco aproximado: U\$S 8,00



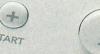
Wii AC Adapter Fonte de energia Preço aproximado: U\$S 25,00

























apresentam:



## GUAKE MIT WARCRAFT MI DOTA

A nova edição da Liga Hive, o maior campeonato nacional de games, chega com tudo neste final de ano. Se você joga Quake III ou DotA não perca a chance de levar para casa placas de vídeo de última geração, assinaturas de revistas de games e um computador insano, com o que há de melhor em tecnologia para games atualmente.

As qualificatórias online já começam em Novembro e as inscrições já estão abertas, não perca tempo!

**INSCREVA-SE JÁ!** 

WWW.LIGRHIVE.COM.BR

apoio:



AMDA

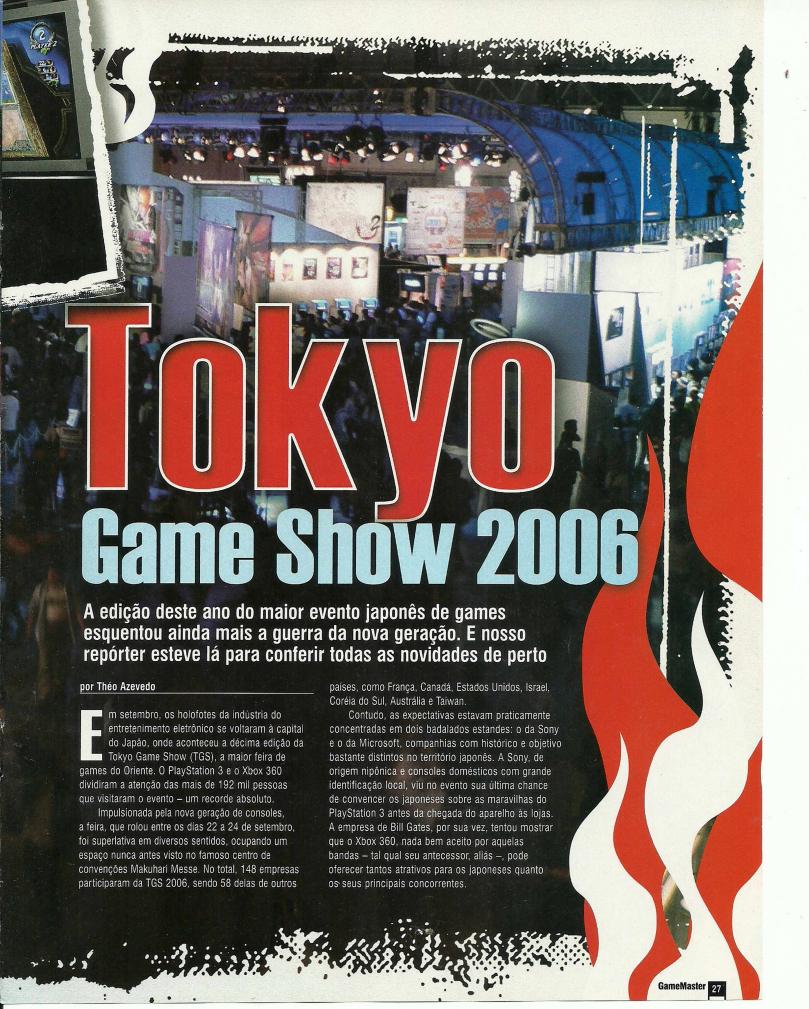


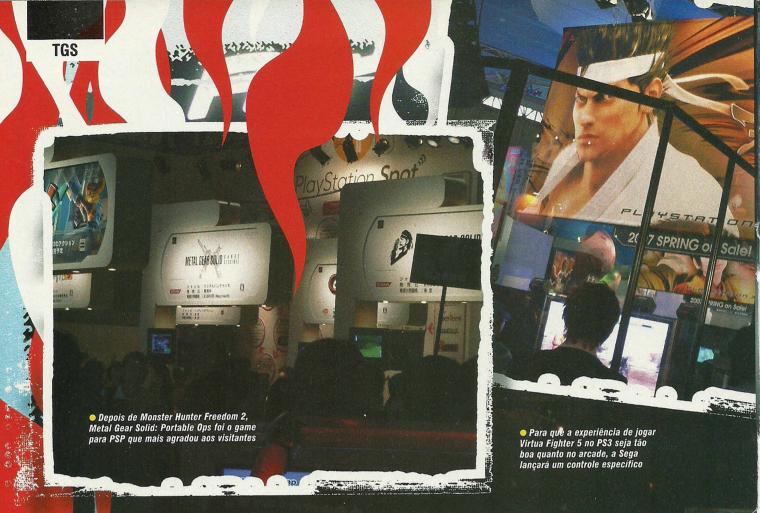
**Marketing**Cell

realização:









## Duelo da alta definição

Logo na abertura da feira, Ken Kutaragi, cabeça da Sony Computer Entertainment e pai do PlayStation, anunciou uma redução de 20% no preco do modelo básico do PlayStation 3 válida somente para o Japão – e confirmou que ele, assim como o outro, também contará com a saída HDMI (High-Definition Multimedia Interface). No estande, havia mais de 200 aparelhos para deleite dos japoneses, com dezenas de jogos, inclusive Devil May Cry 4 e Ridge Racer 7. Talvez a Sony procurasse uma forma de compensar os nipônicos pela parca quantia de cem mil unidades do PlayStation 3 prevista para o território em 2006 para se ter uma noção, o PlayStation 2 vendeu quase um milhão de unidades em apenas dois dias depois de chegar às lojas.

Em relação a Microsoft, quem roubou a cena foi Blue Dragon, RPG para Xbox 360 do trio de gênios formado por Hironobu Sakaguchi, o pai de Final Fantasy; Akira Toriyama, desenhista de Dragon Ball e Chrono Trigger; e Nobuo Uematsu, responsável pelas trilhas de games como Final Fantasy. Para ver o título da Mistwalker, era necessário encarar mais de duas horas de fila. Mas como uma andorinha só não faz verão, a empresa exibiu também outros jogos do console, como Dead or Alive Xtreme 2, Lost Odyssey, Lost Planet: Extreme Condition, Viva Piñata e Trusty Bell, para tentar seduzir os japoneses. É claro que ainda é cedo para determinar se esses títulos serão bem-sucedidos por lá, mas já ficou mais do que evidente que a Microsoft está disposta a investir para ocupar um lugar melhor no mercado oriental.

## Cadê o Mario?

A essa altura, você deve estar se questionando sobre a participação da Nintendo na Tokyo Game Show. Pois saiba que a Big N não costuma participar da TGS, o que, invariavelmente, deixa uma lacuna na feira. E em 2006 não foi diferente. No entanto, produtoras como Konami e Sega levaram alguns jogos do Wii ao show, entre eles Elebits e Sonic and the Secret Rings. Infelizmente, porém, eles foram demonstrados em palcos, por promotores, bem longe das mãos do público.

## As produtoras mostram suas armas

Alguns estandes de produtoras chegaram a rivalizar com os da Sony e da Microsoft na feira. A começar pelo da Square Enix, unanimidade quando o assunto em questão é RPG, principalmente Final Fantasy, onde houve filas enormes para experimentar Kingdom Hearts: Chain of Memories e Dragon Quest Monsters: Joker.

No estande da Konami, Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, com um trailer inédito, era o foco das atenções. Para competir com o vídeo, só mesmo Hideo Kojima, criador da série, que apareceu por lá para gravar uma edição especial de seu podcast (Hideoblog) ao vivo, atraindo uma verdadeira multidão de admiradores. Para quem gosta de futebol, havia Winning Eleven para arcade, DS e PSP - só faltou a versão para Xbox 360, que debutou em forma jogável na X06 (saiba mais na página 52), sob o título Pro Evolution Soccer 6.

A Sega, por sua vez, levou ao evento um demo jogável de Yakuza 2, que gerou invariáveis filas, Virtua Fighter 5 para o PlayStation 3 e outros dois jogos para Wii, além do já citado Sonic







# Heavenly Sword

A segunda aparição pública foi idêntica à primeira, mas ele continua chamando atenção

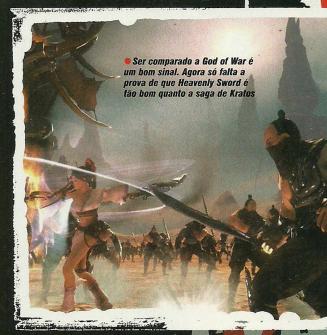
o Extremo Oriente, uma ruiva bela e jovem, com poucos dias de vida e munida com um par de espadas – que podem ser trocadas por diversas outras armas brancas –, busca redenção contra um rei e seu exército. Esse é o mote por trás de *Heavenly Sword*, que remete ao épico *God of War* (tanto que foi apelidado de "Goddess of War"), mas que tem personalidade suficiente para se dar bem sem tais comparações.

Um pouco decepcionante, no entanto, foi ver que a Sony levou a TGS 2006 a mesma demo exibido na E3. Ainda que os orientais não o conhecessem, esperava-se mais. De qualquer forma, as lutas contra hordas e mais hordas de inimigos continuam sendo o maior atrativo do game.

O sistema inteligente de troca de

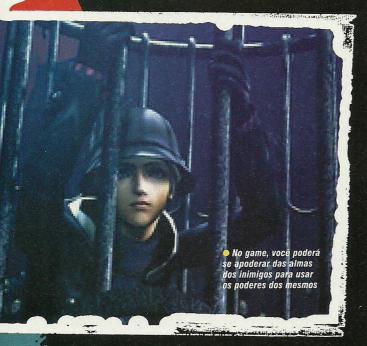
armas, que usa os dois gatilhos do controle e os botões de ataque para circular entre elas, dá vida a diversas combinações de golpes e evidencia o apuro tecnológico de *Heavenly Sword* pelas batalhas travadas contra diversos inimigos simultâneos.

Os cadáveres se acumulam pelo chão, enquanto as lâminas da personagem continuam com o banho de sangue, regado aos efeitos visuais elaborados que não deixam passar batido sombras, luzes e brilhos. Contra os chefes, há momentos em que é preciso executar os comandos pedidos pelo jogo, num sistema que também relembra God of War. Se a inteligência artificial dos adversários mantiver um nível de desafio suficientemente interessante, Heavenly Sword se credencia para ir além de um mero game de pancadaria. Tomara.



## Unknown Realms

PS3



nknown Realms foi mais um entre os jogos que fizeram a sua primeira aparição pública na Tokyo Game Show 2006. O cenário deste RPG de ação com visão em terceira pessoa é a vila abandonada de Remrick, que fica em um canto remoto da Europa. Diz a lenda que lá é possível ter contato com os mortos, e sonho e realidade não se distingüem.

Os protagonistas, Elene e
Keats, têm como principal
recurso a possibilidade de utilizar
o poder dos oponentes para
atacar ou mesmo conjurá-los
– na demo presente no evento,
cada um começava com as
habilidades de dois monstros.
Para conseguir um poder, é
preciso bater no adversário até
que a sua alma esteja fora do
corpo, para então sugá-la.

Essa sucção é feita ao

pressionar o botão e inclinar o controle na direção e com a intensidade pedidas. Enfim, é necessário chacoalhar o controle para finalmente capturar o ID, que é como Unknown Realms denomina a alma. Em diversas situações, é necessário empregar o poder adequado, gerando alguns quebra-cabeças e enigmas de lógica, situação que promete ser bastante comum ao enfrentar os chefões.

Resta saber se o uso da sensibilidade aos movimentos do controle não se tornará repetitivo (e até cansativo) com o tempo, tendo em vista que algo que não costuma faltar em RPGs de ação são inimigos aos montes.

## MotorStorm

o típico game "cartão de visitas", daqueles ideais para impressionar os inimigos com seu novo console. Piada à parte, a gincana automobilística que mistura motos, carros e caminhões em uma mesma corrida é bastante estimulante e, ao mesmo tempo, não descuida da física.

Nas pistas, regadas a muito barro e lama, os pedaços de lataria dos veículos amassam e se desfazem com as inevitáveis colisões e acidentes. Muitas vezes, os pilotos são arremessados pelos ares de maneira engraçada e, principalmente, muito realista, o que, mais uma vez, comprova a vocação de *MotorStorm* para

título obrigatório do PlayStation 3.

A inteligência artificial dos inimigos é bastante agressiva e, na pista disponível na demonstração, repleta de superfícies rochosas, havia múltiplos caminhos para escolher. Eram 12 competidores na disputa e, obviamente, cada veículo possui suas próprias características: leves e instáveis, as motocicletas tendem a saltar mais alto; os buggies são os mais fáceis de controlar nas curvas, mas pecam na velocidade; os 4x4, finalmente, têm a melhor tração, contudo, são os

PS3

mais complicados para controlar nas curvas. Independentemente do veículo escolhido, é preciso tomar cuidado com o uso dos nitros, sob o risco de o motor explodir.

Ainda que *MotorStorm* não faça jus aos vídeos exibidos na E3 2005 – supostamente em tempo real –, os gráficos são respeitáveis, com efeitos de blur (borrão), poeira, marcas que ficam pelo solo permanentemente e uma ótima sensação de velocidade.





## BATTLEFIELD O FUTURO DOS JOGOS DE GUERRA CHEGOU

A série Battlefield retorna com Battlefield 2142", trazendo mais uma vez toda a intensidade que fez da franquia um sucesso, alér apresentar um modo inédito de combate: o modo Titan. Flutuando céu, acima do campo de batalha, estas vastas naves de guerra p ser derrubadas. Para isto, os jogadores precisarão trabalhar em e anulando os escudos do Titan dominando bases terrestres de dis de mísseis, para então invadir o interior da nave e destruir seu reat

### \_NOVO MODO TITAN\_

Foi somente jogando - e jogando muito, que o time de desenvolvo chegou ao resultado que desejavam: um jogo de disputas altame equilibradas e dinâmicas, características que são assinaturas da Battlefield. "Nosso foco é alcançar a melhor jogabilidade, melho veículos e a melhor experiência de jogo como soldado" diz o Produtor Sênior Marcus.

"Nós queríamos que as pessoas sentissem que realmente estão no futuro sem aliená-las da série" diz o Produtor Jamil, explicando a decisão de manter veiculos e armas facilmente reconheciveis.

\_EQUIPAMENTOS FUTURISTAS\_

Isto não quer dizer que não incluímos balística realista ultra moderna no jogo. Existem minas terrestres inteligentes que perseguem veículos em movimento, sentinelas robôs flutuante cobrindo sua retaguarda e um acervo de armas atualizado para a guerra do Século 22. E, é claro, temos os novos veículos de combate... Vamos dizer que provavelmente ninguém se esquecerá da primeira vez em que se deparar de frente com um Walker de oito metros de altura, controlado pelo inímigo.

Existem agora 40 "unlocks" exclusivos e únicos para serem conquistados e a possibilidade de personalizar o equipamento do seu soldado. São 1.500 combinações possíveis para você adequar seu soldado ao seu estilo. "Nós constantemente descobrimos novas maneiras de usar os equipamentos que criamos! Não se como não havíamos pensado nesta utilização antes!" diz o produtor Anders, deixando transparecer um sorriso, mostrando claramente que ele ama o seu trabalho.

## .1500 COMBINAÇÕES PARA O SOLDADO.

Em servidores oficiais o jogo é "persistente": condecorações e armas destravadas estão associadas ao seu rank. Mas agora o seu uso é imediato: se você ganha um item já poderá usá-lo no início da próxima partida. Falando em rank, a nova posição Comandante Supremo destacará o jogador que alcançar este título entre os melhores do mundo

A partir de 20 de Outubro nas lojas!

Visite a página do jogo em www.ea.com.br para saber mais detalhes e fazer o download da demo.



ANOS

## Virtua Tennis 3



maior mudança de Virtua Tennis 3, estréia da popular série de tênis da Sega na nova geração, está mesmo nos gráficos, na resolução 1080p, também conhecida como "full HD". Roger Federer, Lleyton Hewitt e Maria Sharapova e outros tenistas são retratados de maneira extremamente realista e detalhada, mesmo quando a câmera está distante.

Com um visual vibrante, fica impossível não reconhecer logo de cara as principais estrelas do esporte, já que os trejeitos, jogadas e tiques de cada um foram reproduzidos. Até mesmo o juiz e o apanhador de bolinhas (conhecido como "ball man") têm seus próprios movimentos e animações.

A jogabilidade não renega as origens da série e mostra-se bem amigável aos iniciantes, mas com uma profundidade estimulante e progressiva, à medida que você domina a raquete. O segredo é reagir o quanto antes possível à investida do adversário.

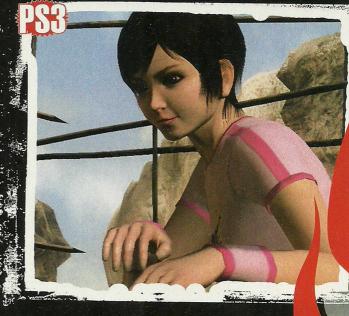
## Virtua Fighter 5

• Esta é Eileen, uma das novatas na série. Seu estilo de luta é conhecido como Monkey Kung Fu

quinto episódio da tradicional série de luta 3D seque no PS3 um caminho semelhante ao trilhado no fliperama, que, por enquanto, está disponível somente no Japão. No controle estilo arcade que está sendo preparado pela Sega, a experiência melhora bastante. Na demonstração disponível na feira, havia duas modalidades: Arcade, para jogar contra o CPU, e Versus, contra adversários de carne e osso. Virtua Fiahter 5 reúne figuras conhecidas, como Shun Di, Aoi, Pai, Kage, Lau, Jeffry e Sarah, e conta com a presença de estreantes,

entre eles El Blaze e Eileen. O game rodava em 720p e mostrou gráficos estonteantes, com uma fluente taxa de 60 quadros por segundo. O design dos personagens é fenomenal, embora a iluminação parecesse um pouco artificial em relação aos lutadores. Quanto aos controles, basicamente. os golpes e movimentos nascem das combinações com soco, chute e guarda.

Virtua Fighter 5 está mais fácil para os iniciantes, mas não deixa de lado a profundidade das estratégias dos combates. Um belo game de luta para inaugurar o gênero no PS3.



## Lair

air foi um dos títulos que fizeram uso do sensor de movimentos do controle do PlayStation 3. Demora um pouquinho para pegar o jeito, pois além da inclinação do dragão, o jogador controla também a aceleração e a velocidade.

Mas é nos combates que as coisas esquentam: a primeira etapa envolve "trombadas" com o dragão adversário e depois vêm as mordidas e cusparadas de fogo. Caso você se saia vencedor da luta, o golpe derradeiro é uma finalização à sua escolha. O jogo traz ainda batalhas no solo contra exércitos inteiros.

As animações e texturas dos dragões retratam com perfeição o fascínio destes seres lendários. Nos céus, os efeitos abusam das partículas e de recursos como "gloom", em que os contornos refletem a luz do ambiente, e "self shadow", que aplica sombras projetadas nos objetos.



## Ridge Racer 7

o lado de Gran Turismo HD, MotorStorm e F1 World Championship, Ridge Racer 7 forma o quarteto de games de corrida do novo console da Sony. Título de lançamento do PS3 no Japão, o

simulador era um dos mais disputados na feira japonesa.

Ridge Racer 7 não difere do estilo consagrado pela série, mas, em especial, o turbo e as derrapagens nunca foram tão importantes dentro da

estratégia de corrida como agora. Até três nitros estão disponíveis logo de cara e, derrapando com

sucesso nas curvas, a barra de turbo é preenchida. Entre as novidades, estão a possibilidade de empregar turbos duplos ou triplos e o vácuo. Se utilizados nos momentos certos, valem posições preciosas.

O jogo faz um uso razoável do poderio gráfico do videogame, utilizando-o de maneira exemplar principalmente na ambientação, por meio de paisagens convincentes para as pistas, que ultrapassarão a marca de 50, de acordo com a Sony. O jogo era um dos que rodavam a 1080p e

60 quadros por segundo – ao menos de acordo com uma placa informativa. Entretanto, a julgar por ele, a diferença entre 720p e 1080p é praticamente imperceptível.

RR7 provou que a diferença entre as resoluções 720p e 1080p não é tão grande assim

Embora não estivesse disponível na feira, o modo online merece citação, não apenas pelas corridas multiplayer, mas pelos rankings globais e trocas de veículos, além do suporte para equipes.

# F1 World Championshi

• Não são são só os gráficos que agradam. O sistema de controle também é bastante amigável

s simuladores de Fórmula 1 não têm sido muito freqüentes desde que a Sony adquiriu a licença da FIA e, em certos momentos, eles fazem tanta falta quanto Ayrton Senna e suas vitórias. Por isso, F1 World Championship (até então conhecido como Formula One 06), vem em boa hora, com um estilo de pilotagem amigável e gráficos de cair o queixo.

Sabe aquela linha de auxílio utilizada pela série Forza Motorsport?
Pois a Sony resolveu utilizar o recurso e, no game, a linha tracejada indica em que parte da pista você deve manter o veículo. Não bastasse isso, a linha muda de cor para identificar a intensidade da curva seguinte.

Por outro lado, os adversários controlados pelo CPU não dão muita moleza, demonstrando um comportamento bem agressivo, com fechadas bruscas e tudo mais. Parece também ser
um bom
game para
experimentar
a sensibilidade
ao movimento do
controle do
PlayStation 3. Mas,
por enquanto, nem
sinal da compatibilidade
com o recurso.

Contudo, o aspecto que pareceu mais atraente foi mesmo o visual, dotado de bons efeitos gráficos, principalmente nas partículas, algo que pode ser constatado na poeira levantada quando o carro sai da pista. O céu e as sombras não ficam atrás em termos de realismo.

Um dos recursos alardeados pela Sony, a utilização de um PSP como espelho retrovisor, não foi exibido na TGS.

## Gran Turismo HD

omo sugere o título, *Gran Turismo*HD é uma conversão do game para
PlayStation 2, mas com gráficos em
alta definição. Contudo, parece pouco
para fazer jus a uma das mais
aclamadas e respeitadas séries de
simulação de automobilismo já
criadas. Animacões

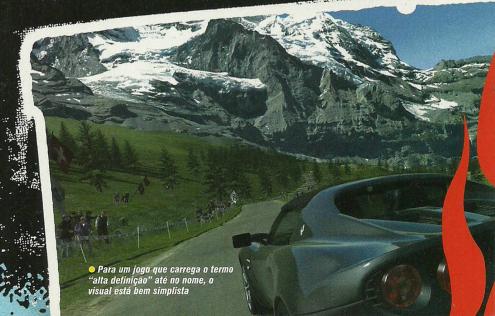
criadas. Animações computadorizadas à parte, os gráficos do jogos são extremamente simplistas, com texturas de qualidade

questionável,
. mesmo rodando
em 1080p.
Os cenários
são os que
mais sofrem
com isso, em
paisagens que,
não raramente,
são bastante
artificiais. Ao
menos, os
torcedores

não são de papelão. De qualquer maneira, os efeitos de física, uma das principais características do título, mostram-se tão bons quanto em outras versões da série. Para os pilotos principiantes, existe agora um auxílio de tração que ajuda nas derrapagens.

PS3

Na feira, *Gran Turismo HD* foi demonstrado com um volante da Logitech com Force Feedback, que deixa a pilotagem ainda mais realista e emocionante, já que o recurso faz com que o volante reaja de acordo com o terreno.





DESTAGUE

Na compra de:







PRODUTOS DIDTEDDO



Agui na Disk, produtos Nintendo também têm assinatura de revista grátis... Confira!!!

INEDITO

NINTENDO Wii Sua família na nova geração.

KIT WII +ZELDA WILIGHT PRINCE ADOUIRA JÁ O SEU!!!

Confira...

ES.COM gam O SEU SHOPPI NG DE GAMESIII

Tudo em games... Confirall

Nosso site oferece a você um mundo de diversões sem sair de casa e com a segur<mark>ança da maior loj</mark>a de games do Brasil.

REDE DE VANTAGENS



Desfrute das vantagens do CARTÃO CLIENTE PREFERENCIAL DISK GAMES Solicite já o SEU... PARCELE NO CHEQUE EM ATÉ



Enviamos para todo o Brasil...



CONHEÇA AS VANTAGENS DO SEDEX A COBRAR. AQUI NA DISK VOCÊ PAGA SOMENTE QUANDO RECEBE.

TELEVENORS: 19 3242-0541 Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas - 5P

# **Blue Dragon**

XB360



Xbox 360 não tinha tantos jogos quanto o PlayStation 3 no evento, mas um deles, em particular, valeu por muitos — ao menos, se o critério for a atenção do público. Estamos falando de *Blue Dragon*, que tem por trás um verdadeiro "dream team" de profissionais encabeçado por Hironobu Sakaguchi, criador de *Final Fantasy*.

A demo foi apresentada somente em uma área fechada, para os bravos que se sujeitaram à longa espera pela oportunidade — que valeu a pena. A versão permitia escolher entre duas alternativas: em uma, o cenário era uma fortaleza, com alguns combates e um minigame de tiro a bordo de uma nave, além de animações; na outra, era possível explorar o mapa e confrontar inimigos. À primeira vista, o visual de *Blue Dragon* pode até não parecer de nova geração. Ledo engano: de primeiríssima qualidade, a modelagem dos personagens lembra massa de modelar, com a direção de arte diferenciada pelo clima pop, bem ao estilo de Toriyama. O personagem principal é Shu,

com seus cabelos espetados, e o sistema de batalhas acontece por turnos, sendo que o jogador controla os "blue dragons" de cada participante, seres que lembram sombras. Aparentemente, essas sombras são extensões dos guerreiros, o que significa que ambos terão de trabalhar em conjunto durante os combates, que também contam com uma boa quantidade de magias.

O estilo dos menus lembra Final Fantasy, colocando à disposição do jogador muitas opções para as batalhas, a começar pelas básicas: atacar, lançar magias, defender e correr. Além disso, é possível determinar em que ordem seus personagens atacarão o oponente e movimentá-los, posicionando-os na linha de frente ou na retaguarda, por exemplo.

Blue Dragon possui um certo estilo casual, mas isso não o impede de ser o primeiro potencial épico para o mercado japonês, com sérias possibilidades de repetir o desempenho pelos lados do Ocidente.

# **Lost Odyssey**

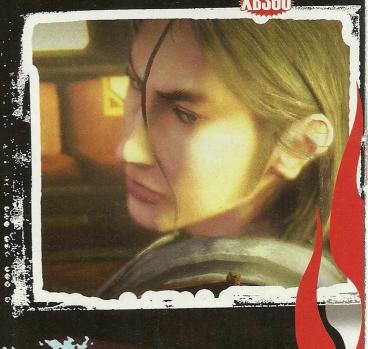
oadjuvante de luxo, Lost
Odyssey só perdia em
atenção para Blue Dragon,
também da produtora Mistwalker.
O game conta a angustiante
história de Kaim Aragoner, que
vive há mil anos e não tem o
direito de morrer. Em um mundo
que mistura máquinas e
magias, o protagonista deve
enfrentar, ao lado dos
humanos, um grande
exército de robôs.

A demo exibida indicava que o jogo está 45% concluído. Sim, é menos da metade, mas o suficiente para deixar com água na boca os amantes dos RPGs com batalhas por turnos. Aqui, aliás, elas

acontecem quando o protagonista "encontra" um adversário. O jogo exibiu um visual digno de nova geração, desde a sensacional animação de abertura até as cenas em computação que tornam os combates mais belos. Na demo, a batalha era simples, basicamente com ataques padrão de espada, além de magias. Naturalmente, as opções da versão final serão muito maiores.

Foi uma demo rápida e intrigante, muito pela mistura de espadas e robôs, que nos deixou curiosos em relação ao que a Mistwalker está planejando para Lost Odyssey.

Ao lado de Blue Dragon,
 Lost Odyssey foi o game de X360 que mais fez sucesso na feira



# Lost Planet: Extreme Condition

pós Dead Rising, a Capcom ficou com a moral alta no Xbox 360 e, de forma merecida, entrou para o rol das melhores produtoras nipônicas a investir no console. E Lost Planet, segundo título da companhia na nova geração da Microsoft, não vai deixar por menos.

Já na E3 2006, o game se mostrou um dos mais bonitos da plataforma. Apesar de a maior parte do tempo o jogo se passar em um ambiente branco, não significa que o visual não impressione. Os efeitos das nevascas, tempestades e até mesmo da poeira de gelo que se ergue quando um tiro atinge o solo provam que Lost Planet está no caminho certo.

O modo multiplayer estava disponível para teste na feira.

A ação é constante, assim como no modo para um único jogador. O arsenal é bastante variado e algumas das armas ficam escondidas pelo solo, exigindo que você cave por algum tempo até encontrá-las, período que deixa seu personagem exposto às investidas iniminas Além disso os combatentes são munidos de um gancho que os permitem alcancar lugares altos ou passar de um para. o outro sem voltar ao solo. Só isso iá foi suficiente para imaginar as inúmeras possibilidades estratégicas nas partidas disputadas via Xbox Live.

No modo singleplayer,
a quantidade de inimigos é
abundante e a modelagem dopersonagem principal é baseada
na imagem do ator sul-coreano
Lee Byung-hun.



# Project Sylpheed

 A segunda investida da Square Enix no X360 não é um RPG, mas sim um game de combate espacial

egundo título a ser publicado pela Square Enix para o Xbox 360 (o primeiro foi *Final Fantasy XI*, caso você não saiba), *Project Sylpheed* é em um game de batalhas espaciais com ampla liberdade de movimentação.

A demo disponível no estande da Microsoft permitia jogar três fases que, aparentemente, são as iniciais do jogo, sendo a primeira delas o bom e básico tutorial. Nos controles, *Project Sylpheed* lembra um simulador de vôo, mas com bastante ação.

Basicamente, o objetivo é colocar o inimigo em sua mira e, em seguida, detoná-lo, com mísseis

teleguiados, metralhadoras e outros tipos de arma.

Os gráficos criam uma atmosfera caótica, porém muito bela, que lembra um verdadeiro balé espacial, graças aos rastros de mísseis e dos jatos das naves, além das estrelas, asteróides e todos aqueles elementos que compõem um cenário do tipo Para completar, Project Sylpheed é daqueles que empolgam até mesmo quem não é muito chegado ao estilo, pois os controles possibilitam a execução de diversas manobras para dar conta tanto dos adversários convencionais quanto dos chefões. Certamente, o modo multiplayer tem grandes chances de fazer sucesso na Xbox Live.



# Diário de um jornalista Fotos: de games no Japão

ez anos atrás, aos 14 anos de idade, quando comecei a escrever resenhas de games para o jornal de Bauru (SP), minha cidade natal, nunca poderia imaginar que essa história me levaria tão longe. Ao Japão, especificamente, após cerca de 22 horas de avião, divididas em dois vôos, e mais um bom tempo de aeroporto.

Fui escalado para cobrir a TGS 2006 pelo UOL, notícia que recebi com empolgação, principalmente porque seria acompanhado pelo nosso colaborador Akira Suzuki, que nasceu no Japão e fala japonês - muito embora as mais de duas décadas vividas em terras tupiniquins tenham-no deixado bastante brasileiro. Um alívio e tanto, afinal, não falo uma palavra de japonês e, naturalmente, não sei ler o idioma. Para falar a verdade, nem de comida japonesa eu gosto. Então, com o Akira por perto, sobreviver à viagem não era uma perspectiva tão remota. Dramalhão à parte e indo direto ao assunto, o evento acontece em três dias, sendo o primeiro deles exclusivamente voltado a imprensa e indústria. Foi justamente nesse dia que mais trabalhamos, ao lado de outros 40 mil visitantes, enfrentando filas para jogar, tirando fotos, gravando vídeos, etc. Para se ter uma idéia, a E3 2006, em três dias, recebeu cerca de 60 mil pessoas.

A TGS é uma feira ingrata de cobrir. Sabíamos que teríamos um dia apenas para ver o que fosse possível, pois nos seguintes, com os portões abertos ao público (custa o equivalente a US\$ 12 para entrar), ficaria impossível fazer qualquer coisa. Mas, sinceramente, refiz meus conceitos sobre lotação humana no segundo dia, com a avalanche nipônica que, aliada ao calor do Makuhari Messe, praticamente inviabilizou qualquer trabalho. Mal dava para andar. Todavia, ao menos foi interessante observar os japoneses de todas as idades circulando pelos corredores do pavilhão de exposições, aparentemente pouco preocupados com o calor ou com as intermináveis filas. Alguns faziam cosplay e dividiam os flashes das câmeras com as garotas de estande (as conhecidas "booth babes"). Muito empunhavam seus DS e jogavam partidas multiplayer.

Para um ocidental, é desafiador trabalhar na TGS 2006, já que todos os games em demonstração estão em japonês e todos os promotores falam em japonês com você ainda que esteja na cara que você não está entendendo nada do que estão dizendo. Inglês, aliás, é artigo de luxo no Japão, algo que comecei a perceber logo no hotel (o Akira não vejo no mesmo vôo que eu). Precisava ligar meu laptop na tomada e o plug era bifásico. Liguei à recepção para pedir um adaptador e, minutos depois, a mocinha nipônica aparece à minha porta, com um sorriso estampado no rosto e uma caneta Bic (isso mesmo!), que segurava com os indicadores de cada uma das mãos. Sem reação, só me restou mostrar o plug e me fazer entender com a ajuda de gestos.

Outra parte difícil foi a culinária. Na primeira noite, encontramos um restaurante indiano bacana, com um belo prato com molhos à base de curry. Acontece que experimentações gastronômicas em meio a um evento não são recomendadas. Mais corajoso que eu, o Akira tomou sopa de barbatana de tubarão (horrível, segundo ele) e um sanduíche do McDonald's com ovo, que mais parecia um disco com 8 mm de espessura.

No escasso tempo livre que tivemos, fomos ao Pokémon Center comprar um Togepi para a esposa do Nelson e, doce ilusão, tentar encontrar um DS temático. No nosso destino seguinte - Akihabara, bairro considerado a meca dos eletrônicos em Tóquio -, descobrimos que o portátil da Nintendo está simplesmente esgotado, em qual modelo for. Ao menos, foi um ótimo passeio, entre lojas de games, eletrônicos, hentai, action figures, arcades, etc. Um lugar e tanto para gastar ienes.

Por fim, fomos à Tokyo Disney, para relaxar. Quer dizer, mais ou menos, já que enfrentamos tantas filas e caminhadas quanto nos dias de feira. De qualquer forma, valeu por conhecer um pouco de um país excepcional, no qual a tradição contrasta com a tecnologia: onde há um templo, logo ao lado ou atrás, vê-se um prédio moderno e gigantesco.

Arigatô, Japão! E, quem sabe, até uma próxima.



### Muito mais variedade e muito mais diversão para o dia das crianças, você encontra aqui !!!



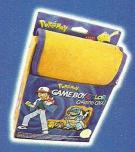
Volante + Controle Ferrari



Gamer Graffix Personalize seu aparelho\* com esta novidade.



**PS2 Controller** Shadow the Hedgehog



**Pokemon Carrying Case** 





**Shadow The Hedgehog** 



Madagascar



Ultimate Spider-Man



Pac Man World Rally



Over The Hedge



Cars







SEGA THU ACTIVISION



Tel: (11) 3068-9009 jptech@jptech.com.br www.jptech.com.br

### Aprenda a evitar as temidas luzes vermelhas do novo console da Microsoft e saiba o que fazer se for pego de surpresa no meio de uma jogatina

magine você, um feliz proprietário de um X360, disputando partidas online em uma tarde chuyosa de sábado quando, de repente, seu console trava. Depois dos xingamentos de costume, você reinicia o aparelho, mas, para sua surpresa, ele trava novamente e três luzes vermelhas surgem no Anel de Luz (as luzes ao redor do botão que liga e desliga o console). Depois de tentar reiniciá-lo inúmeras vezes, você finalmente percebe que algo de muito errado aconteceu.

Desde que o X360 foi lançado, diversos relatos como o descrito acima têm surgido em fóruns especializados na internet. Usuários contam que seus consoles, que nunca tinham apresentado problemas antes, do nada (aparentemente) entram em estado de coma profundo e se recusam a acordar. No começo, o grande culpado por esse problema foi o superaquecimento, tanto que consoles que pararam de funcionar por causa disso voltaram à vida após serem instalados em locais mais arejados. Contudo, relatos sobre o surgimento das três luzes continuaram a aparecer, mesmo em consoles usados de maneira adequada.

Então, o que são essas luzes vermelhas, afinal? E por que elas aparecem para estragar nossa diversão? A primeira pergunta pode ser respondida facilmente, basta uma lida no manual do console. Além de indicar quantos controles estão conectados ao X360, o Anel de Luz serve para alertar o usuário de que há algo de errado com o aparelho. E é então que as luzes vermelhas dão as caras.

Quanto à segunda pergunta, os motivos podem ser vários, como problemas de conexão entre o console e a TV. defeitos na fonte elétrica, superaquecimento, queda momentânea de energia, etc. Todos esses problemas podem ser resolvidos pelo usuário. Em alguns casos, no entanto, as luzes vermelhas são causadas por falhas de hardware, o que pode tornar o aparelho totalmente inutilizável. E como ele ainda não foi lançado oficialmente aqui no Brasil, não há outra saída para tentar recuperá-lo senão apelar para técnicos em eletrônico ou outras soluções menos ortodoxas.

### 🌉 Antes de mais nada...

É compreensível que as pessoas que pagaram um valor relativamente alto no aparelho tentem arrumá-lo a todo custo. Mas como não existem garantias de que essas alternativas resolvam o problema, é bom pesquisar muito antes de largar seu querido Xbox 360 em qualquer assistência técnica existente por aí. Mas antes de tomar qualquer decisão no caso de as luzes vermelhas aparecerem para você, siga o procedimento a seguir para ter certeza de que não se trata de um problema que pode ser resolvido facilmente:

- · Primeiro, tente reiniciar o console.
- · Caso isso não funcione, desligue-o e desconecte dele todos os cabos, inclusive o cabo de força.
- · Conecte os cabos novamente e verifique se eles estão encaixados firmemente.

- · Lique o console e verifique se o erro persiste.
- · Caso persista e você possua um disco rígido conectado a ele, desligue-o, retire o acessório e ligue-o novamente. Se o erro desaparecer, desligue-o mais uma vez e recoloque o disco rígido.
- · Se o problema continuar, verifique a luz na fonte do console. Mesmo com as luzes vermelhas no Anel de Luz, ela sempre deve estar na cor verde.
- · Se a luz da fonte estiver avermelhada ou apagada por completo, é provável que ele tenha superaquecido. Nesse caso, desconecte a fonte da tomada e deixa-a esfriar por algumas horas antes de ligá-la novamente.
- · No caso de a luz não voltar ao seu estado normal, pegue emprestado a fonte de algum conhecido para testar no seu console. Se ele funcionar normalmente, você terá de comprar uma fonte nova - como o item não é comercializado separadamente pela Microsoft, será preciso encontrar alguém disposto a vendê-lo.

### O que fazer em último caso?

Se mesmo depois de realizar todos os passos acima seu console continuar a apresentar as luzes vermelhas, entre em contato com o suporte técnico da Microsoft norte-americana pelo site oficial (http://www.xbox.com/pt-PT/support/contact/), explique os problemas que estão ocorrendo e pergunte qual o procedimento a ser tomado. Há casos de pessoas que consequiram enviar os consoles defeituosos para os Estados Unidos e tiveram os mesmos reparados gratuitamente pela empresa.

O que fazer caso você não tenha como enviar seu console para o exterior? Bom, então você tem duas opções. A primeira é torcer para que o X360

seja lançado oficialmente no Brasil. Se isso realmente acontecer, é bem provável que você tenha a chance de ter seu aparelho consertado, uma vez que a Microsoft já confirmou que dará suporte técnico por aqui caso seus planos se consolidem. Não é possível afirmar se a empresa aceitará consoles comprados antes da chegada oficial do console por essas bandas, mas não é uma má idéia esperar um pouco mais para descobrir como ela resolverá essa questão.

A outra opção é você procurar um técnico eletrônico especializado em videogames e que já trabalhe com o console há algum tempo. Mas lembre-se: dependendo do problema, não é certeza de que o técnico será capaz de fazer seu console voltar a funcionar. De qualquer forma, converse direito com o cara antes de deixar o aparelho na mão dele e certifique-se de que ele dará alguma garantia pelo serviço a ser feito, mesmo porque a garantia de fábrica será perdida assim que o console for aberto.

 Para diminuir as chances de defeitos no seu X360, trate-o com carinho, como faz com os seus outros aparelhos eletrônicos

### Comprar ou não comprar?

Se você está pensando em adquirir um Xbox 360, mas tem medo de perder seu investimento por causa da possibilidade de seu console parar de funcionar, siga as recomendações a seguir e compre-o sem medo. Além disso, tenha em mente que ele está preste a completar um ano de vida, ou seja, as chances de os modelos mais novos apresentarem defeitos é bem menor se comparada à primeira leva disponibilizada no mercado.

### >> Antes da compra

Você pode se precaver de possíveis problemas antes mesmo de ter o console em mãos. A primeira coisa a fazer é escolher bem o lugar onde pretende comprá-lo. Por mais que você não queira que seu novo console apresente algum defeito, não há como prever isso. Logo, nada melhor do que confiar na loja ou na pessoa de quem vai comprar, pois assim você poderá recorrer à ela caso aconteça algum problema logo de cara.

Hoje em dia, a grande maioria das lojas oferece garantias de alguns meses para o comprador, mas é bom ter certeza do que exatamente elas cobrem para não ficar na mão quando precisar. Outra opção dada pelos lojista é a garantia estendida. Mediante o pagamento de uma valor extra, o prazo da garantia é prolongado. Dependendo do valor — quase sempre pequeno em relação ao preço do aparelho —, esse tipo de garantia pode ser um bom negócio.

Depois de escolhido o local da compra, peça permissão para abrir a caixa e verifique a data de fabricação. Como a própria Microsoft informou que a grande maioria dos consoles com problemas é dos primeiros lotes (antes de 2006), a melhor pedida é comprar um que tenha sido fabricado depois de janeiro. A data de fabricação pode ser visualizada na parte de trás do console, em uma placa de identificação onde consta também o número de série do aparelho. É pouco provável que ainda existam consoles lacrados das primeiras levas, mas não custa nada verificar para ter certeza.

### >> Depois da compra

O Xbox 360 é um aparelho sensível e, por isso, necessita de todos os cuidados necessários para que possa funcionar adequadamente. O console e sua fonte devem ser instalados em um local ventilado e longe de uma fonte de calor, isto é, distante da televisão, do receiver, do DVD player, etc., e fora de gavetas e de racks fechados ou estreitos. Se não tiver um lugar desse tipo, coloque-o sobre uma mesa ou outra superfície plana quando for jogar e guarde-o na caixa após o término da jogatina.

Para evitar problemas de energia, utilize um estabilizador de voltagem para ligar o console, pois assim como qualquer outro aparelho eletrônico, ele pode ser danificado por causa de variações na corrente elétrica. Instalado da maneira certa, o console pode ser usado por qualquer período de tempo. Em ambientes mais abafados, porém, não é recomendado deixá-lo ligado por muito tempo – algo comum quando se está baixando demos da Live, por exemplo.

Para finalizar, um lembrete extra: nunca mova o console enquanto ele estiver ligado e com um disco dentro do drive. Além do risco de danificação do drive, seus discos podem ficar riscados.

# Sua área de interesse está



Há mais de 19 anos, a melhor revista para você se inspirar em jardinagem, paisagismo e casa de campo. Tudo muito bem explicadinho para você não correr o risco de errar.



Se for jogo, a Game Master detona. Aqui, reportagens completas, o mundo dos gamemaníacos, previews e dicas para Xbox, PS1, PS2, GC, GBA, DS e PC. E mais um livro de detonados.



A maior e melhor revista de fotografia para profissionais e amadores avançados. A cada edição revelamos as novidades, fazemos testes e damos dicas exclusivas para os amantes da fotografia.



A maneira mais fácil de aprender e se manter atualizado com a informática. No CD-ROM que vem com a revista, cursos completos em português e dezenas de programas úteis e divertidos.



A revista para quem tem ou pretende ter câmera digital. Veja testes comparativos com as máquinas compactas, dicas para fotografar melhor e truques do fascinante mundo da fotografia digital.



Há mais de 10 anos, a revista de informática com CD-ROM mais vendida no Brasil. Todo mês traz programas completos para profissionais liberais, estudantes e toda a família.



Além dos destinos mais badalados do Brasil e do mundo, todo mês mostramos novos lugares que valem a pena conhecer. Inclusive roteiros históricos, cruzeiros, resorts e ecoturismo.



A PC Master apresenta reportagens sobre sistemas \* operacionais, softwares, segurança, testes de hardware, comparativos e tudo que o usuário avançado precisa saber para manter-se sempre atualizado.

Todo mês nas bancas, pelo telefone 0800 55 76 67

# em uma destas revistas



Só na Seu Sucesso você encontra tudo o que precisa para aproveitar as melhores oportunidades, aumentar as vendas, administrar seu próprio negócio e cuidar da evolução da sua carreira.



Aqui vamos direto ao ponto. Só tem dicas infalíveis, segredos e trapaças para os jogos mais desejados do PlayStation 1 e 2, PSP, GBA, GameCube, Nintendo DS, Xbox e PC.



Se você gosta de mangás, animes, desenhos e games, Animation Invaders é a sua revista. É a pioneira no Brasil a tratar de games baseados em animes ou animes baseados em games.



A única revista brasileira feita exclusivamente para webmasters, webdesigners e programadores de Internet. E todo mês, vem com um mini CD-ROM com dezenas de scripts e programas úteis.



PlayStation é a revista de games mais vendida do Brasil. Ela traz previews de novos jogos, games detonados até o final e dicas para quem gosta de PS1, PS2 ou PSP.



A VídeoSom é a bíblia dos eletroeletrônicos. Leitura obrigatória para aficionados e formadores de opinião sobre som, home theater, tecnologia digital, TV, informática e automação residencial.



É diferente de tudo o que existe no Brasil. MotoMax é a revista dos apaixonados por motocicletas. Não importa se você tem uma CG incrementada ou é o feliz proprietário de uma Harley.



Só filmes que valem a pena ver e rever. Todos com ótima qualidade de som, imagem e remasterizados digitalmente.



ou acesse o site www.europanet.com.br





### Seja qual for o seu console, aqui você



### Edição 21 - R\$ 8,90

- ► Na revista: God of War 2 o Deus da Guerra volta com tudo ao PlayStation 2. Aqui: fotos inéditas, enredo e novos combos
- ►No Guia Completo Detonado: Dead Rising detonado no X360



### Edicão 20 - R\$ 8.90

- Na revista: Command Conquer 3 Tiberium Wars - tudo sobre a continuação do mais famoso jogo de estratégia
- No Guia Completo Detonado:
  Winning Eleven 10 nos
  mínimos detalhes



### Edição 19 - R\$ 8,90

- ►Na revista: Tudo sobre o Metal Gear Solid Portable Ops (PSP)
- ►Tony Hawk's Project 8 (PS3/X360/PS2/XB/PSP)
- ►No Guia Completo Detonado: Rogue Trooper (PS2/XB/PC) e Urban Chaos (PS2/XB)



### Edição 18 - R\$ 8,90

- Na revista: os jogos que vão fazer você desejar um PS3, um X360, um Wii ou um PC turbinado
- ► No Guia Completo Detonado: 2 New Super Mario Bros (DS); X-Men: The Official Game (X360/PS2/XB/GC/PC).



### Edição 17 - R\$ 8,90

- ► Na revista: testamos o Winning Eleven 10 japonês e o 2006 Fifa Word Cup narrado em português. Escolha o seu favorito
- ► No Guia Completo Detonado: GTA: Liberty City Stories (PS2/PSP) e Metroid Prime Hunters (DS)



### Edição 16 - R\$ 8,90

- ▶Na revista: guia completo da E3. Novidades que vão explodir na maior feira de games do mundo
- ► No Guia Completo Detonado: Driver: Parallel Lines (PS2/XB); Kingdom Hearts II (PS2) e The Godfather (PS2/XB/PC)



### Edição 15 - R\$ 8,90

- ►Na revista: Crisis, a revolução dos jogos de tiro. Conheça o game que vai combinar visual hiper-realista, enredo surpreendente e muito desafio
- ► No Guia Completo Detonado: Black, destrua tudo literalmente



### Edicão 14 - R\$ 8,90

- ▶Na revista: a febre online do Winning Eleven 9. Aqui, 16 páginas para curtir essa onda
- ►No Guia Completo Detonado: Star Wars Battlefront II e Devil May Cry 3 Dante 's Awakening Special Edition



### Edição 13 - R\$ 8,90

- ► Na revista: que internet que nada! Invadimos Las Vegas, EUA, e descobrimos tudo sobre PS3, o novo console da Sony
- ►No Gula Completo Detonado: roteiro completo para DS de Mario & Luigi: Partners in Time



### Edição 12 - R\$ 8,90

- Na revista: dez jogos que você vai detonar na próxima geração
- ►No Guia Completo Detonado: King Kong (PS2/XB/GC/PC/X360); Prince of Persia 3 (PS2/XB/GC/PC); Harry Potter e o Cálice de Fogo (PS2/XB/GC/PC)

### Aqui só tem dicas para quem tem PlayStation



### Edição 92 - R\$ 6,90

- ►Aqui, tudo sobre o jogo Bully, para PS2
- ▶ Detonados PS2: Super Dragon Ball Z; Monster House; Battle Stadium Don
- ▶ Reviews: The Ant Bully (PSP)



### Edição 91 - R\$ 6,90

- ▶Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent: tudo sobre a nova aventura de Sam Fisher
- ▶ Detonados PS2: Piratas do Caribe 2; Naruto: Ultima Ninja; Urban Chaos



### Edição 90 - R\$ 6,90

- ▶4 Detonados: O Código da Vinci; GTA Liberty City Stories; X-Men The Official Game e Hitman Blood Money
- ▶ Previews: Tony Hawk no PS3 e Guitar Hero 2



### Edição 89 - R\$ 6,90

- ►Assassin's Creed: o jogo que vai fazer você comprar correndo o PS3
- ▶ Detonados PS2: Winning Eleven 10; KDF: Maximum Impact 2; A Era do Gelo 2



### Edição 88 - R\$ 6,90

- ▶ Lara Croft voltou. Tomb Raider
- ▶ Detonados PS2: O Poderoso Chefão; Driver: Parallel Lives
- ►E ainda: Ace Combat Zero (PS2); Midnight Club 3 (PS2)

### encontra a dica certa para seu game

### Só para quem é gamemaníaco!



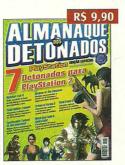
### Especial The Sims 2

▶ A revista oficial brasileira The Sims 2 com tudo sobre The Sims: bichos de estimação, dicionário de Simlish...



### **Multiplayer Games**

▶São 4 jogos completos no CD-ROM: PangYa; Caron 3D; Track Mania Nations; Pôquer Online e Live for Speed (demo)



### Almanague Detonados

▶São 7 detonados para PS2: Resident Evil; Tomb Raider: Legend; Castlevania: Lament of the Innocence e muito mais



### Kit Game Master

▶Aqui, 14 detonados para todos os consoles. Este kit é composto pelas edições 7, 8 e 9 da revista Game Master



### Guia Ragnarök

▶Guia oficial do Ragnarok com 154 páginas para você descobrir os segredos dos transcedentais



### Dicas & Truques 7

▶Trapaças, golpes e segredos para 221 jogos. Tem Ragnarök; Final Fantasy X; Residente Evil; Prey e muito mais

este cupom para o nosso fax: (11) 3097-8583

Estado:

Cidade:

Nome:

Endereco:



### Animation 8

►Tudo sobre o mundo dos mangás, animes e games: Naruto 2, Saint Seya the Hades, Nana, xxxHolic, Sgt. Frog...



### Almanaque Portáteis

▶São 3.042 dicas para 240 jogos de PSP, DS e GBA. Tem News Super Mario Bros (DS); GTA Liberty City Stories (PSP)



### Winning Eleven

▶Táticas, formações detalhadas e dicas exclusivas para você se tornar um craque de verdade



### Số PS

Compl.

Celular: (

▶ Detonados do PS2: Mortal Kombat Deception; Tomb Raider: The Angel of Darkness; Onimusha 3...

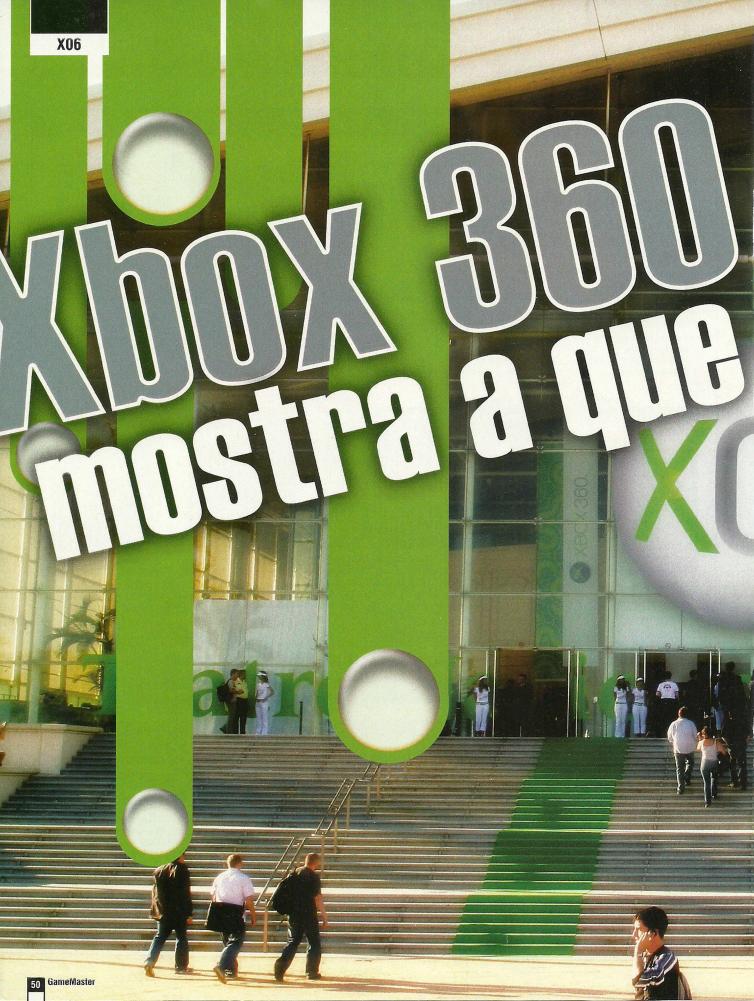
### Para comprar, ligue para (II) 3038-5050 ou 0800 55 76 67

Horário de atendimento: segunda à sexta, das 8h às 20h. Sábados, das 9h às 15h

Compre pelo telefone, no site www.gameblog.com.br ou remeta este cupom para a Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121 - 05510-900 - São Paulo - SP - Fax para (11) 3097-8583

Produto	Edição	Qtde.	Preço	Total + Frete	Produto	Edição	Qtde.	Preço	Total + Frete
Charles and Charle									
0-									
*Fretes para postagem simples - 3 a 10 dias úteis. Para postagem S	1 exemplar = Sedex, consu	= R\$ 3,00 / lite valores pe	2 exemplares: R\$ 5 elos telefones. Ofert	,00 / 3 exemplares: R\$ 6 a válida de 01/11/2006	6,25 / 4 exemplares: R\$ 7,50 / a 30/11/2006, para compras 6	De 5 a 9 exemple efetuadas por tele	ares: R\$ 11,2 efone, por pes	5. Prazo de entrega soa física.	de OFERTA 125
Cartão de Crédito: autorizo o débito de R\$no n			no meu cartão	de ni	úmero:			e va	lidade/
□Envio de Cheque(s) via Cor	reios: envie	o(s) chequ	ie(s) cruzado(s) e	e nominal(is) via Corr	eios à Editora Europa junto	com este cupo	om		
Daniella Baneéria: foco um	donácito no	hanna Pra	docen (conta 221	079 6 agência 0104	-0) ou no Itaú (conta 64469	-O agência O2	65) e envie o	comprovante de o	denósito iunto com

E-mail:









palco o próprio diretor, que fala sobre um projeto chamado "Filmic". Segundo ele, trata-se de algo entre um filme e um jogo, uma mistura entre as duas mídias que promete dar novo rumo à forma de entretenimento eletrônico hoje conhecido. Com um detalhe: "Estamos estudando as idéias e o primeiro projeto será um tal de Halo. Não me refiro ao filme (Jackson está produzindo a adaptação cinematográfica do jogo) nem a Halo 3. É algo totalmente novo envolvendo o universo da saga", explica. Isso mesmo. Numa parceria entre a Microsoft Game Studios e a produtora de Jackson. a Wingnut Interactive, Master Chief ganhará um jogo co-produzido e co-escrito pelo diretor. Por ora, isso é tudo o que se sabe.

Para finalizar, Lewis e Moore anunciam um terceiro título baseado na criação da Bungie: Halo Wars, RTS baseado na série que está sendo desenvolvido pela Ensemble Studios, responsável pela série Age of Empires. A coletiva termina em seguida, com o primeiro trailer do jogo sendo exibido no telão.

Ensemble criou um sistema de controle que vai surpreender a todos, de tão funcional. Eu garanto. GM - Quanto ao XNA (saiba mais na edição 21), novatos que criarem jogos nele poderão comercializá-los na Live? Shane - Não pensamos nisso claramente, mas há uma possibilidade de que isso aconteça. Inicialmente, queremos incentivar o surgimento de novos criadores. Depois disso, queremos ver o nível de qualidade dos games. Não estamos interessados em quantidade, mas em qualidade. A idéia é termos produtores novatos e com muita qualidade. Logo, não

está descartada a

chance de essas

os seus jogos.

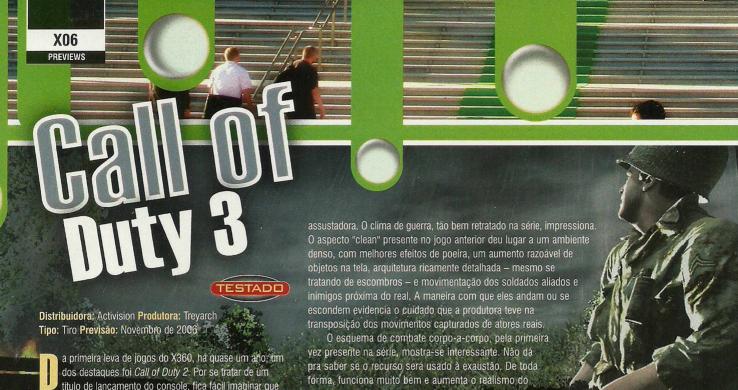
pessoas venderem

Shane - Fizemos este mesmo questionamento

deu. Tradicionalmente, os jogos de estratégia são

quando nos apresentaram a idéia do primeiro Halo. Eu disse: "Cara, isso deveria estar sendo feito para PC. Jogos de tiro funcionam no PC." E deu no que focados no PC, é verdade. Assumimos o risco de lançar um RTS no videogame. Temos em Halo a chance de criar um novo Star Wars. Há muito a ser contado, muito a ser desenvolvido, a saga é rica. Além disso, o pessoal da

eMaster 53



a primeira leva de jogos do X360, há quase um áño; um dos destaques foi *Call of Duty 2*. Por se tratar de um titulo de lançamento do console, fica fácil imaginar que ele nem sequer arranhava o potencial da máquina. E mesmo assim continua bastante popular no multiplayer da Live, figurando sempre entre os dez mais acessados atualmente. Só deve perder o posto com a chegada de *Call of Duty 3*, a seqüência, que depois de aparecer somente em fotos e vídeos, finalmente pôde ser testada na prática.

Primeiro impacto: ao vivo é de cair o queixo. Nenhum material divulgado faz jus ao game rodando. De cara, fica comprovado que a imersão será elevada de forma

O esquema de combate corpo-a-corpo, pela primeira vez presente na série, mostra-se interessante. Não dá pra saber se o recurso será usado à exaustão. De toda forma, funciona muito bem e aumenta o realismo do combate, já que se trata de uma opção desesperada numa situação em que você — ou o inimigo — estão sem saída. Os controles permanecem inalterados, então quem conhece o episódio anterior pode dispensar qualquer tipo de aprendizado.



Distribuidora: Microsoft Game Studios Produtora: Microsoft Game Studios Tipo: Corrida Previsão: 1º semestre de 2007

ma coisa é ver fotos. Outra, completamente distinta, é testar o jogo rodando. Do visual plastificado presente nas imagens divulgadas inicialmente, os carros de *Forza Motorsport 2* estavam muito melhor modelados na versão presente na X06. Com um detalhe: a

produção encontra-se apenas 60% finalizada, o suficiente para impressionar. Ainda focados no desenvolvimento da física do game, os produtores advertiram sobre o fato de ele estar rodando entre 25 e 30 fps (quadros por segundo). Mas, garantem, a velocidade final será travada em 60 fps.

Em relação ao primeiro jogo, vale lembrar que a Microsoft preferiu utilizar a mesma engine para produzir *FM2*, só que com modificações que permitam aproveitar o potencial do console. Um exemplo: o sistema de colisões melhorou muito.

Há detalhes empolgantes, como os vidros se estilhaçarem após as batidas. Para compensar a lacuna deixada pelos amassados menos convincentes do jogo anterior, a produtora implementou um sistema de destruição total nos veículos. Dependendo da pancada e da velocidade com que rola o acidente, é fim de jogo.

Apesar de ter os fanáticos por simulação em mente, há opção para novatos. Como o auxilio de traçado, que existia no primeiro game, mas que foi aperfeiçoado na nova versão. A linha que orienta o aprendiz muda de cor dinamicamente, dando a dica de quando diminuir a velocidade (amarelo), frear (vermelho) ou acelerar (verde).

### praticamente o protagonista. E, sinceramente, é a parte mais divertida. A EA deveria criar um NFS apenas com drift. Outra coisa que pude perceber na demo é que o sistema de pontuação é exatamente igual ao do primeiro primeira vista, Carbon Undergound: o esquema é criar combos. Quanto mais de lado o aparenta ser uma carro andar, maior o placar. Juntando uma curva na outra, sem encostar na expansão da série Underground. A maneira com que o carro se comporta parede ou no quard-rail, ganha-se um multiplicador. Logo, não basta ser rápido: precisão também é essencial. A sensação de velocidade é insana, durante as corridas, a dirigibilidade e até mesmo o visual do muito maior do que nas demais versões da série. cenário lembram demais os antecessores. Por fim, é bom deixar claro que a versão demo liberada na Live no início de Porém, a sensação muda assim que as provas de drift outubro é bastante diferente da que estava disponível em Barcelona. (derrapagem) começam. Tudo fica diferente quando o esquema é fritar pneus no asfalto. Uma vez nessa modalidade, os controles apresentam um aumento substancial na sensibilidade. Obviamente, trata-se de uma

mudança proposital para facilitar as derrapagens. É como se fossem dois jogos completamente distintos. Enquanto nas corridas de rua os carros são pesados, no drift eles ficam leves e respondem agilmente. Causa uma certa estranheza tamanha diferença entre uma opção e outra, mas alguns minutos bastam para se acostumar. Na verdade, difícil é querer voltar às corridas de rua depois de experimentar e aprender a fazer as curvas derrapando sem parar. É interessante notar que a opção nasceu modesta no primeiro Underground e foi ganhando força a ponto de tornar-se

Distribuidora: Electronic Arts

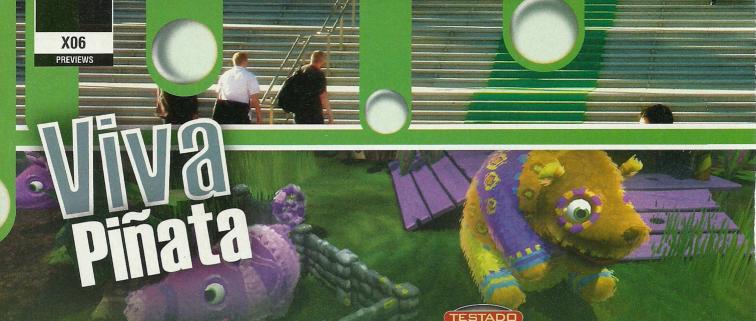
Produtora: EA Black Box Tipo: Corrida Previsão: Outubro de 2006

# avia quatro cenários jogáveis: Sea of Okhotsk - Part 2,

Cozumel - Cruise Ship, Shangai - Hotel e Kinshasa - Part 2. O aumento de qualidade nas texturas é evidente, assim como na modelagem do protagonista. No entanto, falta o impacto de mudança entre as versões passadas e a atual. Mas isso, vale ressaltar, não influiu em absolutamente nada na diversão proporcionada pela versão para teste.

Em relação à mecânica de jogo, há duas alteações cruciais. A primeira é que não há mais indicadores de ruído e sombra. O que nos leva à segunda: a furtividade deixou de ser o único foco e abriu espaço para a ação. Num primeiro momento assusta, pois parece não se tratar de Splinter Cell. Mas só parece, uma vez que agir de maneira cautelosa continua sendo essencial. A diferença é que você deixa de ter as sombras como aliadas a todo o tempo, o que dá um aspecto renovado à série, com um leque de possibilidades.

Há ainda um outro detalhe bacana: além de controlar o personagem e a câmera durante as partidas, o jogador pode fazer o mesmo em todas as animações do jogo.



Distribuidora: Microsoft Game Studios Produtora: Rare Tipo: Estratégia / Simulação Previsão: Novembro de 2006

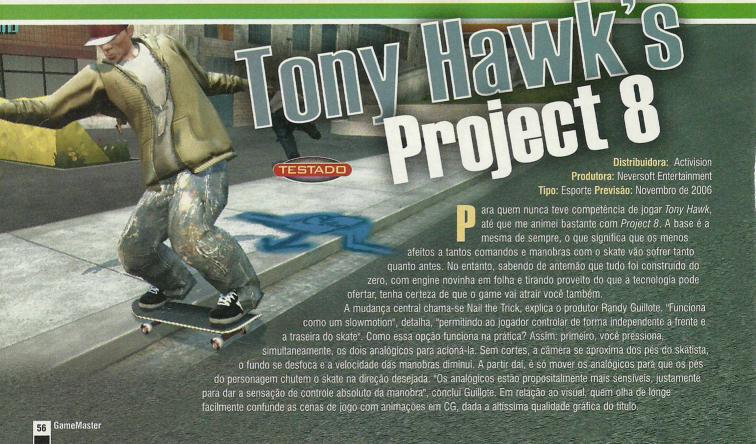
esmo que você não seja afeito a jogos fofinhos e cheios de firulas, dê uma chance a *Viva Piñata* quando ele for lançado. A Rare, ao menos no quesito arte, se superou. A começar pelo aspecto dos animais, que parecem montados a partir de papel picado. É outro exemplo de que fotos e vídeos não fazem jus à experiência de ver o jogo rodando ao vivo.

A aposta de atrair o público infantil tem tudo pra dar certo. Basicamente, trata-se de um produto com o carisma da Nintendo, só que no console da Microsoft. O funcionamento é bem simples. A partida começa em um terreno baldio abarrotado de entulho. Você recebe uma pá e, daí em diante, deve assentar a área. Para isso, basta segurar o botão A e selecionar o local que pretende limpar. Seja mato ou lixo, a pá transforma tudo em terra fértil. O passo seguinte é gramar o terreno e deixá-lo pronto para a chegada dos animais, que surgem de acordo com a forma que você arruma o local. Por exemplo: colocando apenas grama, as chances de atrair minhocas são maiores. Usando flores, outras espécies aparecem. Uma sacada interessante é que quando um animal surge na área, você o vê em preto

e branco. Isso significa que ele está apenas conhecendo o terreno. Caso goste do lugar, o bicho fica colorido e passa a morar no ambiente.

Seguindo os passos de *The Sims* e *Animal Crossing*, o game oferece liberdade total ao jogador. Não há objetivos predefinidos nem direções a serem seguidas. Você faz o que quiser, quando quiser. A idéia é desenvolver um ecossistema e colecionar o maior número possível de animais. Parace besta, mas quem curte simulação, por certo, vai vidrar.

Há ainda uma modalidade online, mas estava desabilitada na demo.



# onfesso que quando peguei FESTADE

o controle, ainda no início da demo, pensei que a cena

na tela era computação gráfica ou, no mínimo, uma animação introdutória. Basicamente, a câmera dá uma panorâmica noturna na cidade de Las Vegas, aproxima-se da tela e pronto: você está no comando, enxergando cada mínimo ponto de luz lá embaixo. Exatamente como no início de Ghost Recon Advanced Warfighter, só que bem melhor. Se isso não bastar para deixá-lo boquiaberto, desista, pois nenhum outro game conseguirá.

Dando sequência à cena, o helicóptero paira sobre um prédio e você e outros dois soldados, ambos sob suas ordens, descem para dar início à missão. Além do visual arrebatador, salta aos olhos os efeitos que rolam durante o tiroteio. Quando seu personagem é alvejado, a tela perde o foco e demora alguns segundos a se normalizar. Uma explosão muito próxima também impossibilita a visão, mas nesse caso por conta da fumaceira que levanta dos escombros.

O esquema de comando do esquadrão é simples. Basta apontar na direção desejada e escolher o que o soldado deve fazer: proteger-se, atacar, jogar granada, etc. Até aí, nada demais. A novidade fica por conta dos "tags". É possível ordenar cada membro do esquadrão a atacar determinados inimigos.

O game é o exemplo perfeito de como incorporar tática ao que poderia ser apenas um tiroteio desenfreado.

Distribuidora: Ubisoft Produtora: Ubisoft Montreal Tiro Previsão: Novembro de 2006

Distribuidora: Eidos Interactive Produtora: Eidos Interactive Tipo: Estratégia / Ação Previsão: 1º semestre de 2007

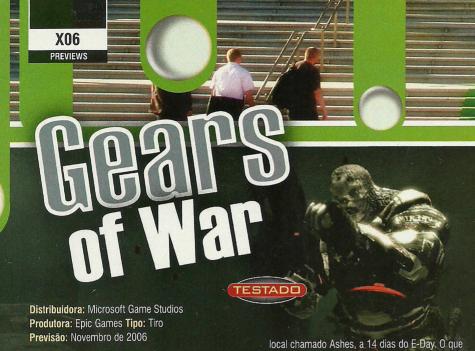
### APRESENTADO

m jogo de estratégia em tempo real que permite ao jogador controlar qualquer veículo durante os combates, e ainda poder trocar entre os demais existentes a qualquer momento. Os detalhes do game foram demonstrados por um representante da Eidos. Exatamente como em um RTS, você tem a visão global do mapa, só que aqui ele lembra mais um radar. Você enxerga a topografia de forma simplificada e pontos que indicam os exércitos se movendo. Vermelho são os inimigos, azuis

sua tropa. Desse mapa, é possível ordenar aviões e navios, demarcando onde e como atacar. E é aí que entra o diferencial do game. Trocando a visão do mapa pela do cenário, você consegue ver seu exército indo em direção ao ponto determinado. Além disso, é possível assistir à ação do ponto de vista de qualquer como em um jogo de ação. A demonstração provou que a coisa funciona e pode agradar até os que consideram monótono o gênero RTS.

Ao selecionar um avião, por exemplo, os comandos do jogo mudam automaticamante: os analógicos funcionam como manche e os botões são usados para atacar. O mesmo acontece se você escolher um navio. O grande barato disso é que você precisa gerenciar sua tropa enquanto decide em que momento e local do mapa é melhor entrar na briga.

Foi uma pena a produtora não ter disponibilizado uma versão para teste no evento. De qualquer maneira, a idéia do jogo e a demonstração foram suficientes para instigar.



grande surpresa na X06 foi poder experimentar o modo singleplayer da obra da Epic. E, na boa, mesmo que não houvesse tanto falatório em relação ao título, sozinho ele seria capaz de arrebatar multidões. O game é bonito demais, daqueles que você se pega parado olhando ao redor, observando as texturas do cenário e do personagem. São muitos detalhes, e eles é que encabeçam a atmosfera imersiva do jogo. Aliás, não apenas a beleza garante a qualidade, mas também o frenesi, a quantidade de movimentos e a simplicidade com que são aplicados, os controles intuitivos e o clima.

A demo começa com um breve flashback, em um

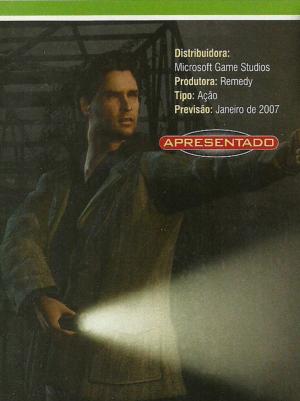
isso significa? Só jogando pra descobrir. Enfim, depois de uma introdução para a história e um tutorial pra se acostumar com os diversos comandos possíveis, chega a hora do tiroteio.

Inspirada em Resident Evil 4, detalhe admitido abertamente pelo produtor Cliff Bleszinski, a câmera de GoW fica na altura do ombro do personagem. Virar de um lado para o outro gera um efeito de desfoque bacana, aumentando a sensação de velocidade com que as coisas rolam. Ao correr, a tela chacoalha de forma brusca, mais intensa do que em Ghost Recon Advanced Warfighter. Todas as ações são feitas de maneira simplificada. Uma

següência que mostra bem isso: correndo em direção a uma parede, o personagem irá, automaticamente, usá-la como proteção. Se quiser, você pode continuar correndo mesmo encostado no muro. Os demais objetos espalhados pelo cenário também têm essa função. Você se aproxima e o personagem aproveita pra se proteger. E com um simples toque no botão de ação, ele salta em direção ao próximo obstáculo. A questão é que tudo rola muito rápido e com fluidez, sem pausa no combate.

Há, porém, dois aspectos que podem funcionar de forma negativa no final. Um é saber que os objetos não são destrutíveis, o que explica a beleza exagerada dos cenários. O outro está na linearidade das missões. Pelo que se nota na fase de teste, o jogador possui pouca pra não dizer nenhuma - alternativa pra se mover pelo cenário. Se não estraga, deixa a desejar um pouco mais de liberdade.

No entanto, com ou sem problemas, GoW está entre os mais promissores do ano, não porque a Epic ou a Microsoft fizeram alarde, mas porque passou na prova de fogo do teste prático e mostrou que tem muito a oferecer. Ah, novembro, que não chega nunca!



uas impressões saltaram aos olhos na demonstração do jogo. Uma é que a produtora está tomando ao pé da letra a idéia de abusar da física na nova geração. Os cenários, gigantescos e com mais de 2 km de campo de visão, trazem objetos que reagem de forma independente. Para mostrar o que isso significa na prática, o produtor Sam Lake acionou um furação na tela, que passou devastando tudo o que havia pela frente. Casas de madeira são despedaçadas, carros saem rodopiando no ar, poeira ergue do solo. Depois que o vento termina, a cena mais impressionante: uma chuva de objetos que foram quebrados e erguidos pelo furação. Nada some. Uma lasca de madeira, por menor que seja, retorna ao solo.

A segunda impressão, por outro lado, é um pouco mais desanimadora. A animação do personagem não é das melhores. Seu

caminhar duro, robótico e aquém do que há no restante do jogo. Parece que estão dedicando atenção demais ao cenário e esquecendo do resto. Mas isso é algo que pode - e deve ser melhorado até o lançamento.

Utilizando Stephen King e David Lynch como inspiração, os roteiristas de Alan Wake demonstraram como o clima sombrio será essencial. Como os inimigos atacam apenas à noite, o protagonista utiliza uma lanterna para paralisá-los antes de atirar. A história se desenrola em capítulos, como em uma minissérie. Aliás, a forma com que ela é apresentada é bastante singular, com enquadramentos abusando de closes, cortes rápidos e ângulos pouco convencionais. O duro é que as animações, ao menos no que foi mostrado, surgem a todo instante, cortando a ação e quebrando o envolvimento do jogador.

Distribuidora: Microsoft Game Studios Produtora: Lionhead Studios Tipo: RPG Previsão: Não anunciada

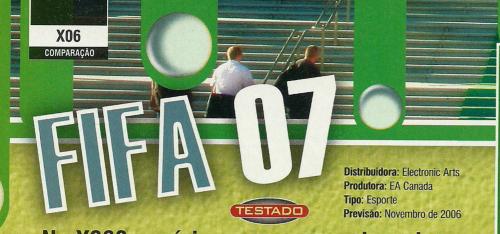
ão é todo dia que podemos conhecer um jogo com explicação dada pelo próprio criador. Ainda mais quando este criador é considerado um dos melhores designers que o mundo viu nascer. Com a palavra, Peter Molyneux: "Na minha visão, um verdadeiro RPG é aquele em que as ações do jogador trazem conseqüências tanto para o personagem quanto para o ambiente. Por isso, minha idéia em Fable 2 é incluir a evolução do jogador, mas também do povoado onde você começa o jogo, tecnologia que nomeamos de 'Dinamic Environment'. A idéia funciona assim: a partida é iniciada num acampamento, que pode passar a um vilarejo, depois a uma cidade e, quem sabe, a uma metrópole. Tudo vai depender das suas ações no decorrer do jogo. Digamos que você mate todas as pessoas do acampamento. O lugar jamais evoluirá, afinal não haverá mão-de-obra. E isso abre muitas possibilidades que já estão em estudo na produção. Seu personagem pode ser rico ou pobre. Se tiver dinheiro, poderá comprar qualquer construção - e eu quero frisar qualquer uma mesmo - que exista no mapa. Gostou de um castelo? Ele pode ser seu.

Aprofundando ainda mais as inovações que planejo, chegamos ao segundo grande destaque de Fable 2, que se chama 'amor incondicional'. Diferentemente do primeiro game, agora será possível escolher um garoto ou uma garota como protagonista. Obviamente, isso influirá no desenrolar da ação. Mas voltemos ao 'amor incondicional'. Não importa se você está controlando um homem ou uma mulher, cedo ou tarde, você terá um relacionamento amoroso. Haverá opção de fazer sexo protegido ou não. Não se protegendo, você terá filhos. Eles crescerão, obviamente, mas o comportamento do rebento será inspirado no seu caráter. Exemplificando: você tem péssimos hábitos, como ser um ladrão, digamos. Quando chegar em casa, seu filho poderá dizer: 'Olha, papai, veja esta tatuagem que fiz, é igualzinha à sua!'. Não importa o que e como você é, seus filhos o amam. De toda forma, você pode decidir ser cruel com eles, deixando de alimentá-los, por exemplo. Nesse caso, o risco de sua esposa (ou marido) o abandonar é alto. Vale dizer ainda que as crias nascem baseadas no cruzamento genético entre os pais".

A apresentação de Molyneux terminou com uma breve explicação sobre o sistema de combate. O designer pretende fazer com que o local onde as batalhas acontecem influencie na movimentação dos combatentes. Caso exista uma parede ou uma árvore ao lado do personagem, a maneira como ele balançará a arma ficará restrita ao pouco espaço entre seu braço e o objeto. Infelizmente, o máximo que foi mostrado foram artes conceituais, sem nenhuma cena de jogo ou vídeó.

"Minha idéia em Fable 2 é incluir a evolução do jogador, mas também do povoado em que você começa o jogo, tecnologia que nomeamos de 'Dinamic **Environment**"

> Ocomo sempre, Peter Molyneux prometeu um mundo de novidades para o seu novo projeto. Vamos rezar para que, desta vez, ele cumpra todas elas



# No X360, a série prova que, mais cedo ou mais tarde, pode superar a concorrência

ntes de mais nada: esta versão de FIFA é completamente diferente das outras para os demais consoles. Ponto. Dito isso, dá pra dizer que a nova geração finalmente ganhou um jogo de futebol. Tudo no game foi feito do alicerce. Nova engine gráfica, física e Inteligência Artificial. "Foram três anos de desenvolvimento", explica à **GameMaster** o suíço Yeray Troya, membro da equipe de produção presente na X06. "A engine anterior, que inclusive foi usada nos dois títulos lançados para X360, limitava o uso do console", diz.

E não é exagero, porque a evolução é gritante, principalmente na física dos objetos. A bola, por exemplo, agora quica, algo inédito na série. Aquela coisa grudada nos pés do jogador deixou de existir. Como no concorrente *Pro Evolution Soccer*, o atleta carrega a bola tocando-a levemente à distância enquanto dá as passadas. Isso resulta em um domínio muito mais próximo do real.

Graças à nova engine, os animadores também puderam refazer a movimentação dos atletas. Antes, quando você mudava bruscamente a direção do controle, o personagem respondia instantaneamente, de forma falsa. Agora, com a nova fisica embutida nos atletas, se estiver indo em uma direção e mudar repentinamente, o sujeito primeiro tenta parar, faz a volta completa com o corpo e, aí sim, entra no eixo que você deseja. Um outro detalhe: os caras conseguem correr em círculos. Besteira? Então pegue uma versão antiga e teste pra ver no que dá.

E já que a física é o ponto-chave da nova engine, os produtores aproveitaram para criar

impacto até mesmo nas trombadas entre os jogadores. Não se trata daquela animação tola vista anteriormente, mas de algo que passa a sensação da força do choque. Além disso, as disputas de bola ficaram menos previsíveis. Imagine você correndo e um adversário entra na frente. Normalmente, a bola iria automaticamente pro cara. Aqui é diferente: a pancada tira ambos do controle da bola, que sai pingando sem rumo.

Novidades também em relação ao passes.
Do arcade tradicional – que foi mantido para quem preferir jogar dessa forma –, é possível tornar a disputa totalmente simulada. Tirando o "auxílio", os passes entram em modo manual. Cabe a você apontar na direção correta para lançar a bola. E a tarefa é difícil, acredite. Principalmente porque se você estiver correndo, o jogador pode perder a passada e tocar completamente torto.
Movimentos impossíveis, como mandar a bola para alguém que está atrás, foram eliminados. Quer dizer, pode rolar um calcanhar vez ou outra, mas quase sempre seu jogador fica desequilibrado e erra.

Mas nem tudo são flores. Mesmo sendo uma grata surpresa na feira, questionei o gringo sobre a falta de impacto nos chutes a gol – a sensação de estar chutando uma bexiga continua. "É nosso primeiro título com essa engine. Ainda não conhecemos todo o potencial da ferramenta e, por certo, há falhas a serem corrigidas para a próximo versão", explica.

### Quem vence na disputa FIFA X PES?

Levando em conta o que foi visto na X06, FIFA surpreende pelas mudanças na nova versão. PES, por outro lado, mantém a característica que arrebatou fanáticos pelo mundo. A diferença que distanciava um de outro, seja pela preferência por simulação ou arcade, está diminuindo. Quem ganha?

### FIFA 07 Prós

- · Engine completamente nova
- Física renovada
- Atualização de times e temporadas via Live
- · Sistema de passes mais realista
- · Movimentação fluida

### **Contras**

- · Falta impacto nos chutes
- · Diminuiu a quantidade de times

### PES6 Prós

- · Continua com a melhor simulação
- · Inteligência Artificial renovada
- · Controles funcionais, como no PS2
- Inclusão de disputas online
- · Fisionomia próxima do real

### **Contras**

- · Engine ultrapassada
- · Não é um verdadeiro game da nova geração







# PICE S Não é nem um pouco inovador, mas continua tão bom quanto as demais versões já lançadas

TESTADO

Distribuidora: Konami

Produtora: Konami Tipo: Esporte Previsão: Outubro de 2006







xpectativa em excesso, quando não correspondida, costuma gerar frustração na medida inversa. Mesmo se tratando de um bom jogo, a versão de PES6 para o X360 está bastante aquém do que se espera da série na nova geração. E antes que pareça picuinha da minha parte, vale esclarecer que a maioria dos jornalistas que testaram o game ficaram com a mesma sensação de "cadê a novidade?".

O que a Konami fez foi pegar a versão de Winning Eleven 10 no Japão, dar uma recauchutada e embalar. Não chega a ser ruim porque, queira ou não, permanece como o melhor simulador de futebol existente. Na verdade, o problema está na falta de uma nova engine, afinal, a atual já deu o que tinha que dar – são quase cinco anos com a mesma fórmula. E vê-la rodando numa máquina com tamanho potencial chega a deprimir. A modelagem é pobre e a torcida continua chapada. Há uma melhora sutil na física, mas as animações dos jogadores, inclusive os empurrões que rolam depois de uma falta dura, estão idênticas às versões anteriores.

Aliás, repare que a produtora tem divulgado muitas imagens que dão a entender se tratar de algo completamente novo. A maioria, inclusive, impressiona bastante. Ver o relevo na grama foi um espanto numa dessas fotos. Ao vivo, no entanto, isso nada mais é que um close durante o replay. No jogo mesmo, a textura é bastante pobre.

A essa altura, você deve estar se perguntando: "Quer dizer então que não vale a pena comprar o jogo?" Vale, desde que você saiba que se trata de um jogo de Xbox portado para o X360 com alterações mínimas. O visual está mais cristalino, o formato de tela está em widescreen - o que permite maior visualização do campo -, a movimentação ganhou em fluidez e os controles foram ajustados. Enquanto no PES5 os botões preto e branco eram as únicas alternativas para manter o que havia no PS2, agora há os dois gatilhos superiores e os botões RB e LB, cuja posição no controle é mais adequada, o que ajuda durante os dribles. Portanto, a diversão, que é o que importa, continua inquestionável. Os donos do console podem preparar o bolso pra investir, porque a compra é certa.

Agora, além das bolas da Adidas, há opções da Reebok. As opções presentes no jogo, que aparentava ser a versão final (por não limitar o acesso aos itens do menu), são Match, Master League, League (com seis ligas européias), Cup, Xbox Live (partida online com suporte para oito jogadores simultâneos), Training, Edit, Data, System Settings e Credits. Quanto ao Brasil, contente-se com a seleção e o Adriano na capa, porque fora isso não tem mais nada.





# TEST DRIVE UNLIMITED

### Integração entre jogatina offline e online faz da nova versão da série a melhor de todas, mesmo contando com falhas que podem desagradar os mais exigentes

por Nelson Alves Jr.

evando em conta a proposta do jogo, que é a de integrar de forma inédita o modo de carreira offline com as partidas online, não há do que reclamar. O sistema funciona de maneira impressionante. Diferentemente do que acontece em outros títulos que agregam a opção de disputa em rede, aqui você corre normalmente contra NPCs enquanto vê carros controlados por jogadores reais rodando pelo cenário. Daí a sigla adotada pela produtora para definir o gênero: MOOR (Massively Open Online Racing).

O que mais chama a atenção é a facilidade com que você sai de uma prova offilne e entra em uma online. Para diferenciar uma da outra, a produtora optou por ícones coloridos — os azuis indicam corridas offline, e os amarelos em rede. Na segunda opção, há duas formas de disputa. A primeira é a de desafio. Ao avistar outro jogador online por perto, basta piscar o farol (botão A) e, caso o cara tope, o mapa se abre para que você mesmo crie a rota da corrida, em tempo real. Já a segunda forma de disputa serve pra quem deseja algo mais complexo. Até oito competidores podem participar. O esquema,

porém, rola em pistas prontas, não dá pra criar nem modificar. E também não é tão ágil quanto o anterior, pois funciona como um lobby.

Até aqui, a idéia, apesar de inovadora, parece bastante simples, não? Pois *Test Drive Unlimmited* é daqueles jogos que surpreendem a todo instante. A simplicidade com que as modalidades se integram não impediu a produtora de criar uma complexa malha de opções para entreter o jogador. É um jogo de corrida, sim, só que cheio de outras tarefas a serem cumpridas. E pode ter certeza de que para vencê-las você precisará ter muita paciência. A razão disso é que o mapa inteiro compreende exatos 1.600 km de asfalto. Pra você ter uma noção do que é isso, saiba que jogando durante cinco dias seguidos até criar calos nos dedos, eu completei só 23% do jogo. Ou seja, nem um terço do total.

Ainda sobre a integração entre offline e online, vale destacar o acesso a downloads diretamente pelo menu do jogo. Entre as opções de navegação, quando você não está correndo, está a aba "Marketplace", área destinada ao conteúdo disponibilizado na Live. Nela, você pode escolher os itens relacionados a *TDU* sem precisar sair da partida.

### Exploração sem cansaço

Outro ponto forte de *TDU* está em exigir que o jogador explore o mapa, mas sem tornar a tarefa maçante. Funciona assim: todas as localidades acessíveis ficam indicadas no mapa desde o início. Há, porém, uma restrição. Para que você possa entrar em alguma delas, é preciso, ao menos uma vez, dirigir até o lugar. Feito isso, o ícone da área fica aceso, o que significa que quando você quiser voltar lá, basta abir o mapa e selecioná-la para surgir no local automaticamente. Trata-se de um esquema bacana e que agiliza bastante a vida do jogador.

Além das corridas divididas por categorias de potência e modelo de automóvel, há missões paralelas para garantir grana extra. Mas apesar da variedade de objetivos, o game peca por trazer regras desbalanceadas. Um exemplo disso são as tarefas de chofer. São duas, que mudam de nome, mas mantêm a mesma estrutura: em uma você dá carona a modelos de um ponto a outro do cenário; na outra, leva mochileiros. A meta é chegar ao ponto em que o passageiro deve descer antes de o cronômetro zerar ou a barra que indica o nervosismo da pessoa esvaziar. O problema em ambos os casos é que você pode barbarizar, acelerando a 300 km/h, sem que o passageiro se assuste, mas não pode andar sobre a grama a 5 km/h. Fora isso, há missões de transporte de mercadoria (Courier) e de carros



(Vehicle Transport). Nas do primeiro tipo, você corre contra o tempo. Nas do segundo, não há cronometragem — o que vale é a paciência, já que a idéia é evitar batidas. Essa última é a melhor opção para ganhar dinheiro rapidamente, pois conseguindo chegar ao destino intacto você fatura o prêmio e mais um bônus de 50%. Ou seja, numa bolada de 100 mil, você recebe 50 mil excedente. É bom deixar avisado, porém, que essas missões costumam ser longas, com trajetos que variam entre 15 e 50 quilômetros de distância.

O principal defeito de *TDU* diz respeito ao sistema de colisão. Ou melhor, à falta dele. Seu veículo, seja qual for, parece feito de titânio. As máquinas controladas pelo computador amassam e têm pedaços que se estraçalham, mas no seu não aparece um único risco. Outro aspecto negativo é o controle horroroso das motos. Diferentemente dos carros, manter-se na pista com uma moto é impossível. Estranhamente também, mesmo depois de participar de inúmeros torneios, nenhum veículo novo foi habilitado.

Colocando na balança os aspectos positivos e negativos, as boas idéias superam os problemas. Divertido à beça, o novo episódio deu vida nova à franquia *Test Drive* e ainda abriu um leque de possibilidades a serem seguidas por outros títulos do gênero.



## **JUST CAUSE**

# É meio uma mistura entre GTA e 007, só que com um cenário gigantesco, uma jogabilidade amigável e muita coisa para se fazer fora das missões principais

por Nelson Alves Jr.

is o primeiro grande injustiçado do X360.

Trata-se daqueles títulos que ninguém conhece, não tem interesse e, se nenhum amigo disser nada, passa batido. Mas como a GameMaster é sua amigona do peito, considere nossa sugestão e dê uma oportunidade ao jogo.

Longe de ser perfeito, *Just Cause* até apresenta bugs em demasia, principalmente no sistema de colisão. No entanto, não há problemas suficientes que tirem o brilho da diversão proporcionada. O modelo criado por *Grand Thef Auto*, em que o jogador faz o que quiser, como quiser e quando quiser, é levado um passo adiante aqui. De cara, a dimensão do cenário espanta. Comparável ao de *Oblivion IV*, o treco é gigantesco, ricamente detalhado e pode ser explorado a pé (considerando que você caminhe durante horas ininterruptamente) ou a bordo de um sem-número de veículos: motos, carros, barcos, helicópteros e aviões. Cada um deles com incontáveis modelos diferentes.

A mecânica de jogo não poderia ser mais simples. Para manter a diversão sempre em primeiro plano, a produtora decidiu utilizar um esquema semi-automático de mira. Quando o tiroteio começa, sua única preocupação é manter o dedo no gatilho e apontar na direção dos inimigos. Ação ininterrupta dita a movimentação. Dá pra atirar correndo, parado, saltando de pára-quedas,

pendurado da traseira de uma caminhonete, etc.

Você vive um agente secreto da CIA cuja tarefa consiste em ajudar na libertação de uma ilha sul-americana que vive sob um regime autoritário de governo. Na prática, isso significa que na maior parte do tempo você enfrenta a polícia e o exército local, além de ingressar em confrontos envolvendo cartéis de drogas. Paralelamente à missão central, há muitos — mesmo — objetivos extras disponíveis.

Disso tudo, o que faz o jogo tão bom, afinal? Como sempre, os detalhes. Mesmo com a liberdade conferida ao jogador, o game nunca o deixa na mão. Um exemplo: você termina uma missão e, por algum motivo, resolve andar pelo cenário sem rumo. Quando cansar, bastar acionar o seu PDA (um computador de bolso onde ficam armazenados os dados do jogo) e chamar o helicóptero de extração. Não tem como ficar perdido no jogo, o que é bom demais.

E se vale como última motivação, saiba que o visual do jogo beira o inacreditável no que diz respeito ao cenário. Absolutamente qualquer ponto do mapa pode ser alcançado. Voando de avião, dá para subir acima das nuvens e ver tudo minúsculo lá embaixo. Em seguida, salte e abra o pára-quedas e você enxergará a movimentação de carros e pessoas conforme se aproxima do solo, além da geografia do lugar, uma ramificação impensável de ruas e estradas que mescla ainda áreas urbanas e rurais.

Já dei o toque no começo do texto, mas volto a repetir: dê uma chance ao jogo. É diversão garantida.



### **LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY**

# Junte uma peça de LEGO aqui, acrescente um pouco da Força ali e uma pitada de humor acolá. Eis uma das melhores representações de *Star Wars* já criadas

por Leandro Rodrigues

ó não brincou de LEGO quem morou em Marte. O quê? Você realmente morou lá? Bom, então é melhor ir direto ao assunto. De tão simples, o brinquedinho com milhares de peças para montar aguça a imaginação. Por conta disso, ganhou tanta popularidade que saiu do gueto dos brinquedos e avançou para os videogames. Começou devagar, é bem verdade. A fama dos bloquinhos não bastou para emplacar um bom jogo até 2005, quando a produtora Traveller's Tales, em parceria com a Lucas Arts, resolveu utilizar a maior saga de ficção científica do cinema, Star Wars, como tema para um jogo que levava o nome do brinquedo. A partir daí, a chapa começou a esquentar.

A idéia foi tão bem recebida pelos jogadores que agora, pouco mais de um ano depois, chega às lojas a continuação *LEGO Star Wars II: The Original Trilogy*. Como o subtítulo sugere, o novo game explora os episódios IV, V e VI da saga,

conhecidos como trilogia original.

Criar uma continuação para um jogo de sucesso é uma tarefa ingrata. Logo, a produtora adotou o lema: "em time que está ganhando não se mexe". E ela não mexeu mesmo. Todos os detalhes, bons e ruins, voltaram ao segundo game. Para começar, a jogabilidade continua sendo o ponto alto. Em cada um dos 18 capítulos, divididos em três episódios, o jogador tem acesso a um grupo misto predeterminado de personagens. Desse montante, apenas um é controlado de cada vez. Porém, a facilidade de selecionar entre um e outro predonima. Um simples toque nos botões permite escolher quem será o novo comandado. Há também a opção de jogar simultaneamente com um amigo, em modo cooperativo. Aliás, essa é a melhor opção para eliminar o pior problema do jogo: a Inteligência Artificial dos seus companheiros. Quando estão sob controle do computador, a única ação que executam é a de defender. Isso significa que o trabalho pesado - eliminar os inimigos - fica todo por sua conta.

O visual é praticamente idêntico ao da versão anterior. Mesmo utilizando texturas simples, o que importa é o clima de desenho animado. Quanto ao som, a qualidade se mantém no nível dos filmes, uma das marcas registradas da série.

Terminar o modo principal de *LEGO Star Wars II* não exige muito esforço, já que as vidas são infinitas em todas as fases. O desafio de verdade aparece quando você encara os extras para desbloquear 100% da aventura. A lista de itens secretos é surpreendente: 70 personagens, 28 naves, 18 segredos, sem falar nas mais de 200 peças escondidas nos cenários, nas 10 fases bônus e nos vários itens colecionáveis. Para conquistar tudo isso, é preciso explorar cada fase, no mínimo, duas vezes, o que amplia, e muito, a vida útil do jogo. Pra se ter uma idéia, são necessárias cerca de 20 horas de jogo para que tudo seja liberado.

Apesar de não ter utilidade nenhuma, uma das principais novidades desta versão é a possibilidade de montar bonecos inéditos misturando a cabeça, o tronco e as pernas dos demais personagens disponíveis. Como já disse, não há utilidade nisso, mas o recurso serve de passatempo extra aos fãs da saga.

Se você acha que brinquedo de montar é coisa de criança, trate de deixar o preconceito de lado, pois *LEGO Star Wars II* é um baita jogão.



Realidade, emoção e diversão, ao seu alcance!

# Prothus Games



# PSP Apenas R\$679,00 Avista

Refurbished

Ou 6X de 113,16



Guitar Hero Apenas R\$479,00 Ou 6X de 79,83 Super Arena Apenas R\$249,00 Ou 6X de 41,50

Levante-se e entre no jogo!!!

# (6)11-3761-04296

Aceitamos todos os cartões de crédito.









Enviamos para todo o brasil via sedex.



Prothus Games



# FLIGHT SIMULATOR X

### Em sua décima versão, a série de simulação para PC finalmente conseque agradar a dois públicos diferentes: os fãs de longa data e os que só querem se divertir

por Luiz Siqueira

série Flight Simulator é uma das marcas mais antigas da Microsoft. A primeira versão surgiu em 1982, três anos antes de Bill Gates disponibilizar o que seria a primeira versão do Windows. Mesmo com tanta bagagem e tempo de casa, FS nunca fez muito sucesso com o grande público, sendo mais admirado por uma comunidade de fãs que, em sua maioria, são profissionais da aviação. A principal razão disso é que a Microsoft sempre pareceu vender a série como um game, mas seu grau de realismo e sofisticação sempre foi tão alto que todos classificavam a série como um simulador. Agora, perto de completar 25 anos, Flight Simulator ganha uma versão capaz responder à pergunta: trata-se de um simulador ou de um iogo?

A resposta é simples: as duas coisas. Se você é fã de longa data e faz questão do realismo, fique trangüilo, pois a produtora melhorou esse aspecto. Os cenários estão ainda mais realistas, as aeronaves e seus cockpits ganharam mais itens e. como informa a Microsoft, é possível pousar em mais de 24 mil aeroportos espalhados pelo mundo todo. Até pista escorregadia quando está chovendo a nova versão simula perfeitamente.

Agora, para quem não tem aspiração a piloto, mas adora jogos com aeronaves, Flight Simulator X conseguiu atingir a categoria de imperdível. Além do famoso modo Free Flight, que permite decolar e

pousar aviões a qualquer momento, existem missões aéreas. As tarefas são as mais variadas possíveis, e vão desde situações simples, como decolar e pousar uma aeronave em determinado local, até apostar corridas contra aviões e até caminhões. Conforme cada desafio é superado, troféus e informações de desempenho são registrados no Logbook. As missões são tão bacanas os fãs que criticavam a inclusão das mesmas em FSX mudaram de idéia após testá-las.

### Flexível para todos

Flight Simulator X é vendido em duas versões: a Standard Edition (R\$ 99), com 8 aeronaves, 28 cidades, 40 aeroportos e mais de 30 missões: e a Deluxe Edition (R\$ 139), com 24 aeronaves, 38 cidades, 45 aeroportos, mais de 50 missões e um controlador de tráfego aéreo, usado em partidas multiplayer online. Nas versões anteriores. a única de maneira de atuar como um controlador de vôo era usando softwares alternativos. Agora. esse recurso já vem junto no pacote.

No entanto, não é só no preco que FSX é democrático. Como é possível configurar guase tudo, desde a qualidade das texturas de aeronaves e ambientes até o número de elementos no cenário, PCs mais antigos também conseguem rodá-lo. Interessante foi questionar a Microsoft sobre qual seria o PC recomendado para rodar FSX em sua plenitude. A resposta foi: "quanto mais, melhor". O que é verdade, pois mesmo no potente PC usado pela própria

empresa para demonstrá-lo com qualidade máxima na coletiva de lançamento, era possível perceber que ele não exibia todos os quadros por segundo que deveria.

Em nosso teste, para controlar as aeronaves, primeiro utilizamos o teclado e, depois, um controle do X360 conectado ao PC. O controle se mostrou melhor e, de certa forma, desmistificou a lenda de que a série Flight Simulator exige um joystick específico para ter uma boa jogabilidade.

### Variedade de opcões e cenários cheios de vida

Entre as aeronaves disponíveis existem ultraleves, helicópteros, jatos, aviões comerciais, boeings e até hidroaviões. É possível escolher qualquer uma delas e fazer vôos livres a partir de qualquer aeroporto. Mais impressionante do que a liberdade de escolha de aeronaves e aeroportos, porém, é o cenário do jogo, que mesmo sendo gigantesco, não é completamente estático. Ao sobrevoar uma rodovia, por exemplo, você consegue ver os carros se movendo. O grau de detalhismo chega até as savanas africanas, onde é possível visualizar animais interagindo com o cenário. Tudo isso torna FSX um daqueles títulos com possibilidades infinitas. Mesmo depois de completar as missões, jogar multiplayer online e testar o Free Flight, ainda é possível ter horas e horas de diversão.

Se você curte videogame e nunca experimentou a série Flight Simulator por achar simuladores de vôo chatos demais, certamente irá mudar de opinião se der uma chance para FSX. A dificuldade não diminuiu, mas a diversão aumentou muito, o que faz da nova versão uma ótima pedida tanto para quem é fã quanto para quem não é.

## Aproveite logo estas ofertas. Depois é game over.

Confira os lançamentos mais esperados do ano e a grande variedade de games para todos os consoles.



### Jogo PC Battlefield 2142 - EA

- Uma guerra total pela sobrevivência no ano 2142
- Novo campo de batalha
- Poderoso arsenal futurista

R\$ 99,90 à vista

16,<sup>65</sup>

sem juros no cartão



### Jogo PC The Sims 2: Bichos de Estimação - EA

- Prepare-se para muita diversão
- A casa dos seus Sims vai ficar muito mais alegre e bagunçada
- Ensine truques e leve seus bichinhos para passear

R\$ 59,90 à vista

sem juros no cartão



válidas de 01/11/2006 a 30/11/2006 ou para as 10 primeiras peças de cada produto (o que ocorrer primeiro), sujeitas a disponibilidade de estoque sem aviso previo e as condições e rormas de entrega. "Taxas: imposto por minuto + R\$ 0,04 (tel. fixos) ou R\$ 0,45 (tel. móveis).

### Jogo PC Fifa 2007 - EA

- FIFA 07 apresenta 27 ligas de 20 países
- Pela primeira vez com todos os times da Série A do Brasileirão
- Mais de 510 times

R\$ 99,90 à vista

sem juros no cartão



### Jogo PC Flight Simulator X

- Deluxe Edition Microsoft
- Novas aeronaves
- Novas experiências multijogador
- Mais de 50 missões desafiadoras e divertidas para todos os gostos

R\$ 139.00 à vista

sem juros no cartão

COMPRE TAMBÉM PELO TELEFONE (11) 2199 8888 0300 789 4000\*

Pode imaginar. Aqui tem.



elhorar sempre. É o que Electronic Arts vem fazendo na série FIFA. Além da ótima trilha sonora, a versão *07* traz um monte de novidades pouco revolucionárias, mas importantes na manutenção evolutiva da franquia.

Em primeiro lugar, os jogadores receberam cerca de 1.500 animações, o que resultou numa movimentação mais natural. Os goleiros deixaram de de ser "super-heróis", o que se traduz em frangos esporádicos. A torcida ganhou em interação, incentivando o time que está ganhando ou vaiando a equipe visitante que está com a bola.

Quanto aos clubes nacionais, há 22, sendo 20

da Série A. São eles: Atlético Mineiro, Atlético Paranaense, Bahia, Botafogo, Corinthians, Cruzeiro, Figueirense, Flamengo, Fluminense, Fortaleza, Goiás, Grêmio, Internacional, Juventude, Palmeiras, Paraná Clube, Ponte Preta, Santa Cruz, Santos, São Caetano, São Paulo e Vasco da Gama. Todos com escalações próximas do real.

O inédito modo Dirigente traz novidades interessantes. Nele, você é uma mistura de técnico e cartola. Sua missão é conhecer os atletas até afinar o time, ensaiar jogadas e asumir a responsa que cabe ao técnico. Isso inclui a compra de outros craques, negociata feita com uma moeda própria.

A mudança mais radical está na narração, que desta vez é feita por Nivaldo Prieto e Paulo Vinícius Coelho, ambos locutores esportivos da TV Bandeirantes. A substituição de Eder Luiz e Neto pode causar estranheza a quem curtiu a versão 06, mas é bom ressaltar que a alta qualidade da locução foi mantida. As falas dificilmente se repetem e garantem a emoção na partida.

Infelizmente, os gráficos desta versão ficaram abaixo do esperado. Talvez seja porque ela, assim como todas as versões para consoles da geração atual, faça uso da engine antiga – só a versão do X360 conta com uma engine totalmente nova.

### **SCARFACE: THE WORLD IS YOURS**

por Felipe Azevedo



jogo estrelado por Tony Montana, protagonista de filme homônimo e um dos melhores personagens do cinema até hoje, não é ruim, mas está longe de ser o melhor clone de *GTA*, como diziam por aí. *The World Is Yours* até apresenta algumas idéias bacanas e úteis que nunca foram usadas na série da Rockstar, como, por exemplo, a possibilidade de contratar capangas — que vão de motoristas a assassinos — e de gastar sua grana subornando a polícia para tirá-la da sua cola. Mesmo assim, o game não empolga tanto quando o assunto é liberdade de ação. Até onde joguei, por exemplo, não encontrei nenhuma daquelas

atividades inúteis, porém divertidas, que fazem você esquecer da missões principais. E isso, você há de concordar, é algo essencial em games desse tipo.

Quem assistiu ao filme sabe que o protagonista não tem papas na língua. E, como não poderia ser diferente, o esquema se repete no game. Além da verborragia nas animações, o personagem pode falar mesmo durante a partida. É possível tanto soltar frases ao léu – em sua maioria xingamentos e expressões chulas – como conversar com as demais pessoas no cenário. E os diálogos, além de variados, são fenomenais.

Um recurso interessante do jogo é a barra de

Balls (culhões, em bom português). Ela enche de acordo com sua atitude nas batalhas (provocando os inimigos), em certos diálogos (intimidando pessoas) ou no comando de veículos (dirigindo de forma agressiva) e é usada para ativar o modo Blind Rage, que torna o personagem invulnerável e recupera energia a cada inimigo eliminado.

Graficamente, *Scarface* não é dos mais bonitos. Admito que o fato de só ter jogado no X360 ultimamente me influenciou na avaliação. Mesmo assim, ele está longe de ser mais bonito que a série *GTA*. Ou seja, quem curtir o visual dele e falar mal dos games da Rockstar estará sendo hipócrita.



# 



BEERONAMO

**JOGOS ORIGINAIS** A PARTIR DE R\$ 99,00













RESERVOIR DOGS

FINAL FANTASYXII

FIFA SOCCER











THESIMS2

NARUTO2 CLASH OF NINJA

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE













MORTAL KOMBAT UNCHAINED



CHILDRENOF



SOCCER



TONY HAWK'S







TELEVENDAS

WWW.NETUNIA.COM.B



### METAL SLUG 6

**FICHA TÉCNICA** Plataforma: PS2

Distribuidora: SNK Playmore Produtora: SNK Playmore

Jogadores: 1 a 2 Tipo: Ação Destaque: É igual ao 5, que é igual ao 4, que é igual

mundo está ameaçado novamente. Desta vez, os vilões são alienígenas cabeçudos que soltam vermes explosivos e comem tudo que encontram, inclusive os inimigos dos episódios anteriores. E para completar a trama manjada, só um desfecho também manjado, em que há somente um herói capaz de impedir tudo isso: você. Tudo rola em 2D, no estilo plataforma, e com continues ilimitados para vencer os zilhões de inimigos que brotam na tela. Não, isto não é um review das antigas. Quem já jogou os outros Metal Slug não vai perceber nenhuma novidade significativa neste sexto episódio.

Agora, há seis personagens na tela de seleção: Ralf, Marco, Tarma, Fio, Eri e Clark, ou seja, todos os heróis da série estão em um único game. Cada um conta com três características diferentes, como poder, defesa e velocidade. Apesar da sensível melhora, o cenário de fundo continua tosco. Quando você se afasta muito dos chefões, por exemplo, rola um básico sistema de zoom para enquadrar todos na tela. O resto você já sabe. Além de ser um jogo ultrapassado, há uma série de pisadas de tomate da produtora. O botão de tiro não vem com turbo, o 🚯 não funciona para movimentar o herói e não há opção online. É um caça-níquel genuíno, infelizmente.





### **BATEN KAITOS ORIGINS**

### Sequência explica o passado da sociedade de Baten Kaitos, assusta os novatos e faz a alegria dos fanáticos

esde o fim do Super Nintendo, uma parcela de jogadores, especificamente os "rpgistas", acusa a Nintendo de atender em demasia aos novatos. A insistência era pra que a fabricante lançasse títulos voltados ao público hardcore aqueles que curtem desafios elevados. Diferentemente do título anterior, que foi lançado pela Namco, Baten Kaitos Origins surge sob tutela da própria Nintendo. Parece uma resposta do tipo: "...se insiste tanto por algo hardcore, então toma!"

Os que não jogaram o BK anterior, mesmo os acostumados com RPGs, devem se precaver e experimentar o Origins antes de comprá-lo, já que ele vai muito além de um simples título hardcore. Na verdade, o game foi projetado visando aumentar o desafio do primeiro jogo. A treta começa com a falta de explicações sobre o funcionamento do sistema de batalhas. Há indicações básicas e, após alguns eventos, o jogador ganha um livro com mais informações. O bacana é que em nenhum momento há dados explícitos de que tais informações estão no livro, muito menos como você pode acessá-las.

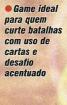
Mas não é apenas a falta de tutoriais que dificulta a vida dos novatos. As batalhas baseadas em cartas, que já eram complicadas, ficaram ainda mais desafiadoras. Para começar, agora os personagens dividem o mesmo conjunto (deck) de cartas. Aparentemente, é mais fácil de administrar um único baralho, porém algumas cartas continuam exclusivas para determinados personagens, o que exige uma atenção redobrada na hora de montar os decks.

O funcionamento das cartas também sofreu mudanças. Não há mais jogadas de defesa. Também não se pode mais lançar as cartas indesejadas a esmo para que novas venham surgindo. Você pode, sim, abrir mão de uma certa quantidade do deck, mas isso é determinado pelo seu nível. Há um porém: cada descarte traz perda do tempo de ação no turno. Os Números Espirituais indicados nas bordas das cartas, que antes serviam apenas para fornecer bônus quando lançadas em seqüência numérica, agora ganharam importância. Uma nova carta só pode ser lançada se o Número Espiritual for major do que o número da anterior.

Entre as principais novas funções do sistema de combate estão o Relay Combo, que permite emendar golpes de mais de um personagem no mesmo ataque; a barra de MP (Magnus Power), que, conforme a sua habilidade em utilizar o deck aumenta, permite que você saque cartas mais poderosas; e o registro detalhado das sidequests, agora exibindo o local, informações e nome dos personagens que oferecem essas missões.

O fator negativo se esconde entre as características que não foram alteradas. Apesar de Baten Kaitos Origins manter a mesma belíssima qualidade artística visual e sonora, e uma ótima história, cheia de reviravoltas como seu antecessor, a engine do jogo não foi modificada. Portanto, prepare-se para a mesma lerdeza durante as animações e diálogos.





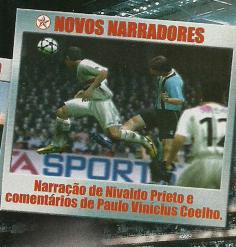


FA07

# PEVAPRIMEIRAVEZ COMTODOSOSTIMES DASÉRIEA DOBRASILEIRÃO







### Promoção Torcida mais Apaixonada

Você tem a chance de ganhar um Xbox 360 e jogos da linha EA SPORTS 07! Para participar entre no site: www.ea.com.br/fifa07

Jogue o Quiz, cadastre-se e responda a frase:

"Como você mostraria sua paixão pelo seu time do coração?"

O torcedor com a frase mais criativa será o grande vencedor!

Promoção válida de 29 de Setembro à 1 de Dezembro de 2006. O ganhador será anunciado no site www.iifa07.ea.com



© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS e o logotipo EA SPORTS são denominações comerciais ou marcas registradas da Electronic Arts Inc. nos EUA e/ou em outros países. Todos os Direitos Reservados. Produto licenciado oficialmente pela Effa. O LOGOTIPO FIFA © 1977 TM. Produzido sob licença pela Electronic Arts Inc. Os nomes e imagens dos jogadores usados sob licença da The International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", seleções, clubes e/ou ligas. Todos os outros produtos, nomes de empresas, marcas, denominações comerciais e logotipos patrocinados são propriedades de seus respectivos titulares. EA SPORTS™ é uma marca da Electronic Arts™. Outros nomes poderão ser reinvidicados como propriedade de terceiros.



### SAMURAI Warriors 2

FICHA TÉCNICA
Plataforma: X360
Distribuidora: Koei Produtora: Omega Force
Jogadores: 1 a 2 Tipo: Ação
Destaque: Aventura solo. Só usa um botão.

smagador de botão, pode comemorar!
Aproveite e separe uns trocos para comprar um controle extra, porque o seu não vai durar muito após terminar SW2. O jogo consiste em andar, socar um sem-número de inimigos, andar mais um pouco e continuar arrebentando os oponentes, que nunca param de surgir. Sem estratégia nem firula. É só apertar o botão de ataque até dizer chega. São 26 personagens diferentes à escolha, sendo que a maior parte precisa ser destravada.

Em relação ao episódio anterior, a principal mudança está na inclusão de uma nova modalidade de nome quase impronunciável: Sugoroku. A brincadeira consiste num tabuleiro, com direito a dados, em que seu objetivo é conquistar o território japonês. As regras são vagamente similares ao bom e velho Banco Imobiliário. Cada casa pode ser comprada e os jogadores que nela caem precisam pagar um aluguel ou desafiar o proprietário para um duelo. Quatro pessoas podem jogar simultaneamente.





de verdade, divirta-se criando e controlando um aqui

# Enquanto você não descobre que é um super-herói

eja você um moleque que ainda tira caca do nariz ou um marmanjo engravatado que diz jogar apenas esporadicamente, na certa já se imaginou algum dia com superpoderes. Afinal, a idéia de soltar raios pelas mãos, voar e destruir qualquer um que olhe torto para você é muita tentação. Então, por que passar vontade? Em City of Heroes, você cria um herói com o visual e os poderes que desejar, credencia-o na liga de super-heróis da cidade de Paragon e acaba com todos os vilões que ameaçam a vida dos pobres mortais que vivem nela.

A diversão começa com a criação do seu herói. De magricela a gigante, são tantas opções que é impossível encontrar dois personagens iguais no jogo. Os poderes também são bastante variados. Primeiramente, é preciso escolher um dos cinco arquétipos disponíveis: blaster (especialista em ataques a longa distância), tanker (ótimo para confrontos corpo a corpo), controller (cuja atenção é voltada a manobras), defender (que tem o poder da cura) e scrapper (que se movimenta com rapidez para surpreender os inimigos). Além disso, é possível escolher a origem do seu personagem se ele é mutante, se é resultado de pesquisas científicas ou tecnológicas, se é mágico, etc. Cada opção fornece poderes distintos ao herói, e você ainda tem a oportunidade de combiná-las.

Com o personagem pronto, é recomendável conferir o tutorial do jogo para aprender a dominar a interface do jogo e suas possibilidades, que não são poucas. Depois, é só escolher entre um dos servidores do jogo e realizar missões, que normalmente consistem em encontrar objetos ou destruir inimigos. Ao cumprí-las, seu herói adquire pontos de confiança dos cidadãos. Com eles, você pode melhorar os poderes do persomagem ou adicionar habilidades temporárias ao arsenal dele.

Apesar de se tratar de um MMORPG, é possível se divertir sem depender de outras pessoas conectadas. Mas o bacana mesmo é interagir com outros jogadores, criar grupos de heróis e realizar missões em conjunto, o que torna o desafio ainda mais empolgante. Os criadores de City of Heroes acertaram no tema, desenvolveram um modo de criação de personagens digno de premiação e uma interface bem funcional. O game só não leva nota máxima pela mesmice nos objetivos das missões disponíveis, que poderiam ser mais criativas com o desenrolar do jogo. Além disso, os gráficos limitados e a trilha sonora morna também não contam muito a favor do título. No entanto, não são falhas capazes de comprometer a diversão. No final das contas, City of Heroes é uma ótima opção para os fãs do gênero.





# SCARFACE THE WORLD IS VOLDS



SCARFACEGAME.COM







PARA MENORES DE CANA MENORES D



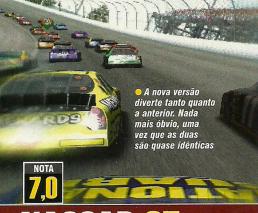






Jogo interativo "Scarface: The World Is Yours" © 2006 Vivendi Games, Inc. Scarface é marca de titularidade com direitos autorais da Universal Studios. Licenciada por Universal Studios Licensing LLLP. Todos os direitos reservados Sierra e o logotipo Sierra são marcas registradas ou de titularidade da Sierra Entertainment, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países. Radical Entertainment é marcas registrada ou de titularidade de Vivendi Games Canada Ltd. no Canada, nos Estados Unidos e/ou em outros países. Usa tecnología Bink Video. Copyright © 1997-2006 de RAD Game Tools, Inc. THX e o logotipo THX são marcas de titularidade de THX Ltd que podem ser registradas ou de titularidade da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países, usadas sob licença da Microsoft Pentium é marca registrada da Intel Corporation. AMD Athlon é marca de titularidade de Advanced Micro Devices, Inc. NVIDIA e GeForce são marcas registradas ou de titularidade de NVIDIA Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países. ATI a Radeon são marcas registradas ou de titularidade da ATI Technologies, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países.





# NASUAK U/

FICHA TÉCNICA
Plataforma: PS2/XB

Distribuidora: Electronic Arts Produtora: Tiburon

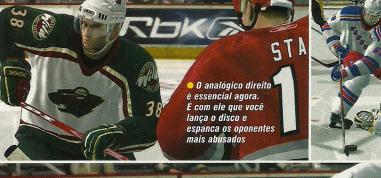
Jogadores: 1 a 2 (até 4 online) Tipo: Corrida

**Destaque:** Tirando uma e outra alisada no visual, o game continua exatamente igual ao anterior

m tapinha aqui, uma alisada ali, e pronto: eis uma nova versão da série NASCAR. Em relação à anterior, praticamente não houve alterações, o que explica a diferença tão gritante da nota daquele review (8,5) para este. Em suma, todas as opções presentes na versão do ano passado estão presentes: comunicação com a equipe via headset e comandos de voz aos pilotos parceiros. O esquema é sensacional, sem dúvida, mas está idêntico, o que faz o jogo parecer mais uma expansão do que qualquer outra coisa.

Além do gigantesco modo de carreira, há uma opção divertidíssima em que você vivencia momentos drásticos das temporadas passadas. De novo, trata-se de um repeteco do que já foi visto, porém vale o tempo investido. São desafios complicadíssimos, que exigem perícia e boa dose de paciência. Cada um traz regras específicas, como não encostar no muro ou sair intacto do acidente à frente.







# NHL 07

por Nelson Alves Jr.

ockey no gelo e Brasil são como sorvete e feijoada: não dá pra misturar. De toda forma, tem gosto pra tudo, por isso, fica aqui uma sugestão para quem curte o esporte. A franquia da Electronic Arts, apesar de implorar por uma nova engine, conseguiu inovar o gênero ao estrear na nova geração. Inspirada em si mesma, a produtora pegou a idéia dos analógicos da série Fight Night e aplicou em NHL 07. O resultado é que você controla o jogador com o direito e o taco com o

esquerdo. Esse recurso deu um gás no realismo, permitindo controle absoluto de como bater no puck (como é chamado o disco usado nas partidas). Até mesmo as brigas durante as partidas, algo comum no esporte, faz uso das alavancas para controlar os socos.

Em relação à engine, fica evidente o desgaste da ferramenta, que peca por animações truncadas e sem fluidez. Melhorando isso, a EA tem tudo para arrebentar nas próximas versões da série.

# BACKYARD SPORTS: BASEBALL 2007



idéia é boa, mas a execução é horrorosa. Resultado? Um jogo medonho. A linha Backyard Sports tem como proposta utilizar marcas licenciadas de diversos esportes e deixá-las com um visual infantil. Até aí, maravilha, mesmo porque chega a ser engraçado ver a versão criança de um atleta real. Só que, a meu ver, um jogo infantil deve ter controles simples e permitir que as partidas rolem sem muitas pausas.

Mas não é isso que acontece aqui. Tirando o visual, nada mais é infantil no game. Rebater

a bola exige mais sorte que competência. O arremesso, que, em teoria, é só apertar um botão, peca pela mira tosca. Exageradamente sensível, fica quase impossível jogar a bola na área desejada.

A menos que você seja muito fá do esporte e queira ensinar o básico ao seu filho(a), passe longe e fique com um game de verdade, como as franquias da EA e da 2K. Não são infantis, mas ao menos seu pirralho aprenderá a diferenciar um jogo de verdade de uma porcaria como esta.

# SO NA FRATELLO VOCE ENCONTRAHH

Qualidado ocedên

Cos Qualific

aior do B

PS2 SLIM

Promocão 1

SOMENTE

PARA PAGAMENTO À VISTA

OU APENAS 6 x **R\$ 114.00** (SOMENTE NO VISA)

1 ANO DE GARANTIA

Promocão 2

OU APENAS 5 X **R\$ (28,00** (SOMENTE NO VISA)

1 ANO DE GARANTIA

Na compra de qualquer VDEO GAME ganhe:

- 👱 Uma camiseta
- ≠ Um adesivo
- ≠ Uma caneta
- ≠ Uma revista

SUA COMPRA EM TODO. ...BRASIL!

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

Assistência técnica especializada desde 1995!

ODELO 7/5001

SEU GAME COM TUDO!

Visite uma de nossas lojas Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 2º andar loja 215/216 - Fone: (011) 3362-2206 / 3333-2092 / Fone/Fax: (011) 3224-9418 Loja 2 - Galeria São Paulo, loja 118 - principais entradas: Rua Sta. Ifigênia, 364 - Rua Aurora, 200 - Rua Vitoria, 255 CEP: 01207-001 - São Paulo - SP



#### FICHA TÉCNICA

Plataforma: PSP

Distribuidora: Konami Produtora: Hudson

Jogadores: 1 (até 4 em rede local) Tipo: Quebra-cabeça Destaque: O multiplayer só requer uma cópia do jogo

omberman chega ao PSP com uma versão digna de uma série com mais de 20 anos de existência. O game segue a mesmo fórmula de sempre: você controla o personagem homônimo e deve superar 100 fases, explodindo obstáculos e inimigos espalhados pelos labirintos. No total, existem 10 mundos diferentes.

Quem conhece a série certamente irá gostar desta versão, principalmente porque ela permite disputas multiplayer em rede local entre até quatro pessoas com uma única cópia do game. E para quem nunca experimentou a série antes, esta versão é uma ótima oportunidade para conhecê-la. Os gráficos e a jogabilidade são perfeitos para a proposta do jogo no portátil: um passatempo. Vale lembrar aos iniciantes também que, apesar do nome remeter a um jogo de ação, trata-se, na verdade, de um quebra-cabeça.

Cada mundo tem uma temática e inimigos diferentes. Não há uma seqüência predefinida de disputa. É possível entrar num mundo, jogar alguns níveis, sair e entrar em outro sem problemas. Obviamente, conforme você avança nas fases, mais difícil a tarefa se torna.







# MARIO VS DONKEY KONG 2: MARCH OF THE MINIS POT FELIDE AZEVEDO

#### Se os produtores da série Lemmings ainda não sabem o que fazer para levá-la ao DS, eis o game que eles precisam jogar

arch of the Minis é mais um game carismático e viciante da Nintendo. Mas. se você espera por algo nos moldes do primeiro jogo, lançado para GBA em 2004, não vá com tanta sede ao pote. O objetivo continua sendo o mesmo - guiar os Mini Marios pelas fases e levá-los a salvo até o portal que dá acesso ao próximo estágio -, só que a maneira de jogar é completamente diferente. Em vez de controlar o Mario para que os bonecos o sigam, você próprio comanda os pequeninos, usando a tela sensível para fazê-los andar, parar e pular, além de ativar mecanismos necessários para eles cheguem aos locais deseiados. Tem de tudo um pouco: elevadores, esteiras rolantes, barras giratórias. blocos móveis, canos rotatórios, plataformas magnéticas e muito mais. Em outras palavras, o jogo é uma espécie de evolução da série Lemmings, só que protagonizada pelo encanador mais famoso dos games.

Como na maioria dos jogos do encanador, a graça não está simplesmente em completar as fases, mas sim em fazer isso da melhor maneira possível pra conseguir o rank máximo — no caso, uma estrela de ouro. Para isso, é necessário ter em mente quatro metas na hora de jogar: completar as fases no menor tempo possível; salvar todos os Mini Marios existentes na tela; fazê-los entrar no portal em seqüência, com um intervalo de tempo mínimo entre um e outro; e nunca pará-los por conta própria após ativá-los. Há ainda uma quinta meta, mas que só precisa ser cumprida em estágios específicos. Nesses, além de bonecos normais, existe um dourado. Seu objetivo? Levar

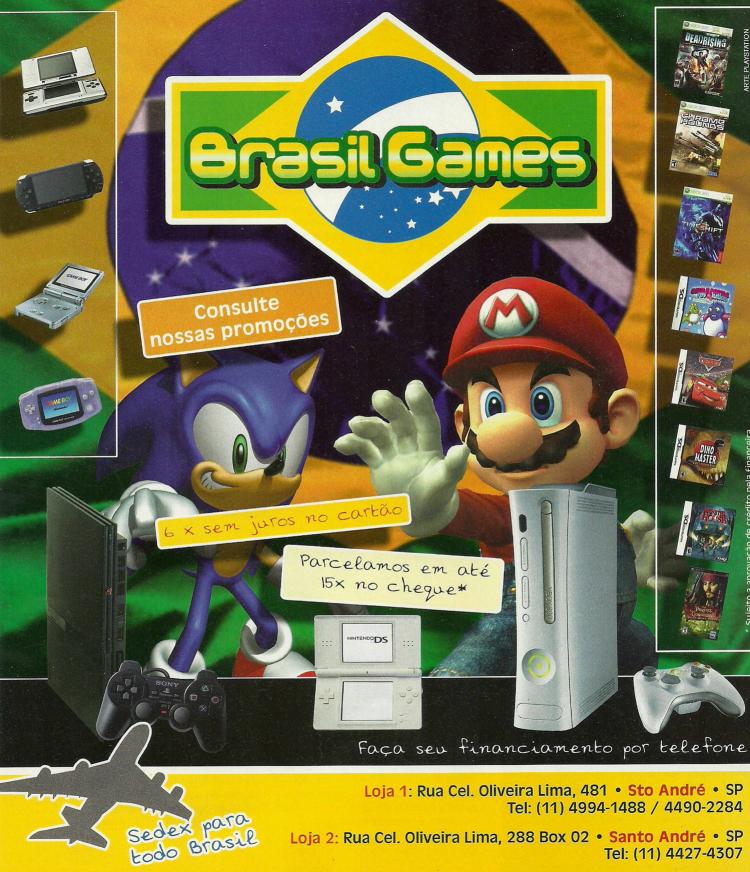


todos ao portal, certificando-se de que o dourado seja o último da fila.

As batalhas contra o Donkey Kong funcionam sempre da mesma forma: você movimenta um canhão para os lados e lança os Mini Marios para tentar atingir o macacão. Porém, a situação varia de um mundo para outro. Por exemplo: no primeiro, DK aparece em janelas que ficam na tela superior e você precisa ser rápido para acertá-lo antes que ele mude de lugar. No segundo, ele fica sobre uma plataforma voadora cuja parte inferior é formada por espinhos. A saída, então, é usar os bonecos para derrubar os cocos presos às plataformas que ficam acima do oponente.

Além do game propriamente dito, *March of the Minis* oferece ainda o Construction Zone, que permite a construção e a troca de cenários personalizados entre jogadores por meio da rede Nintendo Wi-Fi Connection. O sistema e as opções de construção são bastante intuitivas, mas só mesmo pessoas com muita paciência e criatividade consequirão tirar proveito desse modo.

Como único ponto negativo, o jogo nem sempre entende os movimentos feitos na tela. Não foram poucas as vezes que um personagem parou de se mover após eu tentar fazê-lo pular ou mudar de direção.



Loja 2: Rua Cel. Oliveira Lima, 288 Box 02 • Santo André • SP Tel: (11) 4427-4307



# **MEGA MAN ZX**

FICHA TÉCNICA

Plataforma: DS

Distribuidora: Capcom Produtora: Capcom

Jogadores: 1 Tipo: Ação

Destaque: É uma pena a tela sensível não ter utilidade

odem me chamar de velho, mas o fato é que acredito que certas coisas não deveriam sofrer tantas mudanças. Tirando o Baby Mario, que na verdade é o bigodudo em versão mais jovem, você já viu a Nintendo lançar algum jogo do Mario em que ele não é ele? Então por que a Capcom lança jogos do Mega Man em que o famoso azulão não dá as caras? Provavelmente, você vai falar que as séries X e Zero já figuram há tempos na família Mega Man. Tudo bem, é verdade, mas em nenhum deles foi possível controlar humanos, como acontece em ZX.

No começo do game, você pode escolher entre um menino e uma menina. Ambos utilizam bioarmaduras que os transformam em algo bem parecido com o Mega Man que todos conhecemos. São cinco armaduras diferentes com habilidades que precisam ser utilizadas em situações diversas. Sem esses equipamentos, os personagens são seres humanos normais e podem interagir e conversar com outros em um esquema que se assemelha um pouco a um RPG.

Por falar nisso, todo o processo de progressão de jogo é diferente do padrão da série. O jogador não pode mais escolher a ordem das fases e, conseqüentemente, o chefe que irá enfrentar. Em vez disso, os objetivos são passados em terminais computadorizados e o jogador deve cumprir missões em cenários que são interligados entre si.

Infelizmente, não há recursos que explorem as particularidades do DS. E aquela dificuldade característica da série *Mega Man* também foi um pouco reduzida. Mesmo assim, o jogo merece ser conferido por quem é fã da série.





# RENGOKU II: THE STARWAY TO HE.A.V.E.N.

riados pela raça humana em um futuro pouco provável, os andróides que protagonizam a série *Rengoku* têm uma única finalidade: lutar eternamente entre si em um local chamado Tower of Purgatory (torre do purgatório, em português). Ao serem derrotados, eles não morrem, apenas perdem seus armamentos e voltam ao primeiro andar da torre para começar tudo de novo.

Se a premissa em si já pareceu insossa para você, fique sabendo que a jogatina consegue ser

ainda pior. Seguindo à risca a idéia exposta anteriormente, o objetivo do jogador no game nada mais é do que explorar as inúmeras salas dos diferentes andares da torre para enfrentar inimigos praticamente idênticos. A "grande sacada" do game está na possibilidade de equipar centenas de itens nas diferentes partes do corpo do personagem — cabeça, braços, tronco e pernas. Mas como você já deve ter percebido pelo uso das aspas ali em cima, não se trata de algo tão interessante assim.



por Nelson Alves Jr.



ma finalíssima de um jogo de basquete que termina 680 a zero pode parecer piada. Mas não é. A pouca motivação que eu ainda tinha em relação a *Mario Hoops* terminou junto com o apito final da partida supracitada. Diferentemente do esporte real, aqui os pontos contam de acordo com as moedas que você coleta na quadra. Ainda assim, a discrepância no placar é absurda demais.

A idéia tem bons elementos: controlar o

time, composto por três atletas, apenas com a stylus. E tudo funciona numa boa, incluindo dribles e passes. O problema é que nenhuma dessas ações são necessárias, já que a Inteligência Artifical dos oponentes permite que você faça tudo com apenas um jogador. E eu fiz o teste: terminei um torneio pontuando apenas com o Mario e ninguém mais.

É um jogo cansativo, nada desafiante, repetitivo e indigno de carregar o nome Mario.



# HOUSE GAMES

## TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA O VENDE O TROCA O ASSISTITÉCNICA LAN CAMES O CAMP. DE VÍDEO CAME VENHA JOCAR PS2 POR HORA































\* sujeito a aprovação de crédito junto ao financeiro c/ juros















CONFIRA NOSSA LINHA COMPLETA DE ACESSÓRIOS







FINANCIAMOS EM ATÉ SX SAUROS OU ATÉ 1200

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO:









VISITE NOSSO SITE WWW.HOUSEGAMES.COM.BR

HOUSE CAMES CHOTMAIL COM

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



# Não é o Máximo?

#### Primeira aparição do herói das cuecas no PS2, Ghosts to Glory conta com uma ótima mecânica de jogo, mas assusta por causa da dificuldade

nquanto vários gêneros ficam parados no tempo, é louvável a atitude que algumas produtoras têm ao tentar tirar do fundo do poço algumas franquias que já divertiram outras gerações. Tal decisão, porém, geralmente leva a dois caminhos diferentes: o primeiro é quando a nova adaptação é feita com esmero e agrada tanto quanto o original; já o segundo é quando tudo não passa de uma porcaria apenas para arrecadar dinheiro. *Maximo: Ghosts to Glory* faz parte da primeira opção e mostra-se um jogo com todas as mecânicas sólidas e bem polidas. Contudo, isso não foi suficiente para que ele fizesse a cabeça da maior parte do jogadores.

Trata-se de um game no melhor estilo

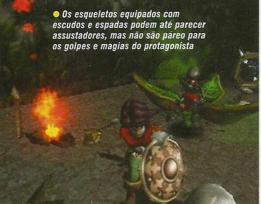
plataforma, ou seja, aquele onde você enfrenta inimigos, arrecada moedas, itens e enfrenta chefões — tudo isso, é claro, após passar por vários quebra-cabeças. Porém, poucas pessoas costumam ligar o game à sua franquia inspiradora que, originada nos arcades, é conhecida como *Ghosts 'n Goblins*. Se você conhece a série, que recentemente teve uma versão lançada para PSP, sabe o quão difíceis seus jogos são.

A trama de *Maximo* segue uma linhagem um tanto reincidente, pois narra a história de um valente herói que, ao retornar à sua terra natal após uma guerra, descobre que Achille, um de seus homens mais confiáveis, tomou seu cargo de rei. Durante uma batalha contra o mau caráter,

Maximo é derrotado e enviado para uma espécie de limbo. Lá, ele aceita um acordo proposto pela morte e, trazido de volta à vida, preocupa-se com três objetivos: recuperar itens para a outra parte do acordo, derrotar Achiles de vez e voltar a ter uma vida tranqüila com a sua garota.

No entanto, o game seguiu a mesma linha do clássico *Ghosts 'n Goblins* no que diz respeito à dificuldade dos passatempos e batalhas, fator que certamente afastou muitos jogadores do título. Para se ter uma idéia, além de só permitir que o jogador salve o seu progresso em pontos predeterminados (que geralmente se encontram no final dos estágios), o jogo exige que sejam coletadas moedas para obter armaduras e armamentos, como certas espadas especiais. Na prática, isso significa que é mais fácil você terminar o jogo só de cueca (como o herói é reproduzido após perder os acessórios) do que com a indumentária completa.











Traga o seu Nintendo DS e baixe grátis novos demos e traillers de jogos do Nintendo DS.

NINTENDODS.















A maior variedade de produtos Nintendo se encontra na Livraria Saraiva.







Livraria Saraiva

www.saraiva.com.br



# Bote ordem no

 Que jogador nunca se pegou imaginando como seria bacana poder dispor de forma personalizada as teclas daquele teclado tão desconfortável, adaptando, assim, os controles de um determinado jogo especialmente às suas necessidades? Bom, se você nunca pensou nisso, fique sabendo que os engenheiros da Ergodex pensaram. O resultado foi a criação do DX1 Input System, que já está no mercado.

Trata-se de um acessório que age como um teclado USB normal, mas que permite ao usuário alterar completamente a disposição das teclas em sua superfície. As teclas, que se comunicam com o aparelho por meio de uma conexão sem fio, podem ser colocadas em todos

os locais possíveis dentro da área ativa do sistema, que mede 17 X 24 cm, aproximadamente. A definição da função das teclas em cada jogo pode ser feita tanto manualmente no menu Painel de Controle, no caso do Windows - quanto com a ajuda de um teclado tradicional conectado ao computador.

Entre as diversas aplicações possíveis para o revolucionário brinquedinho, destaca-se a liberdade que os jogadores poderão conferir aos jogos de tiro em primeira pessoa e, muitas vezes, aos títulos que não permitem a alteração dos comandos em suas opções.

Teclado versátil que permite ao jogador personalizar a disposição das teclas chega para tornar ainda mais confortável o hábito de se divertir no PC

O preço é salgado, é verdade, mas o investimento vale a pena. Afinal, que outro teclado deixa você colocar as teclas na posição que bem entender?



Produto: DX1 Input System Fabricante: Ergodex

Preço: US\$ 149,95 Onde comprar: www.ergodex.com (EUA)



# Brilho no escuro



• A chance de alterar a aparência do X360 através da troca de frentes removíveis parece não ter sido suficiente para inibir os inventores de plantão. Agora, a nova moda é remover as carcaças dos controles para acoplar novos modelos cromados que, inclusive, brilham no escuro. A adaptação serve para ambas as versões do controle e está disponível em duas cores: verde e azul.

Produto: Chrome Controller Shell for X360
Fabricante: TeamXtender Preço: US\$ 24,95
Onde comprar: www.lik-sang.com (Coréia)

# **Brasil** na rede

• Guild Wars, criação da ArenaNet que faz o maior sucesso ao redor do mundo, finalmente está disponível em território brasileiro: o game passa a ter a sua chave de acesso comercializada pela Level Up!. Ao comprá-la, o jogador precisa criar uma conta de jogo para que o download do game e o acesso nos servidores norte-americanos sejam liberados. Ao contrário dos demais jogos do gênero, Guild Wars não exige o pagamento de mensalidades.

Produto: CD-Key para Guild Wars

Fabricante: ArenaNet Preco: R\$ 79,90

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



• Para quem enfrenta problemas no manuseio do PSP, este suporte é uma mão na roda: basta acoplá-lo ao portátil para ter em mãos um PSP no formato de um controle tradicional, ou seja, com uma boa pegada. Além de travar o aparelho com segurança, o suporte é uma ótima pedida para aqueles que curtem passar longas horas jogando, mas sempre reclamam de dores nas mãos depois de algum tempo.

Produto: Flexible Hand Grip Pad PSP Fabricante: Dragonplus Preço: US\$ 7,95 Onde comprar: www.lik-sang.com (Coréia)



#### 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



#### Aventura gravada

Se você sempre quis dar uma de Tony Hawk e bancar o astro do skate, esta é a câmera

que você precisa para mostrar ao resto do mundo seus talentos sobre a prancha com rodas. O aparelho, que grava vídeos com som, é facilmente acoplado em capacetes esportivos e vem com memória interna de 32 MB.

**Produto:** Digital Tony Hawk Helmet Camera

Autor: Digital Blue Preço: US\$ 49,99

Loja: www.ebgames.com (EUA)



#### Hora do banho

Feito de um tecido especial que absorve as impurezas e não arranha as telas do portátil, este

paninho foi feito especialmente para aqueles que sempre quiseram dar uma polida no DS, mas tinham medo de deixá-lo ainda mais sujo.

**Produto:** Cleaning Cloth DS Lite

Fabricante: Hori Preço: US\$ 5.99

Loja: www.play-asia.com (Japão)

# FIT OF A



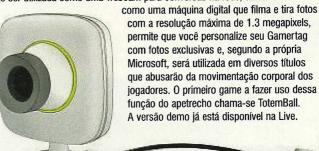
# Novo DS Lite de luxo

Lançados primeiramente no Japão e na Europa, os modelos do DS Lite nas cores preto e rosa causaram furor entre os jogadores, uma vez que, inicialmente, foram distribuídos em quantidades limitadas. Agora, o novo modelo do portátil, leve e com curvas mais atraentes, está disponível nessas duas cores para os consumidores brasileiros em um pacote bastante atraente e que ainda vem com um ano de garantia.

Produto: Nintendo DS Lite (cores Black e Pink) Fabricante: Nintendo Preço: R\$ 649,00 Onde comprar: www.inicialgames.com.br (Brasil)

# **Seu rosto na Live**

 Anunciada pela Microsoft como um dos mais novos acessórios interativos para o Xbox 360, a Live Vision finalmente chegou às prateleiras. A novidade, que pode ser utilizada como uma webcam para conversas na rede, ainda funciona



Produto: Xbox Live Vision Fabricante: Microsoft Preço: US\$ 39,99

Onde comprar: www.amazon.com (EUA)



# Perigo! Trapaceiros

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

ADVENTURES OF LOMAX IN LEMMING LAND PC

**SELEÇÃO DE FASES** 

Digite as senhas na tela de Password: Fase 01: X, X A, A, X, O, #, #

Fase 02: #, X, O, A, X, O, #, #
Fase 03: O, O, #, A, X, O, #, A
Fase 04: X, X, X, A, O, #, X, O

Fase 05: #, #, A, O, X, #, X, O Fase 06: O, O, O, O, O, X, X, X Fase 07: #, #, #, O, X, A, O, X Fase 08: X, X, X, O, O, O, X, X

Fase 09: X, X, A, #, X, O, #, A Fase 10: A, X, O, #, X, O, A, A Fase 12: X, X, X, #, O, A, X, O

Fase 13: A, A, A, X, O, #, X, O Fase 14: #, A, O, X, X, X, #, A

Fase 15: O, A, #, X, X, X, #, A Fase 16: O, X, X, X, X, X, X, X

Fase 17: A, A, A, A, A, #, #, # Fase 18: O, O, O, A, #, X, A, # Fase 19: #, #, #, A, A, A, #, #

Fase 20: O, X, X, A, #, A, #, X

Fase 21: A, A, A, O, #, X, A, ~ Fase 22: O, O, O, O, #, A, A, A



BATMAN: RISE OF SIN TZU

TRUQUES DO MORCEGO
Na tela de titulo, segure + e faça uma das seguiências:

Vida infinita: ↑, ☑, ↑, ☑, ↓, ☑, ↓, ☑, ↓, ☑, ↓, ☑, ↑

Modo Dark Knight: ☑, ↑, ↑, ☑, ☑, ↓, ☑, ↑

Todas as recompensas: ☑, ↓, ☐, ☑, ☑, ☑, ↓, ☑

Todos os itens no máximo: ↓, ↑, ↓, ☑, ↓, ☑, ↑, ↓

Combo ilimitado: ☑, ☑, ↓, ↑, ↑, ↓, ☑, ☑

**BIG MUTHA TRUCKERS** 

SENHAS DA ESTRADA

Na tela de titulo, acesse Options, depois Cheats e entre com os códigos abaixo:

Código mestre: ATJCEHJMJ Imunidade: VICTORS

Tempo infinito: PUBLICTRANSPORT 10.000.000 e dinheiro: LOTSAMONEY Caminhão mais rápido: GINGERBEER Todas as missões: LAZYPLAYER

Sem danos: 6WL

Pedestres pequenos: DAISHI Fases extras: JINGLEBELLS

Navegação automática: USETHEFORCE

Ganhar o Evil Truck: VARLEY

Todas as dicas: CHEATINGMUTHATRUCKER

**BLOOD OMEN 2** 

**COMECE COM SOUL RIVER E IRON ARMOR** 

Na tela de menu, pressione Z, R, L, B, X, Y

BOMBERMAN LAND TOUCH!

**BOMBER HOUSE GAME +** 

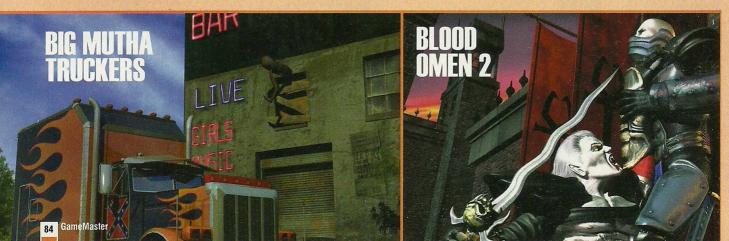
Basta terminar o modo Land.

Dificuldade Hard: recolha os 100 cards e detone o game na dificuldade Normal.

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: WRATH OF THE DARKHUL KING GBA

**TRUQUES DA VAMPIRA** 

Pressione esses comandos na tela principal:





Vidas ilimitadas: ■, ■, ■, B, B, B, →, → Invencível: B, B, A, A, III, III, J, ↑ Buffy começa com 9 itens: ↑, ↓, ↑, ↓, B, A



#### **CHRONICLES OF NARNIA:** THE LION. THE WITCH AND THE WARDROBE, THE

#### **SEGREDOS EXCLUSIVOS**

Entre com os comandos durante a tela do menu principal: Restaurar energia: ←, →, ↑, ↓, A, A, A Dinheiro extra:  $\uparrow$ , X,  $\uparrow$ , X,  $\downarrow$ , B,  $\downarrow$ , B Invencibilidade: A, Y, X, B,  $\uparrow$ ,  $\uparrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\downarrow$  Armadura ativa: A, X, Y, B,  $\uparrow$ ,  $\uparrow$ ,  $\uparrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\downarrow$ Todas as bênçãos: ←, ↑, A, B, →, ↓, X, Y Todas as habilidades no máximo:  $A, \leftarrow, \rightarrow, B, \downarrow, \uparrow, X, X$ Atributos no máximo: ←, B, ↑, Y, ↓, X, →, A Ataques mais fortes: A, ↑, B, ↓, X, X, Y, Y



#### **DEAD OR ALIVE 4**

X360

#### **LUTADOR TENGU**

Detone o modo Time-attack usando qualquer lutador.

- Segredos do Story

Complete o modo Story com personagens específicos para

liberar os secretos: Ein: use Hitomi Gen Fu: use Eliot

Helena: use qualquer personagem

Leon: use Zack Spartan-458: use Helena



#### **GAUNTLET DARK LEGACY**

GC

#### **SENHAS MEDIEVAIS**

Use as senhas no lugar do seu nome: - Trapaças inéditas Invencibilidade: INVULN Invisibilidade: 000000 Supertiro de arco e flecha: SSHOTS 1.0000 em ouro por fase: 100000 Tiro triplo: MENAGE

Tiro refletido permanente: REFLEX Opção de evitar a morte sempre ligada: 11ANGEL

Turbo sempre cheio: PURPLE

Inimigos menores e você bem maior: DELTA1

Todos os potes e chaves: ALLFULL Correr mais rápido: XSPEED

Galinha para sempre: EGG911 - Personagens diferentes Anão brincalhão: ICE600 Anão corajoso: NUD069 Jester é um índio: PNK666 Jester sempre feliz: STX222 Knight é um ninja: TAK118 Knight é um garçom: KAO292 Knight com quimono: SJB964 Knight com roupa de rua: ARV984 Knight é um centauro: BAT900 Knight é um zagueiro: RIZ721

Visão raios-X: PEEKIN

Knight com uniforme preto: DARTHC Knight é jogador de Rugby: R1Z721 Valkyrie é a morte: TWN300

Valkyrie é uma estudante: AYA555 Valkyrie é líder de torcida: CEL721 Warrior é um chefe Ogro: MTN200 Warrior com roupa de Ogro: CAS400

Wizard é um faraó: DES700 Wizard é um alienígena: SKY100 Wizard é um demônio: GARM99

#### GITAROO-MAN

PS?

#### **MODO MASTER**

Basta completar o jogo no Story.

Coleção de itens e personagens: detone os estágios (cada fase libera um segredo) conseguindo ranking A

#### GRADIUS COLLECTION

#### **TODAS AS ARMAS E POWER-UPS**

Pause o jogo e pressione rapidamente  $\uparrow$ ,  $\uparrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\leftarrow$ ,  $\rightarrow$ , ← → III II

#### HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

#### TRAPACEIRO PROFISSIONAL

Esta dica requer conhecimentos de informática. Se não souber alguns dos procedimentos a seguir, peça ajuda para alguém mais experiente. A primeira coisa a fazer é editar o arquivo autoexec.cfg, que fica na pasta Profile, dentro de onde o game foi instalado. Abra o arquivo usando o Bloco de Notas (ou outro editor de texto), adicione o comando setvar dev\_console\_password = schwinge-des-todes no final do arquivo e salve-o. Faça um backup desse arquivo para garantir a funcionalidade do jogo ou a reversão da dica caso dê algum problema. Feito isso, carregue o game normalmente, pressione ~ durante o jogo para abrir o console, digite uma das senhas abaixo e finalize com um ENTER. Nota: na maioria dos comandos abaixo, substitua # por um número.

Definir experiência para o herói selecionado: add\_exp [#]

Definir habilidade: add\_skill [digite o nome da habilidade deseiadal

10 Conscripts, 10 Marksmen, 10 Squire, 10 Imperial Griffin, 10 Inquisitor, 10 Paladin e 10 Archangels:

add\_army gremlin 15

Completar o exército com criaturas de um local definido

(use somente 0 ou 1): add army town [#] Receber recursos: add\_money [#] Eliminar recursos: clear\_money Receber ouro: add\_gold [#]

Definir sorte e moral, respectivamente:

set\_hero\_luck\_morale [#] [#]

Mostrar recursos do jogador: show\_player\_money

[número do jogador]

MP do jogador: show\_hero\_mp



#### **NFL STREET 2 UNLEASHED**

#### **PASSWORDS SECRETOS**

Use as senhas abaixo na opção Cheats and Codes, dentro do menu Options. Os truques serão salvos automaticamente no ID do game. As dicas com asterisco funcionam somente se você estiver no Quick Game, modo para um único jogador.

- Times secretos AFC East All Stars: EAASFSCT AFC North All Stars: NAOFRCTH AFC South All Stars: SAOFUCTH AFC West All Stars: WAEFSCT NFC East All Stars: NNOFRCTH NFC North All-Stars: NNAS66784 NFC South All Stars: SNOFUCTH NFC West All Stars: ENASFSCT

Team Xzibit: TeamXzibit Time Reebok: Reebok - Habilidade no máximo Recepção\*: MagnetHands Velocidade: GottaBDShoes Roupada de bola: BlastTackle

- Modos especiais Modo Chains: Trick3dOut

Modo formiguinhas: RuinedPicnic Jogadores magricelos: Shrunken Modo Fumble\*: GreasedPig Sem modo Fumble\*: GlueHands

Tamanho aleatório dos jogadores: SighsMatters

- Mais truques

Turbo ilimitado\*: NozBoost Gamebreaker 10X: XxGBCraZ Gamebreaker 1X: IIxGBCraZ Campo da Electronic Arts: EAField Campo Gridiron e time Legend: str2mkryz 10 jardas no primeiro down: FirstFirst Sem primeiro down: NoChains Sem texturas: BloominGroup

Saltos e movimentos ruins: CementShoes

Bola grande: BIGPig

Team Xzibit: complete o tutorial do game



#### **SEGREDOS**

Saiba o que você precisa fazer para liberar cada um dos extras do game:

Invencibilidade: procure todos os 100 Stray Beads Vídeo secreto: acumule mais de 31 horas de jogatina Stray Bead, Kamic Returner e Kamic Transfomers 1 e 2: basta terminar o game

- Mais Kamic Transfomers

Consiga ranking S nas seguintes modalidades:

Kamic Transfomer 3: mortes

Kamic Transfomer 4: inimigos derrotados Kamic Transfomer 5: dinheiro ganho

Kamic Transfomer 6: Demon Fangs encontrados

Kamic Transfomer 7, 8, 9: prêmios recebidos

LEGO STAR WARS

PS?

PS2

#### **CÓDIGOS JEDI**

Logo no começo do game, vá ao Dexter's Diner, entre em Codes e depois digite um dos passwords abaixo para liberar personagens e trapaças inéditas:

- Personagens extras

Battle Droid 1 (básico): 987UYR Battle Droid 2 (comandante): EN11K5

Battle Droid 3 (segurança): KF999A Bobba Fett: LA811Y / Brushes: SHRUB1

Clone 1: F8B4L6 / Clone 2 (piloto): BHU72T

Clone 3 (mergulhador): N3T6P8 Clone 4 (Episódio 3): ER33JN Clone 5 (infantaria): RS6E25 Count Dooku: 14PGMN

Darth Maul (Free Play): H35TUX

Darth Sidious: A32CAM Droideka: DH382U General Grievous: SF321Y Geonosian: 19D7NB Gonk Droid: U63B2A

Grievous' Bodyguard: ZTY392 Jango Fett: PL47NH

Ki-Adi Hundi: DP55MV Kit Fisto: CBR954 Luminara: A725X4

Mace Windu (Episódio 3): MS952L

Minikit detector: LD116B Padme: 92UJ7D / PK Droid: R840JU

Princesa Léia: BEQ82H

Unidade da tropa rebelde: L54YUK Guarda real: PP43JX

Shaak Ti: EUW862 Super Battle Droid: XZNR21

- Outros truques

Armas gigantes: IG72X4 / Sabre roxo: YD77GC

Invencibilidade: 4PR28U Modo Silhueta: MS999Q Caneca como arma: PUCEAT Vassoura como arma: SHRUB1 Armas clássicas: L449HD / Armas engraçadas: NR37W1 Todo mundo com bigode: RP924W Localizador de kits: LD116B

#### MADAGASCAR

GC

#### **TODOS OS POWER-UPS**

Pause o jogo e aperte X, A, A, X, Y, III, B, III, III



#### **RETRO ATARI CLASSICS**

DS

GBA

#### **MODO MUSIC TEST**

Use a senha MUSIC\_ON no lugar do nome do jogador

REVENGE OF SHINOBI, THE

#### **SENHAS NINJA**

Vá para qualquer fase começando com 99 Shurikens: Todas as fases: 67MB FNNG VL&Y FWZ5 Todas as fases e personagem com level 4 de magia e todos os movimentos: H66D 5YWZ 5WVK 92QT Bamboo Swamp: B26M RNMQ 06M6 7LD3 Bashira's Ship: T5MQ 5NZV RXG4 8NM9 Forgotten Cemetary: 8DKD X6N0 &4ZY MMWQ Miogawa Docks: BZ9P 3XTT S3TY HNYZ Orchard of Miogawa: Q3TM Y3X0 &N90 XF34

Path to Miogawa: 20JK V73L 2M0F C6PK Shinrei's Temple: 72RT &4W3 3Z2G G7TD Thunder Woods: SFZF P7LZ 9BXS C234



#### **SAMURAI WARRIORS 2**

PS2

#### **DIFICULDADE INFERNAL**

Detone o modo Musou com Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi e Tokugawa Leyasu

- Personagens secretos

Confira o nome do lutador secreto e o(s) personagem(s) que você precisa termoniar o modo Musou para liberá-lo:

Azai Nagamasa: Oichi

Oda Nobunaga e Date Masamune: Saika Magoichi

Hattori Hanzou: Fuuma Kotarou Honda Tadakatsu: Tokugawa leyasu Inahime: Honda Tadakatsu Maeda Keiji: Naoe Kanetsugu Naoe Kanetsugu: Sanada Yukimura

Nene: Toyotomi Hideyoshi Nouhime: Oda Nobunaga

Saika Magoichi: Akechi Mitsuhide Toyotomi Hideyoshi e Shima Sakon: Ishida Mitsunari

Shimazu Yoshihiro: Tachibana Ginchiyo Takeda Shingen: Uesugi Kenshin Uesugi Kenshin: Naoe Kanetsugu

- Mais guerreiros

Miyamoto Musashi: libere todos, exceto Okuni e Ranmaru Okuni: termine o modo Sugoroku

#### SIMPSONS: HIT & RUN, THE

#### COMICHÃO & COCADINHA

Complete a coleção de 49 cartões e entre em qualquer uma das fases de Lisa. Vá até a loja do colecionador, no início da primeira fase, para comprar ingressos. Use-os no cinema para assistir a um desenho secreto de Comichão e Coçadinha.

- Trapaças

Pause o game, entre em Options, segure 111 + 131 e faça:

Anoitecer: \*, \*, \*, \*

Carro indestrutível: ▲, ¥, ▲, ¥ Carro saltitante (aperte (3): ■, ■, ■, ▲

Explodir os carros com uma batida: A, A, B,

Habilitar velocímetro: ▲, ▲, ●, ■

Mais aceleração: ▲, ▲, ▲

Tirar a trava de velocidade máxima: III, III, III,

#### SIMS 2. THE

#### MONGOO MONKEY LIBERADO

Joque usando um save da versão para GBA. O novo personagem estará no cassino

#### STREET FIGHTER II' **HYPER FIGHTING**

Consiga cada objetivo para aumentar seu gamescore: 10 ranked online victories (20 pontos): vença 10 vezes nas disputas online

10 Token (10 pontos): jogue 10 disputas online 12 World Warrior (5 pontos): lute com todos os 12

oponentes no modo Arcade

30 ranked online victories (35 pontos): detone 30 confrontos online

50 Token (20 pontos): vença 50 vezes nas disputas online 7 Stars (20 pontos): detone o modo Arcade no nível difícil Bonus Bonanza (10 pontos): "Perfect" no bônus do Arcade Hyper World Champion (25 pontos): detone o modo Arcade sem usar Continues

Perfect World Champion (30 pontos): detone o modo Arcade sem perder nenhum round

Perfection (5 pontos): "Perfect" no difícil do modo Arcade



#### X-MEN: THE OFFICIAL GAME

PS2

#### **SEGREDOS MUTANTES**

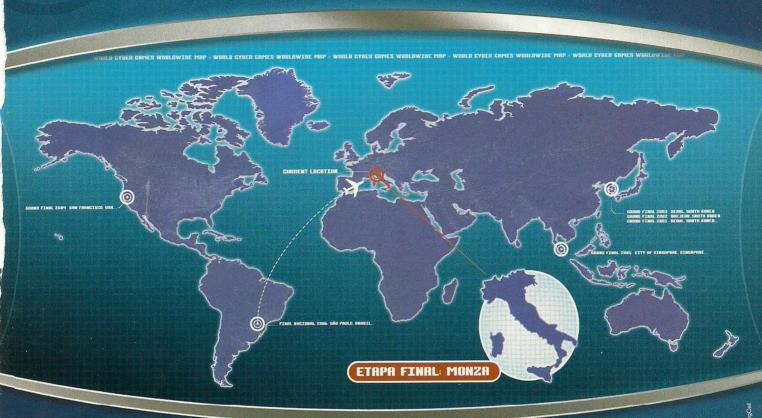
Faça as combinações de botões no menu Cerebro Files e aperte sar logo em seguida para liberar a trapaça: 

Roupas dos quadrinhos: recolha todos os Sentinal Techs Roupas urbanas: peque todos os arquivos Weapon X

86

# O CIRCUITO SE FECHA EM MONZA





A etapa brasileira do WCG 2006 foi um sucesso. Milhares de pessoas acompanharam ao vivo e através da internet a performance dos melhores jogadores do país. Confira tudo que rolou durante o evento, através do nosso site: www.samsung.com.br/wcg

Para os vencedores a batalha só termina na Final Mundial, que será realizada no autódromo de Monza, na Itália. Agradecemos aos participantes e visitantes, esperamos vocês no WCG 2007.

WCG2006
WORLD CYBER GAMES

BRASIL
FINAL MUNDIAL:
AUTÓDROMO DE MONZA, ITÁLIA



## Para anunciar nesta seção mande um e-mail para:

publicidade@europanet.com.br











Há 8 anos oferecendo tudo o que há de melhor em games e acessórios para os melhores consoles do mercado. E agora também OnLine.













A Nova Geração de Gonsoles

você encontra aqui!!!

**ENTREGA VIA** SEDEX



DEPÓSITO

www.twistergames.com.br







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





Video Games e Acessórios em Geral, Aluguel,

Assistência Técnica e vendas Rua: Carijós, 424 (Praça 7) - 9º andar - Centro (31) 3271-9537 / 3271-9484 / 3271-9414 / 3271-9423

## PARA ANUNCIAR NESTA SEÇÃO **MANDE UM E-MAIL PARA:**

publicidade@europanet.com.br

# Will Wright

# Spore Spore

A mais nova criação de Will Wright chega para comprovar o que todos nós já sabíamos: mestres megalomaníacos não se contentam enquanto não superam o que os meros mortais consideram inalcançável. Deixando a rasgação de seda de lado, é assim que podemos definir Spore, jogo que está previsto para chegar ao mercado em 2007. Se nos contassem sobre um game que mescla tudo que há de bom no gênero da simulação, reunindo aspectos que vão de SimCity a The Sims, nos simplesmente não acreditaríamos. Mas o projeto, que busca reproduzir todas as fases de uma vida - desde o estágio celular à criação de máquinas intergaláticas -, é real e, até o momento, deverá dar as caras apenas no PC. Porém, ainda há esperança para aqueles que pretendem adquirir uma das máquinas da chamada nova geração: Wright deixou claro o seu interesse em levar o game para PS3, X360 e Wii.

 Controlar a vida de seres humanos virtuais não foi suficiente para Wright, que agora permitirá aos jogadores criarem raças alienígenas que evoluem e podem até dominar o universo



#### PC SimCity - 1989

Embora não tenha sido a estréia do criador no mundo dos videogames — papel desempenhado pelo game de ação *Raid on Bungeling Bay*, lançado 5 anos antes para Commodore 64 —, *SimCity* veio à tona graças a uma idéia obtida durante o desenvolvimento do primeiro game. Frente a uma ferramenta que permitia a criação de mapas para o game de helicóptero, Wright imaginou como seria possível usá-la para a criação e a manutenção de uma cidade virtual. E deu certo: até hoje, a série representa um marco no que diz respeito aos jogos que buscam colocar o comando integral de uma situação nas mãos dos jogadores.



#### PS2, XB, GC, PC The Sims - 2000

Simular as atividades cotidianas de um ser humano, com direito a um sistema de customização inovador e a possibilidade de decorar sua própria casa. Essas eram as principais propostas de *The Sims*, game que se tornou o maior sucesso da carreira do produtor. Indo contra a corrente dos jogos da época, cuja proposta era "jogar para cumprir objetivos", *The Sims* representou uma válvula de escape para aqueles que queriam jogar apenas para se divertir, sem ter a obrigação de vencer nada ou ninguém, e ainda por cima ter o controle total sobre a vida de um avatar personalizado.



#### PS2, XB, GC, PSP, DS, GBA, PC The Sims 2 - 2004

Até então, nenhum game de Will Wright havia surgido com a proposta de simular de maneira extremamente fiel as etapas de uma vida. *The Sims 2*, lançado quatro anos após o sucesso estrondoso da primeira versão, finalmente introduziu algo que os fãs esperavam ansiosos: a possibilidade de ver um Sim nascer, crescer e, finalmente, partir desta para uma melhor. Junto com essa triste, porém real, mecânica, o criador aplicou na seqüência os primeiros sinais de manipulação genética na criação de seres controláveis, fator-chave para que o gênero evoluisse ainda mais, abrindo caminho para empreitadas do nível de *Spore*.



## **♣** 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\*.

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 RS99 em 3x Sem Juros no cartão!

Ou acima de R\$100,00 em produtos, FAQ6 você pode parcelar em 6x sem juros no cartão Compre em nosso site e receba em sua casa!



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 Dinners 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 inclusas.

Av. Barão de Itapura, 1647 CEP 13020-433 Campinas/SP

www.gameone.com.br vendas@gameones.com.br

sac@gameone.com.br

# 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 Amir
Tel:(0xx11)3227-9870 Tel:(0xx11)3313-5902

290

Atacado dos Games

Auzycle Tel:(0xx21)3970-6330 Inicial Games
Tel:(0xx19)3236-0179

Style Points