

REVISTA

2 ANOS

Edição de Aniversário!

GAMEMASTER

WWW.GAMEBLOG.COM.BR

TUDO NOVO!

- DESIGN INOVADOR
- SEÇÕES INÉDITAS
- MAIS CONTEÚDO
- FORMATO MAIOR



Ano 3 • Nº 25
 Fevereiro 2007
 Brasil R\$ 8,90
 Europa € 4,90

EDITORA
 20 Anos
 EUROPA

A melhor safra de

games

da história



- Metal Gear Solid 4 • Crysis
- Super Mario Galaxy
- Final Fantasy XIII • Halo 3
- Forza 2 • E muito mais

ESPECIAL O melhor e o pior da temporada anterior de games

15 REVIEWS

- Lost Planet: Extreme Condition
- Gran Turismo HD Concept
- Elite Beat Agents • Elebits...

Guia Completo
VIVA PIÑATA



R F O N L I N E™



© Level Up! Interactive S.A., copyright 2006, desenvolvido por CCR Inc. Todos os direitos reservados.

A guerra começou. O sucesso mundial RF Online chegou ao Brasil. Três
É ação do início ao fim, com combates impiedosos e gráficos 3D impressio

3 raças, 1 missão. Chegou RF Online.



levelupgames.com.br

raças: Cora, Bellato e Acrécia disputam o controle do planeta Novus. nantes em cenários perfeitos. Qual a sua primeira missão? Acessar e jogar.

Revista **GAMEMASTER**



Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

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

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

Editor-executivo: Felipe Azevedo
Redatores: Eduardo Trivella, Julio Wecchi, Leandro Rodrigues, Flávia Gasi, Gustavo Petró e Nelson Alves Jr.
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte (Projeto Gráfico): Alexandre Dias (Nani)
Revisão de Texto: Mariana Russo
Colaboraram nesta edição: Makotron, Matheus Bourg, Rafael de A. Ferreira, Fabio Bratch, Renato Villegas, Ivan Cordon e Théo Azevedo

Internet: Webmaster: Cássio Narciso
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Leticia Nunes

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais

Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097 e Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Guilherme Rabelo, Raphael Gherardi e Rodrigo Sacomani.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122

Publicidade - Outros Estados
Brasília: (0xx61) 3323-0205 - New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 - GRP Midia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 - MC Representações

Publicidade - EUA e Canadá:
00xx1 (650) 306-0880, Fax: 00xx1 (650) 306-0890 - Global Media

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

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

Desenvolvimento de Pessoal:
Tânia Marília Ribeiro Roriz

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:
Coordenadora: Fabiana Lopes
Atendentes: Carla Dantas, Elisangela Tokashiki, Juliana Ribeiro, Paula Hanne, Tamar Biffi e Fernanda Fernandes
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

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

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

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

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC- Instituto Verificador de Circulação



Somos Filiais à ANER
Associação Nacional dos
Editores de Revistas

De cara nova

Gosto tanto de jogar quanto de fazer revistas. Por isso, da mesma maneira que eu não me contento em chegar ao final de um estágio de algum game sem coletar todos os itens secretos, por exemplo, sempre dou o máximo para fazer de cada edição da GameMaster algo especial. Quem me conhece sabe muito bem disso - tem até gente que diz que eu preciso visitar um psicólogo tamanha minha obsessão em produzir a revista da melhor maneira possível. Problema passível de tratamento ou não, o fato é que eu gosto de ser assim.

E você vai perceber isso nesta edição, que marca os dois anos de vida da GameMaster. Mais do que comemorar essa data com uma simples reformulação no visual - simples por assim dizer, já que o novo projeto ficou muito mais sofisticado do que o anterior -, decidi, junto com o resto da equipe, obviamente, que era hora de repensar idéias antigas e dar vida a coisas novas. O resultado foi a criação de novas seções fixas e uma mudança considerável nas já conhecidas. Nos previews, por exemplo, as imagens ficaram maiores, com mais destaque, mas sem comprometer a quantidade de texto e, conseqüentemente, de informação.

Mas a cereja do bolo desta edição, ao menos na minha opinião, é a reportagem de capa. Como você vai conferir na retrospectiva especial da página 56, o ano de 2006 foi um dos mais importantes para a história dos games. No entanto, é agora, em 2007, que a coisa vai começar a pegar fogo de verdade. Com a nova geração oficialmente no mercado, este ano promete ser um dos melhores da história no que diz respeito a lançamentos de peso. E você, tenho certeza disso, não vai querer perder nenhum deles. Moral da história: nesta edição, você vai descobrir quais são esses games e entender por que eles são obrigatórios.

Ah, e antes que eu me esqueça, não deixe de dizer o que achou das mudanças assim que terminar de ler a revista. Como já disse, sou chato por natureza quando o assunto é trabalho bem-feito, o que significa que só vou me dar por satisfeito quando souber que você realmente gostou de tudo. É para isso que serve o e-mail aí embaixo.

Felipe Azevedo

felipe.azevedo@europanet.com.br

A Redação



Felipe Azevedo



Nelson Alves Jr.



Leandro Rodrigues



Luiz Siqueira



Alexandre Dias



Flávia Gasi



Gustavo Petró



Eduardo Trivella

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



Redação
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

São Paulo - SP

ou 0800 557667

Ligação gratuita - Outras localidades

Visite nosso site:

www.europanet.com.br

Índice

Guia Completo (Livro)

Viva Piñata (X360).....68 págs.

Geral

Arte nos Games	41
Cartas	06
Comunidade PC.....	18
Consumo.....	74
Cultura Gamer.....	08
Diário Ragnarök	14
Entrevista.....	12
Evolução	82
Gênios.....	81
Papo Tech.....	16
Passou Batido	72

Capa

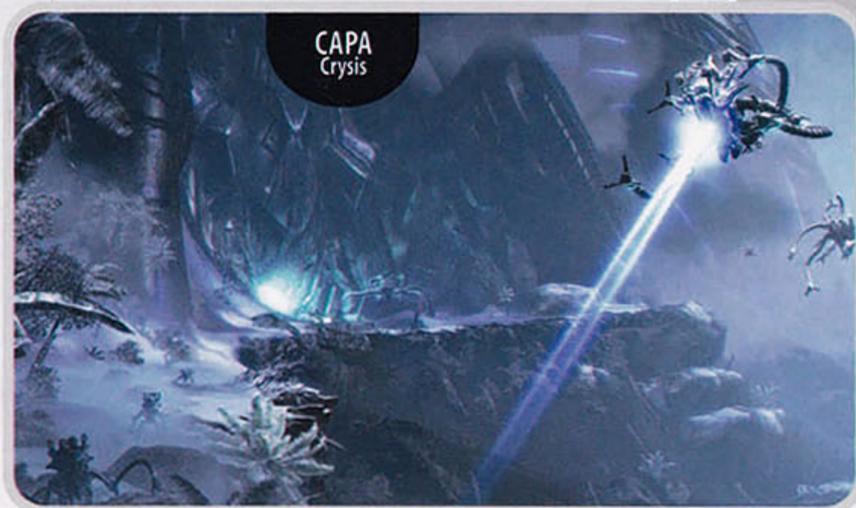
2007: o ano em que plataforma vai ferver.....20

Especial

Melhores e piores de 2006.....56

GameBlog

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



Previews

Cipher Complex (PS3/X360).....	46
Crackdown (X360).....	32
Dead Head Fred (PSP).....	54
Dragon Quest Swords:	
The Masked Queen and the Tower of Mirrors (Wii).....	49
Fatal Inertia (PS3/X360).....	48
Fuzion Frenzy 2 (X360).....	52
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 (X360).....	36
Medal of Honor: Vanguard (Wii/PS2).....	52
Prince of Persia: Rival Swords (Wii/PSP).....	47
Raw Danger (PS2).....	51
TMNT (PS2/GC/X360/Wii/PC/PSP/DS/GBA).....	51
The Act (PC).....	50
The Sims 2 Seasons (PC).....	49
Theme Park (DS).....	54

Reviews

Children of Mana (DS).....	69
Clubhouse Games (DS).....	69
Elebits (Wii).....	64
Elite Beat Agents (DS).....	68
Final Fantasy V Advance (GBA).....	67
Gran Turismo HD Concept (PS3).....	63
Karaoke Revolution Presents: American Idol (PS2).....	67

Kirby Squeak Squad (DS).....	68
Lost Planet: Extreme Condition (X360).....	62
Magical Starsign (DS).....	69
Pokémon Ranger (DS).....	66
Star Wars Lethal Alliance (PSP).....	69
Super Monkey Ball: Banana Blitz (Wii).....	65
Untold Legends: Dark Kingdom (PS3).....	65
Yoshi's Island DS (DS).....	66

Dicas

Castlevania: Portrait of Ruin (DS).....	76
Elebits (Wii).....	76
Elite Beat Agents (DS).....	76
Final Fantasy V Advance (GBA).....	76
Gears of War (X360).....	76
God Hand (PS2).....	77
Guitar Hero II (PS2).....	76
Kirby Squeak Squad (DS).....	77
Lost Planet: Extreme Condition (X360).....	77
Metal Gear Solid: Portable Ops (PSP).....	77
Need for Speed Carbon (PC).....	77
Need for Speed Carbon (PS2).....	77
Need for Speed Carbon (XB/X360/GC).....	77
Yoshi's Island DS (DS).....	77

▶ O canal obrigatório para você tirar dúvidas sobre games

Atendendo a pedidos



Salve redação. Não sei quantas vezes já tentei falar com vocês. Nunca tive meu nome publicado em uma revista ou qualquer tipo de mídia. Queria que a primeira vez fosse na minha revista preferida: a **GameMaster**, que coleciono desde a edição nº9. Comprei porque vinha com o CD do game *Priston Tale*, que era o meu preferido na época. Gostei muito e decidi adquirir outras edições. Foi então que, depois de juntar R\$ 14,90 com muito sacrifício, comprei aquela edição especial com as três primeiras edições. A revista era excelente: cheia de páginas, cheia de detonados, cheia de informação. Parabéns!

Guilherme Amutti – Via e-mail

Fala, Guilherme. A revista era excelente?!?! Ou você quis dizer que ela continua excelente? De qualquer fora, ficamos contentes em saber que, mesmo tendo comprado a sua primeira GameMaster só por causa de um jogo, você curtiu tanto a revista a ponto de correr atrás para conseguir as primeiras edições. É para que outros leitores mandem cartas como a sua que estamos sempre tentando melhorar a revista. E a edição que você tem a mãos neste exato momento é uma prova disso. Reformulamos o visual, incluímos seções novas, repensamos as antigas, enfim, fizemos uma mudança geral na revista. Dê uma boa lida e depois envie outro e-mail pra gente contando o que achou. Quem sabe você não tem o seu nome publicado na mídia pela segunda vez?

Leitor detonando

E aí, galera? Como vocês não detonaram o game *Resident Evil* do GameCube, estou cedendo o que eu fiz. A parte do Chris Redfield ainda está em produção. Quando terminar, eu mando para vocês.

"Resident Evil - GameCube

Este detonado do game com Jill Valentine está no modo normal e não indica a localização dos monstros, para manter os sustos e suspense do game.

Iniciando o game. Depois da animação, você estará na Dining Room, a sala de jantar. Deixe Barry examinando o sangue encontrado no chão e entre na porta à direita da lareira. Vá para a esquerda, onde tem uma janela. Nesta animação, você vê um zumbi "comendo" um integrante da equipe Bravo Teen, o Kenneth. Depois da animação, volte por onde você entrou. Em outra animação, Barry matará a criatura. Volte para o salão principal para relatar a situação para Wesker, que ficou por lá investigando..."

Rafael Carneiro Gomes – Via e-mail

Rafael, já sabemos como essa história termina. Afinal, a maior parte do pessoal aqui da redação chegou ao final do game

há dez anos, quando ele foi lançado para o PS1. Mas mudando de assunto, gostamos muito da sua iniciativa de fazer um detonado da versão para GC, que tem algumas diferenças em relação ao game original. Pena que ele ficou grande demais para ser publicado nesta seção. Porém, se você nos autorizar, podemos colocá-lo no GameBlog. Mas só depois que o texto estiver completo e redondo, beleza?

Vivendo do passado

Olá, galera! Sou Julio Alfares, tenho 23 anos e sou leitor da revista desde a edição número 1. Tenho algumas críticas a fazer. Sempre quis ver uma revista que falasse sobre Xbox na íntegra. Agora que a Editora Europa lançou a **ROX (Xbox 360 – A Revista Oficial do Xbox no Brasil)**, fiquei profundamente decepcionado por não ver o primeiro console da Microsoft nela. Na minha opinião, o brasileiro tende a seguir um comportamento tradicionalista e puritano – covarde, pra ser sincero –, com medo de mudanças e consumindo apenas Coca-Cola, Honda e PlayStation, mesmo sabendo que o melhor é Pepsi, Yamaha e Microsoft. Por isso, agora que vocês, mesmo com atraso, inovaram lançando uma revista focada nos dois Xbox, suplico:

publiquem mais informações, novidades e dicas de jogos do Xbox.

Julio Alfares – Via e-mail

Julio, você realmente prefere Pepsi? Enfim, gosto não se discute. Em relação à escassez de informações, novidades e dicas de jogos do Xbox, o problema é o seguinte: apesar de ele continuar no mercado, toda a atenção da Microsoft e das produtoras de games está voltada para o X360. Você pode encontrar reviews e dicas dos jogos do Xbox nas edições anteriores da GameMaster, mas se o seu negócio são novidades mesmo, então aconselhamos entrar em contato direto com Bill Gates. Só não nos peça o e-mail do homem, pois ainda não sabemos qual é.

Curiosidade mata

Olá, pessoal. Eu gostaria de saber como funciona o GameShark no PS2 Slim. Antes que eu me esqueça, a matéria dos consoles de nova geração da edição 23 foi muuuuito boa. Um abraço.

Roberto Silva – Via e-mail

Caro Roberto, o funcionamento do GameShark, tanto no PS2 Slim como em outros consoles, é relativamente simples. Conectado ao console, você deve inserir os códigos correspondentes para que cada dica funcione. Esses códigos modificam a programação do jogo, fazendo com que seu personagem tenha vidas infinitas ou dê saltos gigantescos, por exemplo. Quanto ao elogio sobre a matéria de capa da edição 23, tudo o que temos a dizer é: Muito obrigado!

Cj, Fool!!!!

Gostaria de saber como faço para que Cj se agache em *GTA: San Andreas*. Segundo o Guia Completo da edição 6 da **GameMaster**, deve-se pressionar o analógico esquerdo (L3) para ele agachar. Eu pressionei, mas nada aconteceu. Como faço? Além disso, na missão "Wear Flowers In Your Van", você deve apertar R3 (analógico direito) para buzinar. Já apertei e nada. A única coisa que acontece é uma movimentação na câmera. Como faço para buzinar?

Luiz Fernando – Via e-mail

Luiz, sentimos informá-lo, mas os comandos estão certos. O problema pode estar no seu controle: ou está estragado, ou não é o modelo DualShock 2, ou não é um produto oficial. Tente pegar emprestado

um controle de um amigo para ver se é possível realizar esses comandos. Se tudo funcionar perfeitamente, o melhor a fazer é comprar um joystick novo.

□ Aluno de Hogwarts

Olá. Gostaria de saber se vocês publicarão um preview do game *Harry Potter e a Ordem da Fênix*. Se sim, em qual edição?
Rômulo Bortolozzo – Via e-mail

☑ *Certamente publicaremos, Rômulo, mas só depois que a produtora resolver liberar informações sobre. Isso pode acontecer tanto na semana que vem quanta daqui a três meses. Portanto, não temos como dizer em qual edição falaremos dele.*

□ PSP 2

Tenho um PSP e gostaria entrar de vez na nova geração, mas não sou muito fã de ficar jogando na frente da TV. Gostaria de saber se a Sony tem em mente lançar um novo portátil.

Alexandre Muniz – Via e-mail

☑ *Tudo indica que sim. De acordo com alguns sites e blogs de tecnologia, a Sony andou encomendendo uma grande quantidade de memórias NAND (uma evolução da memória flash) para pesquisas de um novo aparelho. Esse tipo de armazenamento proporciona maior capacidade e velocidade de acesso aos*

dados. Os sites especulam que a encomenda é para o protótipo de um novo PSP. Mas isso deve demorar um pouco, já que o PSP que conhecemos ainda tem só dois anos de vida.

□ Final "Fã-tasy"

Fala aí, pessoal da GameMaster. Sou super fã da revista e estou querendo fazer a assinatura. Qual é o número da central de assinantes? Além disso, tenho outras perguntas para vocês:

1° - Gostaria de saber, em números, qual é o aparelho portátil mais vendido até agora (PSP ou DS).

2° - Em nível de diversão rápida, qual dos dois aparelhos é melhor?

3° - É verdade que sairá uma versão de *Final Fantasy XII* para o DS? E por que ela não sai para o PSP, sendo que ele tem melhor desempenho gráfico?

4° - A Square Enix não tem nenhum projeto de RPG para o PSP?

5° - Além de *Final Fantasy III* para DS, por que a Square não lança uma versão de *Final Fantasy VII* para o DS? Seria impossível isso acontecer?

6° - Em *Final Fantasy III* para DS, existe algum inimigo secreto, daqueles difíceis de matar?

7° - Vocês não irão publicar nada sobre *Final Fantasy III* para DS? Pode ser um livro de detonado, daqueles que vem todo o mês com a revista.

É só. Muito obrigado pela atenção.

Rafael Escobar – Via e-mail

☑ *Rafael, o telefone para assinar a revista é (0xx11) 3038-5050. Agora, as respostas para as demais perguntas:*

1° - Até setembro de 2006, o DS vendeu cerca de 27 milhões de unidades no mundo. O PSP, até o mesmo período, vendeu um pouco menos – 23 milhões.

2° - Isso depende do gosto de cada um.

3° - É quase verdade, já que não se trata do mesmo jogo exatamente. Ele se chama *Final Fantasy XII: Revenant Wings* e acontece muitos anos antes da versão lançada para o PS2. Quanto a uma versão para o PSP, isso só a produtora pode responder.

4° - Tem vários, como *Crisis Core: Final Fantasy VII* e uma nova versão de *Final Fantasy Tactics*.

5° - Impossível não é, mas isso depende da boa vontade da Square Enix.

6° - Segundo quem o jogou, tem vários. E se não quiser encontrar um deles, não vá para o mar no início do jogo.

7° - Publicamos um review do jogo na edição passada. Sobre um Guia Completo dedicado a ele, até rolaria, mas só se muitos outros eleitores pedirem.

BLÁ BLÁ BLOG



Quer participar desta seção? Então entre no blog da redação (www.gameblog.com.br) e deixe seu recado, pergunta, crítica ou sugestão. Se der sorte, seu nome (ou nick) e seu post podem aparecer por aqui!

Boccuzzo - 07/01/2007 - 19:20

Eu gostei do estilo gráfico. Mas fico com pé atrás, pois não gosto muito de jogo no estilo *GTA*.

Comentando sobre o game Crackdown, testado pela dupla dinâmica Felipe e Nelson no escritório da Microsoft Brasil, Bocudo, quer dizer, Boccuzzo, solta o verbo e vai contra a maré, revelando não ser fã de uma das melhores séries já criadas até hoje. Sorte dele que Tommy Vercetti e Carl Johnson são personagens fictícios e não lêem o nosso blog, senão...

Bryan - 10/01/2007 - 19:31

Pausa para respirar.

P%&@ m&%\$@.

Que é isso, companheiro?

Abismado com a configuração do novo PC da Dell em um post feito pelo Luizão direto da Consumer Electronic Show (CES), em Las Vegas, Bryan não se agüenta e solta o palavrão aí de cima. O pior de tudo é que nós falamos a mesma coisa quando terminamos de ler o texto.

DVD - 06/01/2007 - 01:08

Legal esse negócio de fazer jogos (pelo XNA, do Xbox 360). Como tem muitos brasileiros que são gênios, deve aparecer muitos joguinhos bons.

Pois é, no Brasil só brota gente inteligente. Agora é só esperar por PCC Wars, GTA Rio, Kakaroke Revolution: Axé Mix ou Winning Eleven Brazilian Championship Edition 2007... Tudo bem, já sabemos, a piada não teve a menor graça. Ou teve?

Max - 11/01/2007 - 10:32

Galera, a capa desta edição ficou ótima, mas vocês estão colocando só o PS3 e o Wii. Cadê o campeão de vendas do Natal na capa?

Sem saber se Max estava indignado pela ausência do Xbox 360 na capa da edição 23 ou da 24, passamos a pensar em uma maneira de resolver tal problema. E estamos pensando até agora.

Futebolista de plantão

CLUB	勝	分	敗	得	失	点	球	進	球
1 BARCELONA	30	0	0	400	0	90	32	9	
2 BAYERN	15	8	7	50	56	53	43	2	
3 JUVENTU	16	3	11	48	68	51	50	6	
4 INT	13	8	9	43	67	47	41	4	
5 ARSENAL	14	3	13	42	71	45	46	2	
6 LIVERPU	11	10	9	49	71	43	49	2	
7 BARCELONA	11	6	13	42	67	39	37	5	
8 MONACO	10	9	11	40	70	39	43	2	
9 ROMA	11	6	13	41	77	39	46	2	
10 LAZIO	10	8	12	38	57	38	38	3	
11 VALENCIA	9	11	10	45	66	38	44	4	
12 MILAN	9	8	13	32	60	35	51	2	
13 LEV	8	8	14	36	62	32	43	1	
14 CHELSEA	7	7	16	42	74	28	50	2	
15 BORTHUND	6	6	18	36	76	24	52	3	
16 ROMA	4	11	15	32	76	23	41	1	

E aí, pessoal da GameMaster. Estou enviando o meu recorde no *Winning Eleven 6*, do PS1. Gostaria que ele fosse publicado, pois foi muito difícil consegui-lo. Foram 30 jogos, 400 gols marcados e nenhum sofrido. Abraço.

Alfredo Eduardo – Via e-mail

Pronto, Alfredinho. Está aí o seu recorde publicado. Entretanto, você não disse qual foi o nível de dificuldade que você jogou. Ficaria uma barbada ter esse resultado no nível mais fácil. E outra, você ainda não jogou Winning Eleven com o Nelson, com o Théo ou com o Petró. Quando jogar, aí sim vai ter um desafio de verdade.

O PC da GameMaster

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





► O lado "B" da indústria mundial dos games por Fabio Bratch



Estrelas no esporte
Controlar versões virtuais dos membros da sua família no *Wii Sports* é bacana, mas nada supera a sensação de ter pessoas famosas jogando na sua equipe

celebridades virtuais

Seu Wii cheio de estrelas

Que tal estar jogando *Wii Sports* e ver o esquisito do Michael Jackson correndo atrás de alguma bola? Ou o garoto Charlie Brown jogando uma partida de tênis contra, digamos, o Diabo em pessoa? Se você só tem Miis da família e dos amigos no seu

Wii, saiba que o site GameVideos (www.gamevideos.com) está produzindo uma série de vídeos que ensinam como criar Miis de celebridades e até entidades sobrenaturais. Além dos já citados, os vídeos trazem avatares de pessoas como a

bizarra cantora Björk, os quatro Beatles, o presidente americano George Bush e, nada mais óbvio, uma galera da própria Nintendo, como o grandalhão Reggie Fils-Aime, o designer Shigeru Miyamoto e o presidente Satoru Iwata.

Charge



©2007 BLABOVS OGGPRANTE, ALL RIGHTS WHATEVER.

caridade

Por um mundo melhor

Fundada pelo pessoal do site Penny Arcade (<http://penny-arcade.com>), a Child's Play Charity é uma instituição de caridade norte-americana que tem dois objetivos: usar os videogames para levar alegria a crianças doentes em dezenas de hospitais infantis ao redor dos Estados Unidos e provar que os jogadores não são psicopatas, mas pessoas que se preocupam em tornar o mundo um lugar melhor. E parece que eles estão conseguindo: o registro de doações no final do ano de 2006 bateu a impressionante marca de um milhão de dólares.

remake

Gosta de Streets of Rage?

Se o título já chamou a atenção, prepare-se para molhar as calças de felicidade: um time de programadores independentes desenvolveu uma versão modificada e gratuita da clássica série da Sega intitulada *Streets of Rage: Remake*. Basicamente, trata-se de uma mistura de todos os games clássicos criada com base nas versões originais dos mesmos, só que com melhoria nos gráficos, músicas remixadas, novos personagens, golpes inéditos e opções de jogo até então inexistentes. Só não se sabe por quanto tempo o game vai ficar no ar, já que os advogados da Sega podem, a qualquer momento, cair de pau em cima dos criadores. Visite o site Bombergamer (www.bombergames.net) e baixe o game o mais rápido que puder.



site novo

Congregação de games

Foi lançada recentemente a versão beta do site Kongregate (www.kongregate.com/), uma comunidade virtual de gamers que apreciam jogos em Flash. Além de ser uma parada obrigatória para quem gosta de se divertir com games casuais sem gastar dinheiro, o site é uma ótima pedida para programadores novatos que querem divulgar seus trabalhos. O bom é que se os games fizerem sucesso, os criadores conseguem até faturar uma grana. Vale a pena dar uma conferida.

cancelado

Halo no DS: quase rolou

Matt Casamassina, um dos editores do site IGN, recentemente afirmou em seu blog que teria jogado uma versão da série *Halo* desenvolvida exclusivamente para o DS, o portátil de duas telas da Nintendo. Segundo ele, o game, que foi cancelado por uma "briga de egos", estava praticamente pronto e tinha uma jogabilidade surpreendentemente boa.

Em relação ao visual, Casamassina disse o seguinte: "pense em *Metrod Prime: Hunters*, mas com toda a estética de *Halo*".

Halo Prime: Hunters?

Imaginar Master Chief protagonizando um game no DS é difícil, mas dá para ter uma boa idéia de como seria a jogabilidade – basta lembrar de *Metrod Prime: Hunters*

iniciativa

Tragédia com Game Boy

Um garoto britânico chamado Connor O'Keefe foi eletrocutado ao tirar seu Game Boy da tomada logo depois de sair de uma piscina. O acidente aconteceu em Phuket, Tailândia, onde seus pais foram passar as férias. As autoridades ainda não chegaram a uma conclusão sobre a causa do acidente, mas três hipóteses estão sendo consideradas: o garoto estava muito molhado quando tirou o cabo da tomada, ou a rede elétrica ou o aparelho portátil estavam com defeito. Fica o aviso: sempre verifique a compatibilidade da rede elétrica (especialmente em outros países) e nunca mexa em eletricidade enquanto estiver molhado.

Uma escola para você

Você já se sentiu desamparado pela sua escola, que parece não ser capaz de ensinar as coisas sem subestimar a sua inteligência? Você tem dificuldades em tirar boas notas simplesmente porque a escola não é interativa o suficiente para alguém multimídia como você? Então comece a torcer para que a idéia de Shaun Woodward, o ministro britânico para as Indústrias Criativas, seja copiada por alguém aqui no Brasil: uma escola especial, adaptada para as necessidades dos gamers de aprender por objetivos, não por "decoreba", e realmente interagir com o conteúdo apresentado, não apenas tentar absorvê-lo passivamente. Bacana, não?

por Luiz Siqueira,
redator-chefe das revistas de
tecnologia da Editora Europa

De fato, a paciência é uma virtude

Ainda vai levar um ano para que possamos ter certeza de que o PlayStation 3 não é tudo aquilo que a Sony prometeu. O primeiro pacote de jogos decepciona muito e a falta de usabilidade do sistema faz o console perder feio para o Wii e o X360. Mas a Sony tem crédito, por isso, é muito difícil que alguém aposte tudo contra os criadores do PlayStation.

A única certeza que se tem em relação ao novo console atualmente é que se você comprá-lo, ficará com uma máquina literalmente inútil em casa, ao menos por enquanto. Por isso, se você é um fã de carteirinha da Sony, o melhor a fazer é continuar com seu bom e velho PS2 até que o PS3 tenha uns três ou quatro games que realmente façam jus ao termo nova geração. Mesmo porque, além da quantidade enorme de games já disponíveis, tem coisa boa chegando para o console – *God of War 2* é o melhor exemplo disso. E não se pode esquecer do PSP, que agora começa a ganhar uma coleção de games irresistíveis (*Medal of Honor*, *Metal Gear*, *SOCOM*, etc.). Se você esperou até agora para comprar um PS3 (e não pegou o X360 ou o Wii), aguardar mais um pouco não será tão dolorido.

A situação só pode ficar feia mesmo para o PS3 se os boatos sobre um novo X360 se tornarem realidade. Tem gente que aposta que a Microsoft irá lançar, ainda em 2007, um X360 revisado, com novo visual, novo processador gráfico (que esquenta menos), saída HDMI (uma das vantagens do PS3) e drive de HD-DVD nativo (que bateria de frente com outra vantagem do novo console da Sony: o Blu-ray Disc). Para completar, o X360 antigo teria seu preço reduzido, o que tornaria o console da Microsoft irresistível à maioria dos gamers.

Embora todos os consoles da nova geração já estejam disponíveis, parece que tudo continua igual para quem não sabia qual comprar antes de eles serem lançados. Ou seja, ainda é preciso esperar mais um pouco. Mas fique atento, pois se você demorar demais para decidir, PS4, X720 e Wii2 já estarão prontos para chegar às lojas.

nova geração

Kojima, MGS4 e Wii

Em uma recente entrevista cedida à revista norte-americana *GamePro*, Hideo Kojima, o pai das séries *Metal Gear Solid* e *Zone of the Enders*, revelou algumas informações interessantes sobre seu trabalho atual, *MGS4*, para o PS3, e possíveis projetos futuros. Primeiro, ele diz não estar impressionado com a capacidade dos discos Blu-ray: "(...) não é assim tão grande para nós. Uma seqüência básica de jogo em [resolução] Full HD e som 5.1 ocupa tanto espaço que logo a capacidade [do Blu-ray] não será mais suficiente". Quando perguntado sobre o que ele pensa sobre a altíssima definição do PS3, ele diz: "Não somos nós que quisemos alta definição. Eu, pessoalmente, não me interesso nem um pouco por isso. Não é importante para os games da série *MGS* o quanto os gráficos são limpos, já que nós sempre os fazemos parecer sujos para trazer uma atmosfera mais viva". E sobre a chance de ele desenvolver para o Wii, Kojima declara: "Sim, eu quero fazer [um jogo para o Wii]. Eu falo isso o tempo todo. Mas antes eu tenho esse gigante chamado *Metal Gear Solid 4* para enfrentar, então não posso fazer mais nada antes finalizá-lo".

A culpa é dele

Hideo Kojima, criador da série *Metal Gear*, afirmou que só não está trabalhando em um jogo para o Wii porque precisa terminar *MGS4*



premição

O mestre dos carros

Kazunori Yamauchi, criador da série *Gran Turismo*, mais uma vez foi incluído na lista dos "50 Mais Poderosos" da revista automobilística *Motor Trend*, ficando à frente até de CEOs de empresas como Ferrari e Honda. Esta é a terceira vez consecutiva que Yamauchi é incluído na lista, que seleciona os premiados levando em conta o impacto de seus feitos na indústria automobilística mundial. Ele também é o único designer de jogos entre os 50 selecionados pela revista.

mais games

Novidades da Treasure

Conhecida por excelentes jogos como *Ikaruga*, *Guardian Heroes* e *Radiant Silvergun*, a produtora japonesa Treasure está trabalhando em um ambicioso título para o Xbox 360, que será revelado em breve. A informação foi divulgada pelo presidente da empresa, Masato Maegawa, em uma entrevista cedida ao site 1UP. Maegawa revelou também que a Nintendo já tem autorização para lançar quatro de seus jogos de Mega Drive no serviço Virtual Console e que, muito provavelmente, eles também serão lançados para a Live Arcade, do X360. Ótimas notícias para os fãs dos clássicos "jogos de navinha".

Rock 'n' Roll exclusivo no X360

A produtora RedOctane finalmente revelou oito das dez músicas inéditas e exclusivas que farão parte da trilha sonora do game *Guitar Hero II* no Xbox 360. Confira:

Rock 'n' Roll Hoochie Koo – Rick Derringer
Dead! – My Chemical Romance
Life Wasted – Pearl Jam
Possum Kingdom – Toadies
Salvation – Rancid
Hush – Deep Purple
The Trooper – Iron Maiden
Billion Dollar Babies – Alice Cooper

Além dessas, que serão liberadas conforme o progresso do jogador, a

empresa irá disponibilizar novas músicas para compra na rede Live. A princípio, será comercializado um pacote com a trilha completa do primeiro game, lançado para PS2 em 2005.



por Ivan Cordon, sócio-diretor da Oelli Brasil, empresa organizadora das edições 2004 e 2005 da Electronic Game Show (EGS) no Brasil

Um novo início, um velho problema

Para a minha primeira coluna mensal na *GameMaster*, vou falar um pouco sobre o que aconteceu em 2006, que, de forma geral, foi um ano muito importante para o mercado de games. Duas novas plataformas foram lançadas – o PlayStation 3 e o Wii –, cada uma apostando em uma tendência diferente. No PS3, essa tendência leva o nome de Blu-ray, uma mídia revolucionária capaz de inibir a pirataria, porém com um custo muito alto, até mesmo para os padrões americano e europeu. A Nintendo, por outro lado, abriu mão de todo esse aparato tecnológico para criar um videogame totalmente focado na diversão, que, embora apresente uma qualidade visual semelhante ao de seu antecessor, é a opção mais barata hoje.

Certo, mas o que muda no mercado brasileiro com o lançamento desses consoles? Na verdade, deveria mudar muito, pois com a chegada do Xbox 360 em território nacional, Nintendo e Sony poderiam se sentir ameaçadas e tentar mudar o cenário. Isso me lembra um país latino bem longe daqui que, em 2002, abriu o mercado e hoje é uma verdadeira potência no mercado mundial de games: o México. Infelizmente, o governo brasileiro está longe de fazer o que o mexicano fez, que foi abrir as fronteiras e criar acordos para abaixar as taxas de imposto.

Por causa disso, a única coisa que muda por aqui é que o preço será mais abusivo do que nunca, com lojas vendendo o PS3 pela "bagatela" de R\$ 7.999,00 e o Wii por salgados R\$ 2.500,00. Mas, para um mercado no qual um console vendido oficialmente tem de custar R\$ 3.000,00, como é o caso do Xbox 360, os preços estão dentro do esperado. E isso é tudo culpa nossa. Primeiro, por aceitarmos e comprarmos equipamentos a esses preços e ainda acharmos que estamos fazendo um bom negócio. Segundo, por dar tanto valor e atenção ao mercado ilegal. Mas isso é uma conversa para outra edição.

www.GameOne.com.br

A maior variedade de jogos e acessórios para Video Games e Computador.
TUDO QUE VOCÊ PROCURA, AQUI TEM!



PLAYSTATION 3



Wii



PS2



PC



GAME CUBE



NINTENDO DS



GAME BOY



PSP



Ate 10x s/ juros*



Ate 6x s/ juros*



Cheques em ate 15x*



Informações ou Encomendas:
(19) 2122-5252

AS MELHORES MARCAS ESTÃO AQUI!



*Vendas nos cartões Visa, Master Card e Diners direto na loja física ou pelo site da loja. American Express apenas na loja física. O número de parcelas sem juros ficam sujeitas ao valor da compra e ao produto, 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. Financiamento com cheques sujeito a aprovação pelo Banco Panamericano. Imagens meramente ilustrativas. Produtos sujeitos a disponibilidade em estoque.

Entregamos para todo Brasil.



Av. Barão de Itapura, 1647 • Campinas • SP
Tel.: (19) 2122-5252



por Felipe Azevedo

Além de ser designer gráfico, fazer ilustrações e e escrever e dirigir curtas-metragens, o sergipano Bruno Oliveira Barros (BOB, como se identifica na internet) gosta tanto de música quanto de videogame. Prova disso são as canções que ele compôs e disponibilizou no site YouTube (confira trechos das músicas e os links das mesmas no box da página ao lado). Trocamos uma idéia com ele e descobrimos que além de criativo, o cara realmente manja sobre games.

GameMaster > Quando surgiu a idéia de compor músicas sobre videogame?

Bob > Não surgiu. Faço música desde que aprendi a tocar violão. Já toquei em várias bandas independentes. As músicas "sérias" vão para as bandas, as outras ficam guardadas para que eu possa rir sozinho. E, dessas, algumas viram vídeos

◀◀◀
O nome dele é BOB
 Bruno Oliveira Barros também escreve músicas sérias, mas essas ele toca nas bandas que participa. As outras, sem compromisso, é que vão parar no YouTube

O Bob Barros dos games

Um bate-papo com o gamer que tira onda fazendo músicas sobre a indústria dos jogos

no YouTube. A primeira que coloquei lá, *Quero Ganhar na Mega-Sena*, não é apenas sobre o mundo dos games – é mais geral, sobre a vontade de ganhar dinheiro fácil. Mas quando ela começou a aparecer em fóruns de games (já que a música também trata desse tema), surgiu uma demanda para que mais músicas sobre esse universo fossem produzidas. E o desejo do pessoal foi uma ordem para mim, ainda mais porque eu me divirto muito escrevendo bobagens.

GM > E qual você compôs em seguida?

Bob > *Pura Inovação (E3 2006)*, que trata do "sucesso" que foi tal evento. Depois, vieram *Meu PS2 (Ficou Pra Trás)* e *Meu PS3 (12x, 24 ou 36)*.

GM > Você acha mesmo que a E3 2006 foi tão tosca assim?

Bob > Acho que foi pior do que fiz parecer na música. Fui bonzinho até. Mesmo assim, teve muitas pessoas que se ofenderam. Essa galera leva tudo extremamente a sério.

GM > Muita gente entrou em contato com você pra reclamar da música?

Bob > Recebi vários scraps no Orkut e pessoas que me adicionaram no MSN pra me acusar de ser "Nintendista", "Sonysta" ou "Caixista".

GM > E você é? Quer dizer, tem preferência por alguma marca?

Bob > Confesso que nutro uma certa simpatia pela Nintendo, por tudo o que ela representa (e representou) na indústria dos games. Mas quando a empresa faz produtos de qualidade duvidosa e que não possuem apoio suficiente das third-parties (como o GameCube, por exemplo), não sinto vergonha de comprar um PS2 e me divertir muito com ele. Não fiquei com vontade de ter o PSone quando tive o meu N64, mas o PS2 foi quase uma obrigação. Provavelmente, o PS2 é o segundo melhor console de mesa já feito.

GM > E em relação à nova geração, qual dos três consoles disponíveis você pretende comprar?

Bob > O único que me interessa de verdade até agora é o X360, pois é o que tem o melhor custo/benefício, além de uma quantidade razoável de bons jogos lançados. Mas isso é somente uma questão de tempo. Logo, logo o Wii e o PS3 também terão grandes jogos, aí posso ficar mais inclinado a pegar um Wii. O PS3 é o único que eu ainda não pensei em comprar.

GM > Mas na música *Meu PS3 (12x, 24 ou 36)* você diz que vai comprar um de qualquer jeito...

Bob > Estou falando por aqueles que vêem o PS3 como uma necessidade. É puro sarcasmo. Duvido que alguém em sã consciência pague R\$ 7.000 num console.

GM > Quanto à pirataria: você é mesmo a favor ou se trata de sarcasmo?

Bob > Sou a favor de preços justos, por isso a iniciativa da Microsoft em lançar jogos a partir de R\$ 99 aqui no Brasil é louvável. A pirataria nada mais é que um efeito colateral dos impostos pornograficamente grandes do nosso país. A classe média precisa arranjar um meio de manter sua qualidade de vida, e a pirataria é esse meio.

... Não fiquei com vontade de ter o PSone quando tive o meu N64, mas o PS2 foi quase uma obrigação...

GM > Se R\$ 99 é um preço justo, qual a sua opinião sobre os R\$ 159 cobrados por lançamentos? Melhor: qual a sua opinião sobre o preço do X360 nacional?

Bob > Acho R\$ 159 caro demais, mas é o preço que se paga por novidade. Quem quiser pagar menos pode esperar o preço baixar. Agora, quanto ao preço do console, não tem nem o que falar. Três mil reais é muito caro, mas é o único jeito de comercializá-lo legalmente por aqui.

GM > Levando em conta tudo isso (o preço dos games e do console nacional), você já pensou em bolar uma música nova falando sobre essa situação?

Bob > Não. Na verdade, tenho uma pronta sobre o DS e o PSP, mas ainda não gravei.

GM > E como é?

Bob > A letra fala um pouco dos fãs do PSP que consideraram o DS um console para jogadores casuais. E tento ironizar o fato de o PSP ser, basicamente, um portátil para jogar conversões.

GM > Por falar neles, qual dos dois faz mais a sua cabeça?

Bob > Tenho um DS e o considero a melhor compra que fiz em 2006. Confesso

que até sinto vontade de ter um PSP, mas não o suficiente para desembolsar o preço que cobram por ele.

GM > Como você toca violão, certamente já jogou *Guitar Hero*, não?

Bob > Ainda não, mas tenho muita vontade de jogar. Testei um clone em Flash que fizeram para Internet, mas me dei muito mal.

GM > Já pensou em compor uma música falando sobre as dificuldades e os defeitos clichês que existem na maioria dos jogos?

Bob > Realmente é um tema legal para fazer uma música, ainda mais sabendo que tem muito game bugado por aí, muitos de propósito até.

GM > Como assim "de propósito"?

Bob > Pra aumentar a dificuldade. Um dos maiores artificios usados é o *backtracking*, que aumenta a longevidade e a dificuldade do game fazendo o jogador voltar fases inteiras para lutar com os mesmos monstros novamente. Séries famosas como *Metroid* e *Castlevania* são os melhores exemplos disso.

GM > Já que você falou em séries famosas, qual é o seu game preferido?

Bob > Putz, é uma coisa muito difícil de dizer. Não dá pra escolher um só, pois cada jogo diverte de uma forma diferente do outro. Eu gosto bastante dos jogos do Mario, assim como os da série *The Legend of Zelda*. *Metal Gear 2* e *3* também foram perfeitos pra mim. Posso citar ainda o *Dragon Quest VIII* (provavelmente o melhor RPG que já joguei).

Música e videogame

Conheça trechos das músicas e depois visite os endereços abaixo para ouvi-las na íntegra

Quero Ganhar na Mega-Sena

"Jogaria *Battlefield 2* até no PC da minha irmã Já que teria mais 512 de memória RAM"

Link: www.youtube.com/watch?v=9urAP-SWFHE

Meu PS3 (12x, 24 ou 36)

"Pode ser de 12 vezes, 24 ou 36 Só sei que esse ano ainda compro meu PS3"

Link: www.youtube.com/watch?v=acwljStDM0w

Meu PS2 (Ficou Pra Trás)

"Poís pifou, quebrou, morreu, não funfa mais Meu PS2 ficou pra trás"

Link: www.youtube.com/watch?v=ikh0LQGNWAO

Pura Inovação (E3 2006)

"Na conferência da Sony, quase morri de rir O japonês inventou de copiar o controle do Wii"

Link: www.youtube.com/watch?v=1UZ-D1D-998



Diário de Leafar Belmont em Rune Midgard

por Rafael de Agostini Ferreira, redator do site GameTV

Os maiores pesadelos de 2007

Como sempre, o final de ano em Rune-Midgard é fantástico. Curtir a queima de fogos na praia e o barulho das ondas do mar não tem preço. Eu não trocaria essa sensação por equipamento nenhum. O ano novo sempre renova nossas esperanças de um amanhã melhor e mais promissor. É muito difícil alguém não se emocionar ou se inspirar nesse momento.

Mas devo admitir que o medo está plantado no coração de todos os habitantes dos reinos. A informação é recente, mas alguns Caçadores e Mercenários foram enviados pelo rei para uma missão de reconhecimento. Três novas localidades foram descobertas, e o acesso para elas está sendo cuidadosamente trabalhado. São elas: o Lago do Abismo, o Bio-Laboratório e a terrível Torre de Thanatos.

Pela proximidade que tenho com o Rei, fiquei sabendo de algumas novidades. Preparem-se, aventureiros; seus piores pesadelos acabaram de se tornar realidade! Vamos começar pelo Lago do Abismo. Situado ao leste de Juno, o inocente lago possui uma entrada secreta, que leva para um enorme calabouço subterrâneo. Dizem que ali vivem as evoluções dos dragões Petites. Algumas lendas do passado contam sobre a existência de um monstro enorme de três cabeças, que protege os tesouros do lugar. E para piorar, a maior pilha de ouro é guardada por um imenso dragão vermelho.

Ei, por que está apertando assim o cabo da sua espada? Calma que ainda não acabou. O Bio-Laboratório existe há mais de 500 anos. O doutor Zenit Lighthal desenvolveu a técnica da clonagem humana e tinha um projeto chamado Guardiões. Algo deu muito errado e clones de grandes heróis do passado estão presos lá, causando terror. E estamos falando de inimigos Transcendentais.

Por fim, o maior de todos os terrores. O lugar mais assustador e perigoso de todo o mundo está a oeste de Juno: a Torre de Thanatos. Existem muitas lendas sobre ela, mas a mais comum é que, no passado, o Cavaleiro Thanatos venceu o demônio Morroc em uma luta que

durou dez dias, aprisionando-o no lugar que hoje é conhecido pelo mesmo nome. Uma torre foi erguida em sua homenagem. Com o passar do tempo, as ruínas delas foram encontradas e uma certa organização, cujo nome ainda não sabemos, a reconstruiu. Os deuses então enviaram anjos vingadores para a torre, para punir o homem por isso. Conta-se que Thanatos vive lá e é o maior MVP existente; tanto que, nos últimos níveis de sua torre, apenas personagens Transclasse podem entrar; é um lugar fechado para simples mortais.

Mas nem tudo é desgraça! Novas profissões estão chegando para ajudar nos combates. Eu não sei ainda os nomes deles, mas há um novo estilo de luta que usa os pés, como na arte marcial Taekwondo. Também foi anunciada a descoberta de um novo tipo de vida, chamada de Homúnculos. Alguns Alquimistas serão capazes de criar essas criaturinhas, que têm habilidades especiais únicas e que vão ajudá-los imensamente no campo de batalhas. Elas evoluem, ganham novas formas e poderes... hmmm já vi isso em algum lugar, mas não me lembro onde. Acho que era um rato amarelo gigante que soltava raios e ficava repetindo sempre o próprio nome...

Não se assustem com essas notícias, meus amigos. Preparem-se para começar as maiores batalhas de suas vidas. E lembrem-se: sozinhos não vamos a lugar algum. Montem seus grupos, separem seus equipamentos e vamos à luta!

E claro, feliz 2007!

Leafar é líder da Ordem do Dragão, ganhou peso nas festas de final de ano e comprou muita poção branca para ficar vivo nas batalhas.



CHEGOU EM DVD

Brasil RAGNAROK THE ANIMATION™

AGORA NO BRASIL
A ANIMAÇÃO BASEADA NO
JOGO ONLINE DE MAIOR
SUCESSO MUNDIAL!



**PACK COM
6 VOLUMES**
COMPROU, GANHOU
Cartão com 7 dias de crédito
do jogo Ragnarök Online

VOLUMES 1, 2, 3 e 4
COMPROU, GANHOU
Cartão com 3 dias de crédito
do jogo Ragnarök Online



www.paramountbrasil.com.br

TM, ® & Copyright © 2006 by Paramount Pictures. Todos os direitos reservados.
© 2004 RO Production/RAGNAROK THE ANIMATION Partners
© 2006, Level Up! Interactive S.A. Todos os direitos reservados.

livraria cultura
www.livrariacultura.com.br

AMERICANAS.COM



Emoções em personagens de games

» O INTERLAB realiza pesquisas em três grandes linhas: Entretenimento Digital, Realidade Virtual e Tecnologias Interativas Aplicadas à Educação. Na linha de Entretenimento Digital, o foco está nos jogos eletrônicos, com pesquisas envolvendo novas tecnologias para jogos. A página do INTERLAB pode ser acessada pelo endereço www.interlab.pcs.poli.usp.br

Entenda por que uma Inteligência Artificial bem planejada faz toda a diferença nos jogos

O ser humano sempre teve uma forte tendência a criar as mais variadas ferramentas, obras, construções, etc. No século 20, impulsionados pelos resultados nas pesquisas de Ciência da Computação, Cibernética, Psicologia e Neurologia, os pesquisadores começaram a especular se era possível criar uma máquina inteligente como o ser humano. Uma série de questões técnicas, como uma definição rigorosa de inteligência, ainda não tornou possível criar esta máquina, mas um inglês chamado Alan Turing, um dos pioneiros da computação, propôs um teste que ajudou a direcionar as pesquisas na área.

O teste consiste no seguinte: se alguém, ao interagir com uma máquina e uma pessoa, não conseguir diferenciar a máquina do ser humano, então isso significa que a máquina deve ser considerada inteligente. Este teste ficou conhecido como Teste de Turing e foi imortalizado no cinema pelo filme *Blade Runner*, de Ridley Scott. Quando o personagem Deckard, vivido pelo Harrison Ford, entrevista um Replicante (uma máquina com características externas semelhantes às de um ser humano), o que ele está fazendo é uma versão do tal teste.

O que os designers de jogos e programadores de Inteligência Artificial (IA) fazem quando estão construindo o comportamento dos NPCs (*non-playable*

characters, personagens que não são controlados pelos jogadores), é ter certeza de que eles sejam capazes de tirar notas altas nesse teste – além, é claro, de fazer com que a participação dele no jogo divirta o jogador.

... a inclusão de conceitos de emoção no processo de decisão e na expressão dos personagens NPCs trará novas formas de jogabilidade e interação ...

Com a melhoria das técnicas gráficas, os jogadores esperam que o comportamento dos NPCs também acompanhe esta qualidade. Logo, a IA que os controla passa ser um dos aspectos que diferenciam um jogo bom de um ruim.

Mas a questão do comportamento dos NPCs conseguir iludir os jogadores, fazendo-os pensar que são outros seres humanos, possui um outro fator que

influencia tanto no quanto "inteligente" uma máquina pode ser considerada, quanto no quanto divertido pode ser interagir com ela. Nos últimos anos, pesquisas na área de cognição humana têm revelado que emoções são tão importantes para que os seres humanos apresentem inteligência quanto o raciocínio lógico. Essas pesquisas influenciaram resultados em Inteligência Artificial em robótica e outras

áreas da computação, e acabaram incorporadas, em parte, nos métodos para controlar os NPCs em jogos. Títulos como *The Lord of the Rings: Battle for Middle-earth* e *Indigo Prophecy* utilizam conceitos de emoções humanas no processo de inferência desses personagens para dar mais possibilidades de comportamentos. Além da emoção, a expressão dos NPCs é importante para aumentar a imersão e ajudá-los no Teste de Turing que acontece durante as partidas. Fazendo uma analogia entre jogos e cinema, mesmo que NPCs possuam algum tipo de emoção no processo de decisão, o jogador pode ficar com a sensação de estar interagindo com um T-800 (andróide interpretado por Arnold Schwarzenegger no filme *O Exterminador do Futuro*) caso essa emoção não seja visível. No filme, a idéia era essa mesmo, de um dispositivo frio, sem emoções e que apenas cumpre tarefas. Em um game, no entanto, isso acaba limitando a quantidade e a qualidade de interações.

Desde os primórdios da indústria de games os jogos são povoados por NPCs parecidos com o T-800 e muitos títulos atuais ainda seguem tal padrão. Mas, felizmente, esta tendência está mudando. Assim como o aumento de possibilidades que o desenvolvimento da simulação física trouxe para os games – *Half-Life 2*, *FarCry* e *Dead Rising* são bons exemplos disso –, a inclusão dos conceitos de emoção no processo de decisão e na expressão de ações dos NPCs trará novas formas de jogabilidade e interação. Se um jogador puder induzir uma emoção em um personagem e fazê-lo responder de maneira diferente, novas e divertidas formas de interagir com personagens surgirão.

Por fim, uma dica para quem gostou do assunto: uma competição anual chamada Loebner Prize premia softwares de computador que conseguem a melhor pontuação no Teste de Turing. O vencedor fatura US\$ 2.000. Para mais informações, visite o site www.loebner.net/Prize/loebner-prize.html (em inglês).

Roberto Cezar Bianchini
Pesquisador do INTERLAB

Para enviar críticas, dúvidas e sugestões, entre em contato pelo e-mail robertob@emailaccount.com



Sem emoção
Antigamente, interagir com NPCs nos games era tão interessante quanto bater um papo com um T-800, da série *O Exterminador do Futuro*

conecte-se

BANDRIDGE®

Connection Centre



Agora no Brasil você encontra cabos e conexões para todas as suas necessidades com a qualidade Bandridge.

Audio, Vídeo, HDMI, Antenas, Computer, USB,
Network, Telecom, I-pod, I-VOIP

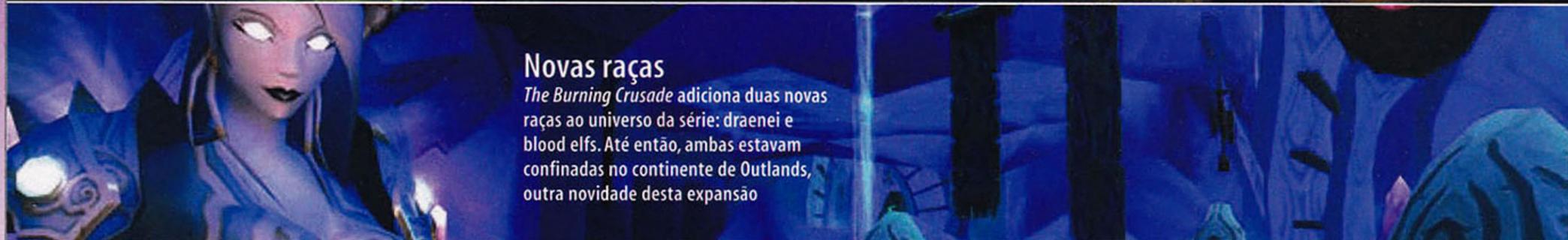
 **LINEAR AUDIO**
www.linearaudio.com.br



▶ O que rola de melhor no universo dos PCgamers

por Flávia Gasi

Cruzada de fogo



Novas raças

The Burning Crusade adiciona duas novas raças ao universo da série: draenei e blood elfs. Até então, ambas estavam confinadas no continente de Outlands, outra novidade desta expansão

Conheça, em primeira mão, algumas das novidades da expansão de *WoW* que você só vai ver depois de jogar muito (mesmo)

World of Warcraft é o MMO (Massive Multiplayer Online; games jogados exclusivamente pela internet) mais importante de todos os tempos e isso se deve ao mérito de um ótimo desenvolvimento: boa narrativa, jogabilidade intuitiva, um sistema complexo de acontecimentos que vicia na primeira hora de jogatina e, principalmente, atualizações e ajustes constantes. No entanto, desde novembro de 2004 – data de lançamento de *WoW* – não houve tanta mudança quanto agora, na recém-lançada expansão *The Burning Crusade*. Nela, há a adição de duas novas raças: os draenei, seres que foram quase dizimados pelos orcs no primeiro game da franquia *Warcraft* e agora lutam ao lado de anões, gnomos, humanos e night elves (elfos noturnos); e os blood elves, que usam magia negra e se aliaram aos trolls, orcs, undeads (mortos-vivos) e outros. Além disso, foram incluídas novas profissões e uma montaria voadora.

Segredos de The Burning Crusade

O pessoal encarregado pelo beta teste do

game (último teste antes do lançamento) anda postando imagens das novidades da expansão no site World of Raids (www.worldofraids.com). Confira algumas delas:

Outlands



O continente sempre esteve no mundo de *WoW*, mas estava selado. Outlands é a terra natal de orcs e draenei. No primeiro *Warcraft*, os orcs usaram um portal para chegar à terra dos humanos, corrompidos pela Burning Legion (uma horda de demônios e grande vilã da história) e atacaram tudo que viram pelo caminho. No final das contas, Illidan (um elfo

▶ Mais...

> Detalhes da expansão de Oblivion

Oblivion, o quarto game da série *The Elder Scrolls*, vai ganhar uma nova expansão muito em breve. Batizada de *The Shivering Isles*, que também é o nome do novo continente a ser adicionado pela expansão, ela terá quests com histórias ramificadas que adicionarão mais 30 horas de jogo à já extensa aventura, e ainda novas criaturas, dungeons e missões. As *Shivering Isles* serão um continente dividido em duas áreas, Mania e Demetia, e um

vilarejo na divisa dessas duas metades terá todos os seus habitantes duplicados. Uma das quests se aprofundará nesse enredo. A nova expansão contará com ainda mais uma novidade: a própria geografia do continente poderá ser alterada, de acordo com as ações do jogador. Por enquanto, *The Shivering Isles* foi anunciada para a versão de PC.

> Briga de gangues em novo MMO

Cansado dos mundos de fantasia dos MMOs atuais?

Então o próximo projeto do estúdio Vogster pode ser uma ótima pedida. Intitulado *CrimeCraft*, o game contará com seu próprio sistema econômico e os jogadores poderão abrir seus próprios negócios, como lojas, bancos e armazéns, em uma cidade infestada de bandidos e policiais corruptos. O grande lance do jogo será a possibilidade de se engajar em um sistema social complexo, que permite resolver problemas com os criminosos de forma pacífica ou pagando com a mesma moeda,

que sucumbiu ao mal) perdeu uma batalha contra Arthas e descobriu refúgio em Outlands, onde construiu uma fortaleza.

Black Temple



Torre conquistada por Illidan e Lady Vashj (da imagem abaixo), hoje é a morada do malvado e deve ser a caverna mais difícil na expansão.

Caverns of Time



Em *The Burning Crusade*, grandes batalhas vão acontecer no passado. A Caverns of Time é um novo território que abre passagem para grandes eventos da história de *Warcraft*. Acompanhamos o desenvolvimento do novo território, desde quando não tinha muita coisa para ser vista. Dê só uma olhada na imagem.

Fuga de Thrall



Thrall é o orc mais importante da história do game – ele foi o grande líder na batalha contra a Burning Legion no *Warcraft III*. Aqui, você ajuda o cara a fugir dos humanos anos antes da guerra.

ou seja, formando uma gangue e partindo para a violência. O sistema de PVP (player versus player) fica a cargo das guerras por território e brigas entre facções rivais.

>Vídeo do MMO de *O Senhor dos Anéis*

Para quem não sabe, a produtora Turbine, a mesma de *Ultima Online*, está a todo o vapor com a produção de *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, MMO exclusivo para PC que deve ser

Batalha do Monte Hyjal



Última batalha do *Warcraft III*, em que elfos, humanos e orcs se encontram para exterminar o demônio Archimonde.

Abertura do Black Portal (Karazhan)



Medivh abriu o Black Portal, que leva às terras de Outlands, e liberou os orcs. Em *The Burning Crusade*, você precisa ajudá-lo a completar a tarefa. Os chefes são os mais estranhos possíveis – a batalha contra um deles, por exemplo, rola como uma partida de xadrez.

Games de PC mais vendidos do Brasil



- 1° - Neverwinter Nights 2
- 2° - The Sims 2: Bichos de Estimação
- 3° - Age of Empires III: The WarChiefs
- 4° - Warcraft III
- 5° - The Sims 2: Festa de Natal
- 6° - Warcraft III: The Frozen Throne
- 7° - Counter Strike: Source
- 8° - Flight Simulator X: Deluxe Edition
- 9° - Battlefield 2142
- 10° - Half-Life 2

Fonte: Submarino (www.submarino.com.br)

lançado ainda este ano. No game, você pode escolher entre controlar elfos, anões, humanos e hobbits para lutar contra as forças Sauron. O estúdio prometeu uma qualidade gráfica de alta qualidade para o título e, com base no novo vídeo (composto só por cenas de jogo) disponibilizado recentemente na internet, a promessa será cumprida. Para matar a curiosidade, acesse http://www.eurogamer.net/tv_video.php?playlist_id=1692&s=1

por Flávia Gasi,
editora da Xbox 360 -
A Revista Oficial do Xbox no Brasil

A relevância dos monogamers

Sabe aquele tipo de pessoa completamente viciada em um jogo só? Pois então, esses são os monogamers. Jogadores assim existem desde a época do lançamento de *Tetris*, mas foi o surgimento dos MMOs – jogos online com mundos permanentes em que você cria um avatar e joga em comunidade – que causou uma mudança drástica em como a indústria do games vê ou reage aos monogamers.

Nos consoles, você compra um jogo e se diverte com ele por um bom tempo, mas, depois que as possibilidades se esgotam, parte para um novo título. No PC, entanto, a coisa não funciona assim. E não sou eu quem diz isso, mas Brian Sullivan, um dos criadores da série *Age of Empires*. Segundo ele, “o maior problema da indústria de games PC é o sucesso de *World of Warcraft*... É tão viciante que acaba consumindo todo o dinheiro que o jogador usaria para comprar outro game”. No caso, a grana a qual Brian se refere é a mensalidade de US\$ 15 necessária para jogar *WoW*, uma quantia que, fazendo as contas, significa menos quatro games na sua estante no final do ano. Assim como muita gente concordou com Brian, outros tantos discordaram. No entanto, ninguém sabe explicar ao certo como *Warcraft III* e *World of Warcraft* continuam sendo líderes de venda – caso você não saiba, o MMO bateu a marca de 8 milhões de pagantes mensais e domina metade do mercado de jogos online.

Se *WoW* é mesmo o responsável pela queda nas vendas de games para PC – o que vem acontecendo desde 2004; coincidentemente, o ano em que a produtora Blizzard lançou o game –, não dá para saber. Portanto, fica a dúvida: será que a cultura dos monogamers pode realmente comprometer esse mercado, acarretando em uma diminuição no lançamento de novos jogos? Ou será que os demais games não são bons o bastante se comparados a títulos do naipe de *WoW*? E você, o que acha?



2007

o ano em que sua plataforma vai ferver

O ano de 2006 foi marcado pela consolidação do Xbox 360 no mercado mundial, por conta dos excelentes títulos lançados para ele e, também, por causa da sua chegada ao Brasil. Também fomos brindados com a chegada do Wii e do PlayStation 3, lançados depois de meses de expectativa e escassez de informações.

No entanto, não foi só a nova geração que obteve destaque. Tanto o PC, que sempre acompanha as novas tendências de potencial gráfico, quanto os (agora) ultrapassados PlayStation 2, GameCube e Xbox receberam games excelentes.

O ano passado também foi importante para os portáteis. Com jogos pra lá de criativos, o DS foi um dos consoles mais vendidos no mundo todo. Quanto ao PSP, foi necessária a chegada do fim do ano para os títulos de peso aparecessem, mas a espera valeu a pena.

Mas 2007 já está aí e, com ele, surge uma série de perguntas: "qual console vale mais a pena investir?", "quais deles terão os melhores games?", "será que é melhor eu trocar meu portátil pelo da concorrência?", "e quanto ao meu console atual, vou ter de aposentá-lo de uma vez por todas?". Para ajudá-lo a sanar essas dúvidas, compilamos um guia com os principais títulos que cada console irá receber durante este ano.

Não somos videntes, por isso não temos como afirmar que todos esses jogos realmente serão lançados nas datas previstas, mas temos certeza de uma coisa: todos eles são indispensáveis se você está a fim de diversão de qualidade. **Gustavo Petró**



Halo 3
A estréia de
Master Chief
no Xbox 360



MGS4
O desfecho da
saga do espião
Solid Snake



Crysis
Os criadores de *Far Cry*
impressionam de novo



**Super Mario
Galaxy**
O verdadeiro sucessor
de *Super Mario 64*



Jogabilidade intuitiva e novas habilidades graças aos controles do Wii

Previsão
2º semestre

Wii Super Mario Galaxy

O que é? O primeiro jogo do famoso encanador para o novo console da Nintendo. Nele, o herói explora a galáxia para, mais uma vez, salvar a Princesa Peach, que é raptada por criaturas misteriosas e levada para os confins do universo. Desafiando a lei da gravidade, ele avança por planetóides (pense na história do livro *O Pequeno Príncipe* para ter uma idéia de como a coisa funciona), eliminando inimigos em busca da herdeira do Reino dos Cogumelos.

Por que você vai ter que jogar!

Primeiro, porque se trata de um jogo criado por Shigeru Miyamoto, que dispensa apresentações. Segundo, porque tanto o jogador hardcore quanto o casual poderão se divertir do mesmo jeito.

A movimentação do personagem é feita com a extensão Nunchuk. Já o controle principal, Wii Remote, será usado tanto para interagir com elementos do cenário (movendo

o cursor pela tela da TV) quanto para realizar movimentos diferentes, inclusive alguns novos (pressionando os botões ou sacudindo o controle).

Além da jogabilidade intuitiva, outro destaque de *Super Mario Galaxy* são os gráficos. Como sempre, os cenários abusam de cores. Esta versão, no entanto, tem um toque especial, um brilho nunca antes visto em nenhum dos games anteriores do bigodudo – algo que quebra o paradigma de que a nova máquina não é capaz de gerar bons gráficos. O design do cenário conta a favor do visual do game. É que além dos planetas redondos, existem objetos dos mais variados formatos, como rochas, naves espaciais, navios, torres, entre outros, todos fluando pelo espaço.

Segundo informações divulgadas pela Nintendo, até duas pessoas poderão jogar o game, mas como o esquema funcionará ainda permanece em segredo.



Super Smash Bros. Brawl

O que é? A estréia da série de luta protagonizada pelos principais personagens da Nintendo no Wii. O game que começou como uma espécie de brincadeira no N64 se transformou em uma das franquias de maior sucesso da empresa. De forma objetiva, o jogo promove um quebra-pau entre Mario (*Super Mario Bros.*), Samus (*Metroïd*), Pikachu (*Pokémon*), Fox McCloud (*Star Fox*), entre outros, cada um com habilidades específicas. O objetivo nos combates é jogar o maior número possível de oponentes para fora das arenas, que, em sua maioria, ficam flutuando no ar.

Por que você vai ter que jogar!

Além do modo multiplayer, que certamente será tão bom quanto nas versões anteriores, a principal novidade em *Brawl* é a aparição de novos personagens – já confirmados estão Wario, Samus Zero Suit (versão sem armadura da heroína), Kid Icarus e, a maior surpresa de todas, Solid Snake, protagonista da série *Metal Gear Solid*.

Apesar de as características exclusivas dos controles principais do Wii não serem utilizadas nas batalhas (ao que parece, será necessário usar o joystick do GameCube ou o modelo o Classic Controller para jogar), isso não significa que o game não contará



com novidades. Poderes e itens especiais inéditos que fazem referência a outros jogos da Nintendo também estarão disponíveis – como é o caso dos cachorrinhos de *Nintendogs*, que surgem em tamanho gigante na tela e causam dano em quem se aproximar.

A trilha sonora, de autoria de Nobuo Uematsu, que ficou conhecido por seu trabalho em *Chrono Trigger* e na série *Final Fantasy*, promete ser uma das melhores até hoje. Além disso, o game terá suporte para o sistema WiiConnect24. E, muito embora a Nintendo ainda não tenha confirmado, é bem provável que o game permita disputas via internet.

Outros títulos que merecem sua atenção

- *Super Paper Mario*
Previsão: 1º semestre
- *Metroid Prime 3: Corruption*
Previsão: 2º semestre
- *SSX Blur*
Previsão: 1º trimestre
- *Mario Party 8*
Previsão: 2º semestre
- *Cooking Mama: Cook Off*
Previsão: 2º semestre
- *Pokémon Battle Revolution*
Previsão: 2º semestre
- *Project HAMMER*
Previsão: 2º semestre
- *Disaster: Day of Crisis*
Previsão: 2º semestre

Todos os personagens favoritos das versões anteriores estão de volta, inclusive Pikachu



Previsão
2º semestre

Metal Gear 4: Guns of the Patriots

PS3



O que é? A versão que marca a estréia da série no PS3 é uma continuação direta do episódio *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, lançado para o PS2 em 2001. No jogo, que acontece vários anos após o término do game citado acima, o protagonista, Solid Snake, com uma fisionomia mais velha, tem a missão de impedir o advento de uma nova Outer Heaven pelas mãos de Liquid Ocelot (antigo Revolver Ocelot).

Por que você vai ter que jogar!

Dizer que se trata de mais um jogo da série já seria suficiente para responder a essa pergunta, mas deixar de falar sobre as novidades criadas por Hideo Kojima não seria certo. Segundo ele, a trama de *MGS4* promete responder a todas as perguntas que ficaram no ar até hoje. Junte a isso o fato de o envelhecimento do personagem ser precoce (resultado da ação do vírus Fox Die, injetado nele na versão lançada para PS1) e você terá outro forte motivo para jogá-lo.

Mas se a história tem tudo para ser ótima, o esquema de jogo promete ser melhor ainda. O conceito do jogo (no place to ride) deixa claro que o protagonista terá de se esconder dos inimigos de outra maneira, diferente da usada até hoje. Para tanto, ele tem à disposição um uniforme chamado Octocamo, que funciona como as escamas de um camaleão, ou seja, ganhando a tonalidade do ambiente para não ser visto.

Snake, no entanto, não estará sozinho em sua nova (e provavelmente última) missão. Ao lado dele estará o pequeno Metal Gear denominado Mark II, que, controlado por Otacon, poderá, entre outras coisas, nocautear oponentes usando descargas elétricas – ainda não foi revelado se um segundo jogador poderá comandá-lo, mas Kojima já deu dicas de que isso será possível.

MGS4 também marca o retorno de alguns personagens conhecidos pelos fãs, como Raiden (equipado com um exoesqueleto parecido com o que foi utilizado por Gray Fox e Olga Gurlcovich em games anteriores) e Meryl Silverburgh, sobrinha do coronel Roy Campbell, que, aqui, faz parte de um novo grupo chamado FOXHOUND.



Seria esta a última missão de Solid Snake? Ao que tudo indica, sim

Final Fantasy XIII

O que é? Como o nome indica, é a 13ª versão da aclamada série de RPG desenvolvida pela produtora Square Enix. Diferentemente dos demais episódios, *Final Fantasy XIII* traz um mundo futurista, onde a alta tecnologia e a magia convivem em intensa harmonia. A trama ainda não foi revelada, mas pelo o que pode ser visto nos trailers disponibilizados pela empresa, os personagens terão traços mais adultos e realistas. A responsável é a White Engine, tecnologia criada tendo em mente o poderio do novo console da Sony.

Por que você vai ter que jogar!

Por inúmeras razões. Uma delas é que nomes de peso da Square Enix como Tetsuya Nomura, Yoshinori Katase e Motomu Toriyama estão trabalhando duro para fazer desta versão uma das melhores de todos os tempos.

O destaque fica por conta dos gráficos, com magias e golpes cheios de efeitos especiais. As evocações, como sempre, apresentarão monstros

gigantescos, preenchendo a tela com seus poderosos golpes. E por falar nisso, as opções de ataque da suposta protagonista incluem pistolas, espadas (uma delas lembra bastante a Gunblade, utilizada pelo personagem Squall Leonhart em *FFVIII*), golpes de artes marciais e magias. Um ataque em especial, chamado Overclock, dá um toque "Matrix" ao game, fazendo com que os inimigos se movam em câmera lenta enquanto você permanece na velocidade normal para realizar combos com mais facilidade.

Ao que tudo indica, o sistema de batalha será semelhante ao da versão mais recente, *FFXII*, evitando, mais uma vez, as lutas aleatórias do passado.

Sinceramente, não acreditamos que o game seja lançado ainda este ano, mas a esperança é a última que morre.

Outros títulos que merecem sua atenção

- *Formula One Championship*
Previsão: Março
- *Burnout 5*
Previsão: Março
- *Lair*
Previsão: Maio
- *Dark Sector*
Previsão: 2º semestre
- *MotorStorm*
Previsão: Fevereiro
- *Virtua Tennis 3*
Previsão: Março
- *LA Noire*
Previsão: 2º semestre
- *Heavenly Sword*
Previsão: Março

A garota aí ainda não tem nome, mas adora espancar monstros



Halo 3

Previsão
2º semestre

X360

O que é? O terceiro capítulo da série de maior sucesso do Xbox original, que promete manter o alto nível de qualidade no Xbox 360. De acordo com os produtores, o game é a última parte de uma trilogia.

Até agora, o game fez três aparições públicas: o primeiro trailer, exibido na conferência da Microsoft durante a E3 2006; um comercial de 60 segundos de duração veiculado no canal ESPN, nos EUA; e o documentário *Et tu, Brute?*, disponibilizado na rede Live. Contudo, detalhes sobre a trama continuam escassos.

Por que você vai ter que jogar!

Os games da série *Halo* são uma verdadeira mina de ouro. Por isso, tanto os produtores quanto o pessoal da Microsoft estão cuidando de *Halo 3* como se fosse um filho, o que já deixa evidente que ele será muito melhor do que os antecessores. O jogo será lançado em três

versões diferentes, algo ideal para os colecionadores: o pacote normal, apenas com o game; o

Premium, contando com discos bônus; e o Legendary, que trará quatro DVDs extras, mostrando todas as fases de desenvolvimento do game, e uma réplica do capacete do Master Chief, o protagonista da série.

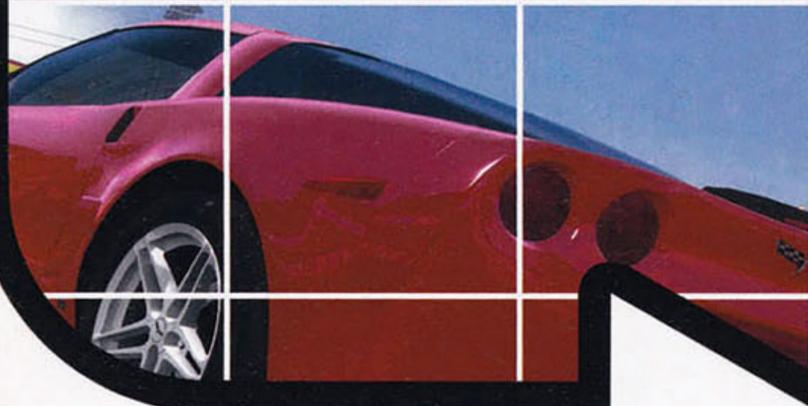
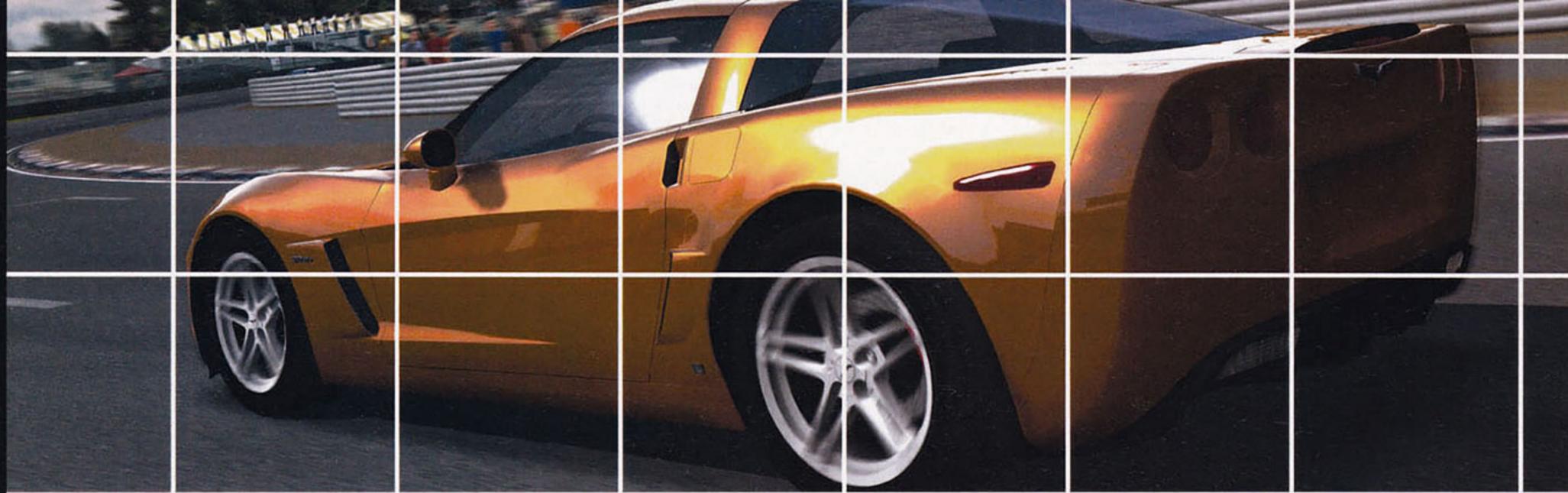
Apesar da falta de informações sobre a história, alguns dados sobre o sistema de jogo já foram divulgados. Será possível, por exemplo, utilizar equipamentos que, até então, eram de uso exclusivo dos inimigos, como o Spike Rifle e as Spike Grenades (que solta espinhos ao explodir, podendo atingir adversários mais distantes). Há também armas inéditas, como é o caso do Spartan Laser, capaz de destruir veículos com apenas um tiro, mas difícil de ser manejada. No que diz respeito a veículos, uma das principais novidades é o Mongoose, que ficou de fora de *Halo 2*. Embora pequeno e sem armas, ele é rápido e não impede que o passageiro use suas armas.

O grande foco de *Halo 3* é o modo multiplayer, o que torna a responsabilidade da produtora Bungie ainda maior, já que *Halo 2* é, até hoje, o game mais jogado do primeiro console na Live, superando títulos do próprio X360. Especula-se que mais de 16 jogadores (capacidade máxima da versão anterior) poderão se enfrentar ao mesmo tempo nos modos Deathmatch, Team Deathmatch e Capture the Flag.



O foco de *Halo 3* está modalidade multiplayer. Ou seja, quem não for assinante da rede Live, não vai se divertir de verdade





Tão realista que
você consegue notar
peculiaridades em
peças fabricadas por
empresas diferentes

Previsão
1º semestre

Forza Motorsport 2

O que é? O maior concorrente de *Gran Turismo* volta à ativa tunado no Xbox 360. O game criou uma legião de fãs ao trazer um nível de realismo surpreendente, carros de inúmeras marcas famosas e diversas possibilidades de modificação de veículos. Para a continuação são esperados mais de 300 modelos de veículos, cada um deles fielmente reproduzidos graças à capacidade do novo console.

Por que você vai ter que jogar!

Porque se não jogar, certamente vai passar batido por um dos melhores simuladores de corrida já criados. Diversos pilotos profissionais e engenheiros das 50 montadoras presentes no game estão aconselhando a equipe da Microsoft no desenvolvimento do jogo, para torná-lo o mais real possível em todos os sentidos. Os jogadores poderão, por exemplo, notar peculiaridades em peças de marcas diferentes.

O sistema de customização dos veículos está sendo reformulado e contará com inúmeras outras opções de modificação, tanto em relação à estética quanto à performance dos carros. O realismo da simulação também promete ser infinitamente mais alto do que na primeira versão – um movimento

precipitado no momento errado pode tirar você da competição.

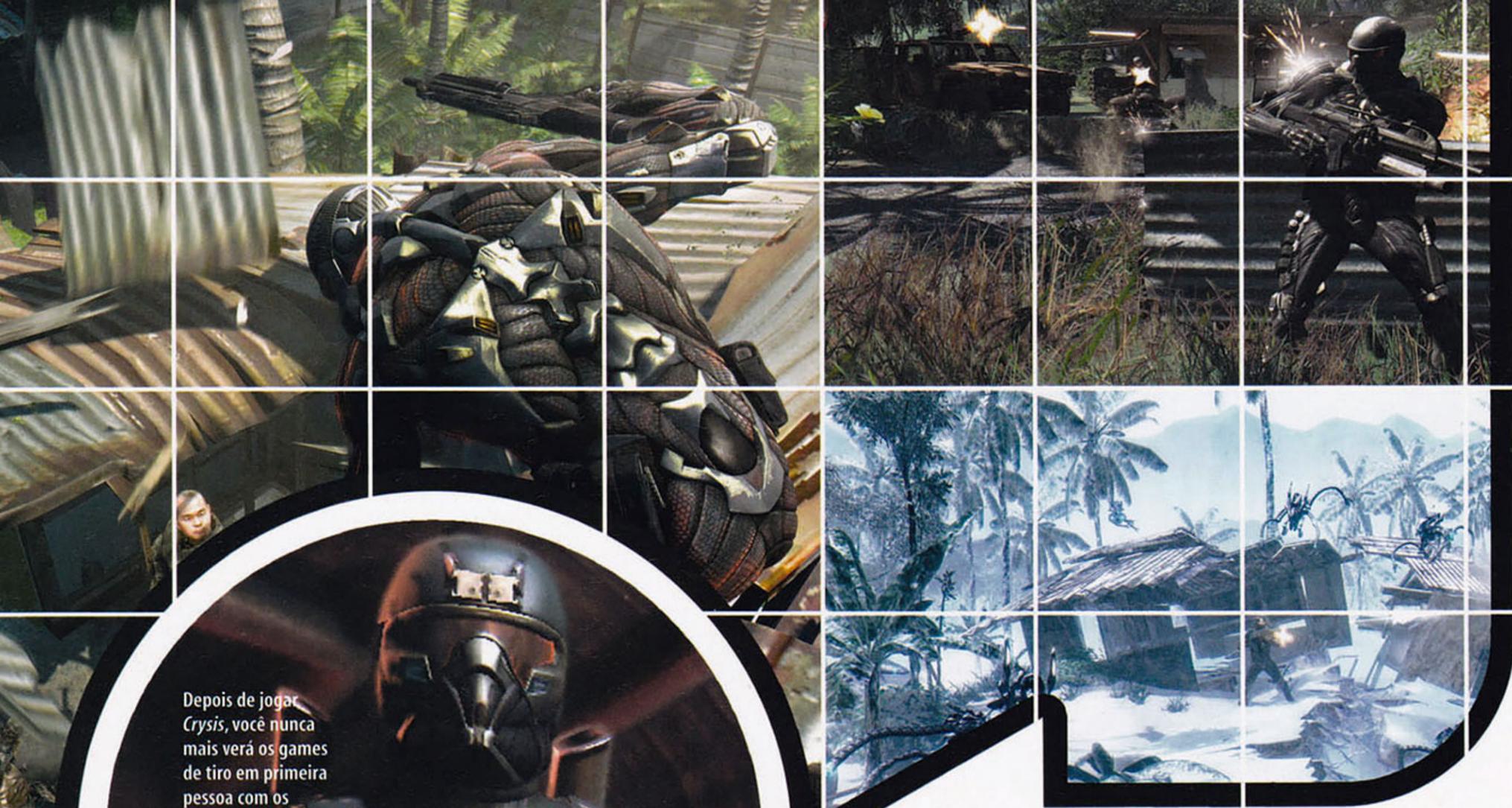
Além de mais de 70 pistas, o game contará com um sistema refinado de auxílio (as setas que indicam onde permanecer com o carro e a velocidade para fazer as curvas). O modo online será modificado e terá ranking para jogadores de diferentes níveis.

É válido lembrar também que será possível usar o volante Xbox 360 Wireless Steering Wheel para jogar *Forza 2*, o que deve proporcionar uma experiência de jogo única.



Outros títulos que merecem sua atenção

- *Assassin's Creed*
Previsão: 2º semestre
- *Turok*
Previsão: 2º semestre
- *Guitar Hero II*
Previsão: Março
- *TimeShift*
Previsão: 2º semestre
- *Bullet Witch*
Previsão: 2º semestre
- *Fable 2*
Previsão: Março
- *Grand Theft Auto IV*
Previsão: 2º semestre
- *Blue Dragon*
Previsão: 2º semestre



Depois de jogar *Crysis*, você nunca mais verá os games de tiro em primeira pessoa com os mesmos olhos

Previsão
2º semestre

Crysis PC

O que é? *Crysis* é o segundo título da produtora alemã Crytek, que já tem em seu currículo o game *Far Cry*, lançado para praticamente todas as plataformas atuais. O sucesso do título, produzido e publicado pela Ubisoft, foi suficiente para que a Electronic Arts percebesse o potencial dos alemães e decidisse investir na empresa.

O enredo conta a história de um soldado norte-americano incumbido de descobrir informações sobre um objeto não identificado que caiu em uma ilha coreana.

Por que você vai ter que jogar!

A começar pelos gráficos absurdamente realistas, fica claro que o objetivo do pessoal da Crytek é um só com *Crysis*: inovar o gênero de tiro em primeira pessoa. Além do altíssimo nível de detalhe dos elementos do cenário, a física do jogo surpreende. Ao esbarrar em folhas, por exemplo, as mesmas se movem com perfeição. Mas isso é só o começo.

Comprovando o que o produtor Cevat Yerli nos disse na reportagem de capa da edição 15, se algo parece destrutível, é porque realmente é.

Fuzilando o tronco de uma árvore, você consegue parti-lo ao meio. Depois, ainda pode cortar em pedaços menores a parte que caiu no chão. Expanda esse conceito para veículos e construções e você começará a ter uma idéia do nível de liberdade proporcionada pelo jogo.

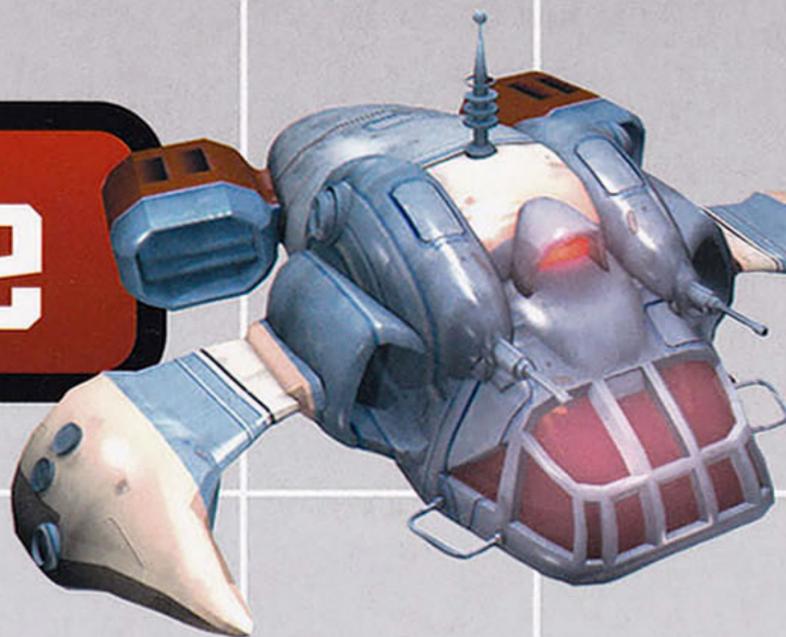
Liberdade essa que também se reflete nos equipamentos utilizados pelo protagonista do game. Tanto sua arma quanto sua armadura podem ser customizados em tempo real, a qualquer momento durante o jogo. No caso da armadura, mudar suas configurações para conseguir se mover com mais rapidez ou se tornar mais forte para poder carregar certos tipos de armas será essencial para se dar bem contra os inimigos.

O modo multiplayer online trará quatro modos de jogo (Tactical Deathmatch, Tactical Team Deathmatch, Tactical Capture the Flag e Power Struggle) e terá suporte para até 32 jogadores ao mesmo tempo.



Previsão
1º semestre

Spore



O que é? Fruto da mente de Will Wright, o mesmo criador das séries *SimCity* e *The Sims*, *Spore* é uma espécie de evolução desses games. Em desenvolvimento há bastante tempo, o título permitirá que o jogador crie seu próprio universo a partir de um ser unicelular. O funcionamento do jogo varia de acordo com o nível de evolução: no início, seu único objetivo é manter a criatura viva, controlando-a diretamente para escapar dos predadores; somente mais tarde, o jogo ganha ares de simulação.

Por que você vai ter que jogar!

Sozinho, o sistema de criação de personagens já é um motivo e tanto para você ser obrigado a jogar *Spore*. A dinâmica é tão brilhante e intuitiva que qualquer um pode criar um bicho diferente com meros cliques do mouse. Além de ser possível modificar a estrutura básica das criaturas – alongando o pescoço, entortando a coluna, etc. –, o jogador fica livre para incluir a quantidade de membros que quiser, nos locais que bem entender. E o melhor de tudo é que as escolhas feitas durante o processo de criação refletem diretamente na maneira com que os bichos se movem. Alguns exemplos:

se a cabeça for grande demais, ele terá dificuldade sempre que for virar para o lado; se tiver pernas posicionadas em locais incomuns, andarà mancando e, por isso, não conseguirá correr direito.

Outra grande sacada de Will Wright em *Spore* é o fato de que ele poderá ser conectado à internet, tornando a experiência de jogo imprevisível. Isso porque todos os seres criados pelos jogadores se espalharão pela rede, surgindo de uma hora para outra nos computadores dos demais usuários.

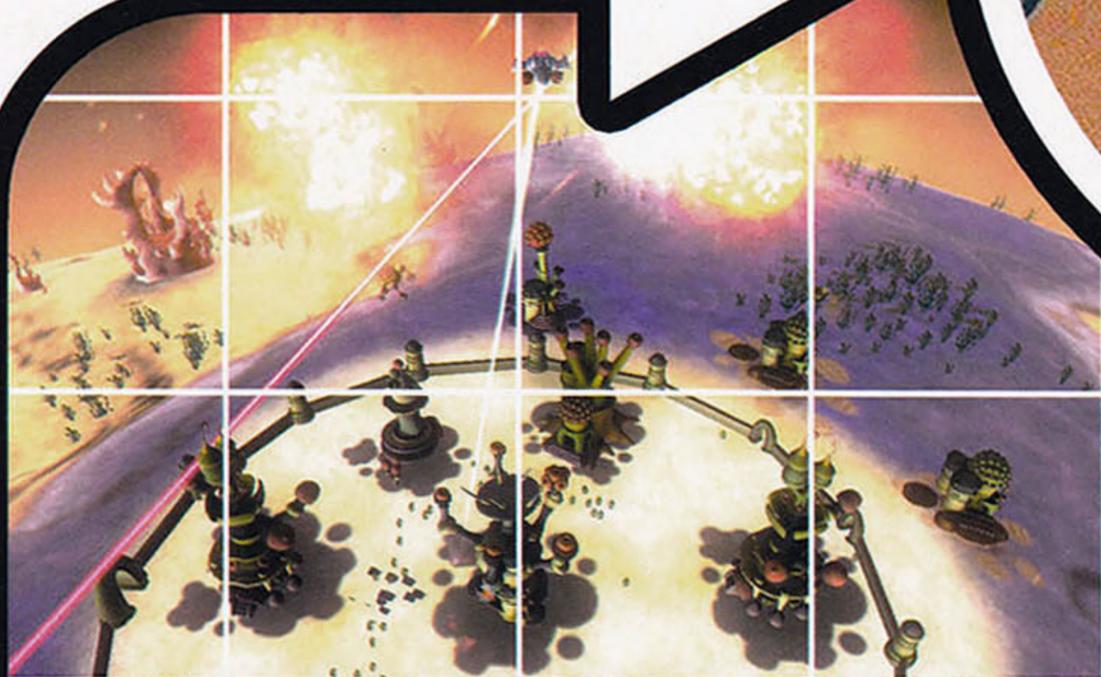
Como o game já foi adiado algumas vezes, fica difícil botar uma fé que ele será lançado ainda este ano – e ainda mais na data prevista. Will Wright garante que sim.

Outros títulos que merecem sua atenção

- **S.TALKER:**
Shadow of Chernobyl
Previsão: 1º semestre
- **Command & Conquer 3:**
Tiberium Wars
Previsão: Março
- **Alan Wake**
Previsão: 2º semestre
- **The Sims 2 Seasons**
Previsão: 1º semestre
- **The Lord of the Rings:**
The White Council
Previsão: 2º semestre
- **Half-Life 2: Episode Two**
Previsão: 2º semestre
- **Warhammer Online:**
Age of Reckoning
Previsão: 2º semestre
- **Hellgate: London**
Previsão: 1º semestre



O sistema de criação consegue ser mais simples do que o de *The Sims 2*



Gran Turismo 4 Mobile

O que é? A versão portátil da série *Gran Turismo* que era para ter sido lançada junto com o PSP, mas acabou sendo adiada para este ano. Se a produtora não mudou seus planos, *Mobile* será uma réplica em miniatura da versão lançada em 2005 para o PlayStation 2, trazendo o que há de melhor na série. Apesar da míngua de informações, sabe-se que a produtora planeja incluir um modo multiplayer para até seis jogadores simultâneos, tanto em rede local quanto via internet.

Por que você vai ter que jogar!

A qualidade visual sempre foi um dos pontos altos da série e a versão portátil não deve fugir à regra – talvez seja exatamente por isso que o game está demorando tanto para ficar pronto. Com

base no primeiro
(e único)
vídeo do
jogo



disponibilizado pela produtora, é possível notar um alto nível de detalhamento nos veículos e nos cenários – muito embora os espectadores, próximos à pista, não esboquem reações.

Outro aspecto que pode ser responsável pelo atraso de *GT4 Mobile* é a jogabilidade. Quem é fã da série sabe bem que precisão é essencial para vencer as corridas. Por isso, é bem provável que a produtora esteja refinando o esquema de controle para que o analógico do PSP dê conta do recado.

Este é outro caso de jogo que corre o risco de não ser lançado na data prevista, mas que será obrigatório quando finalmente chegar às lojas.

Outros títulos que merecem sua atenção

- *Call of Duty: Road to Victory*
Previsão: 1º semestre
- *Ratchet & Clank: Size Matters*
Previsão: Fevereiro
- *Crisis Core: Final Fantasy VII*
Previsão: 2º semestre
- *Black & White Creatures*
Previsão: 2º semestre

Cenários e carros detalhados no PSP. Agora só falta ser lançado na data prevista



DS

Previsão
Abril

Pokémon Diamond/Pearl

Enfim, um RPG tradicional da franquia Pokémon para o novo portátil da Nintendo

O que é? O primeiro Pokémon tradicional (RPG) para o portátil de duas telas da Nintendo. A aventura se passa em uma nova região chamada Sinnoh, muito maior do que a área das versões para GB e GBA. Como manda a tradição, o jogador poderá encarnar um menino ou menina para sair em busca e capturar o maior número possível de monstros.



Em relação a equipamentos, um novo modelo de Pokedex armazenará mais informações sobre os monstros e um novo relógio, denominado Pokétch, além de marcar as horas, permitirá visualizar o estado de cada pokémon capturado e a eficiência dos ataques dos mesmos, o que deve auxiliar nos treinos.

Por que você vai ter que jogar!

Há uma série de novidades que torna *Diamond/Pearl* um título obrigatório. A primeira delas, obviamente, é a existência de criaturas inéditas. Entre os de maior destaque estão Parkia e Diarga, os pokémons lendários que ilustram as capas das duas versões do jogo. Ainda sobre os monstros de bolso, outra novidade interessante é que agora o dia é dividido em cinco partes: manhã, tarde, entardecer, noite e madrugada, sendo que certas espécies de pokémon só aparecem em horários específicos. Ou seja, quem pretende capturar todos terá um trabalho e tanto pela frente.

No sistema de jogo, a principal diferença entre *Diamond/Pearl* e o demais RPGs portáteis da franquia, claro, está no uso da caneta stylus e das duas telas do DS. Enquanto as batalhas são exibidas na tela superior, a inferior será usada para selecionar as opções disponíveis, o que promete deixar os embates mais ágeis. Batalhas multiplayer estão confirmadas, assim como o suporte para conexão com a internet e a compatibilidade com games lançados para GBA e com *Pokémon Battle Revolution*, futuro game do Wii.

Outros títulos que merecem sua atenção

- *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass*
Previsão: 2º semestre
- *Dragon Quest IX: Protectors of the Sky*
Previsão: 2º semestre
- *Diddy Kong Racing*
Previsão: Fevereiro
- *Final Fantasy XII: Revenant Wings*
Previsão: 1º semestre



Crackdown

Fato: policiais anabolizados combatem o crime organizado melhor que os outros

Na edição anterior, você conferiu o preview de *Crackdown*, game exclusivo do X360 que está sendo produzido sob a responsabilidade de David Jones, um dos criadores da série *Grand Theft Auto*. Pois bem, voltamos a falar do game por uma razão bastante forte: uma semana antes do fechamento desta edição, tivemos a chance de testar, por cerca de duas horas, na sede da Microsoft Brasil, uma versão 80% concluída do game. Nesse tempo, além de esmiuçar todas as opções do jogo, pudemos constatar o que já parecia ser óbvio: não só o produtor é o mesmo, como a mecânica de jogo também lembra demais tudo o que se vê na série *GTA*.

Liberdade acima de tudo

Utilizando uma engine gráfica proprietária, a produtora cuidou para que a liberdade do jogador fosse o foco da jogatina, assim como na série da Rockstar. No entanto, ela decidiu mudar o protagonista de lado – aqui, você faz parte da turma dos mocinhos, controlando um policial. A

trama se passa na cidade fictícia de Pacific City, tomada pelo crime organizado e todo tipo de contravenção imaginável.

Com isso em mente, seu dever é arrebanhar os marginais como, quando e da forma que quiser. E é exatamente assim que o game começa. Não há enrolação com vídeos intermináveis. Ao menos na versão que testamos, a partida começa com uma narração dando diretrizes básicas de onde estão os primeiros vilões, com indicação no mapa e só. Aqui se percebe uma novidade que pode causar estranheza num primeiro instante. As missões não surgem de forma ordenada. Aliás, nem de missão dá para chamar. Pense no seguinte: conforme o tempo avança, novos bandidos são localizados e mostrados no seu radar. Você vai atrás deles quando quiser. Aparentemente confuso, o esquema é divertido. Você pode estar na cola de um sujeito, arrebanhando toda a gangue do cara e, do nada, parar no meio, seguir para outro canto do mapa e iniciar outra caçada

Ficha Técnica

Plataforma(s): X360
Produção: Microsoft Game Studios
Desenvolvimento: Real Time Worlds
Gênero: Ação

previsão
Fevereiro
de 2007

... Para entender o jogo, lembre-se do seguinte: o que *GTA* criou, ele promete inovar...



Sem limites

Sim, o sujeito está saltando uma ponte. Acostume-se, pois quando menos esperar você estará fazendo o mesmo, encurtando caminhos e observando a multidão de cima. Um detalhe: muitas das orbes ficam escondidas nas áreas mais altas e de pior acesso. Logo, conseguir todas é um processo que requer extrema paciência, tanto para evoluir a agilidade do personagem quanto para encontrar o local certo para se pendurar e chegar até eles.

sem problema algum. E, claro, isso pode ser feito tanto a pé quanto a bordo de qualquer um dos veículos existentes no cenário. Bem no estilo *GTA* de ser, basta se aproximar e “pedir permissão” para usar os carangos – até o término do teste, não avistamos motocicletas nem aeronaves.

Meio surrealismo, meio RPG

Para entender a proposta do jogo, lembre-se do seguinte: o que *GTA* criou, *Crackdown* promete inovar. Pelo menos é a pretensão do jogo. A começar pela total falta de comprometimento com a realidade. O personagem que você controla tem poderes sobrehumanos – é quase um Hulk, para ser mais exato. Numa pitada de RPG, a ação frenética permite evoluir as cinco habilidades diferentes do sujeito (indicadas por barras que existem no lado esquerdo da tela): pilotagem, agilidade, força, uso de explosivos e manuseio de armas. O esquema para melhorá-los é coletar orbes específicas. As de agilidade, por exemplo, ficam escondidas pelo mapa. Já as que melhoram o uso das armas são liberadas a cada bandido que você elimina. O bacana disso é que, caso queira, dá



Tolerância zero

Por mais que você queira andar normalmente pelas ruas, não dá pra ficar muito tempo sem fuzilar bandidos. Eles sabem que você é um tira e, por isso, atacam sem dó



preview



Dupla dinâmica

Além da ação frenética em modo solo, *Crackdown* traz uma opção para partidas multiplayer em cooperativo, seja em tela dividida, seja online via Live. O que não se sabe é se há como personalizar os personagens. Repare na foto o visual todo esquisito do cara. É uma característica da gangue? Foi criado do zero? Alterado durante o jogo? Não dá para saber.

▶ para evolui-las antes mesmo de começar as missões propriamente ditas.

Em relação ao quesito agilidade, surge a principal prova de que realismo e *Crackdown* não se bicam. Quanto mais ágil o personagem se torna, mais alto (muito alto, mesmo) ele pode pular. Da mesma forma, é possível erguer qualquer elemento do cenário após evoluir o atributo força. Quer jogar um carro para deter um bandido? Vá em frente. Apenas tenha em mente que você não poderá fazer isso logo no começo do jogo.

Sem aviões?

Não encontramos nenhuma aeronave para pilotar na versão que testamos. Mas quem se importa? Dependendo do veículo e da rampa escolhidas, a sensação que se tem é mesma de estar dentro de um avião



Atirador de elite

No teste, apesar do curto tempo, chamou muita a atenção o bacana sistema de mira desenvolvido para o jogo, um detalhe que mostra como utilizar de forma criativa as ferramentas da nova geração. Você pode selecionar áreas distintas do alvo para focar os seus disparos. No caso de bandidos, dá para escolher entre pernas, braços, tronco e cabeça, sendo que cada parte reage de maneira diferente aos tiros: acerte o braço e o cara largará a arma que está carregando, atinja-o nas pernas e ele cairá no chão. O esquema também funciona com veículos: dá para fuzilar individualmente cada um dos pneus, o capô ou o tanque de combustível, o que causa uma explosão instantânea.

Eu tenho a força!

Coletando orbes específicas, você evolui os atributos do personagem. Esta imagem é uma amostra do que você pode fazer com a força no nível máximo



Violência suavizada

Em termos gráficos, parece que, para amenizar o grau de violência do jogo, a produtora preferiu usar um visual mais caricato. Utilizando o filtro cel-shading, o tiroteio ganha ares de desenho animado. Porém, pelo que vimos, tenha certeza de que se trata de algo tão ou mais violento do que *GTA*. Quem curte o gênero vai se esbaldar. Quem não, pode manter distância desde já.

O esquema "atire em tudo e todos" rola desde o primeiro instante. Os inimigos surgem em hordas imensas e não dão trégua. E como a munição existe aos montes, o banguê-banguê desenfreado não pára um instante sequer. Mesmo quando você resolver apenas perambular ou vasculhar o mapa à procura de orbes, os bandidos não dão paz. Nada mais óbvio: você é um policial, todos eles sabem e, por isso, o odeiam.

Nelson Alves Jr.

Aqui tem dica para detonar seu game

Game Master, sua revista multiplataforma



Edição 24 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: testamos PS3 e o Wii e revelamos os recursos de cada um, o funcionamento dos controles, reviews de games...
- ▶ No Guia Completo Detonado: DBZ: Budokai Tenkaichi 2 e Gear of War



Edição 23 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: PS3 ou Nintendo Wii? Confira o guia, compare o que cada um tem a oferecer e descubra qual é a sua cara
- ▶ No Guia Completo Detonado: Bully, o novo jogo dos criadores de GTA totalmente detonado



Edição 22 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: Testamos 10 jogos de PS 3 na feira de games em Tóquio: Devil May Cry 4; Heavenly Sword; MotorStorm Lair e muito mais...
- ▶ No Guia Completo Detonado: Lego Star Wars II



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



Edição 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

Só para quem é gamemaniaco!



Revista XBOX 360

- ▶ A Revista Oficial do XBOX no Brasil. Todo mês, os mais incríveis jogos do videogame da nova geração



Almanaque Nº 13

- ▶ Superalmanaque com 410 jogos para PS2. São 11.725 macetes, trapaças e senhas para 40 títulos do PlayStation 2



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)



Almanaque Detonados

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

**Para comprar
ligue para
(11) 3038-5050
ou 0800 55 76 67
e informe a
OFERTA 133**

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

**Acesse:
www.gameblog.com.br**

Para solicitar suas edições, preencha este cupom (original ou xerox) e envie por correio ou fax para a Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121 - CEP: 05510-900 - São Paulo - SP - Fax: (11) 3097-8583 - OFERTA 133

Revista	Edição	Qtde.	Preço	Total + Frete

*Fretes para postagem simples - 1 exemplar = R\$ 3,00 / 2 exemplares: R\$ 5,00 / 3 exemplares: R\$ 6,25 / 4 exemplares: R\$ 8,00 / De 5 a 9 exemplares: R\$ 11,75. Nas compras acima de R\$ 60,00 você pode parcelar em até 3x sem juros no cartão de crédito ou no pagamento em cheque. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones.

Cartão de Crédito: autorizo o débito de R\$ _____ no meu cartão: Amex Credicard Diners Visa Mastercard

De número (verso do cartão): _____ Validade _____

Envio de Cheque(s) via Correios: envie o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) à Editora Europa junto com este cupom

Depósito Bancário: faça um depósito no banco Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito junto com este cupom para o nosso fax: (11) 3097-8583

Nome: _____

Endereço: _____ Nº. _____ Bairro: _____

CEP: _____ - Estado: _____ Cidade: _____ Tel.: (____) _____

Celular: _____ RG _____ CPF _____

Ofertas válidas de 01/02/2007 a 28/02/2007 para compras efetuadas apenas pelo telefone, por pessoa física, enquanto durarem nossos estoques. O frete não está incluso no preço dos produtos.



Primeiros socorros

Na seqüência, o jogador poderá optar pela presença de um médico em seu esquadrão. Mas se por um lado ele fará com que os soldados feridos voltem à ativa, por outro não contará com o mesmo treinamento militar dos demais. Resumindo: use-o em combate só se não tiver outra alternativa

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

Mesmo sem mudanças drásticas, o novo episódio da série tem tudo para superar a versão anterior

Pode parecer simples, mas o processo de criação de um vídeo é tão trabalhoso quanto o de um jogo, explica David Jankowski, o diretor responsável pelo primeiro trailer de *Advanced Warfighter 2*. Isso porque, além do nível de detalhamento na modelagem dos personagens e na construção dos cenários, é preciso se ater a outros fatores importantes como trilha sonora e realismo dos acontecimentos. Tudo para chamar a atenção dos jogadores sem precisar apelar para artifícios inexistentes na versão final do game.

O trailer em questão é curto em duração, mas longo o suficiente para impressionar e dar uma amostra do que esperar do novo episódio da série.

Território familiar

Por se passar novamente no México – ao menos em partes, como você ficará sabendo logo mais –, fica evidente que a proposta da produtora é dar continuidade à trama iniciada na versão

anterior. Depois de ter seus planos de revolução frustrados pelas mãos do capitão Scott Mitchell e dos demais membros do esquadrão Ghost, os terroristas mexicanos decidem ameaçar os Estados Unidos com armas nucleares. Obviamente, fica a cargo de Mitchell e sua trupe impedir que o pior aconteça.

Embora a missão dos soldados tenha início na mesma área urbana da primeira versão, desta vez os confrontos não ficarão limitados a esse tipo de local, ocorrendo também em áreas rurais e até depois dos limites da fronteira com os Estados Unidos. Por conta disso, além dos inimigos humanos, o jogador terá de se preocupar com inimigos naturais, como tempestades de areia, altas temperaturas e a escuridão (aqui, o dia vira noite em tempo real) para ser bem-sucedido no cumprimento da missão. Em compensação, o esquadrão poderá contar com a ajuda dos guerrilheiros que vivem em vilarejos próximos ao coração do conflito para acabar com os criminosos.

Ficha Técnica

Plataforma(s): PS3/X360/PC
 Produção: Ubisoft
 Desenvolvimento: Ubisoft Paris
 Gênero: Ação

previsão
 2º semestre
 de 2007

Mais real que nunca

O fato de a engine ser a mesma do primeiro game não atou as mãos da equipe de desenvolvimento quanto à criação de novos efeitos visuais para tornar a experiência de jogo mais realista. Além de sombras que se formam e se movem de acordo com a virada do dia para noite, a fumaça das explosões reagirá de forma diferente a ventanias e obstáculos existentes nos cenários.



Recriação fiel

Diferentemente de seu antecessor, *GRAW2* não se passa inteiramente na área urbana do México. Haverá estágios em áreas rurais do país e até em território norte-americano. Para retratar todos esses lugares com o maior nível de detalhamento possível, a Ubisoft está usando fotografias e pesquisando dados históricos sobre os mesmos.



No ponto exato

O controle mais preciso dos aliados é um dos pontos-chave de *GRAW2*. Quando designados para uma posição do mapa, por exemplo, os soldados irão ao local exato que você lhes tiver indicado, e não a um perímetro próximo ao sugerido

Enemy armor and infantry support sighted

Target in motion
0.88 km NW

Go To target reached
Follow mode available

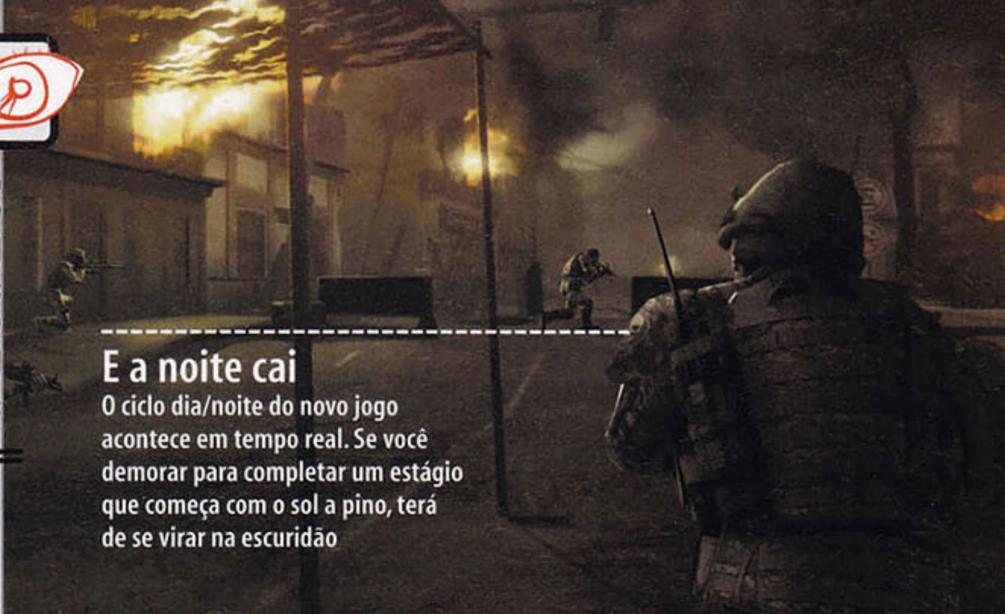
Bravo Team SITREP:
Hostile units confirmed
Preparing to engage

Status OK
Fuel OK
Encryption Integrity OK

UAV-C 80CMW648

STATUS

CYPHER UAV
FULL CONTROL VIEW



E a noite cai
 O ciclo dia/noite do novo jogo acontece em tempo real. Se você demorar para completar um estágio que começa com o sol a pino, terá de se virar na escuridão



...O esquadrão poderá contar com a ajuda de guerrilheiros que vivem em vilarejos próximos ao coração do conflito...

▣ Evolução tecnológica

A mudança que promete fazer toda diferença em *Advanced Warfighter 2* diz respeito ao futurista sistema chamado Cross-Com, a tecnologia embutida no capacete do personagem principal que permite, entre outras coisas, posicionar os demais membros da equipe em locais estratégicos para surpreender grupos de inimigos. Com a nova versão, intitulada Cross-Com 2.0, o jogador poderá expandir o visor usado para dar coordenadas aos soldados e veículos e deixá-lo em tela cheia, o que, segundo a produtora, facilita na criação de estratégias de combate e torna a movimentação dos aliados muito mais precisa.

Outra novidade de *GRAW2* é um veículo terrestre que atende pelo nome de MULE. Assim como os aéreos UAV Cypher e AH-64 Apache, ele também é controlado por meio do Cross-Com e pode ser usado para o

reconhecimento de áreas inexploradas e a localização de inimigos. Além disso, porém, ele terá outras funções interessantes: servirá como ponto de proteção móvel para os militares; como Rally Point, ou seja, o lugar onde poderá trocar os armamentos do personagem principal e de seus companheiros; e como um chamariz para os terroristas, fazendo com que eles sigam o veículo e, assim, deixem a passagem livre para o avanço do seu esquadrão. Embora não tenha a ver com tecnologia, o novo jogo contará com uma nova classe de soldado: os médicos. O que isso significa na prática? Que desta vez você não terá que se arriscar para reanimar os parceiros feridos, já que tal função ficará a cargo desses novos personagens.

Inteligência Artificial apurada

Apesar de a engine não ter sofrido nenhuma mudança drástica, a produtora se preocupou em melhorar a Inteligência Artificial. Do lado dos personagens aliados, a promessa da produtora é a de que eles não ficarão mais expostos durante os confrontos como aconteceu na primeira versão. Quanto aos oponentes, além de procurarem antecipadamente por cobertura, por exemplo, eles sempre

Nada de multiplayer?

Nada – ao menos por enquanto. Até agora, a Ubisoft não divulgou uma única informação sequer sobre os possíveis modos multiplayer de *GRAW2*. Contudo, se a empresa mantiver a tradição, pode ter certeza de que a jogatina entre amigos (ou inimigos, dependendo do caso) será ainda melhor do que na última versão.

tentarão surpreendê-lo. E mais: se você resolver usar o MULE para atrair a atenção deles e, porventura, escolher um trajeto muito próximo do seu esquadrão, pode ter certeza de que ficará em maus lençóis.

Matheus Bourg □



SO NA FRATELLO VOCE ENCONTRA!!!

Qualidade

Nota Fiscal

Procedência

Oficina Própria

11 ANOS
no mercado

Técnicos Qualificados

Garantia Estendida

1 ANO
nossa Garantia

A maior do Brasil

PS2 SLIM

Promoção 1

SOMENTE

R\$ 575,00

PARA PAGAMENTO À VISTA

OU APENAS
6 x R\$ 113,00
(SOMENTE NO VISA)

1 ANO DE GARANTIA

PS2

MODELO 75001

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

SEDEX

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

Assistência técnica especializada desde 1995!

SEU GAME COM TUDO!

Fratello Games®

Visite uma de nossas lojas

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 2º andar loja 215/216 -

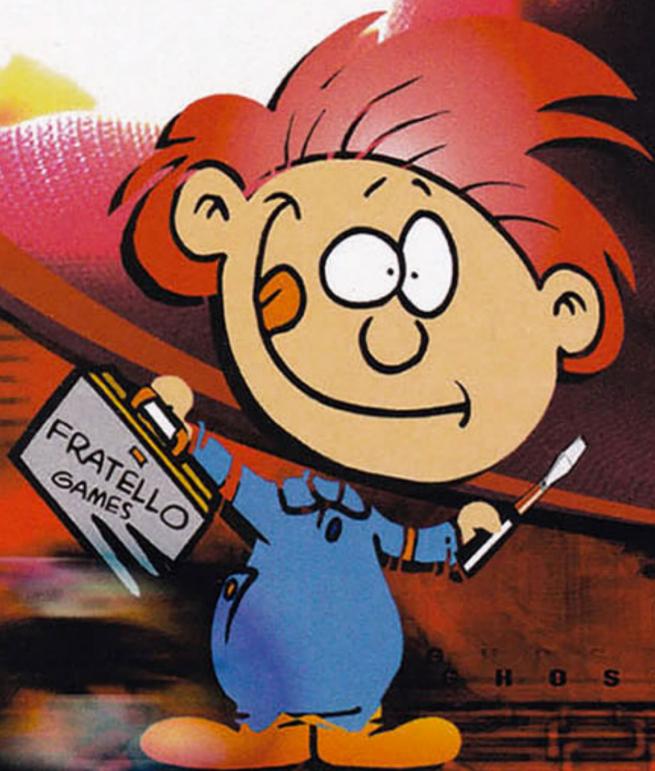
Fone: (011) 3362-2206 / Fone/Fax: (011) 3224-9418

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 364 loja 118 -

Fone: (011) 3333-2092

CEP: 01207-001 - São Paulo - SP

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





LEADERSHIP
GAMER

Prepare-se



6051 - Home Theater 5.1 Red
Disponível também na cor azul.



6709 - Kit Teclado
& Mouse Intruder



6102 Teclado Hunter
Disponível também na cor azul.

6022 - Sistema 2.1
Red in Blac



6860 - Mouse
Ótico Fighter



6861 - Mouse
Ótico Survivor



6730 Joystick
Pilot Pro



6941/6942 - Mouse
Ótico Gamer

www.leadership.com.br

e desafie seus limites



6703 - Gabinete
Gamer II - Blue Eye



6420 - Gabinete
Gamer XI Viking



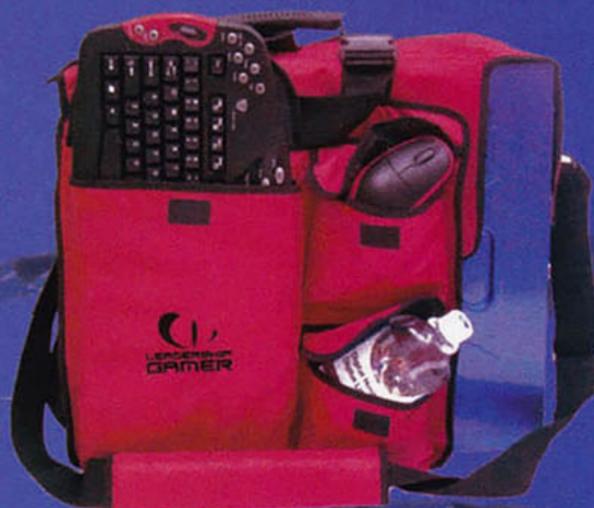
6404 - Gabinete
Gamer X Transformer



6705 - Gabinete
Gamer IV ET



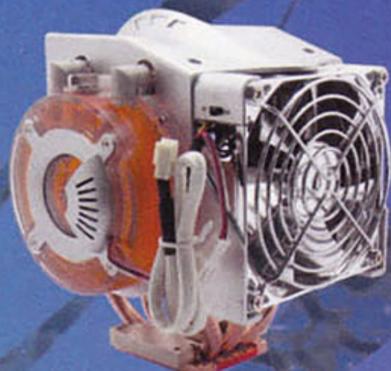
6952 - Gabinete
Gamer XII Viper
Disponível também
na cor azul.



6706 - Lan Party Bag



6430 - Gabinete
Gamer XIII XPower



6441 - Cooler
Silver Knight



6444 - Cooler
para HD



6443 - Cooler para
placa VGA.



6442 - Cooler
Iceberg



6447
Ventilador Fox



6717/6718/6719
Fontes Gamer Wireless

Conheça nossa linha em
www.leadership.com.br/hotsite/gamer
e nas melhores lojas do Brasil.

THE
LEADERSHIP
GROUP

World of Warcraft The Burning Crusade

Além de uma história que já rendeu alguns livros, *WoW* tem uma das jogabilidades mais abrangentes dos games – para jogadores casuais e hardcore. A nova expansão já deve estrear no auge e traz novidades como duas novas raças (Blood Elf e Draenei), novas dungeons, inimigos e todo um continente para ser explorado.





Há 20 anos fazendo revistas



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.



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 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.



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.



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



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.



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.



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

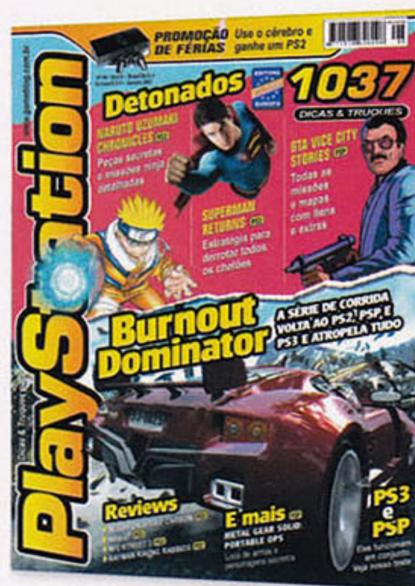
com garantia de qualidade



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.



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.



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.



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.



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.



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.



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.



A revista para quem busca uma alimentação equilibrada e consciente, com qualidade de vida para si e para o Planeta

ou acesse o site www.europenet.com.br





preview

Só uma amostra
 A faca de combate foi a escolhida para ilustrar as primeiras imagens do jogo, mas a produtora promete um arsenal com opções para todos os gostos



Ficha Técnica	previsão
Plataforma(s): PS3/X360	2º semestre
Produção: Não definida	de 2007
Desenvolvimento: Edge of Reality	
Gênero: Ação	

Cipher Complex

Quem disse que a furtividade é essencial nos games de espionagem?

“**Sam Fisher e Solid Snake** que me perdoem, mas o que realmente conta é a agilidade.” Este pode até não ser o lema de *Cipher Complex*, a atual menina-dos-olhos da produtora norte-americana Edge of Reality, mas certamente é isso que o protagonista do gamealaria caso pudesse expressar sua indignação em relação a seus futuros concorrentes diretos. De acordo com a produtora, as séries *Splinter Cell* e *Metal Gear Solid* se tornaram previsíveis com o passar do tempo, logo, é necessário buscar alternativas diferentes para não seguir pelo mesmo caminho trilhado por elas.

A proposta de *Cipher Complex* não é completamente nova, mas empolga justamente por ser contrária à das demais franquias. Quer um exemplo? O modo de agir do protagonista do game não é nada sorrateiro: ele evita as sombras e passa a maior parte do tempo executando ataques rápidos. Movido à adrenalina – literalmente –, ele é capaz de desacelerar o tempo e realizar uma verdadeira chacina antes mesmo que a primeira gota de sangue atinja o chão.

Um novo tipo de espião

O protagonista do game é John Sullivan, um

Em um piscar de olhos...
 Em imagens estáticas não dá para perceber, mas no game, o protagonista executa vários inimigos de uma só vez, antes mesmo que eles notem a sua presença no local





Mais que palavras
Dê uma boa olhada nesta
imagem. Precisa explicar como
o game vai funcionar no Wii?

Ficha Técnica

Plataforma(s): Wii/PSP
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Ubisoft Montreal
Gênero: Ação

previsão
Março
de 2007

Prince of Persia Rival Swords

Mas se preferir pode chamar
de *The Two Thrones* versão 2.0

Em se tratando de números, a Ubisoft é a produtora que melhor vem suprindo o Wii. O mais novo título a engordar essa lista, que conta com jogos como *Red Steel*, *Rayman Raving Rabbids*, entre outros, é *Rival Swords*, uma versão atualizada do episódio *The Two Thrones* e que também será lançada para o PSP – com características diferentes, é claro.

Mesmo com o lançamento previsto para março, o jogo ainda se mantém rodeado de segredos. O que se sabe até agora é apenas o óbvio: no novo console da Nintendo, os controles Wii Remote e Nunchuk serão usados para proporcionar combates mais intuitivos do que na versão original. Não é difícil imaginar como o esquema funciona, mas para poupar esforços, as primeiras imagens liberadas pela produtora trazem ilustrações que revelam os movimentos necessários para a realização de diversos golpes e ações diferentes.

Para quem ainda não teve a chance de jogar *The Two Thrones*, a trama é a seguinte: após derrotar Dahaka e salvar Kaileena, o Príncipe volta para a Babilônia em busca de paz. Ao chegar lá, no entanto, ele encontra a cidade em chamas e vê Kaileena ser aprisionada por seus próprios súditos. A razão disso tudo? Bom, é melhor você descobrir jogando, não? **Matheus Bourg**



...A proposta não é revolucionária, mas empolga justamente por ser contrária à das demais franquias...

soldado do exército norte-americano que, mesmo após ser traído no meio do campo de batalha e ficar hospitalizado durante anos, continua sendo um dos melhores membros da organização – eis a razão para ele ser escalado para a difícil missão do jogo: infiltrar-se em um complexo altamente protegido localizado em uma ilha próxima à Sibéria.

Agora que você já conhece o básico da trama, voltemos ao que realmente importa: a dinâmica de jogo citada no começo do texto. Todas as ações realizadas pelo personagem consomem adrenalina, que pode ser recuperada de três maneiras diferentes: esperando o tempo passar, eliminando inimigos ou injetando

seringas cheias da substância. Quanto à chacina mencionada anteriormente, o jogador poderá utilizar tanto armas brancas quanto armas de fogo para dar cabo dos oponentes – pudera, já que todos os armamentos deixados por eles ficarão à disposição de Cipher, um apelido pelo qual Sullivan é conhecido por outros combatentes. A produtora promete também uma diversidade enorme de ataques mano a mano, mas ainda não revelou quantos eles serão.

Com um foco tão forte no combate, você pode estar pensando que *Cipher Complex* é pancadaria do começo ao fim.

Não é bem assim. Além da Inteligência Artificial dinâmica dos inimigos fazer com que cada um deles tenha comportamentos próprios, o que promete originar situações bastante inusitadas, vale lembrar que o protagonista não é nenhum Super-Homem da vida e pode ser eliminado facilmente se for atingido por disparos certos. Para evitar que isso aconteça, o jogador poderá ativar um sensor que indicará, na tela do jogo, o quão exposto seu personagem está aos olhos dos adversários.

Matheus Bourg

Coisa de Cinema

Achou a trama de *Cipher Complex* básica demais? Pois saiba que há ainda muitos detalhes a serem revelados. E mais: o autor da história é ninguém menos do que Mark Bristol, que já criou storyboards para filmes conhecidos como *Amnésia*, *Equilibrium* e *As Crônicas de Narnia: O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa*. Ou seja: chinfrim, a trama do jogo definitivamente não será.



Segredo da vitória

Os cenários do jogo contam com elementos destrutíveis. Se utilizados na hora e da maneira certa, eles podem garantir o seu lugar na posição mais alta do pódio

Fatal Inertia

Velocidade é uma mero detalhe no primeiro game de corrida futurista da nova geração

Ficha Técnica

Plataforma(s): PS3/X360
Produção: KOEI
Desenvolvimento: KOEI Canada
Gênero: Ação

previsão
Fevereiro
de 2007

Não é muito comum encontrar um jogo de corrida, ainda por cima futurista, que faça uso da consagrada tecnologia Unreal Engine 3, mas esse é o caso de *Fatal Inertia*. Apesar disso, a divisão canadense da KOEI não quer que o game seja lembrado apenas pelo fato de ter um visual estonteante, mas também por contar com outros recursos, como simulação física, por exemplo, de primeira linha.

Para tentar conseguir esse resultado, os produtores decidiram apimentar um pouco as disputas: além da habilidade do jogador na pilotagem das naves para ultrapassar os oponentes, diversos tipos de armamentos poderão ser utilizados para atrapalhar o avanço dos mesmos. As armas disponíveis vão desde metralhadoras simples até esferas magnéticas que grudam na carcaça dos veículos e, dependendo do local atingido,

comprometem a estabilidade na hora de fazer curvas. Para as metralhadoras, a maneira mais eficaz de utilizá-las é atirando em elementos dos cenários – de cânions a grandes costas litorâneas – para desprendê-los e, assim, fazer com que eles acertem os adversários menos atentos.

As esferas magnéticas e os elementos destrutíveis dos cenários já provam que *Fatal Inertia* tem tudo para surpreender no quesito simulação física. No entanto, para deixar o jogo com

um realismo acima da média, a produtora está criando os veículos existentes em diversas camadas sobrepostas, o que abre um leque de reações que podem fazer de cada competição uma experiência única. Se você, por exemplo, destruir a parte mecânica de uma aeronave, ela não ficará de fora de competição instantaneamente, mas passará maus bocados em busca de reparos técnicos.

Como era de se esperar, principalmente por ser um jogo de corrida, modalidades multiplayer, tanto online quanto offline, estão nos planos da KOEI. **Matheus Bourg**

Diga adeus à exclusividade

Demorou, mas a produtora de *Fatal Inertia* finalmente revelou que ele também será lançado para o Xbox 360 – até então, o game era uma exclusividade do PS3. Não pense, porém, que a produtora planeja incluir conteúdos diferenciados em cada versão: as duas serão idênticas, goste você da idéia ou não.





Ficha Técnica

Plataforma(s): PC
 Produção: Electronic Arts
 Desenvolvimento: Maxis
 Gênero: Simulação

previsão
 Fevereiro
 de 2007



The Sims 2 Seasons

Primavera, verão, outono ou inverno? Não importa. Os Sims serão sempre um sucesso



Aprendendo

Os Sims poderão desenvolver novas habilidades a cada estação. Isso poderá deixá-los mais felizes e curá-los das angústias de suas vidas

Depois de brindar os fãs de *The Sims 2* com o recente *Bichos de Estimação*, a nova proposta da Electronic Arts é fazer com que os Sims curtam as estações do ano e suas principais características com *Seasons*, o quinto pacote de expansão (exclusivo para PCs) para o segundo jogo da série.

A proposta de fazer com que as condições climáticas influenciem na vida dos Sims não é totalmente inédita: um sistema que simula as estações era para ser incluído em *The Sims 2*, mas por causar diversos conflitos com outros aspectos do jogo acabou ficando de fora – naquela época, quem diria, tal recurso era inovador demais para a então nova criação de Will Wright.

Com *Seasons*, no entanto, esses problemas deixam de existir e fazem com que o jogador lide com as consequências causadas pelas quatro estações – outono, inverno, primavera e verão. Como na vida real, cada período terá suas peculiaridades e, além de apresentar fenômenos naturais diferentes, como tempestades de neve, chuvas e ventanias, influenciará de maneira drástica o emocional dos protagonistas do game. O impacto causado pelas estações funcionará de forma lógica: enquanto o inverno é a melhor pedida para estreitar laços familiares, construir bonecos de neve e providenciar aquecedores,

o verão é a temporada perfeita para a realização de churrascos e festas em piscinas lotadas de convidados. Sem deixar a tradição

de lado, a expansão adicionará seis tipos de profissão, novas peças de roupa e, devido ao clima, efeitos visuais e faixas sonoras inéditas.

Matheus Bourg



Ficha Técnica

Plataforma(s): Wii
 Produção: Square Enix
 Desenvolvimento: Square Enix
 Gênero: RPG

previsão
 2º semestre
 de 2007

Dragon Quest Swords The Masked Queen and the Tower of Mirrors

A série revê seus conceitos no novo console da Nintendo

Não espere de *The Masked Queen and the Tower of Mirrors* um game que siga à risca o tradicional estilo da série *Dragon Quest*. Embora muita gente tenha pensado que a estréia da franquia seria no PS3, a Square Enix decidiu optar pelo console da nova geração da Nintendo. Portanto, nada mais óbvio do que usar as funções dos controles sensíveis do aparelho para dar origem a um jogo completamente novo.

Originalmente previsto para chegar ao mercado no mesmo dia do lançamento do Wii japonês, o projeto foi adiado para a segunda metade de 2007. E, assim como não revelou o motivo para tal decisão, a empresa ainda não divulgou detalhes relevantes sobre a trama. Em relação ao esquema de jogo e à utilização do Wii Remote e da extensão Nunchuk, entretanto, alguns dados já foram liberados. Diferentemente dos demais jogos da franquia, o jogador não controlará o personagem livremente: o avanço pelos cenários ocorrerá de forma restrita, totalmente predeterminada.

Como já ficou claro nos vídeos e imagens liberados pela Square Enix, a principal utilidade do Wii Remote será nos combates, nos quais o jogador deverá empunhá-lo como uma espada para executar movimentos que serão transferidos para a tela da TV em forma de ataques. Se preferir usar magias, o jogador deverá apontar para o alvo desejado e pressionar o botão B. Casos os movimentos sejam bem-sucedidos, uma indicação surgirá na tela revelando uma oportunidade para desferir todos os combos especiais. **Matheus Bourg**





The Act

Ficha Técnica

Plataforma(s): PC
Produção: Cecropia
Desenvolvimento: Cecropia
Gênero: Aventura

previsão
Junho
de 2007

O gênero adventure volta à tona em um game ilustrado por ex-desenhistas dos estúdios Disney

Como nos velhos tempos

No final das contas, *The Act* nada mais é que um adventure com cara de desenho animado. Portanto, se você gostou de games como *Day of the Tentacle*, certamente vai curtir este aqui



Saca aquele game simples, que não oferece muitas opções em termos de jogabilidade, quiçá sistemas avançados de física e Inteligência Artificial, mas compensa a ausência de todos esses aspectos por causa do enredo para lá de bacana? Pois então, enquanto algumas pessoas classificariam tal jogo como dispensável, produtores como os do estúdio independente Cecropia enxergam nele um leque de possibilidades. *The Act* é um game desse naipe, que se vale de uma trama sólida e tem boas chances de laçar os fãs de clássicos como *Grim Fandango* e *Dragon's Lair*.

Como as imagens ao redor não nos deixam mentir, *The Act* não conta com um único elemento 3D – tudo rola em 2D, como em um desenho animado. E se você percebeu uma certa semelhança entre o visual do jogo e os clássicos da Disney, é porque elas realmente existem. É que toda arte do game foi criada por antigos desenhistas do estúdio que deu origem a Mickey e companhia.

Segundo a própria produtora, o título foi produzido para ser apreciado como se fosse um filme. O personagem principal é Edgar, um limpador de vidraças perdidamente apaixonado por uma enfermeira do hospital onde trabalha. Com uma deixa como essa, nem é preciso dizer

que o principal objetivo de Edgar é ganhar o coração da garota. Além disso, porém, ele terá que salvar seu emprego e manter seu irmão longe de encrencas.

Seguindo o estilo dos games citados acima, o sistema de controle de *The Act* será simples ao máximo. Na maior parte do tempo, somente o mouse será utilizado. Um exemplo de como o esquema funciona: em uma situação em que o jogador precisa passar por um grupo de médicos estando vestido como tal, colocar o cursor para a esquerda faz com que o personagem interaja com os "colegas",

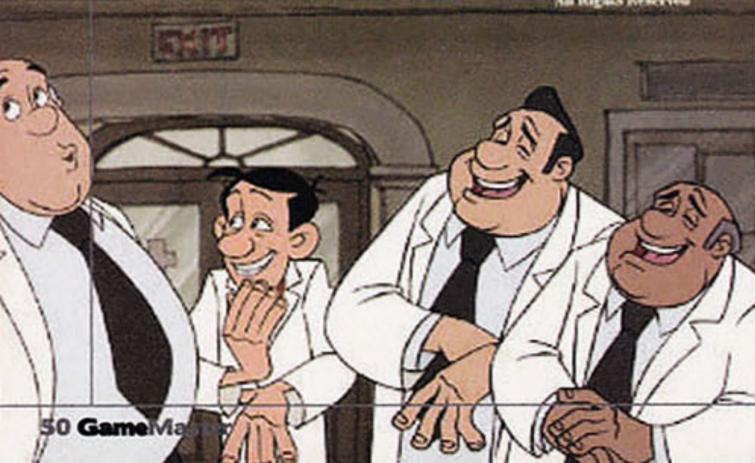
De olho no game

Quem quiser acompanhar o desenvolvimento do game, cujo lançamento está marcado para o mês de junho, pode ficar ligado no site da desenvolvedora: www.cecropia.com. Nele, além de conferir o primeiro trailer e algumas imagens de divulgação, é possível ler depoimentos das pessoas que já tiveram a chance de testá-lo.

enquanto que mover o cursor para o lado oposto faz ele caminhar normalmente.

A produtora vem testando a popularidade de *The Act* em quiosques e cafeterias existentes em diferentes em regiões dos EUA. E a aceitação, ao que tudo indica, vem sendo mais do que positiva.

Matheus Bourg





Ficha Técnica

Plataforma(s): PS2
Produção: Agetec
Desenvolvimento: Irem Software
Gênero: Aventura

previsão
Fevereiro
de 2007

Raw Danger

O game cujo objetivo principal do jogador é salvar sua própria pele, não a dos outros



Lição de moral

Depois de passar pelo sufoco vivido pelo protagonista em *Raw Danger*, é bem provável que você pense duas vezes antes de fazer qualquer besteira nos games politicamente incorretos que existem por aí

Algumas produtoras insistem em incumbir ao jogador a tarefa de impedir catástrofes inimagináveis – explosões nucleares, invasões alienígenas e por aí vai. *Raw Danger*, projeto ambicioso da japonesa Irem, no entanto, aposta na idéia contrária: em vez de sua pele arriscar tentando salvar os habitantes de uma metrópole futurista recém-inaugurada atingida por uma monstruosa enchente, o jogador, no controle de um jovem chamado Joshua, terá que se preocupar apenas em escapar ileso da situação.

Enquanto permanecer na cidade, será preciso coletar artigos de primeira necessidade como mantimentos, roupas secas e aquecedores (sim, em casos como esse, aquecedores podem ser considerados

como artigos essenciais para a sobrevivência). Mas a grande sacada é que não haverá restrições quanto à maneira utilizada pelo jogador para conseguir tais itens. Se preferir, você poderá iniciar relacionamentos amorosos para adquiri-los com mais facilidade, mas, caso seja uma pessoa independente, mesmo quando está jogando, será possível ficar livre para resolver tudo por conta própria.

Apesar de o esquema de jogo parecer pacato, seqüências cinematográficas de ação estão garantidas. Demonstrada recentemente à imprensa, uma cena mostra o protagonista, a bordo de um jet-ski, correndo contra o tempo para se safar de onda gigantesca.

Matheus Bourg

Redenção

É bem verdade que as Tartarugas vêm decepcionando nos game há um bom tempo, mas dê uma chance a esta versão. Afinal, ela está nas mãos da Ubisoft

Ficha Técnica

Plataforma(s): PS2/GC/X360/Wii/PC/PSP/DS/GBA
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Ubisoft Montreal
Gênero: Ação

previsão
Março
de 2007



Teenage Mutant Ninja Turtles

Filme e game marcam a volta das tartarugas fãs de pizza

Na maioria das vezes, um único deslize é responsável pela extinção de uma franquia, ainda que a mesma possua muito potencial. A franquia *Tartarugas Ninjas* é uma exceção a essa regra: mesmo depois de quatro games vergonhosos, ainda tem gente tentando reerguer a moral do quarteto formado por Leonardo, Michelangelo, Rafael e Donatello. A desafiante da vez, no entanto, é a Ubisoft, que planeja lançar a nova versão simultaneamente ao longa-metragem em animação em que ela é baseada.

No que diz respeito à ação, não estão previstas muitas mudanças: o objetivo, ao menos nas versões para consoles de mesa, continuará sendo usar as armas e habilidades únicas de cada personagem para espancar dezenas de inimigos ao mesmo tempo. Já em relação ao visual, a reformulação é total. Os gráficos em cel-shading foram deixados de lado e deram lugar a modelagens mais realistas – se é que se pode dizer isso de um título que é uma adaptação de uma animação em CG.

O game poderá ser jogado cooperativamente, logo, você terá a oportunidade de chamar os amigos para surrar arquiinimigos conhecidos, como Max Winters e Karai. **Matheus Bourg**





Só para fãs
É certeza de que *Fuzion Frenzy 2* terá melhorias em relação à versão anterior, mas nenhuma delas fará milagres. Se você não curtiu o primeiro jogo, também não curtirá este

Ficha Técnica
Plataforma(s): X360
Produção: Microsoft
Desenvolvimento: Hudson Soft.
Gênero: Casual

previsão
Fevereiro de 2007

Fuzion Frenzy 2

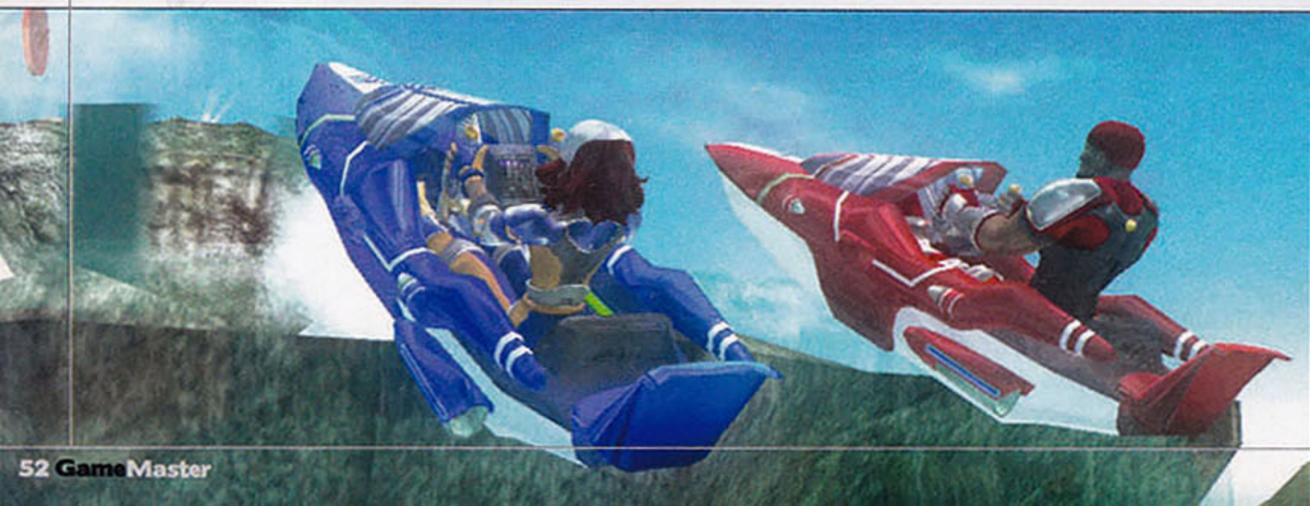
Novos minigames na segunda versão da gincana futurista exclusiva da Microsoft

Se você ainda não conhece a série *Fuzion Frenzy*, tente imaginar uma espécie de *Mario Party* futurista rodando nos consoles da Microsoft e terá uma boa idéia do que se trata. Em sua segunda versão, agora para o X360, a promessa é de reunir todos os aspectos positivos do primeiro episódio e ainda melhorar as opções que não agradaram a uma boa parcela de jogadores. Mas, se a demo disponível na Live estiver bem perto do que será a versão final, quem não foi muito com a cara do game no Xbox original continuará torcendo o nariz para ele.

Fuzion Frenzy 2 segue à risca os conceitos de um jogo "família", aquele que pode ser detonado em uma tarde de sábado ao lado de mais quatro pessoas

– todos os 40 minigames existentes permitirão jogatina multiplayer e, claro, terão suporte para partidas online. Os cenários seguirão a mesma linha da versão anterior, com uma atmosfera que reúne elementos de ficção científica e outras bugigangas tecnológicas.

Caso a analogia com a série *Mario Party* não tenha sido suficiente para você saber o que esperar de *FF2*, o jeito é descrever algumas das novas competições presentes. Em uma chamada Magma Escapa, os participantes são obrigados a fugir da uma onda de lava utilizando um jet-ski. Já na Thermal Detonator, os jogadores disputam em uma plataforma que, posicionada sobre um poço de lava, vai se desmanchando com o passar do tempo. **Matheus Bourg**



Ficha Técnica

Plataforma(s): Wii/PS2
Produção: Electronic Arts
Desenvolvimento: EA Los Angeles
Gênero: Tiro

previsão
Março de 2007

Medal of Honor Vanguard

A prova de fogo para saber qual dos controles funciona melhor

Último game da série *Medal of Honor* para o PS2, *Vanguard* também será o primeiro a aparecer no Wii. A história do jogo é contada através dos olhos do soldado Frank Keegan, oficial da 82ª divisão de pára-quedismo do exército norte-americano – coincidentemente (será?), a mesma divisão da qual faz parte o personagem Boyd Travers, protagonista da também ainda não lançada versão *Airbourne*. Assim como os demais jogos da série, os combates acontecerão nos mais diversos países da Europa, desde a ilha da Sicília, na Itália, até a tradicional Alemanha nazista da década de 40.

Por se tratar de um game destinado a plataformas cujo poderio gráfico não é tão grande quanto ao das novas máquinas da Sony e da Microsoft, sem contar os PCs, não espere por algo de muito especial nesse quesito. Mas se você já tem um Wii e pretende adquirir o jogo, tenha certeza de que ele fará jus ao potencial do console, em especial quanto à utilização dos controles sensíveis a movimento. **Matheus Bourg**

Começo e fim

Enquanto *Vanguard* é a possível despedida da série no PS2, o game marca também a estréia no novo console da Nintendo, com suporte as funcionalidade exclusivas dos controles e tudo mais



HOUSE GAMES

TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VIDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA



**CONFIRA NOSSA
LINHA COMPLETA
DE ACESSÓRIOS**



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

FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 24X*

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO:



VISITE NOSSO SITE: WWW.HOUSEGAMES.COM.BR

HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM

☎ 3326-0045

**ENVIAMOS NOSSOS PRODUTOS
VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.**

Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844
EM FRENTE A IGREJA STA. IFIGÊNIA

produzido por OPUS Fotografia - f:5506-9979



Usando a cabeça

Se quiser, o jogador poderá dar cabo dos oponentes na base da porrada, mas é usando os poderes especiais das cabeças mágicas disponíveis que a experiência deve se tornar realmente interessante

Dead Head Fred

Exclusivo do PSP, *Dead Head Fred* narra a história de Fred Neuman, um detetive particular de Hope Falls, uma cidade que, logo no início da trama, é arrasada por uma onda radioativa. Como resultado, os seres vivos sofreram alterações genéticas e os mortos voltaram à vida, inclusive Fred, que pouco antes da catástrofe é assassinado pelos mafiosos responsáveis pelo ocorrido. Ao contrário dos demais defuntos, no entanto, Fred não se transforma em um zumbi, já que seu cérebro se manteve conservado graças a experimentos feitos por cientistas. Mas apesar de a massa encefálica continuar intacta e junto ao personagem – conectada ao corpo por meio de tubos que saem de um compartimento de vidro cheio de água –, Fred perde a cabeça, literalmente. Eis aí a motivação do personagem: encontrar os criminosos para reaver sua cachola.

Para se livrar dos inimigos que surgirão em seu caminho ao longo da aventura, Fred poderá usar tanto socos e pontapés quanto os poderes especiais concebidos por diferentes cabeças mágicas espalhadas pelos cenários. Enquanto algumas são temporárias, como a que transforma o protagonista em uma poderosa rocha, outras serão permanentes e ficarão à disposição do jogador até o final da jogatina.

Além da troca de cabeças, outra característica incomum de *Dead Head Fred* é a maneira com que o personagem principal recupera a energia perdida nas batalhas: coletando sanguessugas e colocando-as sobre os ferimentos. Outro detalhe interessante é o fato de que, dependendo da cabeça, certos tipos de inimigo não atacarão Fred. **Matheus Bourg**

Pense duas vezes antes de perder a cabeça – você não vai querer enfrentar zumbis para conseguí-la de volta, vai?



Ficha Técnica

Plataforma(s): PSP
Produção: D3 Publisher
Desenvolvimento: Vicous Cycle
Gênero: Ação

previsão

Abril de 2007



Ficha Técnica

Plataforma(s): DS
Produção: Electronic Arts
Desenvolvimento: EA Japan
Gênero: Simulação

previsão

2º Semestre de 2007

Theme Park

Como gerenciar um parque de diversão usando só dois dedos

Se depender do suporte oferecido aos consoles da Nintendo atualmente, a divisão japonesa da Electronic Arts não tem encontrado muito tempo para descansar. Além de trabalhar em versões de séries como *SimCity* e *The Sims* – para DS e Wii, respectivamente –, o estúdio recentemente anunciou que *Theme Park*, outra franquia clássica da empresa, está a caminho do portátil de duas telas.

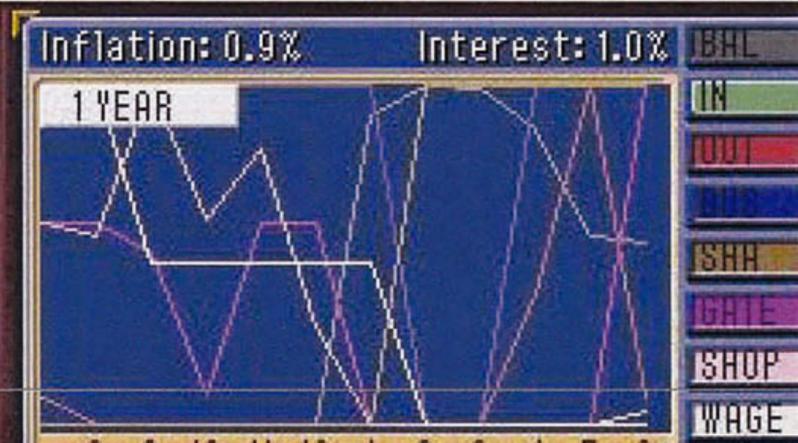
O objetivo do jogador na versão portátil é a mesma de sempre: criar um parque de diversões e mantê-lo em pleno funcionamento. E, graças ao fato de o DS contar com uma tela sensível, a jogabilidade também não sofrerá grandes mudanças, mantendo-se tão intuitiva quanto nos PCs. Além de personalizar o terreno onde irá

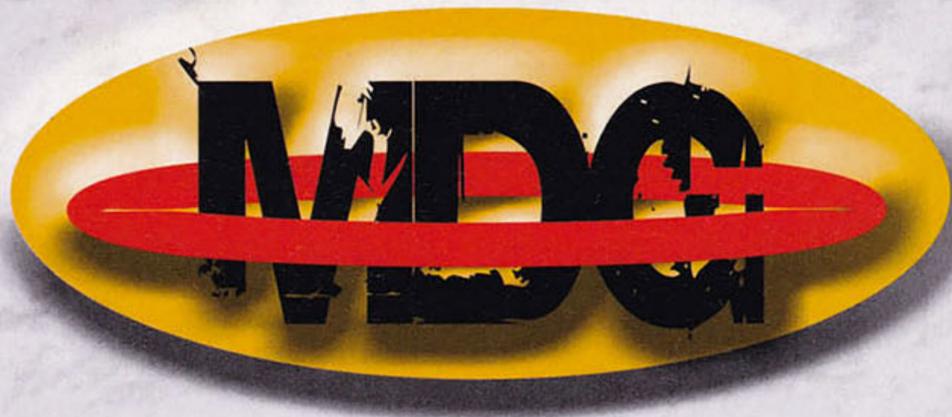
construir seu parque, o jogador terá acesso a um modo de construção em que poderá criar desde as atrações até a parte administrativa do empreendimento.

Embora o game esteja sendo desenvolvido em território nipônico, o lançamento da versão ocidental já foi confirmada pela EA. **Matheus Bourg**

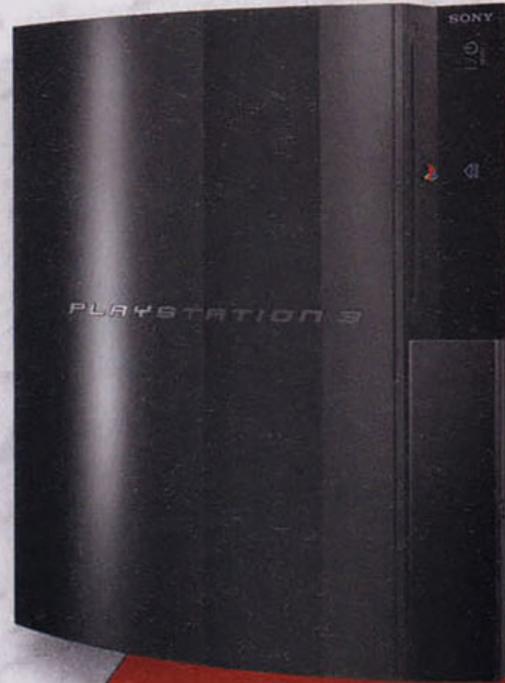


To confirm selections, check or circle the icons with the stylus.





MUNDO DOS GAMES



ATÉ 36X*
(consulte condições)

NOSSA PROMOÇÃO CONTINUA

QUERO TUDO!

AGORA EM VERSÃO TURBINADA



COMPRE COM TODO CONFORTO, NOS MELHORES SHOPPINGS DE SÃO PAULO
PREÇO E CONDIÇÕES DE PAGAMENTO IMBATÍVEIS.

(11) 3311-8617 / (11) 3311-8986

Loja 1 - Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º andar - loja 2043 SP/SP

Loja 2 - Shopping ABC - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP

www.mundodosgames.net / www.mundoplaystation.com.br



especial

melhores

Quando o papo é game, nada melhor que começar um novo ano lembrando os momentos mais marcantes do que passou

O ano passado foi um dos mais marcantes para o entretenimento eletrônico, afinal, não é sempre que acontece o lançamento de dois consoles de nova geração – o PlayStation 3 e o Wii, neste caso – e a chegada de um outro, o Xbox 360, ao Brasil. De janeiro a dezembro, uma série de fatos importantes aconteceu. Relembre todos eles nas páginas a seguir.

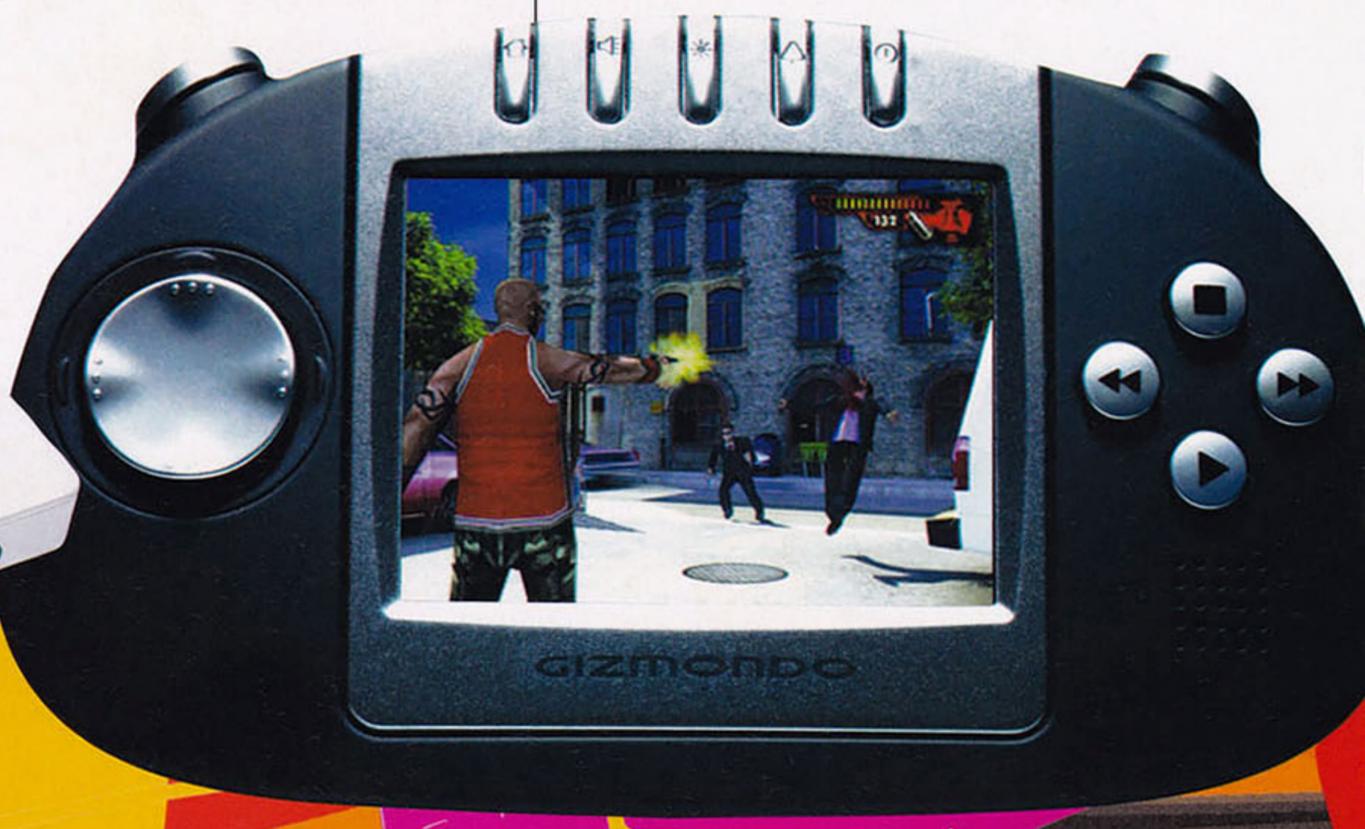
Ponto de partida

Logo no começo do ano, a Nintendo anunciou o **DS Lite**, uma versão remodelada do portátil. O tamanho 40% menor, a tela mais brilhante e algumas mudanças no layout, como o reposicionamento dos alto-falantes e do microfone, estavam entre as novidades. O Japão recebeu o aparelho primeiro, em março; em junho, foi vez dos Estados Unidos. Lançado em 2005, o **Gizmondo**,

videogame portátil com tecnologia GPRS e GPS produzido pela Tiger Telematics, não decolou e, com vendas desprezíveis, levou a companhia à falência. Em relação aos concorrentes DS e PSP, o Gizmondo era caro demais – custava US\$ 299 – e tinha poucos jogos, problemas fatais para qualquer dispositivo do gênero.

Em março, a Sony foi notícia ao realizar um evento intitulado PlayStation Business Briefing 2006, que, embora voltado a criadores de jogos e parceiros da indústria, trouxe uma notícia de interesse bem mais amplo: o PlayStation 3, até então previsto para meados do ano, chegaria somente em novembro. O principal motivo para o adiamento foram os ajustes do formato de mídia Blu-ray.

A Nintendo escolheu o mês de abril para anunciar o nome definitivo do seu novo console, até então conhecido como Revolution: o título



Quantos mais Lite...
...melhor. Um ano depois do lançamento da versão original, a Nintendo anunciou o novo modelo do DS. E o sucesso do portátil foi ainda maior

Falência à vista
Ninguém botou uma fé no aparelho a não ser a fabricante. Não deu outra: as vendas foram um fiasco e a empresa foi pro brejo

os e piores de 2006

Wii foi escolhido pela semelhança com a palavra "we" ("nós", em português), para simbolizá-lo como o "console de todos". Tratava-se também de um nome fácil de ser memorizado nos países ao redor do mundo.

Na E3 2006, uma das edições mais significativas da feira, as presenças do PlayStation 3 e do Wii, ambos em forma jogável, atraíram dezenas de milhares de jornalistas e membros da indústria a Los Angeles. Como de costume, as tradicionais conferências de Microsoft, Nintendo e Sony foram uma chuva de notícias e novidades bombásticas.

No evento da Microsoft, *Halo 3* e *Gears of War* roubaram a cena, mas para os brasileiros o que valeu mesmo foi a presença de Bill Gates, que subiu ao palco para anunciar a chegada do Xbox 360 a vários

países, entre eles o Brasil. A conferência da Nintendo, com clima de show, exaltou o sucesso do portátil DS e as características inovadoras e jogos do **Wii** – sem, no entanto, revelar data de lançamento e preço do videogame. Por último, a Sony divulgou o preço do PlayStation 3 (US\$ 499 pelo pacote com disco rígido de 20 GB e

Segredo de estado

O Wii foi mostrado publicamente pela primeira vez na E3 2006, que rolou em maio, mas os detalhes do lançamento – preço e data – só foram revelados em setembro

Descanse em paz, Playstation

Após aproximadamente 12 anos de uma admirável vida, a Sony decidiu interromper a fabricação do PlayStation, que chegou às prateleiras em dezembro de 1994, no Japão e, desde então, colecionou inúmeros feitos. Além de desbancar a Nintendo, tornando-se o novo líder entre os consoles domésticos, o aparelho foi o primeiro a ultrapassar a marca de cem milhões de unidades vendidas, deixando um acervo de mais de dois mil títulos.

Entretanto, a alma do PlayStation não morreu, já que tanto o PlayStation 3 quanto o PSP – além do próprio PS2 – têm um emulador capaz de rodar os jogos do console de 32 bits, que ainda recebeu uma versão com tamanho cerca de um terço menor, conhecida como PSone.

O PlayStation foi responsável por pérolas do naipe de *Final Fantasy VII*, *Metal Gear Solid*, *Resident Evil*, *Gran Turismo* e *Tekken*.





► US\$ 599 pelo pacote com 60 GB), as datas de lançamento (11 de novembro no Japão e 17 do mesmo mês nos Estados Unidos) e os detalhes do controle, o **Sixaxis**, sem fio, com design semelhante ao do Dual Shock 2 e sensibilidade aos movimentos.

A Tokyo Game Show 2006, em setembro, foi a única chance que os nipônicos tiveram de jogar o PlayStation 3 antes do lançamento. Resultado: em três dias, 190 mil visitantes abarrotaram o pavilhão de exposições do Makuhari Messe, o local onde o evento acontece. Sem estande da Nintendo, a Microsoft aproveitou para tentar atrair a atenção do público com *Blue Dragon* e *Lost Odyssey*, para o Xbox 360. E conseguiu.

No Brasil, os eventos de games tiveram altos e baixos: realizada em São Paulo, a Arena Gamer Expo (AGE) contou com expositores como Electronic Arts, Microsoft e Nintendo, mas foi uma decepção em termos de público; enquanto isso, o Rio de Janeiro recebeu a Top Game Show (TGS), que teve dez mil visitantes, mas poucas atrações relevantes; por fim, a Electronic Game Show (EGS), que tinha sua terceira edição programada

E3, um ano de Mudanças

Quem viu, viu; quem não viu não vai ver mais. Após 12 edições anuais, a Electronic Entertainment Expo (E3), a partir de 2007 será totalmente reformulada. O presságio para as mudanças, aliás, veio antes mesmo da E3 2006, quando a ESA (Entertainment Software Association), responsável pela organização da feira, estabeleceu normas mais severas para a contratação de "booth babes", modelos que, vestidas em trajes provocantes, promovem os produtos dos expositores.

Mas a bomba ainda estava guardada: meses após a E3 2006, a ESA anunciou mudanças radicais no formato da feira, que deixa para trás a cara de "show" e se torna um evento focado em pequenas reuniões e encontros com a imprensa e os membros da indústria.

A expectativa da E3 Media and Business Summit, em julho, na cidade de Santa Mônica, é receber cerca de cinco mil pessoas, todas convidadas pela organização. Adeus, booth babes!



Seis eixos

Depois da impressão negativa causada pelo modelo "bumerangue" do controle do PS3, a Sony voltou atrás e decidiu manter o mesmo visual do DualShock 2, o joystick do PlayStation 2

para novembro, foi cancelada sem maiores explicações.

O capítulo à parte foi a vinda do Video Games Live ao Brasil para duas apresentações, uma em São Paulo e outra no Rio de Janeiro. O

concerto, criado por Tommy Tallarico e Jack Wall, veteranos da indústria do entretenimento eletrônico, chegou ao País após apresentar-se nos Estados Unidos e Canadá. Foi a chance de ouvir orquestras brasileiras tocando músicas de franquias como *Mario*, *Zelda*, *Final Fantasy* e outros sucessos, com direito a show de luzes, telão e performances.

Em novembro, **PlayStation 3 e Wii** enfim foram lançados. Primeiramente, foi o console da Sony, responsável por um dos lançamentos de videogame mais tumultuados de todos os tempos: com poucas unidades disponíveis, tanto no Japão quanto nos Estados Unidos, as filas foram intermináveis, longe de atender a enorme demanda. Boa parte dos consoles foi parar em sites de leilão, vendida por valores estratosféricos.

A Sony prometeu levar aos Estados Unidos, inicialmente, 400 mil unidades, mas posteriormente ficou provado que, na verdade, menos da metade disso chegou às prateleiras. O Japão, por sua vez, ficou com

meros 100 mil aparelhos no lançamento, o que fez com que revendedores contratassem chineses para conseguir o maior número de PS3 possível. Nos EUA, houve assaltos, roubos e outros incidentes nos dias que se seguiram ao lançamento.

Com o Wii, a situação foi um pouco melhor, à medida que a Nintendo proveu às lojas com quantidades mais generosas do videogame. As filas e a escassez, em certos locais, foram inevitáveis, mas sem muita confusão. Os problemas só apareceriam após a chegada do aparelho, quando sucessivas queixas de consumidores quanto à fragilidade da correia do Wii Remote, o que levou a Nintendo a recolher as peças e trocá-las por uma versão mais reforçada.

A Microsoft colocou para download gratuito a XNA, ferramenta de criação de games para o Xbox 360. Com o aplicativo, a companhia desejava transformar a Live Arcade em uma espécie de "YouTube dos games", permitindo aos usuários colocar suas criações para download na seção de jogos casuais do console. ▶



DS vs. PSP

Em 2006, o mercado de portáteis viu quadros bastante distintos para o DS e o PSP. A chegada do DS Lite aos Estados Unidos, em julho, sacramentou um ano brilhante para o aparelho: o novo modelo impulsionou as vendas, transformando-se em uma verdadeira febre no Japão e em um grande sucesso na Europa e na América do Norte.

Para completar, uma coleção e tanto de títulos foi lançada, composta por *New Super Mario Bros.*, *Brain Age*, *Metroid Prime: Hunters*, etc.

Quanto ao PSP, o ano foi um reflexo das dificuldades da Sony em emplacar seu console, tanto como videogame quanto como reproduzidor de filme.

Mesmo assim, o portátil contou com uma safra respeitável, com *Metal Gear Solid: Portable Ops*, *LocoRoco*, *Daxter* e *Syphon Filter: Dark Mirror*, além de uma nova versão da série *Grand Theft Auto*.

Dificuldades e ressalvas

O ano de 2006 não foi um dos melhores para o portátil da Sony no que diz respeito a vendas, mas os donos do aparelho puderam curtir muitos títulos de primeira linha





especial



Um ano apagado

para o PC

Os meses demoraram a passar para os fãs de games para computador. À espera do Windows Vista, nova versão do sistema operacional da Microsoft, o PC teve um ano apagado, parte disso também em função dos lançamentos do PlayStation 3 e Wii, que receberam muito mais atenção da mídia e do público.

Dá para contar nos dedos de uma mão os grandes lançamentos do ano para a plataforma. Para os chegados em RPGs, valeu a oportunidade de, enfim, jogar *Neverwinter Nights 2*, sem falar no sucesso estrondoso de *World of Warcraft*, que chegou a 7,5 milhões de usuários.

No ramo da estratégia, *Company of Heroes*, da THQ, trouxe novos ares aos jogos inspirados na Segunda Guerra Mundial. Já *Battlefield 2142* levou a franquia a uma atmosfera futurista, enquanto *GTR 2* foi o melhor simulador de automobilismo do ano.

Bill Gates prometeu; então, no dia 1º de dezembro, a Microsoft do Brasil lançou o Xbox 360 em território nacional. É a primeira vez que um console chega ao País diretamente pelas mãos do fabricante. Por R\$ 2.999, o consumidor levava o pacote Premium, com três jogos – *Kameo*, *Perfect Dark Zero* e *Project Gotham Racing 3* –, além de uma frente removível extra. Os brasileiros ganharam o primeiro jogo para o console totalmente traduzido para o português: *Viva Piñata*, com seus jardins coloridos.

Mesmo em meados de dezembro, ainda havia tempo para mais uma surpresa: o retorno da série *Dragon Quest*, verdadeiro sucesso no Japão, a um console da Nintendo, após versões exclusivas para sistemas da Sony. O anúncio de *Dragon Quest IX: Hoshizora no Mamoribito* para DS deixou um gosto amargo na boca dos proprietários do PSP. **Théo Azevedo**

Panela velha da Sony

Com a nova geração finalmente estabelecida, GameCube, PlayStation 2 e Xbox viveram a incômoda – porém inevitável – estiagem de títulos, muito embora o ano tenha sido repleto de games excelentes para o console da Sony, como *Okami*, *Kingdom Hearts II*, *Final Fantasy XII* e *Guitar Hero II*. Uma “despedida” e tanto para o PS2.

Entretanto, mesma sorte não tiveram o Xbox e o GameCube. O primeiro, à sombra do Xbox 360, não recebeu nenhum grande título – ao menos, exclusivo, limitando-se a comemorar o sucesso de *Halo 2*, que permanece entre os preferidos da Xbox Live. O aparelho da Nintendo, por sua vez, disse adeus em grande estilo, com *The Legend of Zelda: Twilight Princess*. E foi só.



Diversão para todo mundo

Seja qual for a sua plataforma, bons games não faltaram no ano que passou. *Neverwinter Nights 2* (acima), *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (ao lado) e *Kingdom Hearts 2* (extrema direita) são apenas alguns exemplos

JUNTE-SE À NEVASCA!

Janetezz: Te peguei!

AtiradosdeBolas: Você é meu alvo.

Srta.Flor: Faça amor, não faça guerra!

Perdido: Onde estou?

O SNOWSTORM É UM JOGO PARA DIVERTIR-SE COM VÁRIOS AMIGOS. É SOBRE TÁTICA, ESQUIVA, HABILIDADE E... BOLAS DE NEVE. VOCÊ ESTÁ PREPARADO PARA JUNTAR-SE A MILHARES DE HABBOS E VENCER OS Oponentes?

PROVE EM HABBO.COM.BR/SNOWSTORM


HABBO™



Terceira ou primeira pessoa?

Diferentemente do que você pode estar pensando, *Lost Planet* não rola só em terceira pessoa. Se quiser, você jogá-lo do começo ao fim como um FPS, com visão em primeira pessoa. No entanto, fica o conselho: a opção padrão é, de fato, a melhor pedida.

Vitalidade

Para facilitar os combates contra criaturas gigantes, você pode usar as Vital Suits, mechs estilosos como este, armados até os dentes

Ficha Técnica

Plataforma(s): X360
Produção: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Jogadores: 1 (até 16 online)
Gênero: Ação

nota 8,5

Lost Planet: Extreme Condition

Gelo, monstros gigantes e ação frenética no segundo game exclusivo da Capcom para o X360

Há três momentos distintos enquanto se joga *Lost Planet*. O primeiro deles é o espanto com a qualidade visual: lindo, para dizer o mínimo. Como o game todo se passa num planeta congelado, os efeitos de nevasca mesclados às explosões são motivos suficientes para prender a atenção até dos mais exigentes. Não há o menor sinal de queda de frames em nenhum momento. Mesmo nas passagens mais confusas e lotadas de ação na tela, o jogo roda liso. Ainda no quesito gráfico, a arte do game merece destaque. Tudo o que se perde por causa do excesso de gelo do ambiente, o que justifica a ausência de construções em excesso, é compensado com as criaturas que você enfrenta. Além de criativos, os bichos são tão imensos que

praticamente não cabem na tela. Um exagero bem ao estilo japonês que ficou absolutamente irretocável em *LP*. E esse, possivelmente, é um dos elementos que mais chamam a

atenção no jogo. A Capcom resgatou um elemento muito comum na era dos 8 e 16 bit: chefes de fases imensos que exigem mais tempo do jogador para descobrir o ponto fraco da criatura do que propriamente a destruindo. É uma pitada de nostalgia que faz mais sentido para os jogadores das antigas.

Disso tudo, chega-se ao segundo momento. Sabe-se lá a razão, mas a produtora optou por colocar cortes abruptos durante os estágios. Para um jogo que tem uma história tão complexa e recheada de seqüências cinematográficas, fica estranho derrotar um chefe e simplesmente surgir um corte seco para uma animação num local completamente diferente de onde o personagem estava a segundos atrás. De toda forma, isso não chega a ser um demérito nem ofusca a qualidade geral da obra, no entanto, funciona como anticlímax em diversos momentos. Aliado a isso está um roteiro exageradamente forçado e, por vezes, previsível. Tudo bem que *LP* é uma ficção científica e isso o isenta das "viagens" dos roteiristas. Mas, da forma como os detalhes surgem, fica a impressão de

Quem é ela?

Poderíamos revelar o nome da garota ao lado, mas como sabemos que você vai descobrir jogando o game, preferimos não estragar a surpresa

que a produtora não quer que o jogador saiba o que está rolando. As informações, fragmentadas ao extremo, não prendem a atenção e acabam de vez com a graça, já que um piscar de olho basta para você perder o fio da meada.

O terceiro momento chega quando se percebe a falta de balanceamento entre as criaturas e os humanos que você enfrenta. Enquanto os bichos têm um comportamento próprio, o que exige uma maneira diferente de atacar de acordo com a espécie, os humanos são simplesmente estúpidos, a ponto de estarem a dois passos de você e não tomarem uma atitude. Ou, em casos piores, ficam na sua mira sem mover um músculo para se proteger ou contra-atacar. O que salva é que eles são minoria no jogo.

Agora, sem querer estragar a surpresa de ninguém, há uma pisada na bola que vai frustrar muita gente. Você passa 11 fases encarando bichos dantescos e chefes cada vez maiores e mais difíceis, para chegar ao último e broxar. A razão disso você mesmo confere quando chegar lá.

Vale a compra?

Com certeza. *Lost Planet* tem falhas, mas nenhuma grande o suficiente para impedir que ele seja considerado ótimo. Aliás, há muito mais qualidades do que erros.

Mesmo situado na neve, o jogo possui passagens em áreas fechadas. A mecânica de jogo apresenta pouca diversificação, mantendo o foco na ação intensa. O protagonista, Wayne, utiliza armas, pilota mechs (apelidados no game de *Vital Suit*) e tem um gancho para subir em lugares altos. O resto é tiro e mais tiro. Nada de enigmas ou coisas do gênero. Sua única real preocupação é manter o olho no marcador de energia vital, pois ela cai constantemente e a única forma de mantê-la cheia é destruindo objetos pelo caminho e matando os bichos. A melhor sacada disso, porém, surge durante os embates contra os chefes. Via de regra, você chega no confronto com a energia no osso. Então surge o único momento de estratégia do tiroteio: entender como derrotar a criatura antes de ficar com o marcador zerado.

Ainda que muitos possam considerar a parte solo curta – e, na verdade, ela é mesmo, ao menos na dificuldade normal – há a opção para disputas online, o que aumenta a longevidade do título. O tiroteio em rede é bastante divertido, principalmente por mérito do arsenal disponível. O que mais se vê são equipes correndo pela posse dos (poucos) Mechs acessíveis nos mapas. No entanto, mesmo sem tantas opções de estratégia em equipe como em *Gears of War*, o mata-mata desenfreado é tão bom quanto no título mais recente da produtora Epic Games. **Nelson Alves Jr.**



Só um conceito

HD Concept não é um game propriamente dito, mas como não saem novos games de PS3, resolvemos analisá-lo

Ficha Técnica

Plataforma(s): PS3
Produção: SCE
Desenvolvimento: Polyphony Digt.
Jogadores: 1
Gênero: Corrida

nota
8,5

Gran Turismo HD Concept

Nada mais é do que uma prévia de *GT5*, mas já está entre os melhores títulos do console

Você gastou milhares de reais para ser um dos primeiros seres humanos a ter um PlayStation 3? Então pode começar a fazer inveja aos amigos, pois as recompensas por essa dinheirama toda que você tirou da carteira estão começando a aparecer.

Depois das ótimas demos de *MotorStorm* e *Formula 1 Championship Edition*, os donos do novo console da Sony agora também podem baixar, pela PlayStation Store, a loja virtual do PS3, *Gran Turismo HD Concept*. A princípio, o título seria lançado como um game de verdade, mas depois que a produtora Polyphony Digital decidiu focar suas forças na criação de *Gran Turismo 5*, o projeto anterior acabou sendo liberado gratuitamente.

GTHDC serve mais para aguçar a curiosidade do jogador e despertar o desejo de compra da próxima versão, já que, com apenas uma ou duas horas de jogo, dá pra ver tudo o que há disponível nele – ainda assim, ele é tão legal que eu joguei bem mais do que duas horas. A princípio, o único carro disponível é o Suzuki Cappuccino, que, como o próprio nome diz, é café pequeno. Mas é só ir vencendo os desafios para habilitar outros veículos mais potentes, inclusive uma Ferrari 599. Estão

disponíveis apenas uma pista – Eiger Nordwand –, o modo de jogo Time Attack, ou seja, você contra o relógio, e só: nada de competidores controlados pela CPU, nada de desafios online nem modo para jogadores múltiplos em tela dividida. Por outro lado, há uma opção para baixar e assistir aos replays dos dez melhores corredores de todo o planeta.

Depois de bater os tempos estabelecidos com todos os dez carros existentes, versões mais “turbinadas” dos mesmos ficam disponíveis, assim como o modo Drift, cujo objetivo é acumular pontos com derrapagens nas curvas, e a possibilidade de percorrer a pista no sentido contrário. Mas até o lançamento de *GT5*, a Polyphony promete disponibilizar mais coisas, como um modo de fotografia, por exemplo.

Tirando o fato de os carros não sofrerem avarias (será que um dia isso vai mudar?), a simulação continua em alta, ainda mais se todas as assistências forem desligadas. E se você acha que os jogos de PS3 não são bonitos o suficiente para a nova geração, é melhor dar uma boa olhada neste aqui.

Quero só ver quando *Gran Turismo 5* ficar pronto... **Eduardo Trivella**

**Ficha Técnica**

Plataforma(s): Wii
 Produção: Konami
 Desenvolvimento: Konami
 Jogadores: 1 a 4
 Gênero: Ação

nota
7,0



Elebits

Caçá-los não é tão viciante quanto dizem por aí

Antes de mais nada, é necessário explicar o que são os Elebits. Espécie de gnomos elétricos, eles são usados pelas pessoas como fonte de energia para aparelhos eletrônicos. Em um certo dia, um raio cai do céu e a casa do protagonista do jogo, assim como o resto da vizinhança, fica às escuras. Sozinho, ele decide usar uma arma especial do pai, um pesquisador das criaturinhas, para capturá-las e, assim, normalizar a situação.

A partir desse ponto, você tem que andar pela casa, usando o analógico da extensão Nunchuk para movimentar o personagem, e o Wii Remote para apontar e atirar nos bichinhos, que ficam escondidos nos locais mais variados possíveis. Nos estágios, sua missão é capturá-los para alcançar um determinado nível de energia – medida em watts – antes do término do tempo. Depois de coletar uma certa quantidade de Elebits, a potência da sua arma aumenta e você pode levantar objetos mais pesados para encontrar ainda mais criaturas. É possível mover e mexer em praticamente todos os objetos existentes nos

cenários – dá até para colocar uma pizza dentro no microondas para cozinhá-la e, claro, expor novos bichinhos.

Caçá-los não é uma tarefa das mais simples. Além de fugirem e se esconderem embaixo de outros objetos ao serem encontrados, cada tipo fornece uma quantidade de energia. Há também alguns que melhoram e outros que danificam a sua arma.

Mas o que sobra em criatividade, falta em profundidade em *Elebits* – uma sina que vem sendo vivida pela maior parte dos jogos do Wii. A impressão que se tem é que a produtora não se decidiu sobre o foco do título: se ele seria uma espécie de minigame de longa duração ou um game propriamente dito. Isso porque, além de capturar os monstrinhos, você deve... capturar mais mostrinhos. A única hora em

**Chocante**

Cada espécie de Elebit fornece uma certa quantidade de energia. Para completar as fases, é preciso alcançar o nível indicado na tela. Por isso, não deixe nenhum fugir

que a experiência torna-se um pouco mais variada é nas fases que trazem exigências, como não quebrar objetos ou não fazer barulho para acordar os Elebits.

O visual do jogo é o oposto da interatividade com os cenários: os gráficos são muito datados – algumas fases são feias de doer. E mais: a baixa definição da imagem dificulta na hora de avistar algumas criaturas.

O modo multiplayer, com suporte para até quatro pessoas, é uma bagunça só – nesse caso, porém, uma bagunça negativa. Nele, a tela não fica dividida. O que rola é que cada jogador controla a câmera por um determinado tempo, facilitando seu lado e dificultando o dos demais. O problema, no entanto, é que não há um aviso indicando quando essa mudança vai acontecer.

Quer um jogo que demonstre bem as capacidades do Wii? Compre *Elebits*. Quer um game com diversão duradoura? Então fique longe dele. **Gustavo Petró**

Untold Legends Dark Kingdom

Pode acreditar: é o que há de pior no PS3 até agora



Além de fazer deliciosos quitutes, minha avó tem o costume de soltar provérbios na hora certa. Um deles define bem a situação de *Dark Kingdom*: "A pressa é inimiga da perfeição". A corrida contra o tempo para lançá-lo junto com o PS3 resultou em um título tão ruim, daqueles que dá vontade de pegar um machado e partir o console ao meio.

A sacanagem começa com a câmera, uma das piores que já vi. Sei lá por que, ela insiste em mudar sozinha de posição e atrapalhar nos ataques. E o pior: ela tem uma atração especial por permanecer atrás de árvores, pedras e montanhas. Se isso não for ruim o suficiente para você, prepare-se para apertar botões como nunca apertou antes, pois é só isso que você vai fazer durante o game inteiro – sem folga e sem trégua, contra alguns dos inimigos mais burros já incluídos em um game. E, além de eles caírem do céu (literalmente) para atacar seu personagem, todos parecem ter saído de uma máquina de xerox.

Quanto aos personagens principais, um é mais genérico do que o outro – embora seja possível melhorar suas habilidades em doses homeopáticas, assim como suas armaduras, que recebem novas peças encontradas pelos cenários. Mas o que é ruim fica ainda pior. As dublagens são péssimas, o som é repetitivo e a história é mais clichê que novela das oito. Exceto pelas capas dos personagens, que se comportam de maneira extremamente realista, o visual geral é simples demais.

Se alguém decidir lhe dar uma cópia do jogo de presente, não o jogue fora na frente da pessoa. Em vez disso, guarde-o para usar como disco de frisbee quando for passear no parque. **Gustavo Petró**

Ficha Técnica

Plataforma(s): PS3
Produção: SCE
Desenvolvimento: SOE
Jogadores: 1 a 2 (até 4 online)
Gênero: RPG/Ação

nota
4,0



Ficha Técnica

Plataforma(s): Wii
Produção: Sega
Desenvolvimento: Sega
Jogadores: 1 a 4
Gênero: Quebra-cabeça

nota
8,0

Quase perfeito

O Wii Remote provê uma precisão incrível no controle. Em compensação, o nível de desafio é, sem dúvida, o mais alto de toda a série

Super Monkey Ball Banana Blitz

A precisão no controle aumentou. A dificuldade também

É muito simples imaginar o

funcionamento de um jogo como *Super Monkey Ball* no Wii. Com controles sensíveis a movimento, era meio óbvio que os macaquinhos presos em bolas de plástico, mais cedo ou mais tarde, rolassem pelo console da Nintendo.

O jogo continua basicamente o mesmo: seu objetivo é levar os símios até o final de um pequeno labirinto, rolando dentro de uma esfera transparente. Como nos outros jogos da série, você não tem controle sobre a bola. Na verdade, você movimenta o chão, mexendo-o de um lado para o outro, para fazer com que os macacos rolem até onde você quer. Esses movimentos são feitos inclinando o Wii Remote, coisa que não é tão fácil a princípio. Para piorar um pouco as coisas, essa versão traz um novo movimento: o pulo, realizado ao apertar o botão A.

Com tudo isso, o alto desafio do jogo – marca registrada da série – cresceu ainda mais. A dor de cabeça já é sentida logo nos primeiros mapas, já que, além de equilibrar a esfera plástica em caminhos tortuosos, é preciso, ao mesmo tempo, coletar bananas, saltar buracos e desviar de obstáculos. Por sorte, os comandos respondem com muita precisão, o que evita frustrações maiores. É tudo uma questão de treino, paciência, mão firme e muita concentração.

O modo principal de jogo está um pouco curto, ainda mais considerando o histórico da

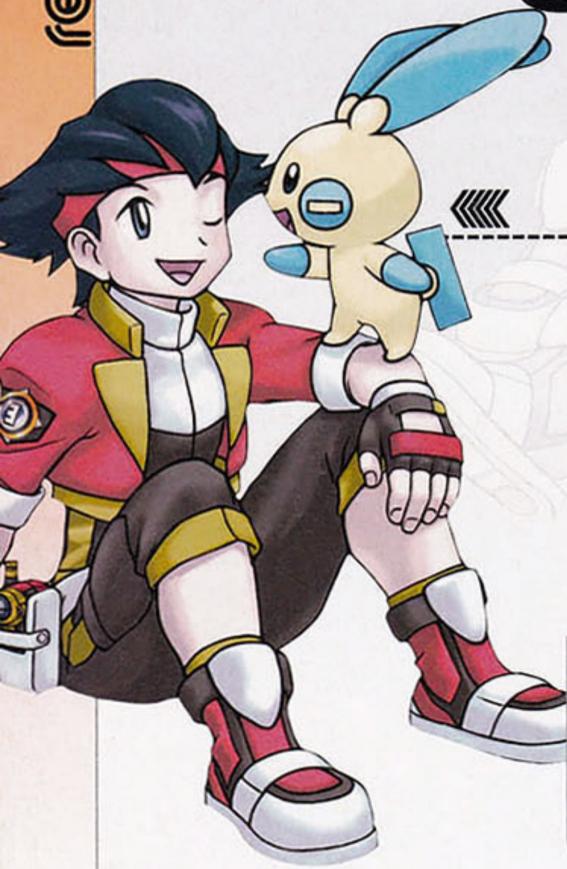


série, sempre cheia de fases e desafios. São dez mundos diferentes, cada um com dez fases, além de um bônus (em que você apenas coleta bananas) e – outra novidade dessa versão – uma luta com um chefe. Essa batalha final acrescenta variedade ao desafio, pois é necessário "atacar" o ponto fraco do inimigo com a bola plástica, saltando ou rolando sobre ele. Mais uma vez, parece simples no começo, mas não é.

Mas, para completar as horas de vida do jogo, *Banana Blitz* traz 50 minigames, alguns muito bem bolados. Sem dúvida, foram criados com o multiplayer em mente, pois, embora simples e, em certos casos, com alguns comandos confusos, jogá-los em galera é divertido. **Renato Viliegas**

Pokémon Ranger

O RPG tradicional ainda diverte mais



Nova missão

Em *Pokémon Ranger*, seu objetivo não é se tornar o melhor treinador de monstros do universo, mas sim preservar a harmonia entre eles e os seres humanos

Ficha Técnica

Plataforma(s): DS
 Desenvolvimento: HAL Lab.
 Jogadores: 1
 Gênero: Ação

nota 7,5

Depois do fracasso chamado *Mystery Dungeon*, tentativa de RPG em que você encarna um monstinho, deu até um certo frio na espinha ao saber que a franquia *Pokémon* iria apostar em mais um game não convencional. Diferentemente da amada saga principal, em *Ranger* você sai não por aí colecionando as criaturas, e sim tem a missão de preservar a harmonia entre as pessoas e os pokémons. Sua arma para isso chama-se styler, um tipo de aparelho que serve para acalmar os bichinhos mais agitados e ainda recrutá-los para ter ajuda em algumas missões.

Algumas contribuições de outros games da série e do gênero RPG estão presentes, mas a batalha ganha novo formato: aqui, você precisa circular o pokémon com a caneta stylus. Pode parecer fácil, mas a tarefa se complica ao longo do game e, por vezes, você enfrenta mais de um oponente ao mesmo tempo. O desafio está em dominar a nova técnica com precisão e rapidez.

De resto, todos os elementos bacanas da franquia estão lá: gráficos bonitinhos em 2D, um monte de missões e uma equipe rival – no caso, a Go-Rock Squad, uma organização que pretende explorar

os poderes dos monstros de bolso. Claro, o game apresenta uma história bem linear e com várias situações divertidas, exatamente como manda o protocolo. A adição foi o uso de habilidades específicas dos pokémons: um do tipo lutador pode, por exemplo, ser usado para chacoalhar uma árvore.

O proposta original da franquia, de colecionar os monstros, ainda funciona melhor, faz mais sentido. No entanto, mesmo com um começo mais lento, *Pokémon Ranger* é um avanço se comparado ao tedioso *Mystery Dungeon*. A jogabilidade apurada e afinada com as possibilidades do DS dá longevidade ao título. A única coisa que incomoda é a sonorização, ainda com cara de GBA. **Flávia Gasi**



Ficha Técnica

Plataforma(s): DS
 Desenvolvimento: Nintendo
 Produção: Artoon
 Jogadores: Plataforma
 Gênero: Ação

nota 8,5

Yoshi's Island DS

Um dinossauro solteirão e vários bebês

Tenho lembranças boas da época de ouro dos games, mas, hoje em dia, não consigo mais me divertir jogando títulos que terminei há mais de dez anos. No entanto, quando esses jogos são relançados e trazem recursos inéditos, não penso duas vezes antes de me candidatar para analisá-los – foi por isso que *Yoshi's Island DS* caiu na minha mão este mês.

Na verdade, ao contrário do que o começo do texto dá a entender, o game não é um remake. Acontece que o estilo de jogo e o visual são tão idênticos aos de *Super Mario World 2: Yoshi's Island* que, não fossem as novidades, qualquer um poderia confundir-lo com o clássico do SNES.

E quais são essas novidades? Para começar, tem os estágios que, graças às duas telas do DS, ganharam mais espaço vertical. Obviamente, isso torna a exploração mais difícil, já que, dependendo da posição dos personagens, nem sempre é possível visualizar elementos nos cenários. Para facilitar um pouco as coisas, é possível alternar os diferentes níveis das fases entre as duas telas e, assim, conseguir avistar o que está acima ou abaixo de você.

Mas a principal novidade aqui fica por conta dos novos personagens. Além do Baby Mario, Baby Peach, Baby Donkey Kong e Baby Wario estão disponíveis nesta versão. Cada um tem habilidades distintas que são necessárias para chegar ao final dos estágios ou alcançar locais inacessíveis com os outros dois.

Os únicos pecados cometidos pela produtora foram quebrar as fases em seções – uma vez passada uma parte, você não pode mais voltar para tentar coletar algo que esqueceu – e não permitir a troca de personagem fora delas. Se, por exemplo, você entrar com Baby Mario em um estágio cuja primeira seção guarda um item secreto que requer uma habilidade de DK mas não conta com nenhum ponto de troca de personagens, terá que terminá-lo com o macacão nas costas para, em seguida, jogá-lo novamente. **Felipe Azevedo**

Um de quatro

Baby Mario não é o único personagem que Yoshi carrega na nova aventura. Há também versões bebê de Peach, Wario e Donkey Kong





Ficha Técnica

Plataforma(s): GBA
 Produção: Square Enix
 Desenvolvimento: Square Enix
 Jogadores: 1
 Gênero: RPG

nota
8,5

Final Fantasy V Advance

Falta uma trama boa, mas as novidades compensam

Final Fantasy V Advance, remake para GBA do quarto episódio da série, é um daqueles jogos que parecem pequenos se comparados ao sucesso dos nomes que carregam. Mesmo sendo o último game dirigido pelo criador da série, Hinoboru Sakaguchi, ele não se destaca no quesito mais importante: a história. No entanto, apresenta características marcantes que influenciaram os melhores títulos da saga.

A principal delas é o sistema de jobs, com o qual você pode transformar um personagem do tipo guerreiro em mago, samurai, ninja, etc. – qualquer semelhança com as Materias de *FFVII* não é mera semelhança. Esta versão conta ainda com quatro novos arquétipos, desde jobs que garantem a habilidade de atacar todos os inimigos ao mesmo tempo até magos que podem envenenar e paralisar os oponentes. Além disso, há uma melhora na tradução do japonês, que vem acompanhada de novas referências de cultura na fala dos personagens. Infelizmente, porém, o número infinito de batalhas permaneceu.

Enfim, *Final Fantasy V Advance* é um jogo que vale mais pelas novas adições do que pela narrativa. **Flávia Gasi**



Tomate nele!

A dublagem desta versão é a pior de todas até hoje. Por esse motivo, não dá para ficar empolgado na hora de soltar o gogó

Ficha Técnica

Plataforma(s): PS2
 Produção: Konami
 Desenvolvimento: Benami
 Jogadores: 1 a 8
 Gênero: Musical

nota
8,0

Karaoke Revolution Presents American Idol

“Desculpe, mas você não canta tão bem assim”

Que a série é ótima, ninguém discute. No entanto, ela já começa a dar sinais de fadiga. Enquanto os três primeiros games foram ótimos e a versão country, uma meleca, *American Idol* é apenas razoável. A mecânica de jogo não sofreu nenhuma alteração – dá a impressão de que se trata de uma expansão, não de algo novo. A ideia de colocar uma adaptação virtual do programa de calouros gringo como pano de fundo deve ter surgido para tentar amenizar essa sensação.

Há sutis novidades, porém. A primeira delas é a inclusão de um modo de criação de cantores. Bem verdade que há poucas opções, mas, ainda assim, é melhor do que nada. O game tem compatibilidade com a câmera EyeToy, o que permite digitalizar o seu rosto em 3D e usá-lo nos personagens.

Por ser um jogo focado no multiplayer, a melhor mudança veio no aumento de participantes: de quatro saltou para oito. Independentemente da modalidade escolhida, dá para usar apenas um microfone ou dois para músicas em dueto – nesse caso, para disputas entre quatro duplas.

Em relação à seleção musical, desta vez a produtora manteve o foco em hits da década de 80. Há desde Elton John, com *Don't Let the Sun Go Down on Me*, a Poison e sua mela-cueca *Every Rose Has Its Thorn*. São 40 músicas no total, sendo que várias precisam ser destravadas, exatamente como já ocorria desde o primeiro título da série. A principal pisada na bola está na dublagem. As canções originais nunca foram usadas, então quem conhece o jogo já está acostumado a isso. Mas as gravações sempre trouxeram covers de qualidade, com vozes mais próximas possível das originais. Em *American Idol*, a coisa mudou completamente. Nenhuma das músicas tem semelhança com quem as canta de verdade. É difícil dizer se foi uma escolha para se aproximar do show que dá nome ao jogo, colocando vozes desconhecidas, ou por outra razão qualquer. Seja lá qual for a explicação, o resultado ficou ruim. O bacana desse gênero é o jogador se identificar com a música de que gosta, algo que simplesmente não rola nesta versão. **Nelson Alves Jr.**





Kirby Squeak Squad

Tão fácil que nem consegue empolgar

Ficha Técnica	nota 6,5
Plataforma(s): DS	
Produção: Nintendo	
Desenvolvimento: HAL Lab./ Flagship	
Jogadores: 1 (até 4 em rede local)	
Gênero: Plataforma	

Na minha opinião, *Canvas Curse*, estréia de Kirby no DS, é um ótimo jogo, daqueles que usam os recursos do aparelho de forma criativa e divertida. *Squeak Squad*, por outro lado, não é assim. No estilo plataforma, o game utiliza a tela sensível do aparelho apenas como inventário – ela equivale ao estômago do personagem, onde podem ficar armazenados até cinco itens.

Elite Beat Agents

Também conhecido como "Homens de Preto que sabem dançar"

O que *Elite Beat Agents* e *Guitar Hero* têm em comum além do fato de serem games musicais? Simples: ambos são o que há de melhor nos respectivos consoles para qual foram lançados. Mas, fora isso, trata-se de títulos totalmente distintos.

Ao contrário do fenômeno criado pela produtora RedOctane, o foco de *EBA* não está na trilha sonora, apesar de ela ser um dos destaques (você saberá mais daqui a pouco). Aqui, o que realmente faz valer a experiência de jogo são as situações hilárias das quais os protagonistas participam. Como o nome do game indica, eles são "agentes do ritmo", profissionais que ajudam pessoas em apuros por meio de performances motivadoras – é mais ou menos como se alguém pedisse arrego ao Chapolim Colorado e ele resolvesse os problemas da pessoa cantando e dançando.

A participação do jogador se dá da seguinte maneira: atento ao som que sai dos alto-falantes e à tela sensível, é preciso usar a caneta stylus para a tocar, no momento exato, os ícones que surgem de acordo com o no ritmo das músicas. No começo, claro, a quantidade e a velocidade com que eles aparecem não oferece muito desafio, mas depois do terceiro estágio você já passa a utilizar a opção Retry com uma certa frequência. Além dos ícones normais, que requerem um único toque na tela, existem os que percorrem trajetos pela tela. Nesse caso, é necessário acompanhar o ícone na velocidade certa.

Quanto à já citada trilha sonora, ela é composta só por versões de músicas conhecidas dos mais variados artistas: *Let's Dance* (David Bowie), *Material Girl* (Madonna), *Rock This Town* (Stray Cats), *The Anthem* (Good Charlotte), *Sk8er Boi* (Avril Lavigne), *Canned Heat* (Jamiroquai) e muito mais.

Além de novas dificuldades e músicas que são habilitadas depois que você completa o game no nível normal, *EBA* conta com modos multiplayer. Com um único cartão, dá para conferir amostras das músicas pela opção Download Play. Com mais cópias do game, no entanto, o modo de disputa entre times, para quatro pessoas, torna-se obrigatório. **Felipe Azevedo**



O atrativo do jogo está na principal habilidade de Kirby: engolir inimigos e assimilar as características deles. O que distingue esta das demais versões do mesmo tipo? A quantidade absurda de poderes diferentes, muitos com mais de três ataques disponíveis, realizados por meio de combinações de botões.

Com tanta variedade assim, você deve estar querendo saber a razão para a nota mediana, certo? Bom, o principal motivo é o nível de dificuldade, quase nulo. Acredite: depois de ver seu sobrinho de cinco anos jogando por mais de três horas seguidas sem chamá-lo uma única vez para pedir ajuda, pode ter certeza de que o desafio não é um dos pontos fortes do game. **Felipe Azevedo**

Ficha Técnica	nota 9,0
Plataforma(s): DS	
Produção: Nintendo	
Desenvolvimento: Inis	
Jogadores: 1 (até 4 em rede local)	
Gênero: Musical	

NDS GAMES

DESDE 1989

NA **NDS GAMES** VOCÊ ENCONTRA:

**ASSISTÊNCIA TÉCNICA
ESPECIALIZADA**

**OS MELHORES VÍDEOS GAMES
E PEÇAS DO MERCADO**

TEMOS OS MELHORES PREÇOS



PLAY ONE



PLAY 2



PLAY III



X- BOX 360



VOLANTE



GAME BOY



PLAY TWO



DREAMCAST



X- BOX



GAME CUBE



**CONTROLE
REMOTO**



MEMORY CARD



CONTROLE PS II



**COOLER
DE SLIM**



BASE DE SLIM



**CONTROLE
USB**

**TELEVENDAS:
(11) 3227-2732**

ACEITAMOS TODOS CARTÕES



BOLSA DE SLIM

RUA STA. IFIGÊNIA, Nº 184 - 5º 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

Ficha Técnica

Plataforma(s): DS
 Produção: Square Enix / Nintendo
 Desenvolvimento: Square Enix
 Jogadores: 1 (até 4 em rede local)
 Gênero: RPG

nota
7,5



Children of Mana

A saga retorna, mas nas telas do DS

Esta versão marca o retorno da saga, que teve início no SNES e ainda hoje é considerada uma das melhores do gênero. A passagem para o DS traz mudanças na jogabilidade e no formato de game, que ganha ação contínua, sem turnos, e labirintos maiores para o herói aniquilar monstros e chegar ao topo das torres. Não há variação no ritmo de jogo, mas, mesmo assim, as tarefas se tornam viciantes. Assim como a misteriosa história, que faz o jogador ficar grudado ao portátil. Nem mesmo a jogabilidade enfadonha faz com que o game perca o norte. Além dos gráficos bem delineados e da arte de fundo belamente produzida, vale testar o multiplayer para até quatro pessoas – um dos pontos altos do título. *Children of Mana* não tem o charme dos seus antecessores, mas vale boas horas de diversão. **Flávia Gasi**



Ficha Técnica

Plataforma(s): DS
 Produção: Ubisoft
 Desenvolvimento: Ubisoft Montreal
 Jogadores: 1 (até 2 em rede local)
 Gênero: Ação
 Também para: DS

nota
6,0

Star Wars Lethal Alliance

Ele realmente não tem a Força

O game conta como a Aliança Rebelde, comandada pela Princesa Léia, rouba os planos da construção da Estrela da Morte na série *Star Wars*. Quem faz esse trabalho sujo é a pistoleira Rianna, que tenta imitar a Lara Croft. Ela atira muito bem e se esquia dos inimigos fazendo malabarismos. Uma espécie de R2-D2 ainda ajuda nas missões, permitindo que ela alcance locais difíceis. O game, no entanto, agradará somente aos fãs, pois peca nos aspectos mais importantes de um jogo de tiro. O sistema de mira é arcaico: ele trava nos adversários automaticamente, dificultando a visão no meio do fogo cruzado, além de não ser preciso. Por outro lado, o visual é fiel à saga, apresentando construções e naves que aparecem nos filmes. Mesmo assim, o game fará até Yoda ter vergonha de estar em *Star Wars*. **Gustavo Petró**



Ficha Técnica

Plataforma(s): DS
 Produção: Nintendo
 Desenvolvimento: Brownie Brown
 Jogadores: 1 (até 6 em rede local)
 Gênero: RPG

nota
6,0

Magical Starsign

Genérico, infantil e com cebolas

MS parte para o humor logo de cara. A primeira coisa que você vai notar é que todos os personagens têm nome de algum tipo de comida, o que proporciona boas risadas. Entretanto, para os fãs de RPG, o jogo passa longe da perfeição na hora de se aprofundar na história ou mostrar a complexidade dos heróis e vilões. Mas não é isso que estraga a diversão. O encanto pelas horas divertidas, pelos gráficos cartunizados, pela sonorização sólida e pelo apelo ao formato mais clássico de RPGs poderia fazer de *Magical Starsign* um bom jogo. Isso, claro, não fosse a mediocridade do sistema de batalha e dos labirintos, no qual tudo é simples e infantil demais. Se o seu lance é personagens bonitinhos que devem salvar o mundo de um modo óbvio, o game cumpre seu papel. Se não, experimente uma linha mais amadurecida. **Flávia Gasi**



Ficha Técnica

Plataforma(s): DS
 Produção: Nintendo
 Desenvolvimento: Agenda
 Jogadores: 1 (até 8 em rede local ou online)
 Gênero: Tabuleiro

nota
9,0

Clubhouse Games

A evolução dos jogos de tabuleiro

Clubhouse Games tem o poder de fazer 15 minutos passarem em 12 segundos. Ele não é um jogo só, mas 42 jogos de mesa e de tabuleiro que são clássicos absolutos das tardes chuvosas na praia. Dos básicos Ludo, Damas e Paciência, aos complexos Texas Hold'em, Contract Bridge e Mahjong Solitaire, todos têm diversão garantida para todas as idades. A stylus proporciona uma navegação insuperavelmente fácil de aprender e os detalhadíssimos manuais de instrução ensinam todas as regras – embora exijam o conhecimento da língua inglesa. As músicas, do tipo lounge, não são enjoativas e grudam no ouvido sem torrar a paciência. Moral da história: não há jogo de tabuleiro que não fique 500% melhor quando jogado em uma tela sensível e com um modo online. **Fabio Bracht**



INICIAL GAMES

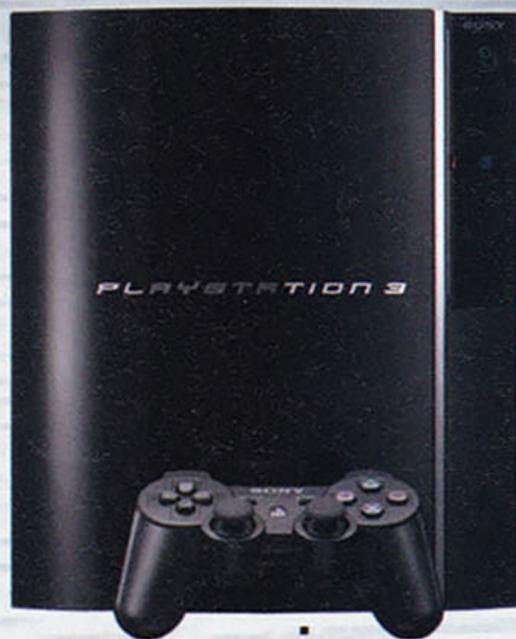
Sua Diversão Começa Aqui!

Sua loja definitiva!!!

Pra quê procurar se aqui tem tudo o que você quer ?

Os maiores lançamentos e as melhores promoções juntas num único lugar !!!

Exclusivo



Assinatura
GRÁTIS



Confira também
a promoção para
Nintendo Wii.

ACESSÓRIOS

Na compra do PlayStation 3, leve
GRÁTIS 06 meses de assinatura da
revista "Dicas & Truques p/ PlayStation".
Promoção válida também na compra
do PS2 e PSP.



SEDEX A COBRAR.

Você só paga quando receber.



Compre também pelo site

www.inicialgames.com.br



MEGASTAFF.com.br

12X no cheque ou carnê - 10X nos cartões       Descontos especiais a vista!

TELEVENDAS 19 3236-0056 OU 3267-2099

Loja 1 - Av. Campos Sales, 600 - Centro - Campinas - SP - Loja 22 - (19) 3236-0056
Loja 2 - Campinas Shopping - 940 - Jd. Do Lago - Campinas - SP - Loja 214 - (19) 3267-2163



Ficha Técnica
 Plataforma: PS2
 Produção: SCE
 Desenvolvimento: Level-5
 Gênero: RPG

lançado em
2002



Dark Cloud 2

Que o game é ótimo, ninguém discorda, mas dizer que ele supera *Zelda* já é demais

Pense bem antes de responder: será mesmo que a Level-5, produtora japonesa pra lá de conceituada, teria coragem de desenvolver um game que não fosse capaz de impressionar? Não ligou o nome à empresa? Então aqui vai dois exemplos para refrescar a sua memória: *Rogue Galaxy* e *Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King*. No caso de *Dark Cloud 2*, no entanto, ficou claro que impressionar nem sempre é sinônimo de sucesso de vendas.

O game dá continuidade à história do primeiro episódio – lançado pouco depois da chegada do PS2 ao mercado, em 2000 –, mas tem uma ênfase maior no conceito de viagem no tempo, o que resulta na utilização de dois protagonistas distintos: **Max** e Monica, vindos do passado e do futuro, respectivamente.

Basicamente, trata-se de um RPG com combates em tempo real. Contudo, o que chama a atenção e torna o game especial é a mecânica de evolução,



Infantil, mas soberbo
 O visual pode até ser infantil, mas está entre os mais impressionantes do acervo de jogos do PS2

3 Por que não rolou?
 A começar pela fórmula do jogo, que não segue os princípios convencionais de um RPG; fatores como a propaganda exagerada da Sony e o visual infantil do game foram os principais responsáveis por espantar os gamers que poderiam ter se apaixonado pela franquia.

aspecto indispensável no gênero. Isso porque, ao contrário dos demais, em *Dark Cloud 2* não são os personagens que evoluem, mas as armas utilizadas por eles, dando origem a novos exemplares de acordo com o desempenho do jogador.

Outro destaque do jogo é um sistema chamado Georama. Com ele, o jogador pode criar, transformar e reconstruir itens, acessórios e até mesmo as cidades e os vilarejos destruídos pelos vilões ao longo da trama.

Embora interessantes, esses recursos não foram suficientes para fazer com que o game cumprisse a promessa feita pela própria Sony: superar a série *The Legend of Zelda*, da Nintendo – se você está a par da política da empresa, deve lembrar que o mesmo aconteceu com *Killzone*, que, supostamente, seria o matador da franquia *Halo*. Deu no que deu...

Matheus Bourg

FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - ESTOQUES LIMITADO - PREÇOS SUJEITOS À VARIACÃO CAMBIAL - PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ FINAL DO ESTOQUE



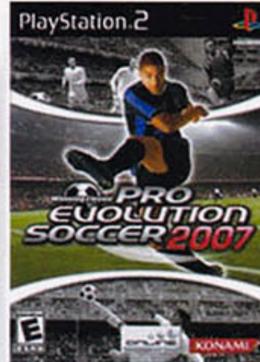
GHOST RIDER



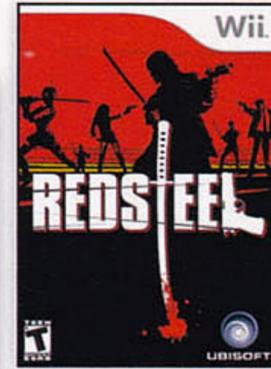
TEST DRIVE



ROGUE GALAXY



PRO EVOLUTION SOCCER 2007



REDSTEEL



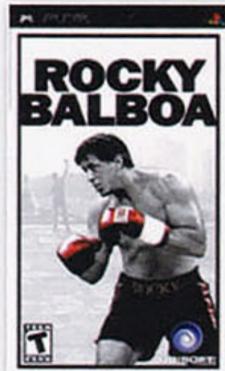
SONIC AND THE SECRET RINGS



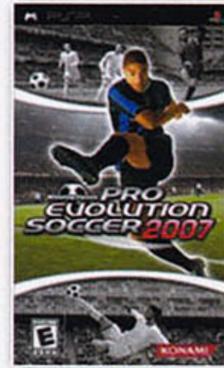
CODED ARMS CONTAGION



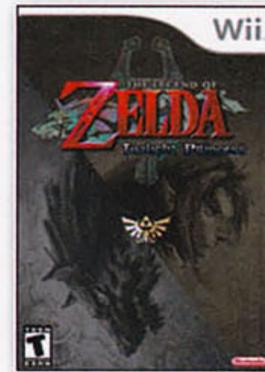
RATCHET CLANK SIZE MATTERS



ROCKY BALBOA



PRO EVOLUTION SOCCER 2007



THE LEGEND OF ZELDA



PRO EVOLUTION SOCCER 2007



CASTLEVANIA PORTRAIT OF RUIN

TUDO EM 6x

CONFIRA AS OFERTAS NO SITE

3825-7600

WWW.NETUNIA.COM.BR

PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO, SUJEITO A APROVAÇÃO DO CRÉDITO*

COMPRAS PARCELADAS EM 3 OU 6 VEZES SOFRERÃO ACRÉSCIMO



Wi-Fi

Livre-se do emaranhado de fios da barra sensorial oficial do console com esta versão alternativa

por Matheus Bourg

por completo



Não há como negar: a tendência mais forte dos últimos tempos no que diz respeito à tecnologia é, sem dúvida, a abolição total dos fios.

Popularizada por aparelhos portáteis como PDAs e Palmtops, a tecnologia Wi-Fi agora começa a invadir a indústria dos games com força total. O Xbox 360 já conta com acessórios (headset e volante para games de corrida) que funcionam sem a necessidade de fios, e tanto o PS3 (no caso, a versão com HD de 60 GB) quanto o Wii se conectam à internet por meio da tecnologia – sem contar que os três têm controles wireless.

Levando em conta tudo isso, surge a seguinte pergunta: por que um aparato tão simples quanto a barra sensorial do Wii requer um fio para se comunicar com o console? Se você já comprou um Wii e ficou com essa mesma dúvida enquanto olhava para aquele ninho de rato formado atrás do aparelho, saiba que já existe uma forma de resolver o problema.

De acordo com o slogan dos criadores do Wireless Sensor Bar, "menos fios é igual a mais diversão". O acessório, que está sendo comercializado pelo site da fabricante, funciona de maneira idêntica à barra original e é alimentada por baterias comuns de 9 volts (vendidas separadamente), que, em média, proporcionam 48 horas ininterruptas de diversão. Para quem gosta de conforto e organização acima de tudo, é um item obrigatório.

Produto: Wireless Sensor Bar

Fabricante: Wirelesssensorbar.com

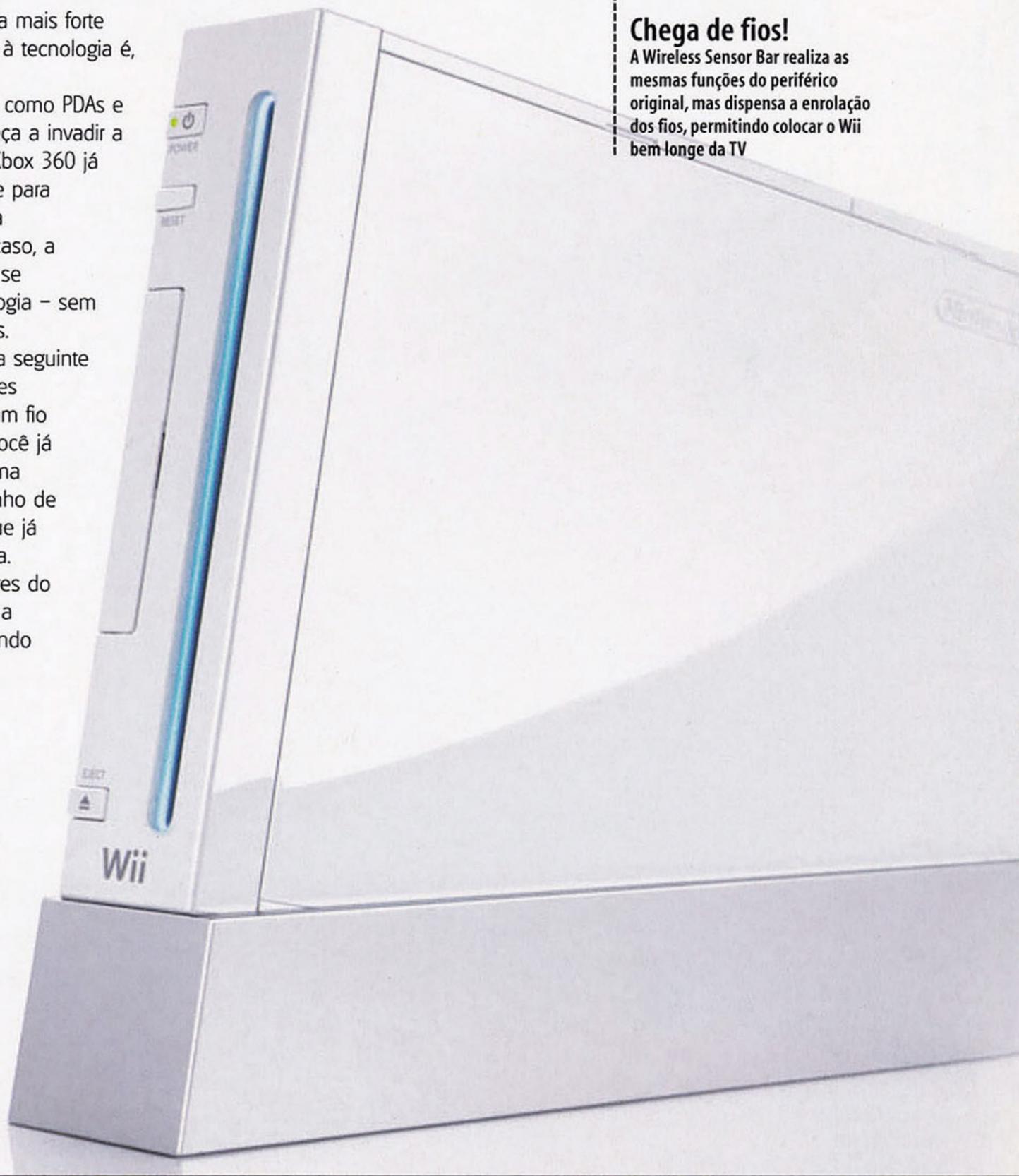
Preço: US\$ 30,99

Onde comprar:

www.wirelesssensorbar.com (EUA)

Chega de fios!

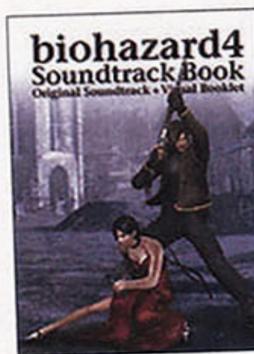
A Wireless Sensor Bar realiza as mesmas funções do periférico original, mas dispensa a enrotação dos fios, permitindo colocar o Wii bem longe da TV



Arcade como deve ser

Finalmente, a Madcatz anunciou um acessório realmente útil para os donos do X360. Batizado de Arcade GameStick, este controle foi desenhado especialmente para ser usado onde o joystick convencional do console mais peca: nas partidas dos jogos casuais da Xbox Live Arcade. Além de contar com todos os botões existentes no controle oficial e com a função Rumble, o acessório traz uma alavanca tradicional e, por meio de uma porta USB, também pode ser conectado ao PC. Nas lojas desde o final do ano passado, o Arcade GameStick vem acompanhado de três games clássicos: *Frogger*, *Time Pilot* e *Astropop*.

Produto: Arcade GameStick **Fabricante:** Madcatz
Preço: US\$ 59,99 **Onde comprar:** www.madcatz.com (EUA)



RE4 para ler e ouvir

Se você curtiu a trilha sonora de *Resident Evil 4*, o episódio mais recente da premiada série da Capcom, eis um lançamento que não pode passar batido: um livro que, ao longo de suas 48 páginas, conta com imagens do game e comentários dos produtores da obra. Como se isso não fosse suficiente, o livro vem acompanhado de dois CDs, que, ao todo, somam 62 faixas – algumas delas contêm explicações sobre o processo de criação das músicas.

Produto: RE4: Soundtrack Book **Fabricante:** Capcom
Preço: US\$ 25,00 **Onde comprar:** www.play-asia.com (Japão)

Menu Online

Fique por dentro das novidades disponíveis para compra nos mercados virtuais do PS3, do X360 e do Wii e descubra quais delas valem a pena

Conversão

Exceto pela loja virtual do PS3, na qual os itens são comercializados em dólar, no Wii e no X360 os produtos disponíveis são vendidos por meio de pontos (Wii Points e Microsoft Points, respectivamente). Para saber quantos reais você vai precisar desembolsar para comprar algo nesses dois consoles, faça as seguintes conversões: US\$ 1,25 = 100 Microsoft Points US\$ 1,00 = 100 Wii Points

Xbox Live Marketplace



Nova missão

O universo de *The Elder Scrolls IV: Oblivion* já não é grande o suficiente para você? Então o jeito é meter a mão no bolso e adquirir o pacote *Knights of the Nine*, que prolonga ainda mais a vida útil do épico trazendo não apenas novos personagens, armas e itens, como um novo mistério ao game.

Produto: Knights of the Nine Quest
Fabricante: Bethesda Softworks
Preço: 800 Microsoft Points

Valor Map Pack (Call of Duty 3)

Fabricante: Treyarch
Preço: 800 Microsoft Points

Jogo Novadrome (Live Arcade)

Fabricante: Stainless Games
Preço: 800 Microsoft Points

Acessory Packs (1, 2, 3) (Viva Piñata)

Fabricante: Rare
Preço: 90 Microsoft Points (cada pacote)



Decoração

A compra dos pacotes do *Viva Piñata*, além de deixar o seu jardim mais bonito, faz os habitantes ficarem muito mais felizes

PlayStation Store

PS1 direto para o portátil

Clássicos como *Crash Bandicoot*, *Tekken 2*, *Syphon Filter*, *Hot Shots Golf 2* e *Cool Boarders* invadiram a loja online do PS3. Os games fazem parte da estratégia da Sony de disponibilizar, pelo novo console, games de PS1 que podem ser transferidos e jogados no PSP (é necessário que o portátil esteja atualizado com o firmware 3.0 ou superior).

Produto: PS One Classics
Fabricante: Diversos
Preço: US\$ 5,99 (cada jogo)

Jogo Go! Sudoku

Fabricante: Sumo Digital
Preço: US\$ 2,99

Jogo Blast Factor

Fabricante: Bluepoint Games
Preço: US\$ 9,99

Jogo Lemmings

Fabricante: Team17 Software
Preço: US\$ 2,99

Pura diversão

Agora, os games que viraram clássicos no PS1 podem ser jogados em qualquer lugar no portátil da Sony. E o melhor, é que eles não são caros



Wii Shop Channel



Clássico vampiresco

O primeiro game da série *Castlevania* a ser lançado para o SNES finalmente chegou à rede online do Wii. A história de *Super Castlevania IV* acontece na década de 60 e narra a saga de Simon Belmont em sua empreitada para derrotar Conde Drácula e seu exército, desta vez em um vilarejo europeu.

Produto: Super Castlevania IV
Fabricante: Konami **Preço:** 800 Wii Points

Super Mario Bros. (Virtual Console)

Fabricante: Nintendo
Preço: 800 Wii Points

Urban Champion (Virtual Console)

Fabricante: Nintendo
Preço: 500 Wii Points

Street Fighter 2: The World Warrior (Virtual Console)

Fabricante: Capcom
Preço: 800 Wii Points



It's me, Mario!!!

Essa é a chance de os mais jovens conhecerem a primeira aventura do encanador, considerada um verdadeiro clássico da era 8 bit



Porque todo mundo tem direito à diversão

CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN (DS)



Prêmios do Boss Rush

Detone cada uma das fases em determinado período de tempo (ou inferior) e ganhe os seguintes prêmios:

- Anel Astral: fase Course 1 em 1 minuto.
- Illusion Fist: fase Course 2 em 5 minutos.
- Capa invisível: fase Course 1 em 3 minutos.
- Record 1: fase Course 2 em 3 minutos.
- Record 2: fase Course 3 em 3 minutos.
- Armadura Scout: fase Course 3 em 5 minutos.

ELEBITS (Wii)



Modos extras

- Challenge Mission:** recolha o segundo Pink Elebit.
- Eternal Mission:** pegue o terceiro Pink Elebits.
- Score Attack:** pegue o primeiro Pink Elebit.

– Elementos secretos

- Aroma Unit:** ganhe o título de "King of Surveillance" após detonar o último chefe.
 - Berserk Elebits:** receba o título de "King of Capture" após detonar o último chefe.
 - Extreme Silence:** ganhe o título de "King of Noise" após detonar o último chefe.
 - High Power Mode:** detone o terceiro chefe e veja a animação.
 - Main Unit:** acabe 5 missões do Challenge.
 - Worn Capture Gun:** detone 10 missões do Challenge.
 - Alpha Wave Unit:** acabe 15 missões do Challenge.
 - Permanent Homing Laser (desativa o Vacuum Laser):** termine 20 missões do Challenge.
 - Limit Release (Level para o Capture Gun):** termine 25 missões do Challenge.
 - Permanent Vacuum Laser (desativa o Homing Laser):** consiga 25 rank S no Normal Mission.
- Itens raros
- Após detonar o terceiro chefe, procure e recolha os itens nas respectivas fases indicadas:
- Fixed Radar Unit:** Level 3
 - Repair Unit:** Level 6
 - Sensible Shoes:** Level 8
 - Auto Repair System:** Level 12
 - Camouflage Unit:** Level 11
 - Item Boost Unit:** Level 18
 - Capture Range Expansion:** Level 20

ELITE BEAT AGENTS (Wii)



Commander Kahn

Basta detonar todos os sons e modos de jogo (Breesin, Crusin, Sweatin e Hard Rock!).

– Episódios extras

- Consiga determinado rank e libere uma nova fase:
- Bonus Episode 1 (Cher - Believe):** 4th Rank (Captain of Soul).
- Bonus Episode 2 (Jackson 5 - ABC):** 6th Rank (King of the Beat).

Bonus Episode 3 (Destiny's Child - Survivor): 9th Rank (Legendary Agent).

– Modos extras

- Hard ROCK!:** termine o Sweatin.
- Sweatin:** complete o Crusin.

FINAL FANTASY V ADVANCE (GBA)



Música especial

Detone o game para liberar a canção do seu jogador na opção extra do menu principal do game.

GEARS OF WAR (X360)



Pontos e mais pontos

Saiba como conseguir o máximo de pontos na Gamescore da Live:

- Always Remember Your First (10 pontos):** detone um Versus Ranked Match.

- Act 1 on Casual (10 pontos):** complete o Act 1 na dificuldade Casual.
- Dom-Curious (10 pontos):** complete um capítulo cooperativo como Dominic Santiago (em qualquer nível de dificuldade).
- Act 5 on Casual (10 pontos):** complete o Act 5 na dificuldade Casual.
- Act 4 on Casual (10 pontos):** complete o Act 4 na dificuldade Casual.
- Act 3 on Casual (10 pontos):** complete o Act 3 na dificuldade Casual.
- 2 on Casual (10 pontos):** complete o Act 2 na dificuldade Casual.
- Zen and the Art of Reloading (10 pontos):** consiga 25 Perfects Active Reloads.
- Time to Remember (10 pontos):** recupere 23 COG Tags.
- Prison Breakout (10 pontos):** complete a fase tutorial em qualquer nível de dificuldade.
- It's a Massacre (10 pontos):** detone 100 inimigos em Ranked Matches com a Chainsaw.
- Mercenary (10 pontos):** complete todos os Acts na dificuldade Casual.
- Don't You Die On Me (10 pontos):** ressuscite 100 teammates nos Ranked Matches.
- Don't Hate the Player (10 pontos):** detone um Ranked Match com pontuação máxima.
- A Series of Tubes (20 pontos):** complete 50 Ranked Matches.
- Can't Touch Me (20 pontos):** vença 10 Ranked Matches sem perder rounds.
- Capital Punishment (20 pontos):** detone 100 inimigos nos Ranked Matches com uma execução.
- Clusterluck (20 pontos):** mate 3 inimigos em tempos diferentes (e em qualquer dificuldade).
- Act 1 on Hardcore (20 pontos):** complete o Act 1 na dificuldade Hardcore.
- Curb Appeal (20 pontos):** mate 100 inimigos no Ranked Matches com o Curb Stomp.
- Act 5 on Hardcore (20 pontos):** complete o Act 5 na dificuldade Hardcore.
- Act 4 on Hardcore (20 pontos):** complete o Act 4 na dificuldade Hardcore.

Act 3 on Hardcore (20 pontos): complete o Act 3 na dificuldade Hardcore.

Act 2 on Hardcore (20 pontos): complete o Act 2 na dificuldade Hardcore.

Domination (20 pontos): complete 10 capítulos cooperativos como Dominic Santiago (em qualquer nível de dificuldade).

Soldier (20 pontos): complete todos os Astc na dificuldade Hardcore.

The Money Shot (20 pontos): mate 100 inimigos em Ranked Matches com tiros na cabeça.

The Nuge (20 pontos): detone 100 inimigos em Ranked Matches com Torque Bow.

I Spy with My Little Eye (20 pontos): mate 100 inimigos em Ranked Matches usando Longshot.

Honor-Bound (20 pontos): ressuscite 23 COG Tags (em qualquer dificuldade).

Fall Down Go Boom (20 pontos): mate 100 inimigos nos Ranked Matches com o Boomshot.

Zen and the Art Part 2 (20 pontos): consiga 5 Perfect Active Reloads numa mesma rodada.

A Dish Best Served Cold (30 pontos): detone o General RAAM na dificuldade Hardcore.

Around the World (30 pontos): vença qualquer partida do tipo Versus.

Broken Fingers (30 pontos): acabe com Corpser na dificuldade Hardcore.

Commando (30 pontos): complete todos os Acts na dificuldade Insane.

CAct 1 on Insane (30 pontos): complete o Act 1 na dificuldade Insane.

Act 2 on Insane (30 pontos): complete o Act 2 na dificuldade Insane.

Act 3 on Insane (30 pontos): complete o Act 3 na dificuldade Insane.

Act 4 on Insane (30 pontos): complete o Act 4 na dificuldade Insane.

Act 5 on Insane (30 pontos): complete o Act 5 na dificuldade Insane.

Don't Hurt 'Em (20 pontos): mate 100 inimigos em Ranked Matches usando Hammer of Dawn.

Pistolero (20 pontos): detone 100 inimigos em Ranked Matches usando uma Pistola.

For the Fallen (30 pontos): recupere todos os COG Tags (em qualquer dificuldade).

I Can't Quit You Dom (30 pontos): complete todos os Acts no cooperative usando Dominic Santiago (em qualquer dificuldade).

Is It a Spider (30 pontos): elimine 100 oponentes em Ranked Matches com Grenade Tag.

Mix It Up (30 pontos): vença um Ranked Match em todos os modos Versus.

My Love for You Is Like a Truck (30 pontos): detone Berserker na dificuldade Hardcore.

Seriously (50 pontos): mate 10.000 jogadores humanos nos Ranked Matches.

GUITAR HERO 2 (PS2)



Combinações do rock

Usando a guitarra (não funciona no Dual Shock 2), pressione os comandos no menu principal:

Modo Performance: amarelo, amarelo, azul, amarelo,

amarelo, laranja, amarelo, amarelo.

Air Guitar: amarelo, amarelo, azul, laranja, amarelo, azul.

Modo cabeça de bola: azul, laranja, amarelo, laranja, amarelo, laranja, azul.

Modo cabeça de macaco: laranja, azul, amarelo, amarelo, laranja, azul, amarelo, amarelo.

Modo cabeça de fogo: laranja, amarelo, laranja, laranja, amarelo, laranja, amarelo, amarelo.

Modo cabeça de cavalo: azul, laranja, laranja, azul, laranja, laranja, azul.

Hyper Speed ativado: laranja, azul, laranja, amarelo, laranja, azul, laranja, amarelo.

GOD HAND (PS2)



Roupas extras

(Carnival, Devil Hand, Karate Beat e Olivia's Bunny Girl)

Basta detonar o game uma vez a acessar a loja para escolher uma das roupas.

Chihuahua Race: termine

o segundo estágio e converse com o vendedor da loja.

Fighting Ring Challenges: basta terminar o primeiro estágio.

KIRBY SQUEAK SQUAD (DS)



Mundo secreto

Para acessar a torre que fica no centro do World Map, recolha todas as partes do mapa de cada mundo. Lá,

você poderá ganhar novas habilidades, como a Bubble e a Triple Star Rod.

– Modos especiais

Modo Boss Endurance e um bolo (para sua coleção): basta completar o game uma vez.

Modo Extra: recolha todas as 120 caixas do Adventure.

LOST PLANET: EXTREME CONDITION (X360)



Todas as pontuações

Saiba o que você precisa fazer no game para ganhar pontos no gamescore da Live:

Mission 01 Cleared (10 pontos):

complete a missão 01.

Mission 02 Cleared (10 pontos): complete a missão 02.

Mission 03 Cleared (10 pontos): complete a missão 03.

Mission 04 Cleared (10 pontos): complete a missão 04.

Earth Explorer (10 pontos): encontre todos os alvos da missão 1.

Storm Explorer (10 pontos): encontre todos os alvos da missão 2.

Meteor Explorer (10 pontos): encontre todos os alvos da missão 4.

Mirage Explorer (10 pontos): encontre todos os alvos da missão 3.

Mission 05 Cleared (15 pontos): complete a missão 05.

Mission 06 Cleared (15 pontos): complete a missão 06.

Mission 07 Cleared (15 pontos): complete a missão 07.

Aurora Explorer (15 pontos): encontre todos os alvos da missão 5.

Thunder Explorer (15 pontos): encontre todos os alvos da missão 6.

Tornado Explorer (15 pontos): encontre todos os alvos da missão 7.

Mission 08 Cleared (20 pontos): complete a missão 08.

Mission 09 Cleared (20 pontos): complete a missão 09.

Mission 10 Cleared (20 pontos): complete a missão 10.

Blizzard Explorer (20 pontos): encontre todos os alvos da missão 10.

Rainbow Explorer (20 pontos): encontre todos os alvos da missão 9.

Volcano Explorer (20 pontos): encontre todos os alvos da missão 8.

Mission 11 Cleared (30 pontos): complete a missão 11.

Stardust Explorer (30 pontos): encontre todos os alvos da missão 11.

Ace Medal (30 pontos): recolha 10 Ace Medals nas disputas do Elimination (online).

Conqueror Medal (30 pontos): recolha 10 Conq. Medals nas partidas online do Post Grab.

Elimination Medal (30 pontos): recolha 10 Elimination Medals nas partidas online do Team Elimination.

Grand Slam (30 pontos): consiga todos os quarto tipos de medalhas das disputas online.

Hunting Medal (30 pontos): recolha 10 Hunting Medals nas partidas online do Fugitive.

Chain Killer (50 pontos): nas batalhas online, procure 10 oponentes consecutivos sem morrer.

Head Hunter (50 pontos): acerte na cabeça de 50 inimigos nas partidas online.

Moth Hunter (50 pontos): detone a traça gigante (Giant Moth).

Online Century (50 pontos): entre em mais de 100 disputas online.

Online Master (50 pontos): alcance o level 50 nas batalhas online.

Worm Hunter (50 pontos): detone o verme gigante (Giant Worm).

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS (PSP)



Dificuldade Extreme

Basta detonar o game.

Camuflagem Stealth:

detone o game com o nível de tecnologia 99.

– Personagens secretos

Use uma das senhas abaixo no menu principal e libere novos personagens:

Cunningham: JUNKER

Elisa: THE-L / **Eva:** EAPPLE

Ga Ko: !TRAUMER / **Ocelot:** R.R.R.

Gene: ERBE / **Null:** Hunter-n

Paramedic: PM-EMS

Python: LQ.N2 / **Raikov:** IVN -RV

Sigint: DARPA-1 / **Sokolov:** SATURNV

Teliko: T.F-ACID / **Ursula:** PK +ESP

Venus: MGA2VE / Zero: 1+2-3

NEED FOR SPEED CARBON (PS2)



Comandos tunados

Pressione os botões durante a tela principal do game:

Dinheiro extra: ↓, ↑, ←, ↓, →, ↑, ■, ▲

Crew Charge ilimitado: ↓, ↑, ↑, →, ←, ←, →, ■

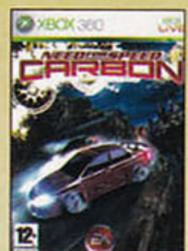
Speedbreaker ilimitado: ↓, →, →, ←, →, ↑, ↓, ■

NOS infinito: ←, ↑, ←, ↓, ←, ↓, →, ■

Adesivo NFS: Carbon: →, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ■

Adesivo Cardboard Box and Driver: ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ■

NEED FOR SPEED CARBON (XB/X360/GC)



Códigos nitrados

Pressione um dos comandos na tela principal:

Dinheiro extra: ↓, ↑, ←, ↓, →, ↑, X, B

Crew Charge ilimitado: ↓, ↑, ↑, →, ←, ←, →, X

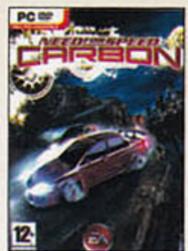
NOS infinito: ←, ↑, ←, ↓, ←, ↓, →, X

SpeedBreaker ilimitado: ↓, →, →, ←, →, ↑, ↓, X

Adesivo Need For Speed Carbon: →, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, X

Adesivo Need For Speed Carbon Special: ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, X

NEED FOR SPEED CARBON (PC)



Senhas do asfalto

Digite na tela principal ou na "Click to Continue":

Pistas: canyonalltheway

Crew Charge ilimitado:

friendlyheadlocksapplied

NOS infinito: nosforeverever

SpeedBreaker ilimitado: slowdownwhenyouwant

Castrol Cash: 5grand5grand

Carros cromados: shinycarsarethebestcars

– Carros no Quick Race

Corvette Z06 Interceptor: chasingmobile

Cross Corvette Z06: guesswhoisback

Dump Truck: watchoutthebigtruckishere

Bombeiro: bigredfiredrive

Tanque de Guerra: trashtalking

YOSHI'S ISLAND DS (DS)



Fases bônus

Ache 20 moedas vermelhas, 5 flores e as 30 estrelas dos estágios (menos os secretos).

Conseguindo isto em cada mundo, cinco fases diferentes serão liberadas.

– Minigames extras

Em cada fase, você encontra uma moeda com um rosto de um bebê. Pegue todas na dificuldade Hard para liberar minigames:

Tulip Shooter: Mundo 1 **Flutter Challe.:** Mundo 2

Bouncy Maze: Mundo 3 **Speed Eating:** Mundo 4

Egg Toss: Mundo 5

PARA ANUNCIAR NESTA SEÇÃO LIGUE:
 (11) 3038-5122 ou mande um e-mail para:
 publicidade@europenet.com.br

Super Promoção de Palystation 2 e XBox 360 a partir de: **R\$ 499,00**
 e você ainda ganha 5 DVDs lançamentos a sua escolha

Tel: (11) 5562-2667 / 9738-7483
 e-mail: play3games@hotmail.com
 Rua Gonçalo Borges, 08 Vl. Joaniza / Interlagos - SP

GAMEWORKS

VISA VISA Electron MasterCard

Inputbox games

JOGOS • ACESSÓRIOS • VÍDEO GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Preços especiais para logistas
 Enviamos via SEDEX

Tudo em até 24X

Tel.: (11) 3998-9640 ou (11) 3976-6699
 Av. Itaberaba, 1986 Loja 13 - Freguesia do Ó - São Paulo - SP

bits GAMES

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

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

HOUSE GAMES
TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

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

(11) 3326-0045
 ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

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

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMINOVOS

COMPRAR VENDER TROCAR FINANCIAR

ATACADO E VAREJO SEDEX PARA TODO BRASIL

PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES • ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
 Conserto • Destramento • Transcodificação

ROCK LASER

(11) 6631.9979 (11) 6954.4332
 Av. GUILHERME COTCHING, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP

PLANET GAMES

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

Pague em até 18x no cheque com a 1º parcela para 60 dias ou no carnê em até 15x. Aprovamos por telefone para SP. Aceitamos todos os cartões.

Fones: (11) 6987-2641
 (11) 6949-5195
 Av. Mendes da Rocha, 95
 Vila Sabrina - São Paulo-SP
 contato@planetshopping.com.br

ELETROMIL
 20 ANOS GAMES - MÍDIAS - INFORMÁTICA

• COMPRA - VENDA - TROCA

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM CONSERTOS E SERVIÇOS GERAIS EM VÍDEO GAMES

SEDEX

MANUTENÇÃO DE COMPUTADORES ACOMPANHADA PELO CLIENTE

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

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º Andar Lj. 12 - CEP 01207-001 - Centro - São Paulo - SP
 Atendimento: de 2ª a 6ª das 08:00 às 18:00H. - Sáb. das 08:00 às 17:00H.
T. (11) 3362.2306
www.eletromilgames.com.br



Visite a nossa Loja e ganhe um **BRINDE** exclusivo



Financiamento em até

12X

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

RL INFORMÁTICA & GAMES

VENDA E ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE INFORMÁTICA E GAMES



Rua Santa Ifigênia, 264 • Box 10
Sta. Efigênia • São Paulo • SP
Fone: 3223-6709

CASA DA UNIDADE ÓPTICA



Playstation • CD • DVD
Automotiva • Flat Cable
Circuito para Games

Troca de leitora na hora

PS1 / PS2 / PS two

Peças para PSP



Flat Cables • Analogue • LCD

Enviamos para todo o Brasil

Tel.: (11) 3362-0478 / 3362-0243 - Rua Sta. Ifigênia, 348 - Lj. 24

RDK Mastergames

Financiamos em até 12 x no cheque sem entrada

6 x no cartão Visa

Assistência Técnica especializada

Playstation 2 a partir de R\$ 550,00

Tel. 11 - 3362-9166 / 3493-7834
Endereço: Rua Santa Efigênia, 364 Loja 228
entrada pelas Ruas: Vitória, 247, 253 e 257
Aurora, 186 e 200 - cep 01207-001 São Paulo - SP

Fantasy Star

Games e Mídias

Compra, Venda e Troca de Aparelhos novos e usados

Assistência técnica para video-games, Cd's virgens

Acessórios para Video-Games em Geral

www.fantasystar.com.br

Enviamos para todo o Brasil

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

**PARA ANUNCIAR
NESTA SEÇÃO LIGUE:**

**(11) 3038-5122 ou mande
um e-mail para:
publicidade@europenet.com.br**

Keiji Inafune

A Capcom depende dele

Conheça um pouco da história de um dos principais designers de jogos do Japão

Afirmar que Keiji Inafune está para a Capcom assim como Shigeru Miyamoto está para a Nintendo não é exagero. A empresa responsável por franquias como *Street Fighter*, *Mega Man*, *Resident Evil* e *Onimusha* sabe que depende de seu cérebro-mor para continuar na ativa. Prova disso é que Inafune, hoje líder do Capcom Production Studio 2, esteve envolvido em todos os títulos acima citados. Sem exceção.

Nascido em 1965 no Japão, Inafune ingressou na Capcom meio que por acaso. A ideia inicial era mandar uma proposta de emprego para a Konami, já renomada na época. Porém, um professor convenceu o estudante ilustrador a mudar de ideia.

"A Capcom é mais perto da sua casa", disse o mestre. E o aluno obedeceu. Foi contratado em 1987 para trabalhar na área que desejava: ilustração. Seja porque o universo conspirou a favor ou porque o cara desde sempre foi muito bom, o fato é que a primeira participação dele em um jogo foi justamente no título que elevou a produtora ao patamar de gigante na indústria: *Street Fighter*. Ele colaborou no desenvolvimento de alguns dos lutadores e, por isso, chamou a atenção da empresa, que, naquele ano, planejava investir pesado nos jogos caseiros, então liderados pela Nintendo. Inafune foi designado à criação de algo inédito especificamente para o console nintendista. A tarefa era complexa. Além de lidar com uma máquina muito inferior aos arcades, com limitação inclusive na paleta de cores, o agora designer precisaria de uma equipe, mas só contou com cinco ajudantes.

Sem pestanejar, ele abraçou a ideia e começou a criar um personagem baseado em tudo o que os japoneses, e ele próprio, amavam: robôs. Inspirado no desenho animado *Astro Boy*, Inafune bolou um herói mecanizado, menos sério e o mais simples possível para o videogame. Disso nasceu *Rockman*, renomeado para *Mega Man* quando chegou ao Ocidente.

Do Japão para o mundo

Mega Man foi apenas o primeiro passo para o estelato de Inafune. O principal deles, é

verdade, mas também o início que permitiu a ele apresentar novas ideias na empresa. Aliás, cresceu tanto lá que num determinado ponto serviu de conselheiro para um designer novato chamado Shinji Mikami, que, em 1996, apresentou um projeto para o PSone em que uma cidade foi tomada por zumbis. *Resident Evil* virou sinônimo de jogo de horror e a série contou com a participação de Inafune até o quarto episódio.

Outro título criado por ele foi *Onimusha*, que nasceu já no PS2 e traz uma história tipicamente japonesa, com samurais, demônios e pancadaria suficiente para agradar também aos ocidentais. Ou seja, mais uma franquia que conquistou o mundo e ajudou o cara a galgar degraus na Capcom.

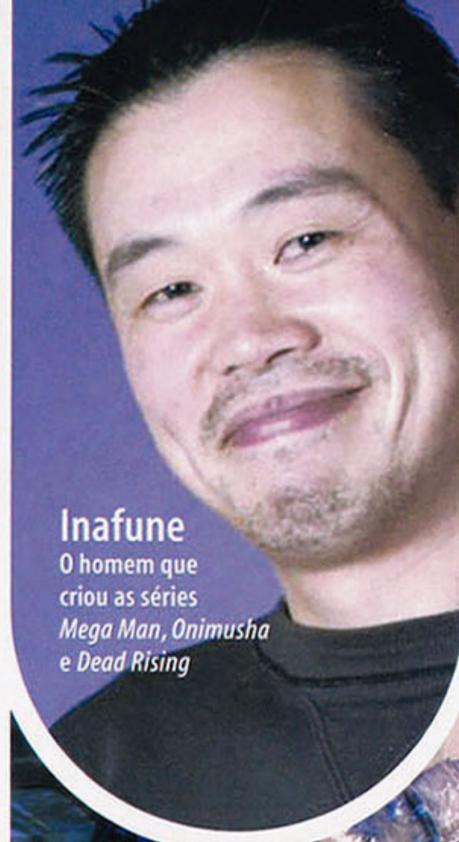
E se não bastasse, Inafune tornou-se um dos principais apoiadores do Xbox 360 no Japão. Mesmo com as vendas minguadas do aparelho por lá, o designer convenceu a Capcom a apostar firme na máquina. Por duas vezes. A primeira com *Dead Rising*, outro título apinhado de zumbis e muito humor negro. A segunda diz respeito ao recém-lançado *Lost Planet*, um game de tiro em terceira pessoa situado num planeta gelado. O interessante, porém, é de onde o cara tirou inspiração para o jogo. Segundo palavras dele mesmo, numa entrevista ao site Kotaku, o cara é "fã de *Halo* e queria de qualquer modo fazer uma variante oriental dele". A Capcom relutou em aceitar a ideia quando ela estava no papel. No entanto, Inafune juntou sua equipe e colocou todos para trabalhar por debaixo dos panos até que pudessem ter algo para apresentar aos executivos. Quando viram o treco rodando, mudaram de ideia no ato. O resultado? Dê uma lida na página 62. **Nelson Alves Jr.**

Lost Planet/Mega Man/Onimusha

Estes são apenas alguns exemplos de games criados pelo designer, que já trabalhou em títulos de peso da produtora, como *Street Fighter* e *Resident Evil*

Inafune

O homem que criou as séries *Mega Man*, *Onimusha* e *Dead Rising*



Lost Planet

Mega Man

Onimusha



evolução

Desde os primórdios até hoje em dia...
por Matheus Bourg

Tomb Raider

Tocante

Trecho do trailer de divulgação do game: "Às vezes, para entender o presente, é preciso voltar ao passado. Desta vez, as coisas serão diferentes." Só não vale chorar, hein?

PS2/XB/GC/X360/PC/PSP/DS/GBA

Tomb Raider: Legend - 2006

A revelação de que *Legend*, a sétima versão da série, não seria mais produzida pela britânica Core Design veio como um choque para os fãs. A mudança, no entanto, foi positiva, já que a equipe da Crystal Dynamics cumpriu a maior parte das promessas que fez durante a produção do jogo. Com um visual mais belo do que nunca e o melhor sistema de controle já encontrado em um game da série até hoje, a aceitação do título foi tão boa que meses após o seu lançamento uma versão para GameCube também chegou às lojas – algo, até então, sequer cogitado pela empresa responsável por seu desenvolvimento.



PS2/PSP/PC

Tomb Raider: Anniversary - 2007

Dez anos se passaram desde que Lara Croft, a arqueóloga mais famosa do mundo dos games, embarcou em sua primeira jornada em busca de uma relíquia sagrada. Pois é exatamente essa aventura, que já vendeu cerca de 7 milhões de cópias ao redor do mundo, que marcará o aniversário de uma década da franquia – obviamente, com reformulações no enredo e, o mais importante, jogabilidade atualizada, inspirada na versão *Tomb Raider: Legend*. Em outras palavras, *Anniversary* contará com todas as localidades visitadas e missões do primeiro game, mas desafiará o jogador com novos quebra-cabeças e possibilitará a utilização de armas e bugigangas encontradas apenas em episódios mais recentes. Presente de aniversário de verdade ou uma tentativa descarada de lucrar com o clássico que deu origem à série? Tanto faz, pois o game promete ser tão bom quanto a versão lançada no ano passado.

PS/DC/PC

Tomb Raider: The Last Revelation - 1999

O quarto episódio da saga foi também um dos mais criticados, uma vez que a série não evoluiu da maneira que os jogadores desejavam – tanto os gráficos quanto a jogabilidade permaneceram intocados em relação à versão anterior. O game, no entanto, contou com uma trama bacana, que culminou em uma situação inesperada: a suposta morte da heroína por um deus egípcio.

PS/Saturn/PC

Tomb Raider: 1996

Pouca gente sabe, mas Lara Croft tinha tudo para ser homem. Isso porque seu criador, Toby Gard, desejava que a personagem fosse um pouco mais masculina. A ideia não vingou e, graças a isso, em meados da década de 90, surgiu o primeiro episódio da série. Seu sucesso foi creditado ao charme da protagonista, ao fato de o game ser completamente em 3D e à dinâmica de jogo que misturou de forma extraordinária elementos de ação e exploração. Entre os lugares visitados por Lara em sua estréia, destacam-se Grécia e Egito.

DESVENE UM UNIVERSO DE FANTASIA E AVENTURA

FANTASY GAMES

WWW.FANTASYGAMESONLINE.COM.BR



PREÇO
IMBATÍVEL



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

TODOS OS
LANÇAMENTOS
EM PRIMEIRA-MÃO

ATENDIMENTO
ESPECIALIZADO

NOVO



PlayStation 3

RESERVE SEU

LANÇAMENTO

Wii
COMPRE AGORA



VIADU+O SANTA IFIGÊNIA, 70 - LØJA 4Ø4 - ME+RØ SÃØ BEN+Ø - SÃØ PAULØ

+ELEVENDAS: (11) 3328-6807 / 3328-6808

TUDO EM ATÉ 12 VEZES



ENVIAMOS PARA TODØ Ø BRASIL



www.playersbrasil.com.br

PLAYERS®

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



Controle o seu destino!!!

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



PLAYERS é marca registrada da B.A.F. Comercio Ltda
TEL:(0xx11)3313-6145/3313-0441

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

Consulte com nosso distribuidores

Supersônico
Tel:(0xx11)3227-9870

Amir
Tel:(0xx11)3313-5902

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

Auzycle
Tel:(0xx21)3970-6330

Inicial Games
Tel:(0xx19)3236-0179

Retro

AVENGERS

Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: Douglas Ielker

Revista: evil_arthas

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

