

REVISTA

PREVIEWS

• The Darkness • Blacksite: Area 51 • SSX Blur  
• Hour of Victory • Dragon Quest IX • Crazy Taxi: FW

# GAMEMASTER

WWW.GAMEBLOG.COM.BR



Ano 3 • Nº 26 • Março 2007  
Brasil R\$ 8,90 • Europa € 4,90

**NOVO WINDOWS**  
O que o Windows Vista muda nos games



Mercenários de Army of Two, a nova criação da EA

# 5 Games Revolucionários

Conheça os lançamentos que vão mudar o seu jeito de jogar

- The Crossing **PC**
- Army of Two **PS3 X360**
- Eye of Judgment **PS3**
- Crush **PSP**
- Portal **PC**

## Winning Eleven 2007

O melhor futebol do mundo estreou na nova geração. Confira nossa avaliação!



## E MAIS REVIEWS

- The Sims: Histórias da Vida
- WoW: The Burning Crusade
- WarioWare: Smooth Moves
- Rogue Galaxy

**Livro Grátis**

#26 GAME MASTER **GUIA COMPLETO**

**The Legend of Zelda: Twilight Princess**

Estratégia completa do episódio mais aguardado da série

- Conceitos básicos para os iniciantes
- Roteiro detalhado do começo ao fim do game
- Dicas para você encontrar todos os itens secretos

**O melhor jogo do Wii Detonado 100%**



LEADERSHIP  
**GAMER**

# Prepare-se



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

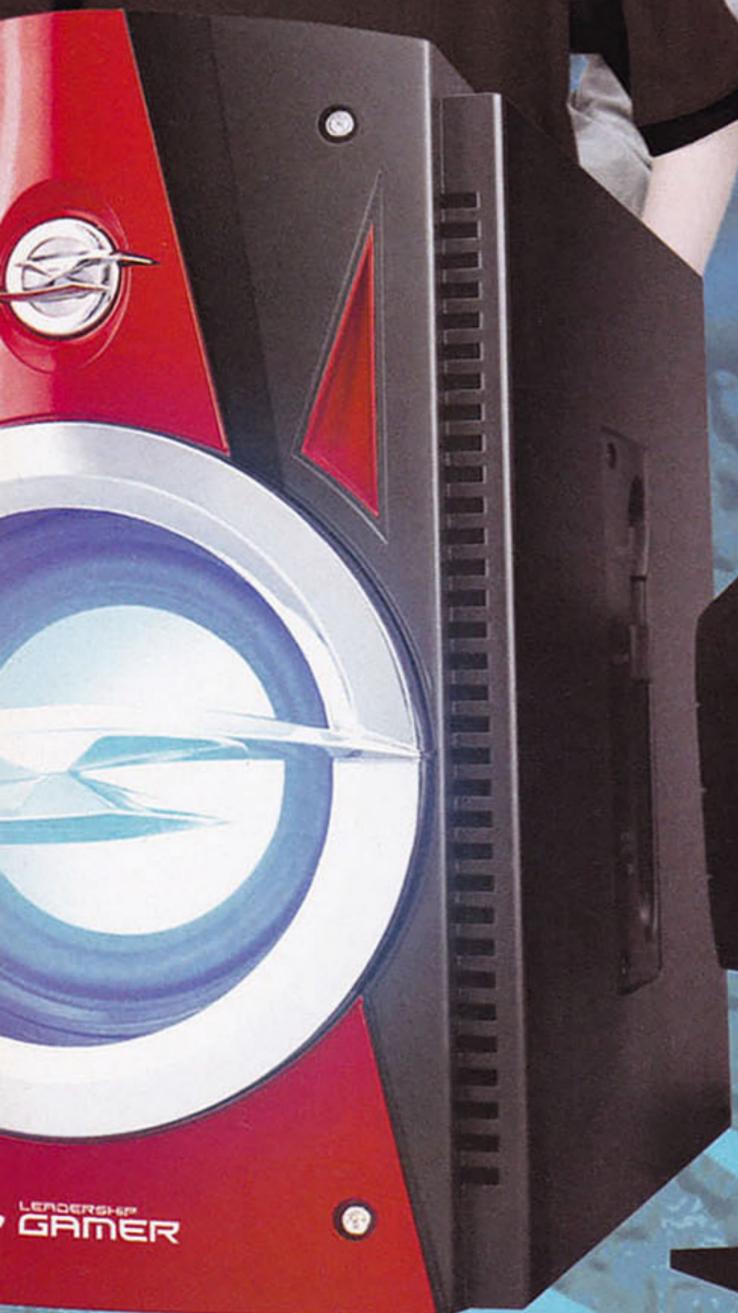


6709 - Kit Teclado  
& Mouse Intruder



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](http://www.leadership.com.br)

# e desafie seus limites



6703 - Gabinete  
Gamer II - Blue Eye



6420 - Gabinete  
Gamer XI Viking



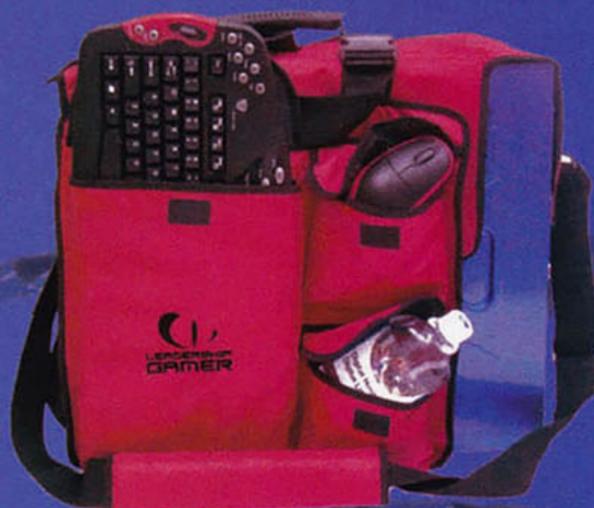
6404 - Gabinete  
Gamer X Transformer



6705 - Gabinete  
Gamer IV ET



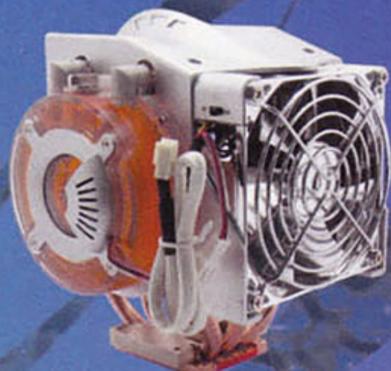
6952 - Gabinete  
Gamer XII Viper  
Disponível também  
na cor azul.



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](http://www.leadership.com.br/hotsite/gamer)  
e nas melhores lojas do Brasil.

**THE**  
**LEADERSHIP**  
**GROUP**

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  
Ézio S. Vicente, Marcelo Diniz, João Zanata, Natália Azeredo

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

Desenvolvimento de Pessoal:  
Tânia 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 Filiados à ANER  
Associação Nacional dos  
Editores de Revistas

# Revolução de verdade

**Perdi a conta de quantas vezes** escutei a palavra revolução nos últimos anos. Por alguma razão que ainda não me entra na cabeça, resolveram dar um novo sinônimo para o termo: bom. Hoje em dia, para muita gente um jogo bom é um jogo revolucionário. Não é bem assim. Revolucionário é aquele tipo de game que (além de ser bom, claro) apresenta algo que nenhum outro apresentou até então. É o caso, por exemplo, dos conhecidos *Super Mario 64* e *GTA3*: o primeiro popularizou os gráficos 3D; o segundo tornou padrão o uso da chamada "jogabilidade aberta" - aquela história de fazer o que quiser, quando quiser, manja? De tão inovadores, os dois se tornaram referência para os títulos lançados depois deles e, por isso, são lembrados até hoje.

Os games que compõem a reportagem de capa desta edição são assim. E antes que você pergunte, nenhum deles faz uso de controles sensíveis a movimento ou coisas do tipo. O que realmente chama a atenção em cada um deles são as idéias e os recursos propostos, que, se funcionarem da maneira prevista, podem ficar marcados na história.

E já que o assunto principal deste mês é revolução de verdade, não poderíamos deixar de falar do Windows Vista, a nova versão do sistema operacional da Microsoft. Caso você ainda não saiba, ao contrário dos anteriores, ele é otimizado para rodar jogos de PC. Na prática, isso significa que ele conta com uma série de novidades para facilitar a vida de quem curte jogar no computador. Se você faz parte desse grupo, a leitura é obrigatória.

Agora, deixando o conteúdo desta edição um pouco de lado, gostaria de agradecer a todos os leitores que enviaram críticas sobre as mudanças que rolaram na revista no mês passado. Positivas ou não, o importante é que a quantidade de mensagens foi enorme, o que comprova que a revista está ganhando cada vez mais espaço. Só espero que continue sendo sempre assim. E você?

**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



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



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

The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii/GC).....68 págs.

### Geral

|                      |    |
|----------------------|----|
| Arte nos Games.....  | 42 |
| Cartas.....          | 06 |
| Comunidade PC.....   | 18 |
| Consumo.....         | 72 |
| Cultura Gamer.....   | 08 |
| Diário Ragnarök..... | 14 |
| Entrevista.....      | 12 |
| Evolução.....        | 82 |
| Gênios.....          | 70 |
| Papo Tech.....       | 16 |
| Passou Batido.....   | 74 |

### Capa

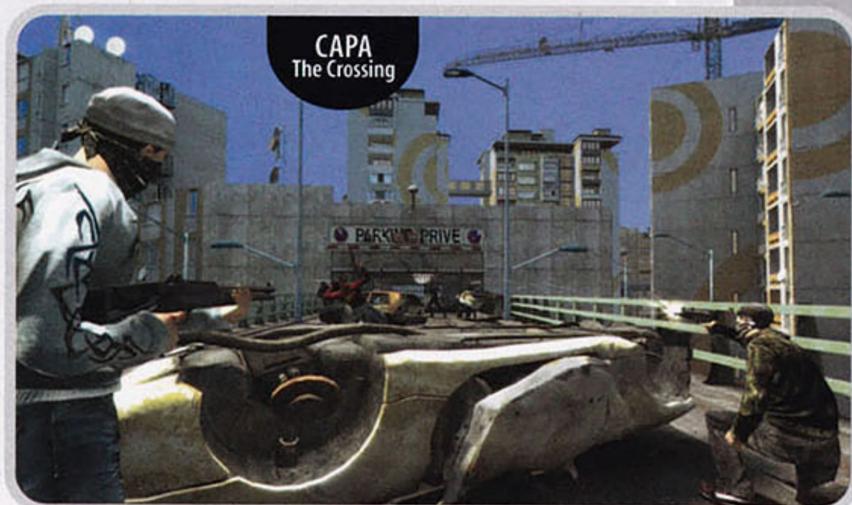
Games Revolucionários.....20

### Especial

|                           |    |
|---------------------------|----|
| Games à Vista.....        | 52 |
| Indispensáveis.....       | 46 |
| Tudo em nome do jogo..... | 50 |

## 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](http://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

|  |    |
|--|----|
| Blacksite: Area 51 (PS3/X360/PC).....            | 38 |
| Crazy Taxi: Fare Wars (PSP).....                 | 40 |
| Dragon Quest IX: Protectors of The Sky (DS)..... | 40 |
| Hour of Victory (X360).....                      | 39 |
| SSX Blur (Wii).....                              | 36 |
| The Darkness (PS3/X360).....                     | 30 |
| Two Worlds (X360/PC).....                        | 34 |

### Reviews

|  |    |
|--|----|
| Crackdown (X360).....                                  | 58 |
| Diddy Kong Racing DS (DS).....                         | 68 |
| Final Fantasy VI Advanced (GBA).....                   | 68 |
| Full Auto 2: Battlelines (PS3).....                    | 68 |
| Hotel Dusk: Room 215 (DS).....                         | 67 |
| Phoenix Wright Ace Attorney: Justice for All (DS)..... | 61 |
| Rogue Galaxy (PS2).....                                | 66 |
| Sam & Max (PC).....                                    | 65 |
| The Legend of Zelda: Twilight Princess (GC).....       | 67 |
| The Sims Histórias da Vida.....                        | 63 |
| Wario Ware: Smooth Moves (Wii).....                    | 64 |
| Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007 (X360).....  | 62 |
| World of Warcraft: The Burning Crusade (PC).....       | 60 |

### Dicas

|   |    |
|---|----|
| Children of Mana (DS).....                            | 76 |
| Diddy Kong racing DS (DS).....                        | 76 |
| Full Auto 2: Battlelines (PS3).....                   | 76 |
| Karaoke Revolution Presents: American Idol (PS2)..... | 76 |
| Magical Starising (DS).....                           | 77 |
| Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest (PSP)..... | 77 |
| Pokémon Ranger (DS).....                              | 77 |
| Rainbow Six: Vegas (X360).....                        | 77 |
| Rogue Galaxy (PS2).....                               | 77 |
| Star Wars Lethal Alliance (PSP).....                  | 77 |
| Super Monkey Ball: Banana Blitz (Wii).....            | 77 |
| The Legend of Zelda: Twilight Princess (GC).....      | 77 |
| WarioWare: Smooth Moves (Wii).....                    | 77 |
| Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007 (X360)..... | 76 |





## ▶ O canal obrigatório para você tirar dúvidas sobre games

### Cadê o *Crysis*?

Está lá na Alemanha, ainda sendo desenvolvido pelo pessoal da Crytek. E assim como você, não vemos a hora de poder jogá-lo



### Mais PC? Sim, por favor!

Apesar de a **GameMaster** ser a melhor revista de games do Brasil (talvez do mundo) e abordar todos os videogames, percebo que em jogos que saíram para X360 e PC vocês só informam que eles foram lançados para o X360. Na última edição (24), foi com *Rainbow Six Vegas*. Na edição 17, o mesmo rolou no review do game *The Elder Scrolls VI: Oblivion*. Pena que ocorre uma discriminação por parte das produtoras, que lançam jogos apenas para alavancar o X360 e se descuidam das versões para PC, que chegam cheias de bugs e muito mal programadas, como é o caso de *Ghost Recon Advanced Warfighter*. Felizmente, o jogo ficou melhor com os novos patches.

Vocês também não fizeram review do *Crysis*, um jogo que irá revolucionar os PCs e que tem gráficos superiores a qualquer jogo lançado até agora. Na verdade, não sei se ganha de *Gears of War*, que, por sinal, também iria ser lançado para PC, mas acabou sendo cancelado pela produtora – maldita seja.

Como alguns jogos existem apenas para consoles, os jogadores de PC lançam versões alternativas de alguns deles. Um desses é o *Guitar Hero*, que no PC ganhou um clone chamado *Frets On Fire*, que tem a mesma mecânica de jogo, é gratuita e ainda permite editar e incluir novas músicas. Outro exemplo é o *Stepmania*, game que simula *Dance Dance Revolution* e *Pump It* e tem milhares de músicas e uma grande comunidade de jogadores. É por isso que eu peço: dêem mais atenção ao PC! É a plataforma com mais jogos, mods, entre outras coisas. Já que vocês têm revistas exclusivas para PlayStation e X360, por que não dar um espaço maior ao PC na **GameMaster**?

**Winderson Soares Matos – Pirapozinho / SP**

☑ *Um coisa é certa, Winderson: não discriminamos os games de PC de forma alguma. Tá certo que foi um erro não informar os leitores sobre a existência de versões para PC dos games que você citou, mas isso não é motivo para achar que nós não consideramos o PC uma plataforma importante. O que rola é que nem sempre conseguimos analisar todas as versões de um game em tempo hábil para publicar na mesma edição.*

*Outras provas de que não desmerecemos o PC são as seções "Comunidade PC" (esta estreou na edição anterior), "Diário Ragnarök" e "Previews" – que sempre conta com títulos para computador entre os selecionados. Nesta edição em especial, além dessas seções, você encontra informações sobre games exclusivos de PC na reportagem de capa (pág. 20) e no especial sobre o Windows Vista (pág. 54).*

*Como já deu para perceber, nunca deixamos o PC de lado. É bem verdade que não é sempre que damos tanto destaque para ele como aconteceu este mês, mas você tem de lembrar que a **GameMaster** é uma revista multiplataforma.*

*Ah, em relação ao game *Crysis*, a razão para não termos publicado o review dele até agora é bem simples: ele ainda não foi lançado. Ao que tudo indica, ele chegará às lojas só no segundo semestre deste ano. Portanto, tenha certeza de que iremos testá-lo assim que ele sair.*

### ☐ **PS3 ou FIASCO3?**

Tenho lido notícias e mais notícias terríveis sobre o PS3, como pessoas falando sobre o alto custo da produção da mídia, produtores reclamando da dificuldade de desenvolver jogos usando os múltiplos processadores do chip Cell, grandes personalidades afirmando que o console é um fracasso, etc. Diante de tudo isso, eu me pergunto: será mesmo um fracasso? Vale a pena investir na máquina agora, esperando um futuro melhor? Em março, um amigo trará um console para mim, mas acho que não vou arriscar o PS3 tão cedo.

**Renato Rotta – Campinas/SP**

☑ *Renato, sem dúvida a situação atual do PS3 não está nem um pouco favorável, mas considerá-lo um fracasso total apenas três meses depois de seu lançamento já é demais. O console é caro? Muito. Os games lançados até agora não empolgam? Definitivamente não. No entanto, isso não quer dizer que o console não possa ter um futuro promissor. Além dos inúmeros títulos de peso previstos para ele este ano, é bom deixar claro que, assim como faz com o PSP, a Sony pode melhorá-lo cada vez mais com o passar do tempo, arrumando falhas e disponibilizando funções inéditas.*

*De qualquer forma, o consenso aqui na redação é o seguinte: ainda é muito cedo para comprá-lo. Se puder, espere mais um pouco, até que os títulos mais aguardados, como *Virtua Fighter* e *MotorStorm*, por exemplo, sejam lançados. Fique atento às avaliações dos mesmos em sites e revistas (inclusive aqui na **GM**, é claro) e então tire as suas conclusões para descobrir se realmente vale a pena investir sua grana na máquina.*

### ☐ **Um fracasso chamado X360**

Aí, galera, beleza? Queria parabenizá-los pela edição de aniversário. Até onde eu li, ela tá ótima. Gostei do tamanho novo, mas achei a nova arte desnecessária. É até legal, mas estética é a última coisa que eu dou bola em uma revista.

Mas vamos ao que interessa. Mesmo não lendo a revista toda, tenho que opinar sobre a notícia de um novo Xbox 360. Não acredito que novas configurações farão a diferença. Na verdade, acho que o tio Bill tem três opções: 1) lançar um novo console no final de 2008, compatível com o 360 e, assim, iniciar a próxima geração; 2) produzir um novo modelo do 360 que tenha as mesmas configurações, só que com um novo drive, de HD-DVD, Blu-ray ou seja lá qual for a próxima mídia padrão, que

também pudesse ser trocado pelos drives originais nos consoles já produzidos; ou 3) se contentar de vez com seu novo fracasso de vendas e partir logo para a criação de um novo aparelho.

Posso comprar o X360 com o falecido DreamCast, que ousou ser o primeiro console da sexta geração, dando tempo para que os concorrentes incrementassem seus aparelhos, e, assim como o 360, que permaneceu com uma mídia atrasada, ficou a ver navios. Tudo deve ser feito em busca do melhor, e console que não arrisca em novas mídias sempre perde a disputa. Foi assim também com o N64, que tinha o melhor hardware, mas por usar cartuchos não conseguiu concorrer com o PlayStation. Essa é a minha opinião. Se gostaram, respondam.

Bruno Martins – Via e-mail

Vamos responder, Bruno, mas não porque temos uma opinião igual a sua. Na verdade, nosso pensamento é exatamente o contrário do seu. Primeiro, de onde você tirou

## O príncipe e o amor

Quero parabenizar toda a equipe da GM por esta revista maravilhosa. Queria saber se vocês já publicaram o detonado do *Prince of Persia: The Two Thrones*, pois travei na metade do jogo (mais precisamente num chefe gigante) e não consigo passar.

Renicius P. Fostaini – Porto Feliz / SP



Quem diria? Um leitor de Porto Feliz, a cidade preferida do nosso editor Felipe. Pudera: foi lá que o cara beijou a namorada pela primeira vez, em uma balada no famoso Tênis Clube, no ano de 1998... Mas chega desse papinho. A informação que você procura está no Guia Completo da edição 12. Para adquiri-la, ligue para (0xx11) 3038-5050.

*essa idéia de que o X360 é um fracasso? Além de ser o mais vendido entre os três consoles disponíveis atualmente (nada mais óbvio, já que ele está no mercado há pouco mais de um ano), é nele que estão os principais games da atualidade, como Gears of War, Ghost Recon Advanced Warfighter, Lost Planet, entre outros. Segundo, será mesmo que o fato de usar uma mídia nova realmente conta a favor para o sucesso de um console? Tome o PS3 como exemplo. Mesmo equipado com o drive de Blu-ray, o console não está vendendo tanto quanto deveria. Como isso é possível? Fácil: sem uma quantidade razoável de jogos interessantes e bons, nenhum console vai para frente.*

*No caso do DreamCast, jogos não faltavam, mas a porcentagem de títulos obrigatórios era pequena demais se comparada ao total. Já com o N64, foi o contrário: quase todos os games dele eram ótimos, mas os lançamentos aconteciam em um ritmo tão lento que se você não tivesse outro console para se divertir entre a chegada de um jogo e outro, corria o risco de morrer de tédio. Aproveite que a nova geração acabou de começar e acompanhe-a para ver se não estamos certos. Se o console que vender mais não for o que tiver a maior quantidade de jogos bons, entre em contato mais uma vez e sinta-se à vontade para esculachar a gente.*

### Fome de nova geração

Eu queria saber em que aspecto o Xbox 360 supera o PS3 e em qual ele perde. Não que eu queira comprar um deles agora, mas vai que algum dia eu perca o amor pelo dinheiro ou pare de me alimentar por algum tempo para juntar a grana necessária...

Leo Stenio – Via e-mail

Concordamos que videogame não é o tipo de entretenimento mais barato que existe, mas esqueça esse papo de ficar sem comer para comprar um console. Os dois vão ficar no mercado por um bom tempo ainda, então você pode juntar o dinheiro que precisa para comprá-los sem se endividar ou passar fome.

*Sobre as diferenças entre o X360 e o PS3, é o seguinte: em relação a jogos, o X360 fica na vantagem. No mercado há mais de um ano, ele tem muito mais games do que o PS3. Outro aspecto no qual o console da Microsoft bate o concorrente é a rede online. Além de ser mais fácil participar de disputas online, ela é melhor organizada e conta com muito mais conteúdo. O PS3, por sua vez, já vem com um drive de Blu-ray, o que permite rodar filmes em alta definição sem que você precise desembolsar uma grana a mais para comprar um acessório extra – como acontece no X360.*

## BLÁ BLÁ BLOG



Quer participar desta seção? Então entre no blog da redação ([www.gameblog.com.br](http://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!

**Bauer - 01/02/2007 - 23:29**

Caramba, 24 Horas sobrevive aos Beatles... Incrível!!

*De forma descarada, Bauer, a versão nonsense do agente da CTU, tenta se promover dizendo que a maior banda de rock da história não é páreo para o seu seriado de TV preferido. Vê se pode...*

**Joselito - 01/02/2007 - 21:54**

Falando em aparências, o Nelson tá igualzinho ao Che Guevara na foto da nova GM.

*Aqui, Joselito prova que não é bom para encontrar semelhanças entre pessoas diferentes. Afinal, todo mundo sabe que o Nelson é a cara de Jesus Cristo.*

**Joselito - 01/02/2007 - 22:00**

E o Felipe parece o Badauí do CPM22. Pode ser exagero, mas o Leandro lembra (eu disse LEMBRA) o Faustão. E a Flávia também LEMBRA a atriz Flávia Alessandra. Para quem não viu as fotos, o pessoal tá meio diferente porque as fotos estão borradas (ou sei lá o quê).

*Empolgado, Joselito tenta novamente e, pra variar, erra feio. Nas imagens, Felipe, Leandro e Flávia estão idênticos ao membros do grupo de forró Girimum com Pé de Moleque.*

**R-7 - 11/01/2007 - 10:32**

Se até o exército tá usando X360, já podemos dizer qual o melhor videogame da nova geração.

*Para R-7, um X360 equipado com lançadores de granadas dá muito mais lucro para a MS do que um novo modelo com leitor de HD-DVD e saída HDMI.*

**Ninja Joe - 04/02/2007 - 18:21**

Daqui a pouco a Al-Qaeda vai usar o chip Cell pra controlar mísseis!

*Ninja Joe tem razão. Se o exército norte-americano pode usar o X360 em confrontos armados, por que a Al-Qaeda não pode fazer o mesmo com o PS3?*

## 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 Bracht

polêmica

# O inimigo dos professores

Definitivamente, o mercado de games do Japão é estranho. Enquanto o ciclo normal de vendas de um jogo é "vender horrores na primeira semana, vender menos na segunda, e depois vender bem pouquinho", games como *Brain Age*, *Nintendogs* e, principalmente, *Animal Crossing*, continuam a figurar nas listas dos mais vendidos, mesmo depois de mais de um ano de seus respectivos lançamentos. Alguns, aliás, acabam virando verdadeiros fenômenos culturais.

O último fato envolvendo *Animal Crossing* aconteceu em uma escola japonesa onde trabalha um dos redatores do site 4 Color Rebellion: o diretor da escola comunicou, pelos megafones espalhados pelas salas, que o game estava proibido no colégio. Intrigado, o redator correu atrás e descobriu o motivo: durante as aulas de matemática, que aconteciam no laboratório de informática, os

estudantes, em vez de usarem os computadores para acompanhar os ensinamentos do professor, se aproveitavam do acesso à internet liberado nas máquinas para procurar por dicas e informações sobre o game. O fato foi descoberto quando um funcionário da escola foi verificar históricos de navegação dos computadores e percebeu vários sites sobre o game relacionados nas listas de todos eles. "Os estudantes só pensam nesse jogo estúpido. Eles não estudam o bastante", declarou um professor.



### Até parece...

... que *Animal Crossing* é capaz de viciar crianças assim. Bom, agora deixa eu ver se tem alguma novidade sobre o jogo nesse site aqui...

túnel do tempo

### Jack Black e Pitfall

O ator Jack Black, conhecido pelos filmes *Escola do Rock* e *King Kong*, foi recentemente descoberto em um comercial da década de 80 do clássico game *Pitfall*, lançado originalmente para o Atari 2600. Black aparece com 12 anos, vestido como um arqueólogo e contando as empolgantes aventuras que viveu, como se fosse o personagem do game. Vale pela curiosidade de ver o ator com 20 anos a menos e de assistir ao comercial de um dos games mais clássicos da história. O vídeo está disponível no YouTube (<http://www.youtube.com>).

o puro creme do milho verde

### SimCity DS igual à pamonha

Não entendeu o título? Pois fique sabendo que é a mais pura verdade. Para promover a estréia da série *SimCity* no portátil DS, Nintendo e Electronic Arts

decidiram usar um carro de som tematizado (confira na imagem), que roda pelas ruas da cidade anunciando a data de lançamento do game nas lojas nipônicas: 22 de fevereiro.



Olha aí, freguesia!

flagrante

### PSP: Policiais Sem Preparo

Uma dupla de policiais londrinos foi pega jogando PSP em pleno serviço. Os dois, que estavam incumbidos de vigiar um muro que poderia desabar a qualquer momento, foram flagrados pela câmera de um dos operários que trabalhavam no local. Em nota divulgada à imprensa, o departamento de polícia onde os dois trabalham disse que "o uso dos videogames foi inadequado e antiprofissional." Os policiais foram suspensos. Bom pra eles, que agora poderão jogar confortavelmente em suas casas.

Charge



©2007 BLABOUS OBBPRANTE, ALL RIGHTS WHATEVER.

furada

## Outro tropeção da Sony

O site PSP Connect (<http://psp.connect.com>), mantido pela Sony e especializado em disponibilizar download de conteúdo para o seu portátil, foi o palco da última pisada na bola da dona do PS3.

Ao anunciar, na capa do site, que um novo trailer de *Gran Turismo HD* estava disponível, os responsáveis cometeram uma gafe ao utilizar uma imagem de *Project Gotham Racing 3*, um dos games de lançamento do Xbox 360, da rival Microsoft. O fato foi estopim para inúmeras discussões sobre falta de organização dentro da empresa ou mesmo descaso com os visitantes do site e fãs da Sony em geral. Óbvio que a reação foi exagerada, mas que ficou feio a para empresa, isso ficou.



Pelo visto, os responsáveis pelo site PSP Connect não sabem tanto sobre videogame quanto deveriam

agente secreto meia boca

## Sam Fisher tabajara

Anthuan Blackman, um americano de 23 anos de idade, pensa que, assim como o agente da franquia *Splinter Cell*, pode escapar de determinadas situação usando tubulações de ar. Ele assaltou à mão armada uma loja da famosa rede EBGames, em Chicago, e tentou fugir pelos dutos de aquecimento da loja. O cara foi capturado pela polícia com um PS3, 600 dólares nos bolsos da calça e mais 54 dólares em moedas. O assalto foi gravado pelas câmeras de segurança do estabelecimento.

## Arrependido? Sim. Burro? Não

O vício em *World of Warcraft* tem sido um ótimo tema para os programas de auditório americanos. Recentemente, um deles causou bastante repercussão: uma jovem chamada Autumn foi ao programa da apresentadora Tyra Banks para reclamar do vício de seu noivo, Shawn, que jogava 40 horas por semana e negligenciava até mesmo o choro da própria filha de seis meses. Um especialista em relacionamentos deu conselhos ao rapaz e, ao final do bloco, ele se mostrou arrependido e até destruiu os CDs do jogo. Acontece que todo jogador de *WoW* sabe que os CDs não são necessários para jogar. Virou piada na internet.

raridade

## Uma coleção inestimável

Que tal comprar todos os 670 games licenciados pela Nintendo para o NES? E se, além disso, o pacote incluísse o próprio console e a grande maioria dos acessórios já lançados para ele (incluindo o raríssimo robô R.O.B.), tudo em perfeito estado de conservação? Pois saiba que alguém realmente teve a coragem de leiloar tal coleção no eBay ([www.ebay.com](http://www.ebay.com)). Até o fechamento desta edição, o lance mais alto estava em 31 mil dólares, a 3 dias do fim do leilão. Se quiser dar uma conferida, o código do item no site é 110083483658.

crossover

## Um Colosso de mapa

*Shadow of Colossus* foi um dos mais aclamados jogos recentes de PS2 e *Counter-Strike* é um dos jogos mais populares do planeta. Mas, sendo eles tão diferentes, haveria algum jeito de unir as duas coisas? Sem dúvida! Um modder (pessoa que faz modificações caseiras em jogo de PC) chamado Soenke Seidel teve a brilhante idéia de unir as duas franquias por meio de um mapa de *CS*, batizado de DE\_Wanda. O mapa conta com texturas em altíssima resolução e iluminação HDR impressionante, mas o melhor é o "enfeite" no centro do mapa: um Colosso lutando contra um alien Combine, do game *Half-Life 2*. Dê uma olhada na imagem.



Para sorte dos jogadores, o Colosso existente no cenário é só um enfeite

Lara Croft à venda

## Tamanho real

Não tem como negar: no eBay a gente acha as coisas mais incríveis. A bola da vez é uma estátua em tamanho real da personagem Lara Croft (versão *Tomb Raider Legend*), fabricada em fibra de vidro e, segundo o vendedor, sob encomenda da própria Eidos. Ainda de acordo com o vendedor, não se trata de uma estátua comum, feita para ser vendida nas lojas, mas de uma peça única, usada como decoração em estandes promocionais da Eidos em feiras e eventos. Como ela foi parar nas mãos de alguém disposto a vendê-la, ninguém sabe. O comprador desembolsou US\$ 1.580,55 pela peça, mais US\$ 200 de taxa de entrega.

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

## Quem está ganhando?

E a guerra continua. O mundo dos videogames vive um momento de adrenalina com a disputa entre Wii, X360 e PS3 pelo título de videogame preferido das multidões. Para acompanhar de perto esta batalha, recomendo uma visita a dois endereços na internet: eProductsWars (<http://www.eproductwars.com>) e NexGen Wars (<http://nexgenwars.com>). Ambos os sites monitoram a venda dos três consoles, observando lojas virtuais e informações de resultados divulgados pelas empresas.

Por enquanto, os dois endereços apontam o X360 como líder, o Wii como um console com venda crescente e o PS3 patinando para evoluir. E a situação é bem essa mesmo. Segundo informações oficiais da Sony, da Nintendo e da Microsoft, os números de vendas dos consoles são os seguintes: 10 milhões de X360 vendidos desde o seu lançamento; 3,2 milhões de Wii comercializados só em 2006; e um total de 1 milhão de PS3 desde a data do lançamento. Assim, numa matemática simples, pode-se dizer que um Wii é vendido a cada segundo; um X360, a cada 3,5 segundos; e um PS3, a cada 3,9 segundos. Conclusão: por enquanto, o Wii é vendido numa velocidade quase quatro vezes maior que os concorrentes.

É fato que o Wii está no início da sua vida útil e existe uma grande busca pelo console, algo que também deveria acontecer com o PS3. Quanto ao X360, apesar de não vender no mesmo ritmo do Wii atualmente, o console já tem uma vantagem de 7 milhões de unidades. No entanto, se essa situação permanecer intacta por mais alguns meses, a nova máquina da Nintendo certamente irá desbancar o X360.

O que pode fazer esse cenário mudar completamente? Simples: os chamados "AAA", games exclusivos capazes de fazer você comprar um determinado console só para poder jogá-los. O Wii tem dois games assim: *Super Mario Galaxy* e *Super Smash Bros. Brawl*. A Microsoft conta com *Halo 3*. A Sony, por sua vez, tem *MGS4*, *FFXIII* e *GT5*. O problema é que ela prometeu muito e entregou pouco com o PS3. Por isso, muita gente duvida do peso desses lançamentos. Mas, enfim, a guerra continua...



marketing "legal"

### Microsoft malandra

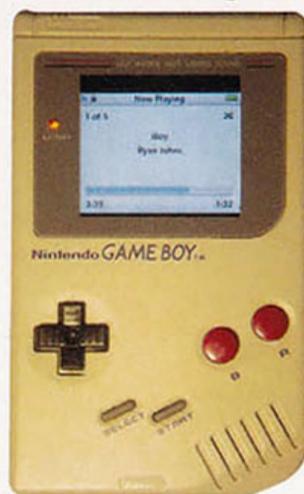
Em uma autêntica manobra de marketing agressivo, a Microsoft cobriu uma página dedicada ao PlayStation 3 no site GameSpot (<http://www.gamespot.com>) com publicidade relacionada ao seu novo console, o Xbox 360. Além de um banner no alto da página e de uma caixa menor mais abaixo, que originalmente já são reservados para anúncios, a Microsoft ainda pagou para que o fundo apresentasse os famosos círculos verdes do console e para que ele também aparecesse nas laterais, ocupando todos os espaços disponíveis. Será que a Sony pretende pagar na mesma moeda?



mutação

### Game Boy + iPod = iBoy

Quer transformar seu Game Boy tijolão em um iPod Video de 60 GB? Então visite este link: <http://tinyurl.com/yppec3>. Nele, você encontra um passo-a-passo criado por um cara chamado Ryan Johns. A bugiganga funciona assim: os botões A e B navegam pelos arquivos; o



direcional controla o andamento da música; Select e Start fazem o papel de Play e Pause; e o controle de volume e a chave liga/desliga do portátil têm as mesmas funções do MP3 Player. Só não dá pra jogar Tetris ao mesmo tempo.

### Entrando de sola...

Depois dessa, alguém aí ainda acha que a Microsoft não quer vencer a guerra da nova geração?

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

## Vale a pena comprar pirata?

Como prometido na coluna da edição passada, o assunto deste mês é a pirataria. Caso você não saiba, os produtos falsificados que circulam em território nacional equivalem a 90% do mercado. Mas aí você vira pra mim e diz: "E daí? Eu compro porque é mais barato". Bom, contra isso eu não tenho como argumentar, uma vez que preço de um jogo original no Brasil é realmente absurdo – apesar de condizer com os R\$ 7.999,99 cobrados por certos consoles. Mas pense nisso: quando alguém decide sair para comprar um game pirata, normalmente não volta para casa carregando apenas um título. O simples fato de um jogo ter sido lançado recentemente já é suficiente para fazer essa pessoa querer comprá-lo, mesmo sem saber se ele é realmente bom ou não. Resultado: muitos acabam sendo deixados de lado, seja porque você não tempo para se dedicar a todos eles, seja porque não são divertidos.

Agora, vamos fazer uma conta básica: digamos que você tenha uns 200 games piratas. Tirando uma média, você deve ter gastado cerca de R\$ 2.400,00, sendo que a probabilidade de não ter aproveitado ao máximo nem metade disso é bem alta. No entanto, se tivesse comprado quatro ou cinco games originais, gastaria aproximadamente R\$ 1.000,00. Com isso em mente, responda: será mesmo que você sai na vantagem quando compra games piratas só porque eles são baratos? Não sou hipócrita a ponto de dizer que sempre comprei jogos originais, mas também nunca gastei tubos de dinheiro com cópias piratas. Por quê? Dois motivos: 1) porque eu não sou o tipo de pessoa que passa 24 horas sentado na frente da TV, logo, gasto o pouco tempo que tenho para jogar games que realmente valem a pena; 2) porque eu tenho consciência de que se a situação do mercado informal continuar como está, por muito tempo ainda seremos obrigados a pagar o equivalente a US\$ 1.400,00 por um console que, na verdade, não custa mais do que US\$ 399,00 lá fora. Por isso, pense muito bem antes de comprar uma versão pirata da próxima vez.

## Números gamísticos

26

Foi a quantidade de meses gastos no desenvolvimento de *Resident Evil*.

### Quase um bilhão

O primeiro fliperama a ter nove dígitos na coluna de pontuação foi *Robotron: 2084*.

99%

Era a porcentagem do mercado de portáteis que a Nintendo mantinha no ano de 1999, com o Game Boy Color.



### Quatro

É o número de CDs necessários para armazenar o jogo *Final Fantasy VIII*, quando foi lançado para o PS1.

1970

O ano de nascimento de Solid Snake.

### 150 milhões de dólares

Lucro total das seis primeiras semanas de venda de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, lançado em 23 de novembro de 1998 para o Nintendo 64.



1963

Foi o ano em que a Nintendo decidiu diversificar as suas operações e começou a fabricar jogos, depois de se concentrar por 71 anos na produção de cartas de baralho.

108298

É o maior Gamescore (quantidade de pontos acumulados em uma conta da Xbox Live) supostamente verdadeiro publicado na internet.

### 500 dólares

Foi a quantidade de dinheiro que Ted Dabney e Nolan Bushnell gastaram para formar a Atari, em 1972.

26/10/2000

Data oficial do lançamento americano do PlayStation 2.



# INICIAL GAMES

Sua Diversão Começa Aqui!

## PROMOÇÃO DE OUTRO MUNDO!

### Preços e Vantagens Arrasadores.

TUDO EM ATÉ 6X SEM JUROS  
NO CARTÃO

DESCONTOS ESPECIAIS A VISTA

TELEVENDAS  
19 3236-0056  
19 3267-2099



SEDEX A COBRAR  
Você só paga quando receber

Compre também pelo site  
[www.inicialgames.com.br](http://www.inicialgames.com.br)



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) 3267-2099



# O vencedor do 1º Microsoft XNA Challenge conta como foi usar a ferramenta para criar seu game

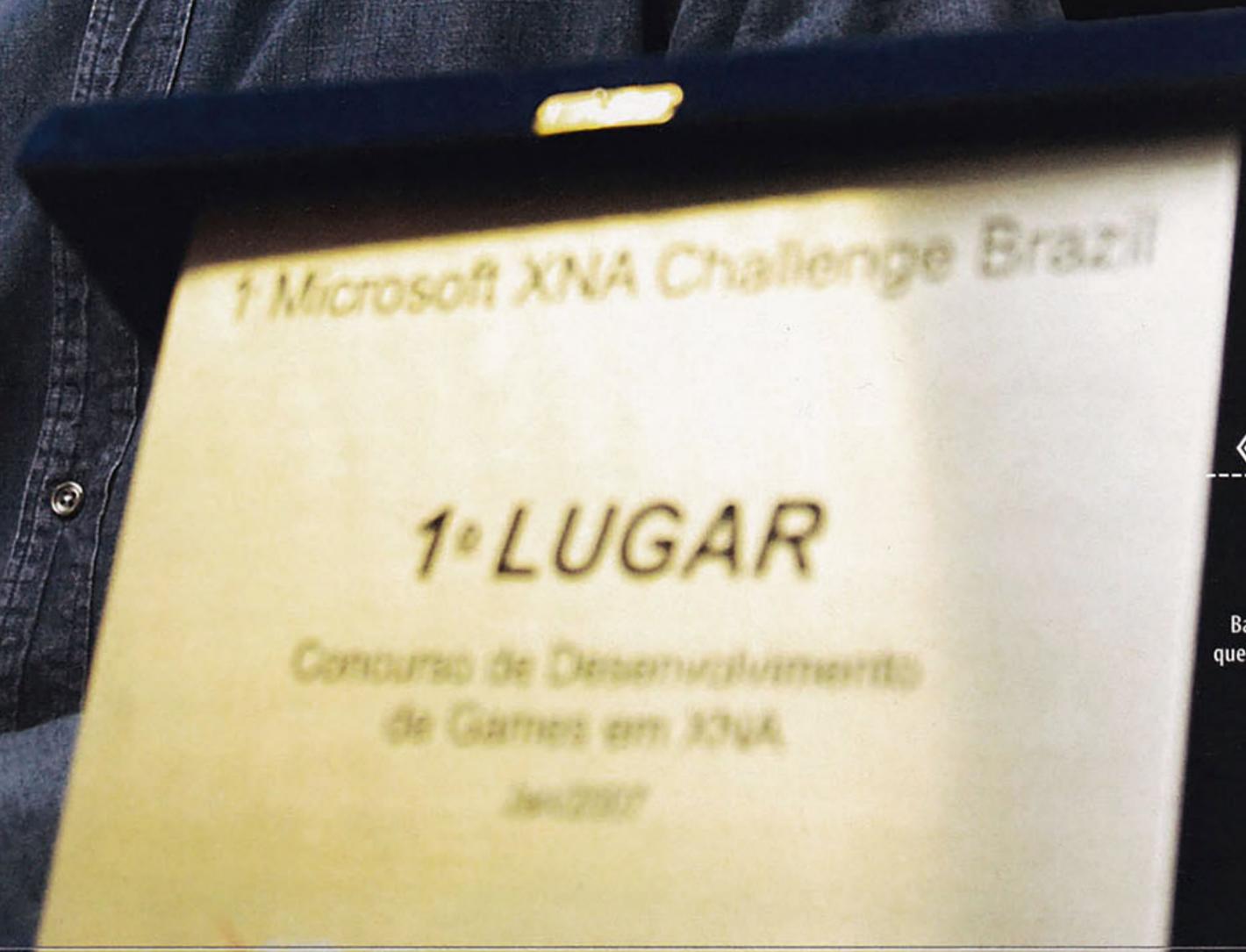
## Às vezes, não é preciso um superinvestimento

para criar um game inovador – basta ser criativo e ter força de vontade. O doutorando em Ciências da Computação André Furtado, de 26 anos, provou que, combinando uma boa idéia e o XNA (a ferramenta de criação de jogos da Microsoft), é possível desenvolver games originais no Brasil. Usando um sistema de reconhecimento de voz para controlar as naves do game *Space Wars*, o pernambucano foi o vencedor do concurso que lhe rendeu um cruzeiro pelas Bahamas e uma vaga no Microsoft Academic Days on Game Development in Computer Science Education, conferência que discute o futuro dos games. No papo com a GameMaster, André falou um pouco sobre a sua experiência e a criação de jogos no Brasil.

### GameMaster > Como surgiu o interesse pela programação de jogos?

**André Furtado** > Desde que eu entrei na universidade aqui em Pernambuco para estudar Ciências da Computação, curso em que me formei em 1999, eu já me identificava com isso, pois sempre joguei videogame. Quando pequeno, tive Odissey, Atari, Super Nintendo, entre outros. Na faculdade, troquei o lado de jogador pelo lado de

# DE PERNAMBUCO PARA A LIVE



### Quem tem boca...

...cria uma versão de *Space Wars* com comando de voz e ganha um cruzeiro pelas Bahamas. Bom, pelo menos foi que aconteceu com André Furtado, o vencedor do primeiro Microsoft XNA Challenge

criador de jogos. Assim, eu pude ter os dois pontos de vista. Mesmo em outras áreas do curso, como Engenharia de Software, por exemplo, eu aplicava alguns conceitos que aprendia na área de jogos. Eu também sempre utilizava os jogos para ilustrar minhas teorias. Era mais fácil para todos entenderem o que eu estava propondo no trabalho.

**GM > Como você ficou sabendo do concurso Microsoft XNA Challenge?**

**AF >** Eu recebi um e-mail sobre o concurso e achei interessante. Fazia muito tempo que eu queria conhecer o XNA. Eu já programava com o DirectX e estava procurando uma oportunidade para unir o útil ao agradável, principalmente em uma competição que pudesse ter algum retorno.

**GM > E como surgiu a idéia de fazer uma versão do jogo Space Wars controlado pela voz?**

**AF >** Eu vi o pessoal que fez um programa que utilizava comandos de voz vencer a Imagine Cup (a maior competição do mundo para estudantes de tecnologia, também organizada pela Microsoft). Eles usaram essa tecnologia para criar uma aplicação focada na medicina, na realização de transplantes de órgãos. Conheci um integrante da equipe e comecei a me informar sobre qual seria a complexidade de integrar e criar do zero um reconhecimento de voz. Até então, eu nunca havia tido contato com essa tecnologia. Achei que era uma boa casar a utilização do joystick e do microfone no jogo para proporcionar uma experiência mais completa ao usuário.

**GM > Qual foi a dificuldade de se fazer um jogo com reconhecimento de voz sem nunca ter trabalhado com essa tecnologia?**

**AF >** Eu fiquei surpreso, porque os componentes da Microsoft para se programar com o uso da voz são muito simples de ser utilizados. Foi uma surpresa positiva, pois não tive nenhuma dificuldade para fazer esse recurso funcionar. A maior dificuldade, na verdade, foi na hora de integrar todos os elementos no jogo, que incluem o reconhecimento de voz, a organização do jogo em missões e a criação de uma lógica de definição e de interpretação de comandos.

**GM > Como o público reagiu ao game? E você, gostou do resultado final?**

**AF >** Acho que a reação foi bastante positiva pelo aspecto inovador da minha proposta. Não é comum usar o reconhecimento de voz nos games e acho que essa idéia funcionou bem em *Space Wars*. Por ser um jogo de naves espaciais, nada mais intuitivo do que passar as ordens

para o seu esquadrão por meio da fala. Achei que ficou bom, pois trouxe mais interação ao jogo.

**GM > Os comandos de voz do game são em inglês. Por que você não optou por comandos em português?**

**AF >** Porque o componente de reconhecimento de voz está pronto para ser utilizado em inglês. Se eu resolvesse usar palavras no português, seriam necessárias algumas adaptações e eu não teria tempo hábil para entregar o game na data certa.

... [o XNA] é o componente de programação mais simples que eu já usei. Em poucas horas, consegui produzir um material que, com outra ferramenta, levaria dias...

**GM > Quanto tempo levou a produção total do game?**

**AF >** Desde que eu comecei a pensar no projeto do jogo, levei mais ou menos uma semana para desenvolver o conceito da produção, sem pegar muito no pesado. Nessa fase, mostrei o jogo somente para familiares e amigos, que jogaram e me deram idéias. Na última semana, eu comecei a fazer o trabalho mais intenso de produção.

**Para saber mais...**

André tem um blog onde ele mostra como foi a criação do seu jogo e as apresentações do título em outras universidades. Entre e confira em [thespoke.net/blogs/afurtado](http://thespoke.net/blogs/afurtado)

Dediquei três dias para aprender o XNA e outros quatro para a produção. Foi aí que eu passei quase 15 horas diárias trabalhando no projeto.

**GM > Como foi usar a ferramenta XNA?**

**AF >** É o componente de programação mais simples que eu já usei. E, além de simples, ele é poderoso. Em poucas horas, consegui produzir um material que, com outra ferramenta, eu levaria dias.

**GM > Na sua opinião, é possível ganhar dinheiro com a ferramenta?**

**AF >** O XNA é uma ponte para qualquer pessoa entrar em contato com os grandes nomes do mercado de games. Quem souber usar a ferramenta e essa rede social de maneira inteligente conseguirá criar um bom caminho para mostrar seu trabalho.

**GM > O Brasil tem algum potencial no que diz respeito à criação de jogos? Se não, que precisaria ser feito para melhorar a situação?**

**AF >** As universidades que têm cursos de criação de jogos, como a Universidade Federal de Pernambuco, trouxeram um impacto positivo para esse ramo no Brasil. Existem empresas aqui no meu Estado que produzem jogos e que têm projeção internacional. Acho que o caminho é por aí.

Entretanto, a cultura da pirataria o do preconceito em relação a jogos é grande no País. Lá fora, as oportunidades ainda são melhores. Espero que surja uma sinergia boa entre o mercado e as universidades, além de uma política forte do governo contra a pirataria, para que se crie uma situação de crescimento a médio prazo no Brasil.



foto: Flávia Gasi

# Mestres Taekwon vão mudar Rune Midgard

## Esses dias puder ver os Taekwon

em ação. Nosso mundo tem uma realidade alternativa chamada Sakray, que surge de tempos em tempos para que alguns poucos convidados tenham uma visão do futuro próximo e para que ajudem, de certo modo, que esse futuro venha sem problemas. Os GMs dão a isso o nome de "beta-test", mas eu não faço idéia do motivo de usarem esse nome.

Fui até Payon conversar com o instrutor dos Taekwon e ele me explicou um pouco sobre eles. Todo aprendiz pode se inscrever para se tornar um desses lutadores logo no início de sua jornada. Donos de ataques com os pés, os Taekwon têm especializações, e é isso que os torna interessantes.

Basicamente, ele vai escolher três caminhos. O primeiro é o natural: virar um Mestre Taekwon. Seus chutes ficam mais poderosos, mas ele vai precisar escolher muitos caminhos de evolução. Como Mestre, será necessário entrar em sintonia com as forças do Universo e escolher os dias e lugares certos para que seus melhores poderes funcionem. É, também fiquei confuso com isso, mas eles parecem dominar muito bem esse assunto. O segundo caminho trata de assumir uma Missão para entrar no Ranking sendo um Taekwon eterno. As missões envolvem matar um determinado número de monstros e, assim que você consegue, tem que matar mais, até atingir um certo objetivo. Ficar no ranking dá várias vantagens, mas não é a coisa mais fácil do mundo. Pra fechar, ainda é possível virar um Espiritualista. E isso eu admito: é assustador. O Espiritualista está conectado diretamente com as forças que regem a vida. Ele consegue manipular essas energias em formas de ataques poderosos ou, então, faz algo que ninguém mais consegue: despertar os espíritos adormecidos de cada classe.

Vou explicar melhor: ao usar um poder especial,

o Espiritualista invoca o poder oculto de cada classe. Um Cavaleiro, por exemplo, pode usar por um determinado tempo a Rapidez de uma mão – o original seria com duas mãos. Um Alquimista passa a arremessar Poções da Fúria Selvagem, incluindo classes que não poderiam utilizá-las normalmente, como Caçadores e Mercenários. É tanta coisa que todo mundo fica maluco para ter um desses em seu grupo.

Eles possuem uma desvantagem, entretanto: os Taekwon e qualquer uma de suas evoluções são considerados Classe Estendida. Isso significa que eles não podem ser adotados nem se tornar Transclasses ao atingirem o nível máximo.

Também vi melhor os tais dos Homúnculos dos Alquimistas. Depois explico melhor sobre eles. Mas vou adiantar uma coisa: são criaturas muito poderosas. Vi uma delas salvar o próprio mestre de um ataque fatal. O outro que vi em ação chegou a lutar sozinho contra vários monstros, resistindo a diversos ataques. Realmente impressionante.

Engraçado. Os Taekwon possuem um chute giratório, conhecido em alguns países como "Round-House Kick". Fico imaginando quantos desses futuros lutadores terão nomes para homenagear aquele tal de Chuck Norris...

## Leafar é líder da Ordem do Dragão,

sobreviveu a um Round-House Kick... ou mente muito bem!



# 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

► Entendendo as tecnologias usadas nos jogos

# O motor que move vários 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](http://www.interlab.pcs.poli.usp.br)

Descubra o que são engines, suas funções nos jogos e por que falamos tanto delas

**Engine é uma palavra que se tomou comum nas notícias sobre games.** Fala-se muito das inovações que uma determinada engine promete trazer, ou que alguma produtora de games licenciou tal engine para seus próximos jogos. Diante disso, várias perguntas podem ser feitas: "mas, afinal, o que é uma engine?", "o que ela faz?", "qual a sua importância para os games?", "todos os jogos usam uma engine?".

O termo engine é usado em diferentes áreas da computação, sempre baseado na comparação com o motor de uma máquina – o componente central que a faz funcionar. Na área de jogos eletrônicos, podemos dizer que a engine é um sistema programado para fazer certas tarefas necessárias para jogos, como, por exemplo, desenhar cenários e personagens na tela ou calcular se um tiro atingiu ou não uma parede. Outra característica de uma engine desse tipo é que ela pode ser usada em mais de um jogo. Isso significa que sua programação não pode ser ligada às regras de um jogo.

A figura no centro da página mostra como um jogo eletrônico que utiliza uma engine pode ser dividido em quatro camadas. Na base de tudo existe a plataforma de hardware (console ou computador), na qual o jogo é executado. Na próxima camada ficam os drivers e as bibliotecas de programação, como o DirectX, que são programas que controlam a placa de vídeo, a placa de som, a de rede, etc. Em seguida, vem a engine, que, como foi dito anteriormente, traz a programação de tarefas comuns para jogos. Finalmente, no topo, fica a programação específica de um determinado jogo – suas regras, o roteiro, etc.

Como fica evidente, a engine é algo que pode existir em vários jogos diferentes, mesmo que eles tenham regras e histórias completamente distintas. Um bom exemplo disso são games como *Splinter Cell*, *Lineage 2* e *Unreal Tournament 2004*. Todos eles fazem uso da tecnologia Unreal Engine 2, embora sejam bem diferentes entre si.

... a maneira mais rápida de se desenvolver um jogo é recorrendo a uma tecnologia (engine) já pronta...



Estrutura básica do funcionamento de um game. A engine cuida de tarefas que são comuns a todos os tipos de jogos

Nos games, uma engine pode ser responsável por uma série de tarefas significativas: criar as imagens na tela; definir representações para os personagens e outros objetos do jogo; calcular as colisões entre objetos; simular a física dos elementos existentes no game; controlar a Inteligência Artificial dos personagens; fazer a comunicação em rede com outros computadores; etc.

Isso não significa, no entanto, que toda

e qualquer engine seja capaz de executar todas essas funções. Por causa da ênfase dada aos gráficos dos jogos hoje em dia, é praticamente garantido que toda engine seja capaz de gerar algum tipo de imagem, mas as outras funções variam bastante – é por esse motivo que elas acabam sendo associadas apenas à parte visual dos games.

Agora que você já sabe o que são engines e o que elas podem fazer, resta entender por que elas são utilizadas nos jogos. A principal razão para isso é o aumento na complexidade dos jogos atuais. Fazer toda a programação de um jogo, seja para um console ou computador, é uma tarefa demorada e complicada. É aí que as engines entram em cena: como a maioria dos títulos necessita dos mesmos recursos de programação, a maneira mais rápida de se desenvolver um jogo é recorrendo a uma tecnologia já pronta. Para se ter uma idéia do tempo necessário para a criação de um game do zero, saiba que muitos dos que usam engines consagradas demoram dois anos ou mais para ficarem prontos. Por isso mesmo, algumas empresas decidem se especializar no desenvolvimento de engines com a intenção de licenciá-las, ganhando dinheiro ao oferecer às outras produtoras uma forma de economizar tempo na criação de um novo projeto.

Apesar disso tudo, é importante ressaltar que nem todos os jogos fazem uso de uma engine. Primeiro, porque existem jogos com características tão diferentes que seus criadores decidem que é melhor programar tudo do que tentar usar uma engine já existente – jogos relativamente simples do ponto de vista de programação, por exemplo, podem não se beneficiar com o uso de uma determinada tecnologia, principalmente levando em conta o preço cobrado por uma licença. Segundo, porque alguns jogos, como os para telefones celulares e outros dispositivos móveis, são feitos "sob medida" para cada aparelho. Nesse caso, as engines podem mais atrapalhar do que ajudar.

**Ricardo Nakamura**  
 Pesquisador do INTERLAB

Para enviar críticas, dúvidas e sugestões, entre em contato pelo e-mail [ricardo.nakamura@poli.usp.br](mailto:ricardo.nakamura@poli.usp.br)

# 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**



**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**

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

produzido por OPUS Fotografia - f:5506-9979



PC

comunidade

► Por dentro do universo dos jogadores de PC

por Flávia Gasi

# LucasArts e a geração point and click

## Nenhuma outra empresa explorou tão bem o gênero adventure, um dos mais importantes de todos os tempos, como a produtora de *Star Wars*

O gênero adventure foi um dos primeiros a aparecer nos PCs. Apesar de algumas controvérsias, hoje se afirma que foi Will Crowther quem deu à luz o primeiro adventure da história, em 1976 – é como se os games de PC surgissem quase em paralelo aos primeiros computadores caseiros.

A diferença entre um adventure e qualquer outro tipo de jogo está na imersão necessária para completá-lo. Geralmente, você assume o papel principal em uma história cheia de enigmas e precisa explorar os ambientes para encontrar pistas e itens que acabam formando uma espécie de reação em cadeia. O ritmo da narrativa fica exclusivamente a cargo do jogador, que precisa colocar os miolos para funcionar.

Muitas empresas se basearam neste tipo de game na década de 80 e algumas sobrevivem até hoje, como é o caso da Sierra. No entanto, não é exagero afirmar que quem realmente brilhou nesse gênero foi a LucasArts, mais conhecida por produzir os games da franquia *Star Wars*. O estilo de jogo point and click (apontar e clicar, em inglês) sempre esteve incrustado com o humor ácido dos títulos da desenvolvedora – se você se perguntava por que tanta empolgação em torno da nova versão da série *Sam & Max*, aí está a sua resposta.

Em 1987, a produtora lançou um título que parodiava filmes B de terror. Chamado *Maniac Mansion*, era possível matar seus personagens, mandá-los para o espaço, vê-los presos pela polícia intergaláctica e até



Não se deixe enganar pelo visual tosco de *Maniac Mansion*. O trunfo do game é a história cômica e cheia de mistérios

fazer com que suas autobiografias fossem lançadas. O game já contava com o tipo de humor que virou marca registrada da LucasArts e, o mais importante, trouxe alguns dos personagens mais conhecidos na história dos games: o nerd Bernard e os tentáculos roxo e verde, que fizeram parte de outro game de grande sucesso da produtora.

*Day of the Tentacle*, lançado em 1993, foi um marco para a produtora. Primeiro, porque contava com uma história

completamente maluca, que envolvia a dominação da Terra por dois tentáculos (sim, os mesmos de *Maniac Mansion*) e uma experiência com o tempo que não deu certo. Segundo, porque era necessário alternar entre três personagens que ficavam em épocas diferentes – resultado do erro na experiência com o tempo –, para solucionar os enigmas bizarros do jogo. Como não poderia ser diferente dada à genialidade do título, *Day of the Tentacle* se tornou um clássico instantâneo.

Depois dele, veio *Sam & Max Hit the Road*, game protagonizado pelos detetives homônimos, um cachorro e um coelho. Na trama, a dupla tinha a missão de desvendar



Além da trama maluca, *Day of the Tentacle* ficou conhecido pelo sistema de jogo, no qual era preciso controlar três personagens em eras diferentes para resolver a maioria dos enigmas

### ► Mais...

#### > *Unreal Tournament III* chega primeiro aos PCs

O esperado game de tiro em primeira pessoa, que promete revolucionar com uso da Unreal Engine 3 (que você já conhece de games como *Gears of War* e *Rainbow Six Vegas*) deve ser lançado primeiro para PC e Xbox 360. A previsão é de que o game chegue

às lojas na segunda metade deste ano. Os donos de PS3 terão que esperar até o ano que vem.

#### > *Age of Conan* com data confirmada

Ainda não se sabe se o game terá uma versão para Xbox 360 (aparentemente sim). No entanto, a data de lançamento da versão de PC nos EUA já foi

confirmada: 30 de outubro. O game já está em fase de testes. Os produtores afirmam que vão exceder as expectativas que o público tem em relação ao título. Veremos.

#### > *Fallout 3* não morreu

O terceiro game da série foi anunciado em 2004,



## De volta

Depois de 13 anos longe dos games, Sam & Max finalmente voltaram à ativa. Confira a página 64 para saber como é o novo jogo da dupla



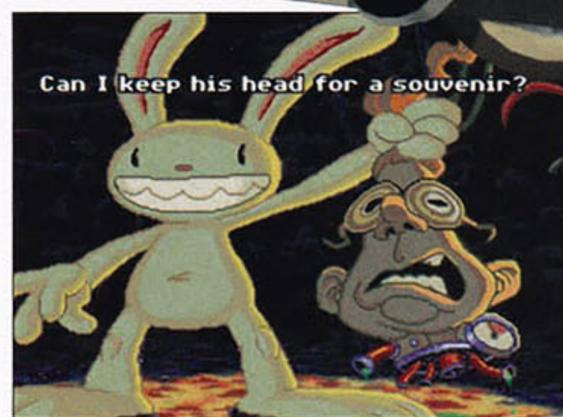
o rapto de um pé grande. De tão nonsense, a história cativava os jogadores de uma maneira tão forte que era simplesmente impossível não jogá-lo até o final. O sucesso foi tão grande que os fãs imploraram por uma nova versão – que, estranhamente, só foi lançada 13 anos mais tarde (confira o resultado na página 64).

A essa altura, você deve estar se

perguntando: “mas por que diabos ela resolveu escrever sobre esses jogos?”. Por um motivo muito especial. Quem sempre teve vontade de jogar esses e outros games da LucasArts – como *Monkey Island*, *Full Throttle* e *Grim Fandango*, por exemplo –, mas

não conseguiu por causa de incompatibilidade de sistema (muitos deles só rodam em DOS), agora tem a chance matar a curiosidade. Com um programa chamado ScummVM (nome que faz alusão à engine SCUMM, criada pela LucaArts para desenvolver *Maniac Mansion*),

■ Manny Calavera (à direita), protagonista do game *Grim Fandango*, lançado em 1998. Mais uma cortesia da LucasArts



você consegue rodar todos esses clássicos em várias plataformas e sistemas operacionais diferentes. E o melhor: ele pode ser baixado gratuitamente em <http://www.scummvm.org/>. Obviamente, você precisa dos disquetes ou dos CDs originais dos jogos. Mas vale a pena correr atrás deles, afinal, estamos falando de um dos melhores gêneros da história.



mas foi deixado de lado assim que a produtora começou a trabalhar em *The Elder Scrolls: Oblivion*. Agora, no entanto, a Bethesda resolveu retomar sua produção. Segundo um dos produtores que trabalham no jogo, imagens conceituais de *Fallout 3* serão liberadas na internet logo mais. Estamos de olho.

## > *The Burning Crusade* quebra recordes de venda

Durante as primeiras 24 horas do lançamento da expansão de *World of Warcraft*, foram vendidas 2,4 milhões de cópias do título. Isso significa que, agora, é dele o título de jogo de PC vendido mais rapidamente em toda a história.

## Games de PC mais vendidos do Brasil



- 1° - Need for Speed Carbon (EA)
- 2° - The Sims 2: Festa de Natal (EA)
- 3° - The Sims 2: Bichos de Estimação (EA)
- 4° - Age of Empires III - Warchiefs Expansion (Microsoft)
- 5° - FIFA 2007 (EA)
- 6° - Flight Simulator X Deluxe Edition (Microsoft)
- 7° - StarCraft + Broodwar (Vivendi)
- 8° - Battlefield 2142 (EA)
- 9° - Guild Wars (Level Up!)

Fonte: Submarino ([www.submarino.com.br](http://www.submarino.com.br))

# GAMES REVOLUCIONARIOS

# INOVADORES

Esqueça os controles sensíveis a movimento e cia. O que realmente conta na criação de jogos inovadores são idéias inovadoras

## Quando foi a última vez que você jogou um game bom?

Ontem, talvez? Bem provável, já que todos os meses são lançados títulos de primeira linha para as mais diferentes plataformas. Agora, uma pergunta um pouco mais complicada: quando foi a última vez que você viu o surgimento de um game revolucionário? Mês passado? Certamente não. Jogos desse tipo, que quebram tabus e paradigmas, inventam novas fórmulas ou reinventam as já conhecidas – como *Prince of Persia*, *Super Mario 64*, *Metal Gear Solid*, *Half-Life* e outros –, não costumam aparecer com tanta frequência assim.

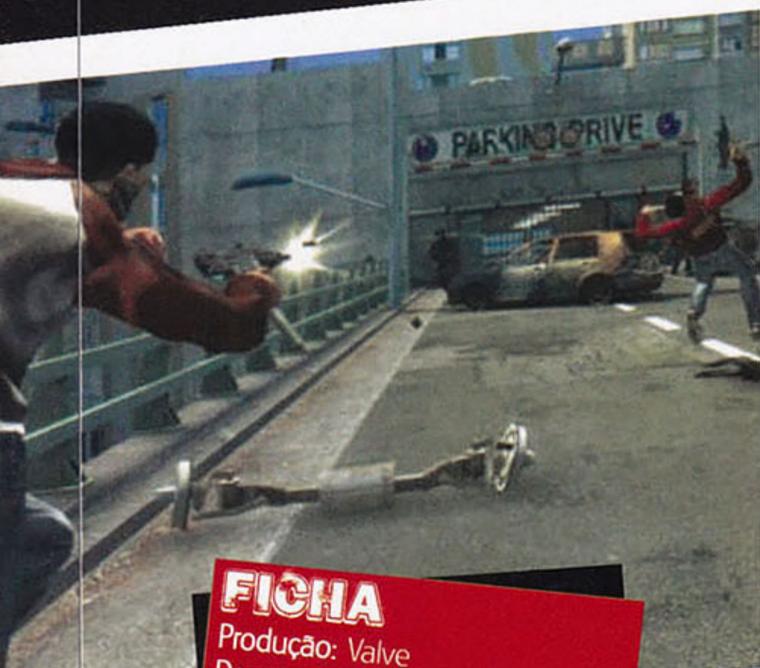
Em 2006, os grandes destaques, sem dúvida, foram os jogos do Wii. É preciso deixar claro, no entanto, que sem os recursos exclusivos disponíveis no console, nem um terço dos títulos lançados para ele proporcionaria o mesmo tipo de experiência. Sendo assim, o mérito é mais da Nintendo do que das outras empresas que desenvolveram esses games.

Para este ano, estão previstos inúmeros jogos com propostas inovadoras que, se provarem funcionar na prática, podem se tornar referência para criações futuras ou, quem sabe, até dar origem a novos gêneros.

Nas páginas a seguir, você conhecerá alguns dos jogos que têm tudo para revolucionar o mercado em 2007 e outros que não chegam a ser tão ambiciosos, mas que apresentam elementos que os diferenciam (e muito) dos outros do mesmo gênero. **Gustavo Petró**



# THE CROSSING



## FICHA

Produção: Valve  
Desenvolvimento: Arkane Studios  
Gênero: Tiro  
Lançamento: Sem previsão  
Plataforma(s): PC

### O game que tem tudo para

ser um dos mais inovadores do gênero (tiro em primeira pessoa) dos últimos tempos está sendo desenvolvido pela francesa Arkane Studios, a empresa responsável por *Dark Messiah of Might and Magic*. A equipe de produção vem planejando o game há mais de três anos, mas ele só começou a tomar forma em 2006. Isso porque, de acordo com a empresa, a complicada premissa do título obrigou que todas as pontas fossem amarradas para criar uma melhor experiência aos jogadores.

O contexto do jogo foi criado pensando na solução de dois problemas do gênero. O primeiro é a Inteligência Artificial. Segundo o produtor Raphael Colantonio, a IA dos jogos atuais é fraca e, por isso, jogadores mais habilidosos conseguem driblá-la com

facilidade. O segundo problema é com a modalidade multiplayer, que, na opinião de Colantonio, não traz mais a mesma emoção de antigamente. A solução criada por ele e sua trupe é o chamado Crossplayer, que funde os modos single e multiplayer em uma coisa só. A ideia permite que jogadores reais sejam adicionados à experiência principal do jogo pela internet. Para facilitar o entendimento, imagine a seguinte situação: a missão do seu personagem em um determinado estágio é se livrar de um bando de mercenários que o impedem de atravessar uma ponte. No modo singleplayer, esses mercenários seriam controlados pelo computador (seriam NPCs). Jogando no Crossplayer, porém, qualquer um deles pode passar a ser comandado por outro jogador conectado à rede, tornando o desafio mais real e difícil – dependendo, é claro, da habilidade de cada um. A proposta lembra um pouco o filme *Matrix*, no qual o

### Realidade alternativa

Na história de *The Crossing*, certos fatos históricos nunca aconteceram, o que fez com que o mundo evoluísse de uma forma diferente. A tecnologia surgiu, mas muitas coisas não sofreram mudanças drásticas, como, por exemplo, a arquitetura



personagem Agente Smith se incorporava em outras pessoas e passava a controlá-las. Aqui, você pode fazer o mesmo, cada dia encarnando um NPC diferente.

Assim como o experiência singleplayer, a proposta do jogo também afeta o multiplayer. Exemplo: uma determinada missão pode colocar você dentro de uma partida disputada por duas equipes que estão jogando online. Enquanto o primeiro time terá como objetivo eliminar seu personagem, o segundo terá a obrigação de ajudá-lo. As tarefas, porém, não se limitam só a essas duas coisas – eliminar ou proteger. Além disso, nenhum dos times fica sabendo qual é a missão do adversário, o que lembra o famoso jogo de tabuleiro *War*, em que cada participante tem um objetivo próprio a cumprir, que permanece em segredo para os adversários até o final da partida.

Apesar de não influenciar no sistema de jogo, a história de *The Crossing* também é bastante peculiar. O jogo rola na cidade de Paris, que, em um futuro próximo, entrará em colapso por conta da pobreza e da violência. Nada de mais, certo? Errado, pois o bizarro vem agora: na realidade alternativa do jogo, os cavaleiros templários, que protegiam o Santo Graal no século 12, não foram queimados no fogueira, como relatam os livros de História Geral. Por esse motivo, o Renascimento nunca existiu e, conseqüentemente, a Europa não se desenvolveu da maneira como conhecemos. Resultado: o mundo evoluiu, mas muitas das características daquela época permaneceram intactas, como as construções, o visual dos veículos, as vestimentas, etc.



### Invasão multiplayer

Um dos recursos mais inovadores do jogo é transformar uma partida multiplayer entre times em um estágio do modo principal. Nesse caso, você é obrigado a completar sua missão em meio ao confronto entre as duas equipes



### Fusão de modos

O modo inédito Crossplayer une o singleplayer e o multiplayer em uma coisa só. Qualquer jogador pode, pela internet, encarnar um personagem diferente no jogo, tornando a sua experiência muito mais desafiante



# ARMY OF TWO

## Cooperação é tudo

Em *Army of Two*, cooperativa não é uma alternativa, mas uma necessidade. Todas as fases estão sendo projetadas pensando na atuação conjunta dos dois protagonistas; então tenha certeza de que não conseguirá cumprir as missões sem a ajuda do seu parceiro

## Jogar em modo cooperativo

Jogar pela internet é uma das coisas mais bacanas hoje em dia. Jogos como *Gears of War* e *Rainbow Six Vegas* provaram que trabalhar em conjunto em partidas online pode ser tão gratificante quanto derrubar um adversário com um tiro certeiro na cabeça em disputas do tipo Deathmatch. Mas, apesar do sucesso, esse estilo de jogo sempre ficou em segundo plano. Quer dizer, até agora. *Army of Two*, um dos poucos jogos originais da EA, é 100% focado na atuação cooperativa. O que isso significa? Que não existe um modo à parte para jogar dessa forma – o modo principal já cumpre esse papel.

Mas não espere por algo nos moldes de *Gears of War*: aqui, você não tem outra alternativa senão juntar forças com o companheiro, já que todas as missões do game estão sendo criadas tendo em mente a parceria entre eles. Do início ao fim do jogo, é necessário completar os estágios com os dois integrantes vivos. Por conta disso, todas as ações devem ser realizadas em equipe. Quer tombar um pedaço de concreto para se proteger dos disparos inimigos? Então trate de avisar seu parceiro, pois você não conseguirá dar conta do recado sozinho. Outros exemplos interessantes de cooperação são: ficar um de costas para o outro para eliminar

inimigos ao serem cercados e carregar o parceiro até um local seguro quando um dos dois for ferido em combate.

Interessante, mas e se eu quiser jogar sozinho? Sem problemas. A Inteligência Artificial que a EA Montreal está desenvolvendo para *Army of Two* é totalmente dinâmica. Além de obedecer às suas ordens, seu parceiro reage de maneira diferente a cada tipo de situação. Caso o jogador cometa algum erro, a IA do outro personagem imediatamente soluciona o problema e, logo em seguida, trata de evitar que o equívoco se repita – como, por exemplo, falando poucas e boas para o seu personagem ou até mesmo partindo para a agressão física.

Além das ações conjuntas, a dupla deve compartilhar seus itens para avançar no jogo. Armas, munição e bombas devem ser divididas igualmente para que os dois homens tenham chances iguais de completar os desafios.

## FICHA

Produção: Electronic Arts  
Desenvolvimento: EA Montreal  
Gênero: Ação  
Lançamento: Sem previsão  
Plataforma(s): X360/PS3



# CRUSH

## FICHA

Produção: Sega  
 Desenvolvimento: Kuju Entertainment  
 Gênero: Plataforma  
 Lançamento: 2º semestre  
 Plataforma(s): PSP

### Jogo cabeça

*Crush* se passa dentro da mente do protagonista, um cara que sofre de insônia e resolve buscar ajuda na hipnose. Os problemas que fazem ele ficar acordado são exatamente os desafios que você precisa superar no jogo

### O gênero de plataforma se dá

bem tanto em cenários 2D quanto em 3D, mas nenhum título ousou combinar as duas coisas de uma forma tão bacana quanto *Crush*.

Essa combinação toma forma dentro da cabeça do protagonista, um homem que sofre de insônia e decide resolver o problema na base da hipnose. Ao ser hipnotizado, ele viaja para um mundo bizarro, onde deve resolver enigmas para curar sua doença. É aí que entra em cena o diferencial do jogo: alternar os gráficos entre 3D e 2D. Com os cenários no estado normal (em 3D), é impossível alcançar certas plataformas e ultrapassar alguns obstáculos. A única saída, então, é espremer (crush, em inglês) o universo do jogo, transformando-o em 2D. A grande sacada? Não é apenas o ângulo de visão que muda, mas os elementos do cenário também. Segue um exemplo para você entender melhor: para conseguir chegar ao topo do edifício que fica do outro lado de um imenso abismo, você muda o cenário para 2D, sobe na plataforma que equivale à chaminé existente no prédio aonde quer chegar e pronto, faz o ambiente voltar a ser tridimensional.

Parece simples? Pois não é. De acordo com a Sega, o conceito do game fará com que os jogadores pensem em dimensões diferentes e oferecerá desafios que trabalharão diversas partes do cérebro.

### Eu sou você em 2D

Vê esta imagem? Então, é assim que você enxerga os cenários exibidos nas outras duas (acima) quando os transforma em 2D. A razão para fazer isso é chegar a lugares impossíveis de serem alcançados na versão tridimensional



# PORTAL

## FICHA

Produção: Valve  
Desenvolvimento: Valve / Nuclear  
Monkey Software  
Gênero: Quebra-cabeça  
Lançamento: 2º semestre  
Plataforma(s): PC

### Acompanhando o pacote de

*Half-Life 2: Episode Two*, *Portal* promete misturar dois gêneros bastante distintos: tiro em primeira pessoa e quebra-cabeça. Seu objetivo no game é superar os mais variados desafios – atravessar um abismo, chegar vivo a uma porta vigiada por um robô equipado de metralhadoras que são ativadas por sensores de proximidade, etc. – usando uma arma chamada Aperture Science Handheld Portal Device. Como fica evidente pelo nome complicado, não se trata de uma arma convencional. A função principal do dispositivo, na verdade, é criar portais (apenas dois ao mesmo tempo), que podem ser usados de diversas maneiras diferentes. Para solucionar os desafios citados anteriormente, por exemplo, é preciso proceder da seguinte maneira: para atravessar o abismo, basta abrir um portal no lado em que seu personagem está e outro no lado oposto; já para escapar do robô e chegar vivo à porta vigiada por ele, primeiro você abre um portal no alto da parede que fica logo atrás do robô e depois faz o mesmo embaixo da caixa que está do seu lado – caso você não tenha sacado o raciocínio, a caixa entra pelo portal criado abaixo dela e sai pelo outro, caindo bem em cima do robô e o desativando.

Como não poderia ser diferente em se tratando de um game da Valve, a física também terá um papel importante em *Portal*. Ao pular de um local mais alto e cair dentro de um portal, por exemplo, a gravidade dará um impulso extra ao personagem quando ele sair do outro lado, permitindo, assim, que lugares inacessíveis com saltos normais sejam alcançados.

### Dois em um

*Portal* tem visão de game de tiro em primeira pessoa, mas seu objetivo não é meter bala em inimigos. Usando um dispositivo que cria portais, a missão é superar desafios que ficam cada vez mais complicados com o passar do tempo

### Trampolim gravitacional

Quando usados da maneira correta, os portais funcionam como verdadeiros trampolins, dando um impulso extra ao personagem. Assim, é possível pular em um portal e ser ejetado do outro lado para subir em lugares altos



# EYE OF JUDGEMENT: CONQUEROR OF 9 FIELDS

## Eye of Judgment é a realização

de um sonho para os fãs de Card Games como *Yu-Gi-Oh!* e *Magic: The Gathering*. Exclusivo do PS3, o jogo fará uso do futuro modelo da câmera EyeToy para dar vida, por assim dizer, às cartas selecionadas pelos jogadores. Elas devem ser posicionadas corretamente em um tabuleiro, dividido em nove espaços iguais – por isso o subtítulo *Conqueror of 9 Fields* –, para que a câmera as reconheça e, assim, as criaturas equivalentes sejam exibidas na tela da TV. Feito isso, é possível interagir com o jogo de duas maneiras: movendo as cartas para que os respectivos monstros mudem de posição no campo de batalha; ou passando a mão sobre as mesmas para ativar os ataques dos bichos. O objetivo nas partidas consiste em dominar cinco dos nove espaços do tabuleiro utilizando os poderes únicos de cada ser existente no game.

Embora se trate de um jogo de cartas com tabuleiro, isso não significa que as capacidades gráficas do console não serão usadas de maneira impressionante. Todos os ataques serão exibidos em animações específicas, com impressionantes efeitos de luz, raio e fogo.

A Sony anunciou que o game terá suporte para cem cartas, que poderão ser compradas separadamente. Para jogar uma partida, é necessário um deck com, no mínimo, 30 cartas. O tabuleiro, obviamente, acompanha o jogo; já a câmera, não. Sem dúvida, é uma brincadeira que não vai custar pouco, mas que deve valer a pena cada centavo investido.

## FICHA

Produção: SCE

Desenvolvimento: SCE Studios Japan

Gênero: Card Game

Lançamento: 2º semestre

Plataforma(s): PS3



## Card Game vivo

A tecnologia da nova câmera EyeToy faz com que as partidas em *Eye of Judgment* ganhem vida. Coloque a carta desejada sobre o tabuleiro e você poderá interagir com a criatura correspondente, movendo-a em tempo real ou ativando seus ataques

# OS QUASE REVOLUCIONÁRIOS

Três games que não são tão inovadores assim, mas que podem humilhar a concorrência com seus recursos exclusivos

## ASSASSIN'S CREED

### FICHA

Produção: Ubisoft  
Desenvolvimento: Ubisoft Montreal  
Gênero: Ação  
Lançamento: Sem previsão  
Plataforma(s): X360/PS3/PC

### Acrobata das antigas

Sim, *Assassin's Creed* tem combates com espadas e mais um monte de características típicas do gênero, mas é a agilidade do personagem principal, capaz de escalar paredes com tremenda facilidade, por exemplo, que o diferenciara dos demais

### O novo game dos criadores de

*Prince of Persia: Sands of Time* e *Splinter Cell* coloca o jogador na pele de um assassino chamado Altair, no ano de 1191. Para ter êxito na execução de suas vítimas – senhores feudais, corruptos e outros tipos de “inimigos do povo” –, o personagem conta com habilidades inspiradas no Parkour, esporte urbano cujo objetivo é superar obstáculos como muros, escadarias e paredes. Ou seja, escalar construções de qualquer ângulo, correr em cima de colunas estreitas ou se pendurar nelas para realizar acrobacias serão práticas comuns para Altair. Porém, por se tratar de um assassino, a última coisa que você vai querer é chamar a atenção das pessoas para dificultar a execução das suas tarefas. Por isso, é preciso uma certa dose de cautela na hora de realizar tais movimentos – nada mais normal, ou você vê pessoas escalando casas e prédios diariamente?

Essa novidade pode não ser suficiente para revolucionar o gênero, mas expande ainda mais um gênero diversificado e muito bem representado por outras séries de peso.



# BIOSHOCK

## FICHA

Produção: 2K Games  
 Desenvolvimento: Irrational Games  
 Gênero: Tiro  
 Lançamento: Junho  
 Plataforma(s): X360/PC

### Diferentemente de *The Crossing*,

*BioShock* não aposta na integração offline/online para inovar no gênero de tiro em primeira pessoa. Nele, é a adoção de elementos de RPG que promete diferenciá-lo dos demais. A armadura do protagonista permite a utilização de um material altamente maleável chamado Plasmid que, dependendo da escolha feita pelo jogador, pode melhorar a engenharia da vestimenta, suas armas ou fornecer ao personagem habilidades bem interessantes. Uma delas, intitulada Agressor Irritante, serve para confundir os inimigos, atraindo a atenção deles para os locais que você desejar. Outra, cujo nome ainda não foi revelado, faz a armadura emitir um som que assusta os oponentes.

A armadura também torna o personagem imune a mudanças de temperatura, um recurso que pode ser usado para dar cabo de vários inimigos ao mesmo tempo.

### Toques de RPG

A possibilidade de melhorar armas e ganhar novas habilidades em *BioShock* se dá por meio de uma substância denominada Plasmid, que, por ser flexível, permite que o jogador escolha a melhor maneira de utilizá-la.



# FATAL INERTIA

### Os fãs dos games de corridas futuristas

podem comemorar. Depois de alguns anos sem um título do gênero, a KOEI traz de volta as competições com velocidades supersônicas e veículos flutuantes em *Fatal Inertia*. O grande destaque do jogo, no entanto, não está no alto realismo proporcionado pela Unreal Engine 3 nem na velocidade absurda que os veículos podem alcançar. O que realmente fará a diferença no jogo é a física. Todos os veículos são equipados com lançadores de ímãs que grudam na carroceira das naves adversárias para desestabilizá-las, aumentando as chances de elas perderem o controle e se chocarem em rochas, árvores e outros elementos existentes nos percursos. Além disso, será possível destruir partes do cenário para derrubá-las sobre os outros competidores.

Outro diferencial de *Fatal Inertia* está na escolha de cenários abertos para a realização das corridas. Os pilotos podem escolher qualquer caminho para chegar à linha de chegada. A única exigência é que eles passem por um determinado número de checkpoints.

## FICHA

Produção: KOEI  
 Desenvolvimento: KOEI Canada  
 Gênero: Corrida  
 Lançamento: Sem previsão  
 Plataforma(s): X360/PS3



### Leis da física

A principal arma do jogo é a gravidade. Atingindo as naves adversárias com esferas magnéticas, você tira a estabilidade das mesmas, o que torna mais difícil mantê-las na pista.



### Assassino das trevas

Jack Estacado, o protagonista, trabalhava como assassino profissional antes de ganhar os poderes da escuridão. A diferença entre ele agora e antes da transformação? Simples: agora ele consegue dar conta do recado com muito mais facilidade

#### Ficha Técnica

Plataforma(s): PS3/X360  
 Produção: 2K Games  
 Desenvolvimento: Starbreeze  
 Gênero: Tiro

previsão  
**Junho**



## Novo tipo de multiplayer

Os Darklings, criaturas evocadas pelo protagonista no modo principal de jogo, também participarão das partidas multiplayer, que incluirão modos convencionais, como Deathmatch e Capture the Flag, e alguns inéditos. Quais são eles? Ninguém sabe, já que o pessoal da Starbreeze ainda não tocou no assunto até agora.

# The Darkness

Não é à toa que algumas pessoas dizem morrer de medo do escuro

## Se você não é fã de HQ, saber que

*The Darkness* é baseado em uma delas – de mesmo nome, criada por Marc Silvestri, Garth Ennis e David Wohl, três caras bem conhecidos do ramo – certamente não vai chamar a sua atenção. Contudo, fique ciente de que estamos falando de um título que está sendo desenvolvido pela Starbreeze, a mesma empresa que, em 2004, lançou um dos melhores jogos de tiro em primeira pessoa do Xbox original: *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* – acredite, embora o protagonista seja interpretado pelo ator Vin Diesel, o jogo é realmente muito bom.

Por se tratar de uma série de histórias em quadrinho que faz um tremendo sucesso lá fora, o estúdio sueco está se esforçando para que o jogo contenha todas as características mais marcantes dele. E a principal delas, obviamente, é o poder especial do protagonista, Jack Estacado: utilizar a escuridão a seu favor para dar cabo dos inimigos. Sim, pois o cara tem vários, uma vez que, além de ser um assassino que trabalha para os Franchetti, uma família mafiosa de Nova York, ele é constantemente perseguido por seres sobrenaturais que tentam capturá-lo para controlar suas habilidades.

Não que isso seja relevante no jogo (mesmo porque a produtora não divulgou nenhuma informação sobre o assunto), mas é válido citar que o poder de Estacado é hereditário. No entanto, há um agravante: assim que o herdeiro nasce, seu progenitor morre. Trocando em miúdos: o personagem é obrigado a evitar seu passatempo predileto, que, a essa altura, você já deve saber muito bem qual é.

## Em nome da imersão

Como os produtores fazem questão de declarar, um dos principais objetivos deles com *The Darkness* é acabar de vez com a tradicional interface exibida na tela. Basicamente, a ideia dos caras é fazer com que os jogadores fiquem a par da situação do personagem apenas por meio de sinais sutis durante a jogatina. Dois exemplos: 1) quando o personagem recebe algum dano, um símbolo avermelhado é exibido rapidamente na tela; 2) os três poderes do personagem (os quais você conhecerá logo mais), selecionados por meio de tentáculos que surgem nas costas dele, são diferenciados pelas cores azul, amarelo e vermelho, sendo que a intensidade das mesmas diminui com o passar do tempo – quanto maior o tempo de exposição dos tentáculos à luz, menor o tempo para a utilização dos poderes, forçando o jogador a encontrar áreas escuras para recarregá-los.

Outra característica que promete deixar a imersão do jogo acima da média é a liberdade de cumprir objetivos de várias maneiras diferentes. Um bom exemplo disso é uma parte da primeira missão do jogo, na qual o personagem tem que passar por um laboratório. Se optar por jogar como em qualquer outro FPS, você certamente vai

## Sombrio e destrutivo

Os cenários do jogo contarão com inúmeros elementos destrutivos, que vão de simples lâmpadas até paredes de concreto. Agora responda: é possível saber disso e não ficar empolgado? Na nossa opinião, a resposta é: tanto faz, pois vamos ter de jogá-lo de qualquer jeito mesmo...



### Boiada ou treta? Você decide

Não é só porque *The Darkness* é um jogo de tiro em primeira pessoa que você vai ter que sair atirando em todo mundo. Será possível interagir com alguns personagens e, dependendo da sua cordialidade, não será preciso gastar uma única bala para cumprir as missões.

## ...um dos principais atrativos de *The Darkness* são os poderes do personagem principal...

▶ atravessar o local na marra, sem deixar um único sobrevivente. No entanto, se preferir adotar um estilo menos sanguinário, poderá conversar com o responsável pelo estabelecimento para prosseguir por ele de forma pacífica e sem correr riscos.

### Convencional e sobrenatural

Como já ficou claro na página anterior, um dos principais atrativos de *The Darkness* (tanto a HQ quanto o jogo) são os poderes do personagem principal. O primeiro deles chama-se Demon Arms, que consiste em poderosos braços capazes de estraçalhar os inimigos que tiverem o azar de permanecer na área de alcance deles. Além disso, os braços podem usados para carregar itens do cenário e servir de escudo durante os tiroteios. O segundo poder leva o nome de Creeping Dark. Com ele, é possível evocar criaturas chamadas Darklings, que, além de atacarem os inimigos, podem ser controladas

diretamente pelo jogador, permitindo que os cenários sejam explorados com muito mais liberdade – na pele dessas criaturas, você pode, por exemplo, escalar paredes, andar no teto, entrar em passagens estreitas, etc. O terceiro e último poder é o Black Hole, que, como o nome sugere, cria um buraco negro que suga tudo ao seu redor.

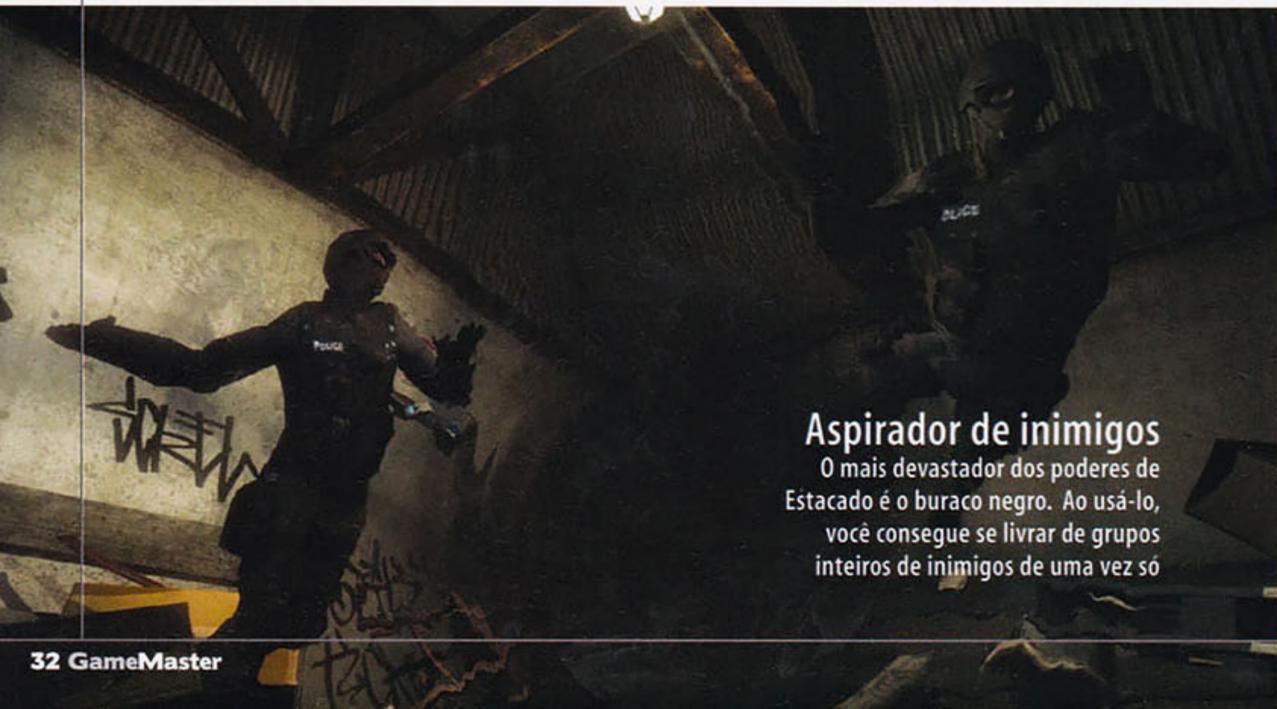
É importante lembrar, porém, que os poderes do protagonista não são infinitos (pelo fato de que eles não podem ficar muito tempo expostos à luz, lembra?). Logo, ele também terá à disposição armamentos comuns, como pistolas, escopetas e metralhadoras para se livrar dos oponentes. Obviamente, será possível combinar as duas coisas – armas de fogo e poderes especiais – para uma melhor eficácia nos combates.

### Detalhes importantes

Segundo os produtores, embora o trabalho dos roteiristas já esteja finalizado, ainda há

muito o que desenvolver no jogo. Contudo, as expectativas para o lançamento são as melhores possíveis. Ao que tudo indica, a ação rolará em 30 quadros por segundo (número que pode dobrar nas animações em CG). Mas esse não é o único aspecto que conta a favor da qualidade visual do jogo. A maior parte das pessoas que tiveram a chance de vê-lo rodando ao vivo diz que nenhum outro jogo para o X360 – e, conseqüentemente, para o PS3 – apresentou texturas tão caprichadas quanto às de *The Darkness*.

Apesar de os gráficos serem praticamente idênticos nos dois consoles, a versão para PS3 terá algumas opções extras. A primeira delas – reprodução de vídeos nos televisores espalhados pelo jogo – é mais perfumaria do que qualquer outra coisa. Já a segunda é um pouco mais interessante: o uso do sensor de movimento do controle SIXAXIS para a execução de algumas ações. **Matheus Bourg** □



### Aspirador de inimigos

O mais devastador dos poderes de Estacado é o buraco negro. Ao usá-lo, você consegue se livrar de grupos inteiros de inimigos de uma vez só



# 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

Na compra de qualquer  
**VIDEO-GAME** ganhe:

- \* Uma camiseta
- \* Um adesivo
- \* Uma caneta
- \* Uma revista

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](http://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 -

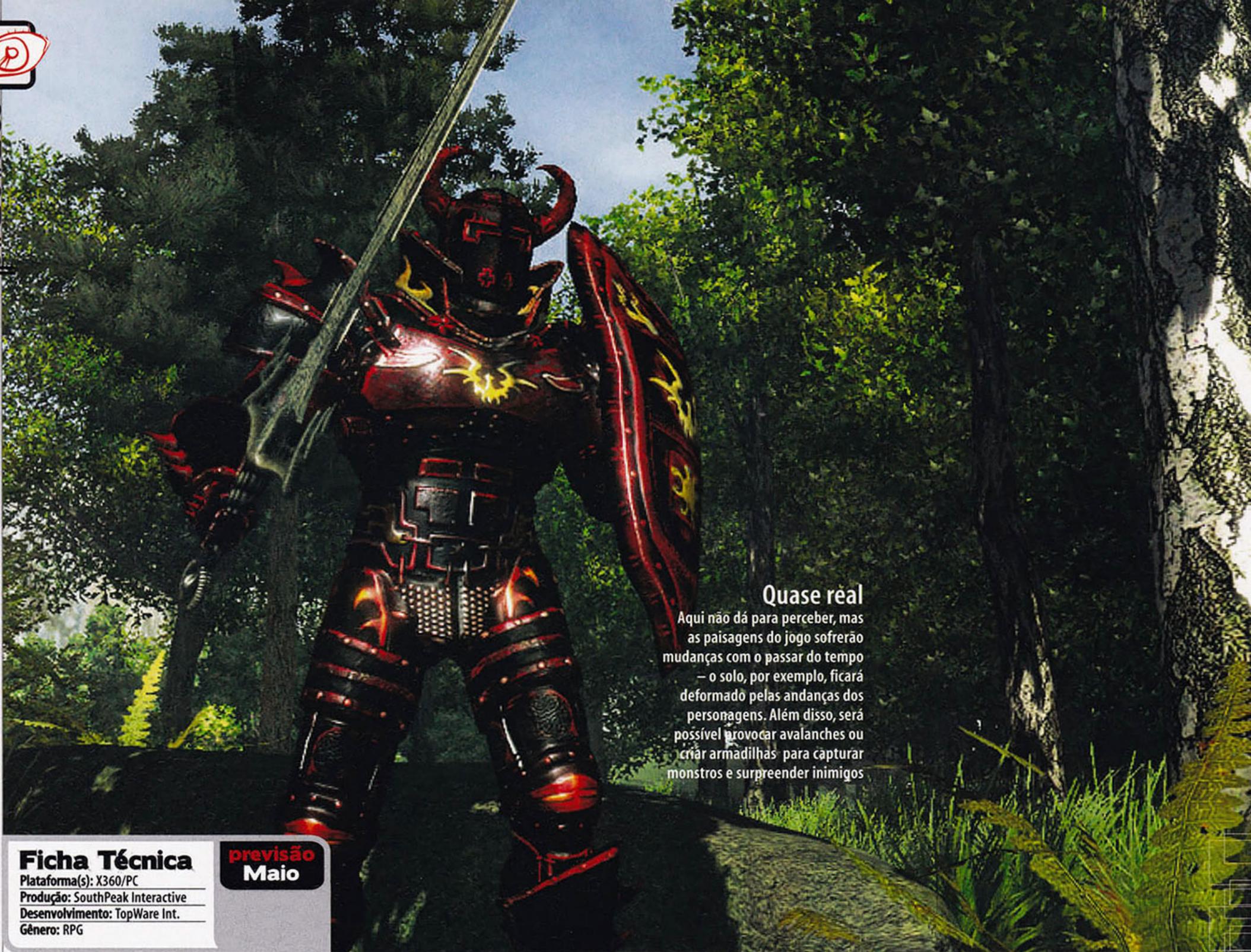
Fone: (011) 3362-2206 / Fone/Fax: (011) 3224-9418

**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



### Quase real

Aqui não dá para perceber, mas as paisagens do jogo sofrerão mudanças com o passar do tempo – o solo, por exemplo, ficará deformado pelas andanças dos personagens. Além disso, será possível provocar avalanches ou criar armadilhas para capturar monstros e surpreender inimigos

#### Ficha Técnica

Plataforma(s): X360/PC  
 Produção: SouthPeak Interactive  
 Desenvolvimento: TopWare Int.  
 Gênero: RPG

previsão  
**Maio**

# Two Worlds

Modalidade online e uma trama moldada de acordo com as suas ações. Conheça o RPG que você vai ter de jogar em 2007

## É impossível olhar para *Two Worlds*

e ignorar sua semelhança com *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. E não é por acaso. A experiência de jogo prometida pela TopWare Interactive em seu mais novo projeto é bem parecida com a de *Oblivion*: permitir que o jogador explore um universo gigantesco no comando de um personagem próprio, isto é, com características escolhidas a dedo durante o processo de criação. Trocando em míudos, *Two Worlds* é um RPG cujo final é determinado de acordo com ações e escolhas feitas pelo jogador ao longo da jornada, que acontece em um cenário tão imenso quanto o continente de Tamriel, o palco das aventuras do novo *The Elder Scrolls*. A principal diferença entre os dois títulos, no entanto, é a existência de um modo online com suporte para até oito jogadores no mais novo, uma opção que tem tudo para fazê-lo superar o principal concorrente.

## Dois mundos

O enredo do game mostra a rivalidade que existe entre humanos e Orcs. Após ruir em batalha e privar a liberdade dos montros, Aziraal, o deus da guerra, teve seu corpo acolhido em uma tumba que permaneceu intocada durante muitas gerações. Agora, os Orcs, munidos de pistas sobre a localização da divindade, ingressam em uma sangrenta cruzada para conseguir sua liberdade de volta.

A proposta online de *Two World* é bastante ambiciosa. Além de permitir que os jogadores explorem as diversas áreas do jogo cooperativamente, o estúdio de desenvolvimento pretende implementar no game o suporte ao sistema Live Anywhere, fazendo com que os usuários das duas plataformas em que ele será lançado possam jogar lado a lado sem grandes restrições. A única ressalva quanto à compatibilidade das duas versões é que os donos do console de mesa não poderão participar de partidas iniciadas em mapas criados no modo de edição, exclusivo para os PCs. Estranho? Sim, mas antes que você pense que a TopWare está cometendo um erro ao impor essa limitação, lembre-se de que quem manda na Live é a Microsoft, logo, é ela quem decide como as empresas podem explorar as funcionalidades da rede em seus títulos.

Seja como for, com a Microsoft dando aval ou não para tal recurso, nada muda em relação ao modo principal do jogo,



## ...Além de permitir que os jogadores explorem os cenários em conjunto, *Two Worlds* terá suporte ao sistema Live Anywhere...

cujo rumo da trama, como pincelado anteriormente, mudará conforme as suas decisões. E isso rola desde o início do jogo, a partir do momento em que você precisa escolher uma das oito facções existentes para o seu personagem fazer parte – fazendo isso, você já define se ele lutará em nome do bem ou do mal e, por consequência, decide qual será o desfecho da história. Quer dizer, decide em partes, pois isso depende única e exclusivamente da maneira como você se comporta na história, que tem como pano de fundo uma sangrenta batalha entre humanos e Orcs (leia o box *Dois Mundos* para mais detalhes).

De volta às comparações com *Oblivion*, outra característica que diferencia *Two Worlds* de game da Bethesda Softworks é o fato de o uso da visão em terceira pessoa não ser um problema. Na verdade, os produtores a consideram tão eficaz que, durante os combates, a visão principal (em primeira pessoa) muda automaticamente para terceira, o que faz com que o jogador tenha uma noção melhor do cenário ao redor e, por isso, não tenha dificuldade nas lutas.

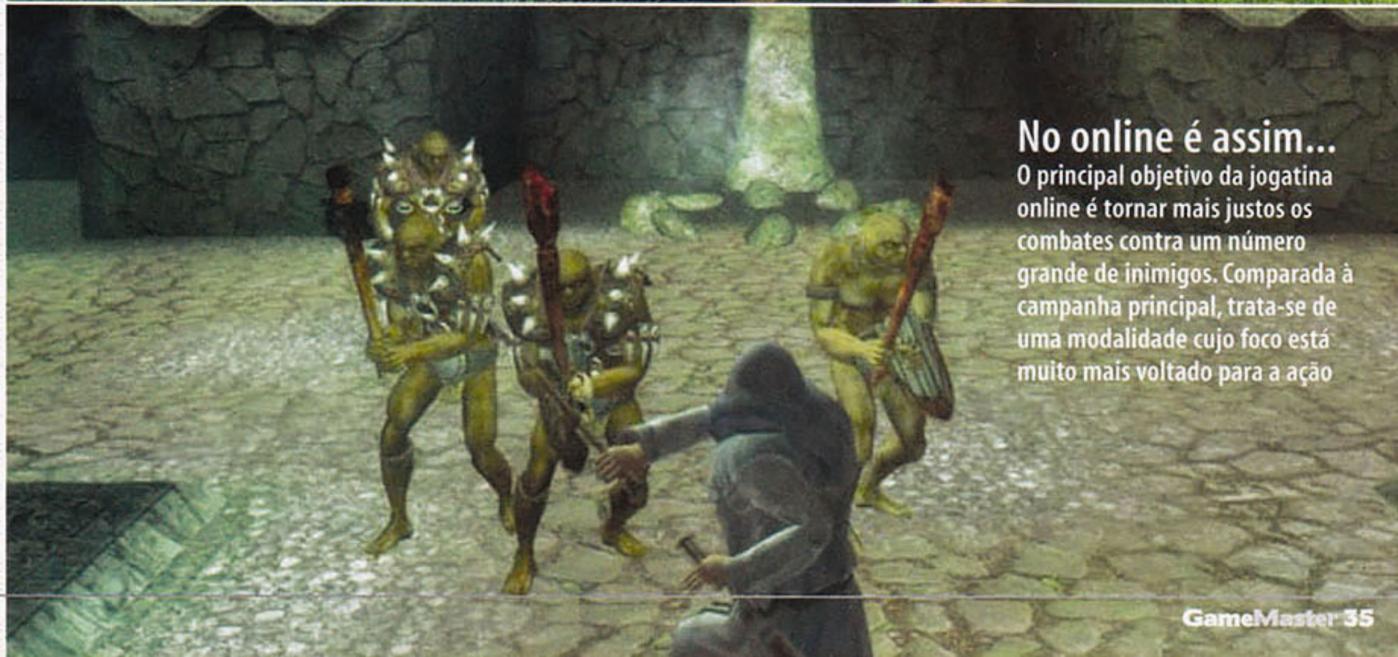
Em termos de arsenal, o game é um prato cheio para quem curte cultura medieval – espadas, machados e arco-e-flecha são os exemplos mais simples dos armamentos você o jogador terá à disposição. Ainda em relação ao arsenal, um dos destaques do jogo nesse quesito é o sistema de feitiços: por meio de cartas. Para criá-los, o jogador terá de organizar as cartas de maneiras diferentes. Um detalhe interessante desse esquema é que se você for o primeiro a conseguir dar origem a uma determinada magia, poderá registrá-la online. Assim, todo mundo fica sabendo do seu feito. A grande dúvida em relação a esse recurso, porém, é saber se existe alguma vantagem em utilizá-lo ou se não passa de firula.

Para quem pretende jogá-lo no PC, a boa notícia é que ele não exigirá muito das máquinas. As configurações mínimas são as seguintes: 2 GHz de processamento, 512 MB de RAM e placa de vídeo com suporte à tecnologia de shaders 2.0. **Matheus Bourg**



### Adversários variados

Embora sejam os principais vilões do jogo, os Orcs não serão os únicos inimigos existentes. Ainda não sabemos o quão variada será a lista final, mas depois de ver uma árvore assassina como esta, já dá para ter uma idéia das bizarrices que serão encontradas durante as missões



### No online é assim...

O principal objetivo da jogatina online é tornar mais justos os combates contra um número grande de inimigos. Comparada à campanha principal, trata-se de uma modalidade cujo foco está muito mais voltado para a ação



preview

11.490



**Sentindo na pele**  
De acordo com os produtores, é no Wii que o snowboard parece mais natural. Isso porque ao ter seus movimentos reproduzidos na tela, o jogador irá encarar o esporte como jamais fez em outro título do gênero: fisicamente



**Ficha Técnica**  
Plataforma(s): Wii  
Produção: Electronic Arts  
Desenvolvimento: EA Montreal  
Gênero: Esporte

**previsão**  
**Março**

# SSX Blur

**Snowboard no Wii como manda o figurino: com jogabilidade pra lá de inovadora**

**Não dá outra: sempre que** uma produtora anuncia que está preparando uma versão de alguma franquia conhecida para o Wii, uma pergunta óbvia surge na cabeça dos fãs: como o sistema de jogo funcionará no novo console? Felizmente, no caso de *SSX Blur*, a Electronic Arts já divulgou informações suficientes para acabar com essa dúvida. Segundo Eric Chartrand, designer do jogo, *Blur* utilizará ao máximo as características do novo console – o que, em outras palavras, quer dizer que os controles sensíveis a movimento serão essenciais durante as partidas.

Assim como em todos os jogos de snowboard, um dos segredos para vencer é tentar permanecer em pé durante a maior parte do tempo nas descidas. Para evitar quedas em *Blur*, o jogador terá de manter a estabilidade do personagem escolhido inclinando o controle Nunchuk para a esquerda ou para a direita. A extensão servirá também para realizar saltos (ao levá-la da maneira certa) e para ativar o turbo (pressionando o botão Z).

Como fica evidente, a principal função do Nunchuk é controlar os movimentos dos personagens enquanto eles estão no chão. No ar, porém, o Wii Remote é a peça-chave. Para mandar ver em giros e rodopios, tudo o que você tem de fazer é virar o controle no sentido desejado. Quanto aos botões A e B, eles serão usados para finalizar manobras e preparar as pranchas para a aterrissagem.

Mas isso não é tudo. Os Uber Tricks, que estrearam na versão *SSX Tricky*, de 2001, também estarão presentes. A maneira com que eles são executados, no entanto, é

**E os amigos?**  
Embora não tenha divulgado mais detalhes, a EA confirmou que *Blur* contará com um modo multiplayer offline. Quanto à possibilidade de partidas online, no entanto, a empresa sequer comentou sobre o assunto. Pelo menos existe a chance de alguns astros da Nintendo aparecerem no game, assim como rolou na versão para GameCube de *SSX On Tour*.

totalmente diferente dos games anteriores: usando o Wii Remote e o Nunchuk em conjunto, você tem que “desenhar” formas específicas no ar. Não captou a mensagem por completo? Então dê uma conferida no box ao lado para ter uma idéia da complexidade dos movimentos.

Apesar das diferenças em relação às versões anteriores, *Blur* manterá a tradição no que diz respeito às pistas disponíveis, já que elas todas serão localizadas na mesma montanha.

**Matheus Bourg**

## Uber Alles

Saiba como realizar os Uber Tricks. O ícone no lado direito das imagens indica os movimentos necessários para executá-los



# 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](http://HABBO.COM.BR/SNOWSTORM)





### Combate emotivo

A atuação dos demais soldados da sua equipe não depende só das ordens que você dá a eles, mas também do que acontece no campo de batalha. Quando mais motivados eles ficarem, melhor eles lutarão

#### Ficha Técnica

Plataforma(s): PS3/X360/PC  
 Produção: Midway Games  
 Desenvolvimento: Midway Studios  
 Gênero: Tiro

previsão  
 2º Semestre

# Blacksite: Area 51

A prova de que os aliens não desistem nunca

### Embora a premissa de invasões

alienígenas já estar batida há muito tempo nos games, algumas produtoras não se cansam de explorá-la. Isso não seria um problema se esses títulos conseguissem empolgar os jogadores, o que, na maioria dos casos, não acontece. *Area 51*, lançado em 2005 para PS2, Xbox e PC, é uma das poucas exceções a essa regra. Graças a um enredo sólido e uma direção de arte impecável, o game caiu no gosto do público. *Blacksite* é a prova disso. Espécie de continuação espiritual, o game foi anunciado meses atrás sob o nome de *Area 52*, mas só recentemente as informações começaram a

... **A conduta dos seus parceiros depende única e exclusivamente de como você os incentiva** ...

surgir – infelizmente, isso não inclui a história, que continua em segredo. O único dado compartilhado pela produtora sobre o assunto é o nome da ameaça alienígena que deverá ser combatida pelos personagens do jogo: Reborn.

Na pele de um soldado de um grupo militar de elite, o desafio do jogador não será apenas apertar o gatilho das armas para fuzilar os inimigos, mas também lidar com as emoções dos outros quatro membros da equipe. A conduta de cada um deles depende única e exclusivamente da maneira como você os incentiva durante as batalhas. Na prática, funciona assim: com a moral elevada, eles se mostram mais atentos e não temem absolutamente nada, o que resulta em uma

### Multiplayer incluso

As partidas multiplayer online prometem ser tão divertidas quanto o modo principal – que, assim como em *Gears of War*, poderá ser jogado de forma cooperativa. Além de variações de modalidades convencionais como *Deathmatch* e *Capture the Flag*, por exemplo, *Blacksite: Area 51* contará com alguns modos originais. O mais inovador e interessante deles é o *Siege*, no qual as duas equipes participantes têm como objetivo capturar os adversários para tomar o controle do território originalmente usado por eles.

### No contexto

Sensíveis aos acontecimentos do game, os soldados que acompanham o protagonista podem ser controlados usando um único botão. As ações ficam disponíveis dependendo do contexto de cada situação





atuação muito mais eficaz; por outro lado, se estiverem desmotivados, eles ficarão mais fracos, vulneráveis aos ataques dos inimigos e com a precisão dos disparos comprometida.

Para não ficar totalmente à mercê dessas mudanças psicológicas dos companheiros, será possível controlá-los, e da maneira mais simples possível: por meio de um único botão. Tudo funciona de acordo com o contexto de cada situação. Por exemplo: ao direcionar sua mira para uma porta e pressionar o botão de comando, um dos soldados irá abri-la. O mesmo acontece com os veículos disponíveis, tanto militares quanto civis: basta um toque no botão para que seus parceiros subam a bordo e passem a pilotá-los.

Como em qualquer outro game de tiro em primeira pessoa, proteger-se usando os elementos existentes no cenário será algo obrigatório em *Blacksite: Area 51*. É preciso ter em mente, no entanto, que praticamente tudo no game será destrutível. Ou seja: queira ou não, você terá de se movimentar muito pelos estágios se quiser continuar vivo.

**Matheus Bourg**



### Ficha Técnica

Plataforma(s): X360

Produção: Midway Games

Desenvolvimento: nFusion

Gênero: Tiro

previsão  
2º Semestre

# Hour of Victory

## Reviva a Segunda Guerra Mundial de uma nova maneira: de três pontos de vista diferentes

### Pouco importa se você já está

cansado de games baseados na Segunda Guerra – o tema continua sendo um dos preferidos pela maior parte das produtoras que resolvem desenvolver jogos de tiro em primeira pessoa. O lado bom disso é que, na maioria dos casos, o resultado final surpreende (*Medal of Honor*, *Call of Duty* e *Brother in Arms* estão aí pra comprovar isso). E se depender das opções prometidas pela produtora nFusion em *Hour of Victory*, as chances de o game, exclusivo para o X360, trilhar esse mesmo caminho são bem altas.

O primeiro diferencial do jogo está na proposta. Nele, você não vê a ação através dos olhos de um único personagem, mas de três, cada um com características próprias. O sargento norte-americano Calvin Blackbull, por exemplo, é um atirador de elite que, por isso mesmo, pode subir em locais que os demais não conseguem. William Ross, tenente do exército britânico, é o típico militar que não precisa mais do que uma metralhadora e algumas granadas para fazer seu serviço com perfeição. O terceiro personagem é o

major Ambrose Taggart, agente do OSS (o serviço secreto dos EUA durante a Segunda Guerra). Especialista em furtividade, ele consegue arrombar fechaduras, usa as sombras para se esconder e tem como arma principal uma faca, perfeita para eliminar os inimigos de maneira silenciosa. A troca entre os protagonistas poderá ser feita em diversos pontos espalhados pelos estágios, que serão localizados em três regiões distintas: África do Sul, Bavária e Berlim.

O segundo diferencial de *Hour of Victory* é em relação aos veículos existentes. Diferentemente do que se viu nas últimas versões das principais franquias do gênero, aqui não existem fases específicas para eles. O jogador fica livre para utilizá-los quando bem entender.

O game está sendo desenvolvido com o uso da Unreal Engine 3, que, além de proporcionar uma qualidade visual absurda, permite que os objetos dos cenários sejam destruídos de forma realista. Nada mais óbvio, já que estamos falando de um game de guerra que tem como missão desbancar a concorrência. **Matheus Bourg**



### Quem manda é você

Ao contrário dos demais jogos de guerra, que têm fases específicas para veículos, em *Hour of Victory* é o jogador quem decide quando e por quanto tempo vai usá-los



### Questão de escolha

Embora necessário, o trabalho em grupo poderá ser deixado de lado em alguns momentos do game. Em outras palavras: cada personagem terá liberdade para fazer o que bem entender

# Dragon Quest IX: Protectors of the Sky

Não se mexe em time que está ganhando? Diga isso para os produtores de *DQ IX*

### Achou que estaria velho demais para ver um *Dragon Quest*

de verdade sendo lançado para um console portátil? Achou errado. Graças ao sucesso do DS, a Square Enix decidiu lançar a nona versão da série principal, intitulada *Protectors of the Sky*, exclusivamente para ele. O game está previsto para chegar ao Ocidente no final do ano e, claro, tira proveito de tudo o que o aparelho tem a oferecer.

Isso, porém, não necessariamente diz respeito apenas à sensibilidade ao toque da tela inferior – que, obviamente, será usada no game –, mas também à capacidade do portátil em gerar gráficos 3D e de se conectar à internet sem a necessidade de fios. Esse último recurso, aliás, justifica a presença de mais de um protagonista no game, fato inédito na série. Três dos quatro personagens (um deles é você quem comanda) serão controlados pelo computador ou por outros jogadores, devidamente conectados à rede Nintendo Wi-Fi Connection ou em rede local.

Com exceção dos nomes de alguns dos personagens – Horii, Sugiyama e Hino –, pouco se sabe sobre eles. A única certeza é de que cada um terá habilidades específicas, que variam do



Combate em tempo real? É bom que funcione, senão...



domínio de magia a destreza com espadas.

*Protectors of the Sky* promete ainda outra mudança significativa na franquia: combates em tempo real, acabando com o legado de mais de 20 anos do sistema de batalhas por turnos usado até então. Durante os confrontos (que serão exibidos na tela inferior; a superior terá a função de mostrar os mapas do jogo e o inventário), o jogador poderá direcionar ataques com a caneta stylus, que, entre outras coisas, também servirá para coletar itens e curar seus companheiros – nesse caso, um simples toque no personagem desejado será suficiente para que a barra de energia dele seja recarregada gradativamente.

**Matheus Bourg**

### Ficha Técnica

Plataforma(s): DS  
Produção: Square Enix  
Desenvolvimento: Level 5  
Gênero: RPG

previsão  
2º Semestre

### Reciclagem

*Fare Wars* traz novidades, mas não é 100% original. Na verdade, o game reúne as duas versões lançadas para consoles de mesa em um único pacote

### Ficha Técnica

Plataforma(s): PSP  
Produção: Sega  
Desenvolvimento: Sniper Studios  
Gênero: Corrida

previsão  
2º Semestre

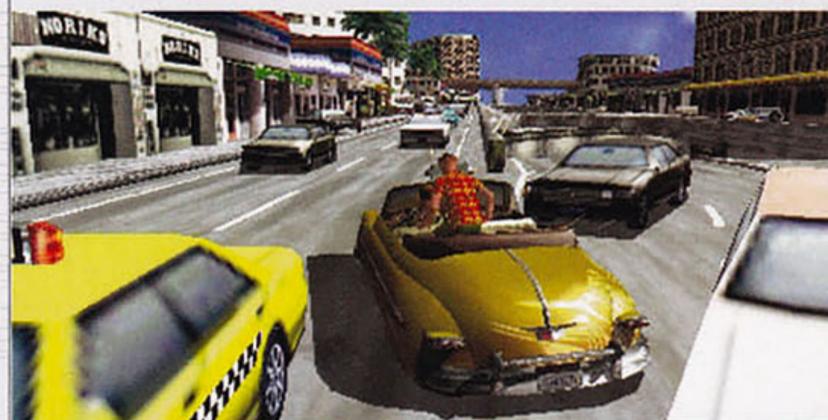
# Crazy Taxi: Fare Wars

A Sega descobriu o óbvio: o PSP é perfeito para o estilo de jogo da série *Crazy Taxi*

### Na lista de franquias desaparecidas do mundo dos games, *Crazy Taxi* ocupa seu espaço perto do topo. Afinal, quem nunca se divertiu com os games da série, que colocam o jogador na pele de um taxista cujos trajetos a serem feitos são não-lineares e desafiadores?

A estreia da franquia no PSP é uma boa notícia para dois tipos de jogadores: aqueles que não viam a hora de a Sega lançar uma nova versão da série e aqueles que não abrem mão da experiência vivida com os dois primeiros jogos, lançados originalmente para o Dreamcast. Isso porque *Fare Wars* reúne esses dois games em um único pacote e ainda traz algumas novidades, como melhorias na trilha sonora e na dublagem dos personagens, e um modo multiplayer que promete ser tão viciante quanto a campanha solo. Embora tenha divulgado pouquíssimas informações a respeito dessa opção, a Sega já deixou claro que existirão inúmeras modalidades diferentes, tanto competitivas quanto cooperativas. Além disso, o game permitirá que os jogadores salvem suas performances para fazer inveja às outras pessoas conectadas à internet.

Em relação à mecânica de jogo, tudo o que você precisa saber é que ela permanecerá intacta. De certa forma, trata-se de uma homenagem aos tempos de ouro do último console da Sega. **Matheus Bourg**



# Novos Lançamentos

www.netunia.com.br



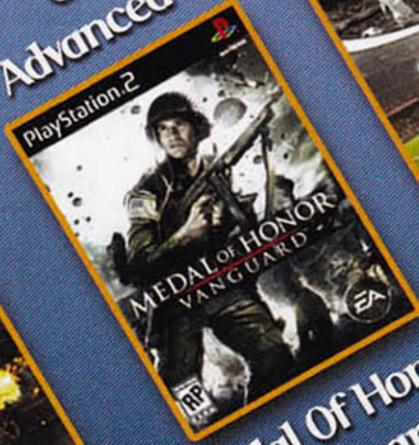
Def Jam Icon



Crackdown



Ghost Recon Advanced Warfighter



Medal Of Honor Vanguard



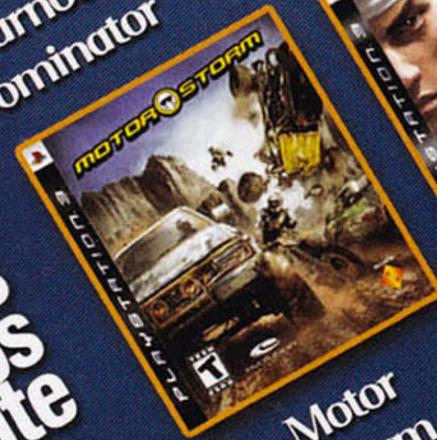
Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2007



Legend Of Zelda Twilight Princess



Burnout Dominator



Motor Storm



God of War 2



Virtua Fighter 5



The Godfather Blackhand Edition



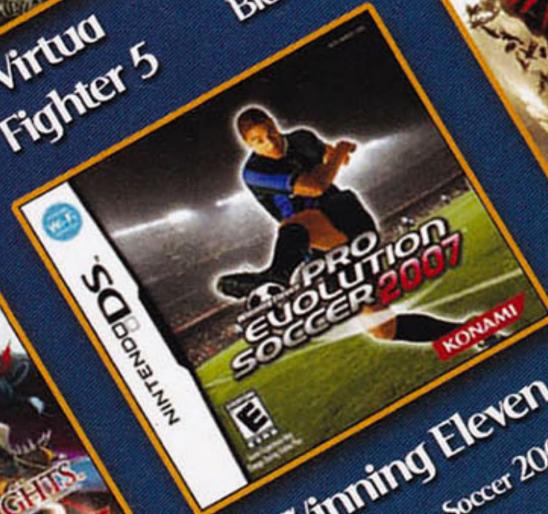
Sonic and the Secret Rings



Mario Party 8



Lunar Knights



Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2007



300 March To Glory



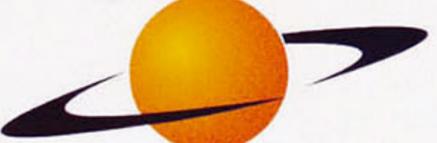
Rainbow Six

Outros Lançamentos em nosso site Tudo em até

# 6X

(11)

# 3825-7600

  
Netunia  
.com.br



### MotorStorm

O jogo que causou uma das maiores controvérsias na E3 2005 é hoje um dos mais aguardados do PS3. Nada mais justo, já que mesmo sem apresentar o visual fotorealista do primeiro trailer, é o que conta com os gráficos mais impressionantes do console até agora – quem já testou a demo disponível na PlayStation Store que o diga.



# GAMES

Aloisio - Atacante  
São Paulo Futebol Clube

"COMPRE NA GAMES EVOLUTION  
E VENHA FAZER PARTE DESSE TIME  
CAMPEÃO EM QUALIDADE !!!"

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

**PREÇO ESPECIAL  
PARA LOJISTA**

SEDEX PARA TODO O BRASIL  
ACESSE O NOSSO SITE  
[WWW.GAMESEVOLUTION.COM.BR](http://WWW.GAMESEVOLUTION.COM.BR)

# EVOLUTION

## PROMOÇÃO

NAS COMPRAS ACIMA DE  
R\$ 500,00 VC GANHA UM  
PASSAPORTE DO PLAYCENTER



Assistência  
Técnica  
Especializada



1 ANO DE  
GARANTIA



- ORÇAMENTO GRÁTIS
- APROVANDO SEU ORÇAMENTO GANHE UM BRINDE.
- MELHOR PREÇO DA REGIÃO



Produzido por OPUS Fotografia f: (11)5506-9979

Visite Nossas Lojas



TEL: (11) 3361-8927 / 3221-0312 / 3224-8625

EVOLUTION\_GAMES@TERRA.COM.BR

RUA STA. IFIGÊNIA, 364 LOJA 239

RUA STA. IFIGÊNIA, 257 LOJA 8

RUA STA. IFIGÊNIA, 364 LOJA 105 SÃO PAULO - SP



especial

# INDISPEN

Agora é uma boa hora para comprar um console da velha geração. Mas você só vai curtir-lo de verdade se jogar as pérolas que selecionamos

### Jogar videogame na casa dos amigos

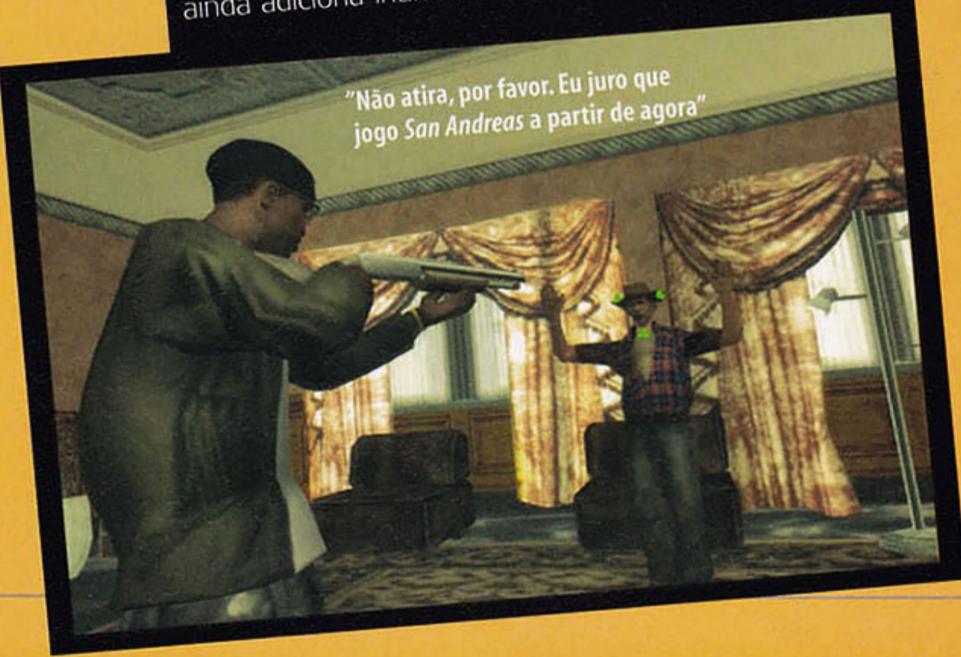
é uma ótima pedida. Você se diverte pra valer ao lado da galera e não precisa gastar um único tostão por isso. Mas seja sincero: quantas vezes você quis chegar à sua casa e jogar em um console só seu, mas logo em seguida desistiu da idéia ao lembrar da dinheirama cobrada por um desses aparelhos? Muitas? Pois saiba que agora a situação está bem mais favorável. Com a chegada da nova geração, PS2, GameCube e Xbox passam a ser vendidos por preços bem mais atraentes.

Não pense, porém, que você conseguirá aproveitar ao máximo qualquer uma dessas máquinas apenas jogando títulos novos – que já estão bastante escassos, diga-se de passagem. Para realmente fazer valer o investimento, a melhor pedida é correr atrás de todos os games obrigatórios para o console que escolher. O espaço que temos para ajudá-lo a encontrar esses títulos não é tão grande, mas é o suficiente para dar conta do recado. **Rafael de Agostini**

## PLAYSTATION 2

### Grand Theft Auto: San Andreas (Rockstar Games, 2004)

Se os outros games da série *Grand Theft Auto* já eram legais só pelo fato de você poder pegar carros (e armas) e explodir tudo que encontrava pela frente, *San Andreas* pegou tudo isso e engrossou ainda mais o caldo: como num RPG, você pode evoluir o protagonista e moldá-lo ao seu gosto – correr e andar muito de bicicleta faz ele ganhar resistência física, ao passo que abusar dos hambúrgueres na lanchonete local o deixa gordo e lento. Saindo das ruas agitadas de Vice City (a cidade da versão anterior), *SA* se passa em uma área suburbana e explora o submundo das gangues de rua. Não é à toa que o jogo foi um grande sucesso de crítica e de vendas no mundo inteiro: ele mantém o que a série tem de melhor e ainda adiciona inúmeros recursos novos.





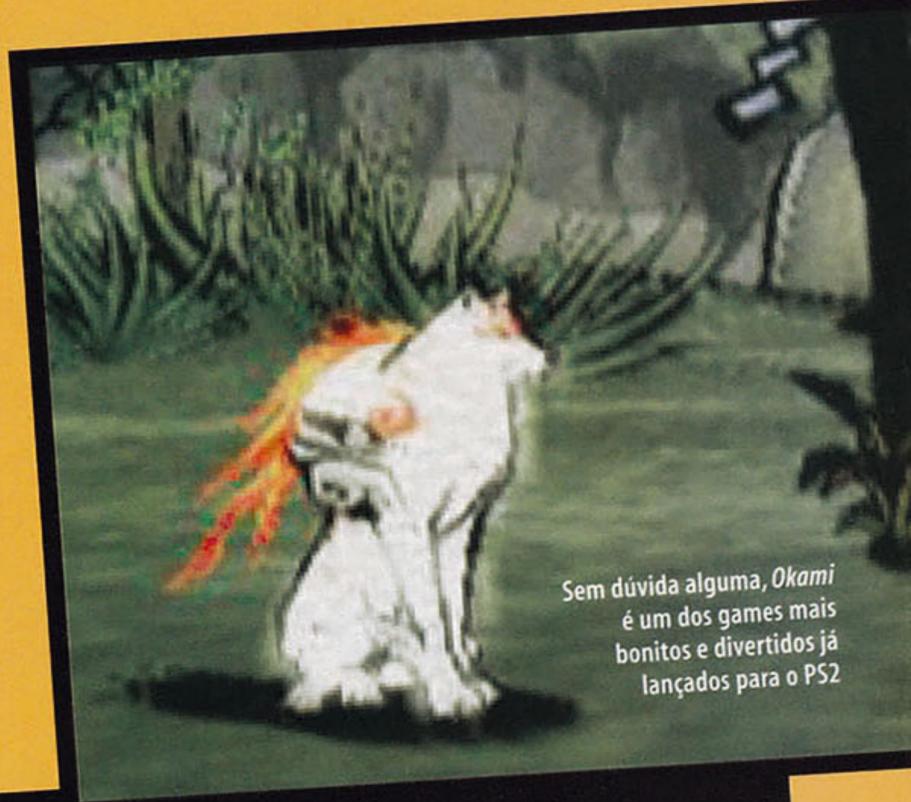
# NSAWEIS

## God of War (SCE Studios Santa Monica, 2005)

Considerado ainda hoje um dos melhores games já lançados para o PlayStation 2, *God of War* conta a história de Kratos, um guerreiro espartano que, ao perder sua humanidade, parte em busca de redenção sob a tutela dos deuses do Olimpo. É difícil definir o que há de melhor no jogo – os seus gráficos e paisagens de tirar o fôlego, o ritmo frenético dos combates sangrentos, os chefes mais fantásticos e aterrorizantes da história dos games ou o próprio Kratos, um dos anti-heróis mais legais dos videogames. Além disso tudo, a vantagem de se ter um PlayStation 2 e comprar este game só agora é que você não vai ter de esperar muito para conferir a continuação da história, já que *God of War II* (também para PS2) está previsto para sair em março.



O bom de jogar *God of War* agora é que você não vai ter de esperar muito pela sequência



Sem dúvida alguma, *Okami* é um dos games mais bonitos e divertidos já lançados para o PS2

## Okami (Capcom, 2006)

Lançado como um dos presentes de despedida do mais que talentoso estúdio Clover (também responsável por *Viewtiful Joe*), que fechou as portas no final de 2006, *Okami* é o ápice da qualidade gráfica e artística no PlayStation 2 e uma das aventuras mais emocionantes já criadas para um console. No jogo, você controla Amaterasu, a deusa do sol na mitologia japonesa, que desce à Terra na forma de um lobo branco para derrotar as forças do mal e trazer de volta a alegria no coração das pessoas. De forma resumida, *Okami* é o *The Legend of Zelda* que a Sony sempre quis ter, mas que nunca conseguiu desenvolver. Você explora campos vastos, coloridos e cheios de inimigos, enfrentando chefes gigantescos em calabouços lotados de armadilhas e quebra-cabeças, ganhando habilidades – enfim, tudo que se poderia esperar de um bom game de aventura. *Okami* é uma viagem pela cultura e pela arte japonesa e, acima de tudo, um título que nenhum jogador que se preze pode deixar de ter na coleção.



# GAMECUBE

## Super Smash Bros. Melee (Nintendo, 2001)

Dando seqüência à fórmula de sucesso que surgiu no N64, *Super Smash Bros. Melee* é o game de luta obrigatório para quem possui um GameCube. Entre os 25 personagens disponíveis estão Mario, Pikachu, Link (nas versões adulta e criança de *Ocarina of Time*), Kirby, Mr. Game & Watch e vários outros, todos prontos para se enfrentarem em cenários retirados das mais famosas séries da Nintendo. O jogo possui controles que são, ao mesmo tempo, simples de se aprender e possibilitam uma grande variedade de golpes e combos. Como diversos outros jogos do GameCube, *SSBM* possibilita disputas multiplayer entre quatro jogadores simultaneamente, o que resulta em combates caóticos e, por isso mesmo, extremamente divertidos.



Game de pancadaria entre os personagens da Nintendo? Isso mesmo. E o resultado é excelente

## The Legend of Zelda: The Wind Waker (Nintendo, 2003)

Convenhamos: uma plataforma da Nintendo simplesmente não está completa se não contar com, no mínimo, um episódio da série *Zelda*. Desde o primeiro jogo, a franquia encantou jogadores no mundo inteiro, e no GameCube não foi diferente. Apesar da difícil tarefa de carregar o legado criado a partir da versão *Ocarina of Time*, *Wind Waker* foi uma mudança radical na série: em vez de um Link (o protagonista) adulto e mais sério, o herói retorna com um visual de criança, em um universo colorido e estilizado que lembra os desenhos animados dos estúdios Disney. O visual, no entanto, não tira o mérito de *Wind Waker*, que é uma verdadeira pérola do GC. Além dos gráficos, o grande diferencial do jogo está na ambientação: aqui, o reino de Hyrule está submerso, e cabe ao herói velejar por um imenso mar para desvendar os mistérios desse novo cenário. Vale lembrar que, além de *Wind Waker*, o clássico *Ocarina of Time* também foi lançado para o GC, em uma edição mais difícil chamada *Master Quest*.



Por que a tristeza, Link? *Wind Waker* é ótimo



Seja em 2D com progressão lateral ou em 3D com visão em primeira pessoa, *Metroid* é obrigatório

## Metroid Prime e Metroid Prime 2: Echoes (Retro Studios, 2002/2004)

Antigamente, quando se pensava em *Metroid*, a primeira imagem que vinha à mente era a heroína Samus Aran explorando corredores bidimensionais infestados de criaturas alienígenas. Com a chegada do GameCube, porém, essa imagem mudou completamente: agora, é como se você estivesse vendo tudo através dos olhos da personagem. Isso porque, além da mudança para 3D, a estréia da série no console se deu em forma de FPS (jogo de tiro em primeira pessoa). Não curte muito a idéia? Pois você não sabe o que está perdendo. Apesar de a jogabilidade ser bem diferente da encontrada nas primeiras versões, a empresa responsável pelo desenvolvimento de *MP* e *MP2* conseguiu manter intacto o espírito da franquia, com controles incrivelmente precisos e combates de tirar o fôlego. Os games também significaram uma guinada no próprio ambiente da série, deixando a história mais séria, coesa e melhor explicada. Não é à toa que *Corruption*, o terceiro da série *Prime*, é um dos mais aguardados do Wii atualmente.

# XBOX

## Halo e Halo 2 (Bungie, 2001/2004)

A série mais popular da vida do Xbox conta a saga de Master Chief, o misterioso supersoldado protetor da raça humana que luta contra os Covenant, alienígenas extremistas que consideram a humanidade uma ameaça ao seu Deus e que, por isso, deve ser destruída. O primeiro grande título para o console da Microsoft, *Halo* recebeu notas altíssimas da maioria das publicações especializadas em games do planeta e bateu recordes de vendas na época do seu lançamento. Alguns dos elementos que ajudaram para construir a legião de fãs existente hoje ao redor do mundo são: a história bem construída e envolvente; elementos inovadores de jogabilidade – como a energia do personagem, que se regenera automaticamente com o passar do tempo –; e suporte para disputas multiplayer pela rede Xbox Live (com *Halo 2*), a primeira tentativa da Microsoft em fazer uma plataforma unificada e eficiente para games online. E se você precisa de uma prova mais concreta do sucesso da franquia, saiba que o segundo episódio é até hoje um dos mais jogados na Live.

## Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball (Tecmo, 2003)

Depois de explodir inimigos em *Halo* e dilacerar hordas de ninjas zumbis sedentos de sangue em *Ninja Gaiden*, nada melhor do que relaxar em uma praia paradisíaca cercada de belas garotas de biquíni, certo? Se você respondeu sim, então este é mais um título que você não pode perder se comprar o Xbox. Em *Xtreme Beach Volleyball*, seu "objetivo" principal nada mais é do que vislumbrar as curvas das musas da série de luta *Dead or Alive* nas mais variadas situações, como, por exemplo, tomando sol, fazendo alojamento e jogando partidas de vôlei (aqui você tem o controle sobre as personagens). O game é uma espécie de simulador de relacionamentos, no qual você escolhe uma lutadora e sai em busca de companhia. A idéia é encontrar uma amiga para que elas façam o maior número de coisas juntas, melhorando o relacionamento até o ponto de elas trocarem presentes entre si.



Por que perder tempo fuzilando aliens se você pode ficar olhando para esta gata?



O quão importante é a série *Halo* para a Microsoft? Pense assim: sem ela, a rede Live não teria feito tanto sucesso

## Ninja Gaiden e Ninja Gaiden Black (Tecmo, 2004/2005)

Lembra-se de Ryu Hayabusa, o herói de quimono azul que fez a alegria de muitos jogadores na época do NES em três aventuras inesquecíveis? Bom, pode esquecer: com a chegada do Xbox, o excêntrico diretor Tomonobu Itagaki transformou o velho ninja em um guerreiro mais sombrio, musculoso e vestindo uma roupa toda feita de couro. A nova identidade do personagem dá o tom da mudança: de um clássico game 2D em progressão lateral, *Ninja Gaiden* se transformou em um dos mais intensos e desafiadores games de ação 3D da atualidade. Em fases repletas de demônios e ninjas malignos, Hayabusa tem à disposição uma variada seleção de armas e acrobacias para tentar se manter vivo e salvar a mocinha no final do dia. Depois do sucesso da versão original, a Tecmo lançou *Black*, uma edição especial com dois novos níveis de dificuldade, o *Ninja Gaiden* do NES como bônus, 50 missões adicionais e diversos outros extras. Considere-o como o *God of War* do Xbox e você saberá por que deve jogá-lo.



A dificuldade é irritante no Xbox, mas nem por isso o game deixa de ser bom



especial  
ces

**Mar de gente**  
Seja na EB, na CES ou na CES, a quantidade de pessoas se espremendo pelos corredores para ver as novidades é sempre absurda

# Tudo em nome do jogo

Por Luiz Siqueira,  
enviado especial a Las Vegas

Conferimos de perto os novos equipamentos e acessórios que prometem revolucionar a maneira como você joga nos PCs

**Como já é tradição, mais uma vez fomos** até Las Vegas, nos EUA, prestigiar a Consumer Electronics Show (CES), a maior feira de tecnologia do planeta, que anualmente traz as principais novidades do mercado. E, assim como no ano passado, o games tiveram um papel importante no evento. Isso porque grande parte dos expositores recorreram aos consoles da nova geração – PS3, X360 e Wii – para demonstrar seus novos televisores de alta definição e sistemas de som.

No entanto, apesar da imensa quantidade de empresas promovendo seus produtos (mais de 2.600) no evento, as novidades relacionadas à indústria de games não foram tantas. Muitas reinvenções de equipamentos já conhecidos (poltronas especiais, fones de ouvido turbinados, joysticks para simuladores, etc.) apareceram por lá, mas foram poucos os itens realmente inovadores que chamaram a nossa atenção. A seguir, descubra quais são eles, para que servem e por que podem mudar a forma como jogamos nos PCs.

## Dell XPS 710 H2 Ceramic Edition Gaming PC

Apresentado ao público por ninguém menos do que Michael Dell, o fundador e presidente da empresa, o XPS 710 H2 Ceramic Edition Gaming também pode ser chamado de "o mais poderoso PC para jogos já criado". A máquina conta com um processador Intel Core 2 Extreme QX6700 Quad-Core com overlock para 3,2 GHz, 4 GB DDR2 de memória RAM, um disco rígido de 160 GB a 10.000 rpm, além de um par de placas de vídeo NVIDIA GeForce 8800 GTX. O sobrenome "Ceramic" vem do sistema de refrigeração, que funciona em dois estágios e tem um fluido especial que passa pelos coolers feitos com uma cerâmica utilizada pela NASA na construção de ônibus espaciais. Ou seja, é um PC impossível de ser montando em casa – mesmo que você tivesse dinheiro suficiente para comprar todas as peças separadamente. O kit completo, que inclui um monitor LCD widescreen de 20 polegadas, um teclado, um mouse especial e o Windows Vista, custará, nos Estados Unidos, US\$ 5.499.



**Fabricante:** Dell **Site:** [www.dell.com](http://www.dell.com)  
**No Brasil:** será uma raridade  
**Ponto Forte:** confira as especificações da máquina no texto. Precisa mesmo dizer mais alguma coisa?  
**Ponto Fraco:** se nos EUA a máquina vai custar US\$ 5.499 (R\$ 12.100), imagina a que preço ele chegará por aqui

## ASUS - XG Station



Eis a solução da ASUS para quem só tem um notebook e gosta muito de jogar (ou trabalha com gráficos 3D). Trata-se do primeiro adaptador externo de placas de vídeo para notebooks. O uso é bem simples: conecta-se o aparelho ao PC por meio de uma ExpressCard e, em seguida, basta ligar um monitor na saída VGA do adaptador da ASUS.

O XG Station já traz uma placa de vídeo (ASUS EN7900GS) embutida, porém, permite que placas mais poderosas sejam instaladas nos slots PCI Express que existem em seu interior. Essa opção é muito interessante, pois faz com que o adaptador nunca se torne obsoleto – é só substituir a placa anterior por uma recém-lançada para manter seu notebook atualizado.

Para completar, o XG Station ainda tem saída de áudio com tecnologia Dolby Headphone, que simula som surround 5.1 em qualquer fone de ouvido – outro recurso usado para tornar a jogatina em computadores portáteis mais divertida. O lançamento nos Estados Unidos está previsto para o primeiro semestre e o preço do equipamento, com a placa de vídeo já embutida, não deve ultrapassar US\$ 500.

**Fabricante:** ASUSTeK **Site:** [www.asus.com](http://www.asus.com)

**No Brasil:** deverá chegar aqui só por importadoras

**Ponto Forte:** é muito útil para quem faz questão de ter apenas um notebook e gosta muito de jogar

**Ponto Fraco:** somando tudo (preço do notebook, da placa de vídeo e do acessório), sai mais caro do que um bom PC

## Philips AmBX



O AmBX foi uma das maiores novidades da

Philips apresentadas na CES 2007. Espécie de “simulador de sensações” para jogar em PC, o kit tem por objetivo tornar a experiência mais realista e interessante por meio de efeitos de som, luz e até ventos, todos devidamente sincronizados com o jogo. O conjunto é composto por caixas de som (algumas delas com iluminação na parte superior), dois pequenos ventiladores e um projetor de luz para parede. As caixas posicionadas nas laterais do monitor exibem cores diferentes de acordo com as situações que rolam no game. O mesmo acontece com os ventiladores, cuja velocidade do giro também varia. O kit chega às lojas dos EUA até maio deste ano e sua versão completa custará US\$ 399.

Segundo a Philips, os jogos que serão compatíveis com o AmBX no lançamento são: *Broken Sword: The Angel of Death* e *Supreme Commander* (THQ), *TOCA Race Driver 3* (Codemasters), *DEFCON* (Introversion), *Rail Simulator* (Electronic Arts). Testamos *TOCA Race Driver 3* com todos os recursos

ligados e podemos afirmar que a experiência é bem bacana.

**Fabricante:** Philips **Site:** [www.philips.com](http://www.philips.com)

**No Brasil:** há chances de ser lançado oficialmente aqui

**Ponto Forte:** realmente faz com que a experiência de jogar um game no PC seja única

**Ponto Fraco:** se a quantidade de jogos compatíveis com a tecnologia não for grande, ela pode morrer rapidamente

## Novint Falcon



Este item pode marcar

o início de uma nova categoria de acessórios para games de PC: joystick 3D real. Intitulado Novint Falcon, o aparato substitui o mouse em jogos de tiro em primeira pessoa de uma forma muito interessante e está previsto para começar a ser vendido em maio pelo preço de US\$ 239.

Na prática, ele funciona da seguinte maneira: a movimentação do personagem pelo cenário continua sendo feita pelo teclado; o controle da mira e os disparos, no entanto, passam a ser executados com o uso do aparelho. Na CES, uma versão modificada de *Half-Life 2* foi utilizada para a demonstrar o acessório, que se mostrou bastante eficaz, ao permitir uma precisão muito maior na pontaria. Além disso, o Novint Falcon conta com tecnologia Force Feedback, o que significa que quando a arma equipada no jogo é disparada, um pequeno tranco no acessório reflete a sensação do tiro na mão do jogador.

Outro característica bacana do Falcon é que ele movimenta o ponteiro num ambiente 3D, o que possibilita a criação de jogos com novos recursos. Em outra demo disponível na CES (um game no qual o personagem usava um arco-e-flecha), por exemplo, era preciso simular os movimentos reais para a utilização da arma – puxar a alavanca do acessório para trás para esticar a corda do arco e soltá-la em seguida para disparar a flecha.

É uma novidade interessante, que leva aos PCs um pouco da sensação proporcionada pelos controles do Wii e do PS3. Resta saber se as produtoras vão adotar o acessório como referência para criar seus jogos no futuro.

**Fabricante:** Novint **Site:** [www.novintfalcon.com](http://www.novintfalcon.com)

**No Brasil:** o fabricante espera lançá-lo no País

**Ponto Forte:** sim, o acessório substitui o mouse de forma eficiente em jogos de tiro em primeira pessoa

**Ponto Fraco:** a posição necessária para o uso do apetrecho pode cansar o braço depois de algum tempo

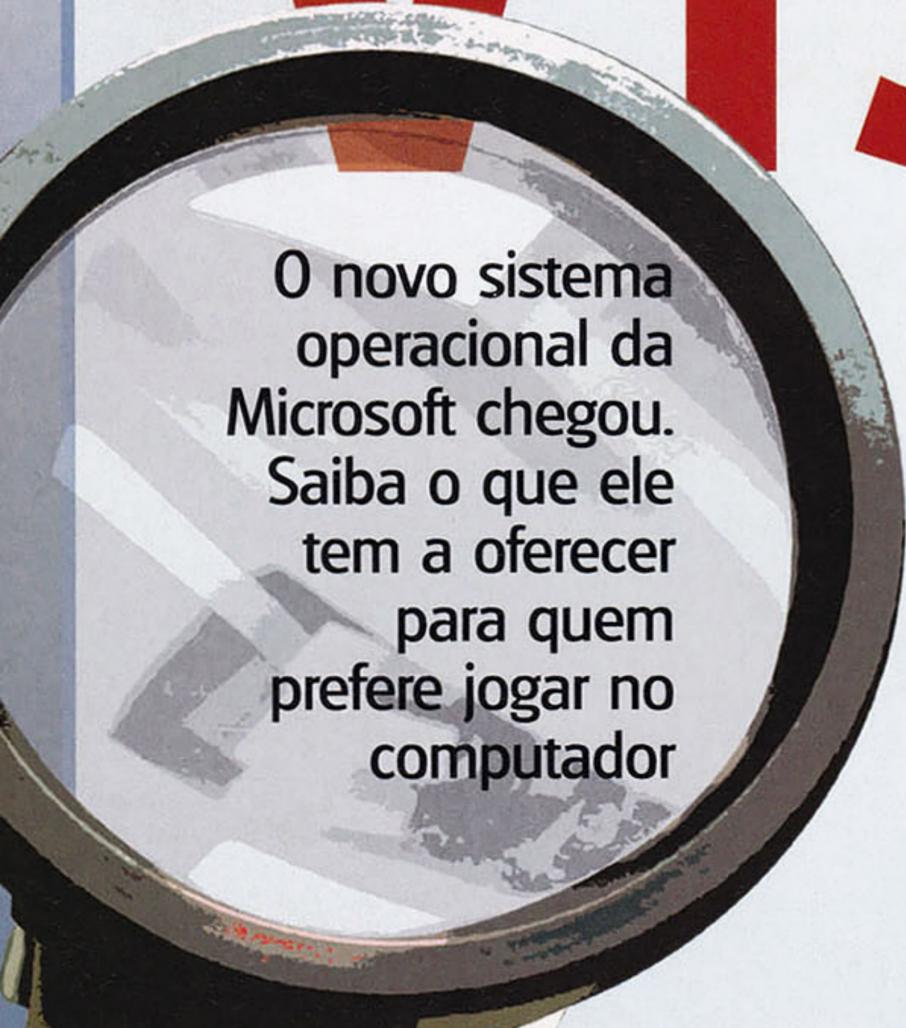


especial  
windows vista



por **Théo Azevedo**  
Games à

# Vista



O novo sistema operacional da Microsoft chegou. Saiba o que ele tem a oferecer para quem prefere jogar no computador

**Com quase todos os** holofotes voltados aos lançamentos do PlayStation 3 e do Wii, sem falar na espera pelo Windows Vista, 2006 foi um ano praticamente nulo para os games de PC. Porém, se os videogames passaram para uma nova geração recentemente, com o novo sistema operacional enfim disponível, a promessa para o futuro é de uma era de inovações nos jogos de PC.

**O 4º console?** Há muito tempo, jogar no PC deixou de ser visto como algo periférico no sisudo mundo da informática – na verdade, trata-se da segunda atividade preferida dos usuários, atrás somente da navegação na internet. O Windows

Vista reflete esse respeitável status na criação de uma nova marca, a Games for Windows, cujas mudanças são notadas logo nas prateleiras das lojas. Os títulos integrantes da logomarca Games for Windows cumprem uma série de requisitos estabelecida pela Microsoft para tornar mais fácil a instalação, o gerenciamento e a atualização dos games no computador. A idéia é fazer com que a prática de jogar no PC torne-se um passatempo menos intimidante e mais atraente para os usuários casuais. NCSoft, Eidos, 2K Games, Atari, LucasArts, THQ e Vivendi Universal estão entre as empresas que já aderiram à marca. A princípio, a estratégia pode soar como uma jogada de marketing e, na



### Facilidade

Essa é a palavra-chave do Windows Vista. O objetivo da Microsoft com ele é facilitar a vida do usuário em todos os aspectos relacionados a games

verdade, é mais ou menos por aí. O Windows Vista é um sistema operacional pesado, logo, focar nos games, que são conhecidos pelas altas exigências de hardware, é uma maneira de acelerar a popularização do software. De acordo com os analistas do IDC (empresa que faz pesquisas no mercado de tecnologia), até o final do ano, serão vendidos 90 milhões de PCs preparados para rodar games – e isso, claro, inclui o Windows Vista instalado. Até a

### Preços

#### Atualização

- Windows Vista Home Basic - R\$ 299
- Windows Vista Home Premium - R\$ 469
- Windows Vista Business - R\$ 589
- Windows Vista Ultimate - R\$ 749

#### Full

- Windows Vista Home Basic - R\$ 499
- Windows Vista Home Premium - R\$ 589
- Windows Vista Business - R\$ 749
- Windows Vista Ultimate - R\$ 989

conhecida publicação norte-americana *Computer Gaming World* mudou seu nome para *Games for Windows* a fim de se manter atualizada.

Os jogos sob a nova marca têm um layout específico de embalagem, suporte a resolução widescreen, compatibilidade com o controle do Xbox 360 (quando for o caso, claro), dispositivo de controle de conteúdo e instalação simples, entre outras características. A promessa é de que cada um deles seja avaliado pelo sistema operacional e receba uma nota (de 1 a 5), conforme o cumprimento das exigências técnicas. Com isso, os usuários poderão conhecer melhor um título antes mesmo de adquiri-lo. De início, o Windows Vista é compatível com mais de mil jogos, o que, de certa forma, coloca a plataforma como dona de uma biblioteca e tanto. Com o tempo (e as atualizações), novos games serão adicionados à lista – afinal, problemas de compatibilidade sempre acontecem.

### Tudo em família

Atualmente, a Live Anywhere é o recurso mais intrigante da investida da Microsoft no universo do entretenimento eletrônico. Basta prestar um pouco mais de atenção para perceber que a companhia de Bill Gates trata a marca Games for Windows como uma espécie de console e, assim sendo, integrá-la ao Xbox 360 (e, possivelmente, a outros dispositivos) é uma consequência natural.

A Live Anywhere não está disponível na versão inicial do Vista e será testada



### De antemão

Com o Vista, você poderá descobrir se um game roda bem ou não na sua máquina antes mesmo de comprá-lo

### O que tem um jogo Games for Windows

- Compatibilidade com Windows XP e Windows Vista, nas edições 32 e 64 bits
- Controle do X360 como padrão de joystick
- Suporte a widescreen
- Dispositivo de controle de conteúdo
- Facilidade para instalar, encontrar e remover jogos (todos ficam no menu Windows Vista Games Explorer)

gradualmente, a começar por *Shadowrun* e *Halo 2*, ambos integrados a Xbox Live: enquanto o primeiro vai permitir partidas multiplayer entre jogadores de PC e Xbox 360, o segundo terá comunicação integrada (troca de mensagens, chat por voz, etc.), mas sem suporte às partidas multiplayer. Além disso, haverá conquistas (Achievements) específicas para cada versão, funcionando em um único Gamerscore (sistema de pontuação da rede Live). No campo dos jogos casuais, *UNO* também terá partidas integradas.

Aos poucos, novos recursos serão adicionados a Live Anywhere, o que dificulta fazer qualquer previsão sobre os caminhos pelos quais a empreitada vai seguir. Contudo, a Microsoft espera que a iniciativa crie uma comunidade virtual unida pelo Gamerscore, entre o Xbox 360 e o PC, o



- que seria um passo e tanto para a empresa na área dos games.

### DirectX 10

Em termos gerais, o DirectX faz a "ponte" entre hardware e software, facilitando bastante a vida dos jogadores – os mais experientes, certamente, se lembram do tempo em que era preciso configurar placa de som, vídeo e tudo mais em cada jogo para o DOS, por

exemplo –, além de controlar uma série de outras funções do PC. O Windows Vista é compatível com as versões anteriores do DirectX, mas aposta mesmo é na mais recente delas (DirectX 10) para elevar a um novo patamar as possibilidades tecnológicas. A maioria dos jogos atuais ainda é baseada na nona versão, quadro que deve mudar aos poucos, à medida que as placas de vídeo otimizadas para o DirectX 10 se popularizarem.

Diferentemente do habitual, o novo DirectX foi totalmente reescrito, ou seja, não se trata apenas de uma atualização. Por isso, as exigências de hardware também são mais

elevadas que o padrão atual. É provável que, quando as produtoras conseguirem aproveitar bem os recursos do aplicativo, o visual dos games para PC fique razoavelmente à frente do PlayStation 3 e do Xbox 360.

Para muitos de nós, meros brasileiros assalariados (ou nem isso, às vezes), o maior problema é desembolsar o dinheiro necessário para adquirir uma placa de vídeo compatível com o DirectX 10. A Nvidia já colocou à venda a série com chip GeForce 8, cujo modelo 8800 GTS, por exemplo, sai por US\$ 499 – pelo menos, está mais barato que o PlayStation 3.

## Os games obrigatórios de 2007

Para fazer uma omelete, ovos são necessários. A seguir, conheça os games que irão tirar proveito do novo sistema operacional e, por isso, merecem a sua atenção



### Raça nova

Um dos principais atrativos da nova versão da série *Command & Conquer* é a estréia de uma terceira facção: uma raça alienígena que, supostamente, tem ligação direta com o minério Tiberium



### Command & Conquer 3: Tiberium Wars

EA LA/Electronic Arts

*Command & Conquer*, além de figurar entre as principais séries de estratégia de todos os tempos, é uma das que melhor conciliam velocidade e tática. Isso não muda muito em *Tiberium Wars*, mas não espere por uma simples atualização dos elementos consagrados pela saga.

As novidades existem e têm calibre suficiente para instigar até mesmo os fãs de longa data, começando pela estréia de uma nova raça, composta de alienígenas que vêm à Terra para brigar pelo minério Tiberium, junto com as conhecidas GDI e NOD. O game possui um considerável enfoque no multiplayer, tratando as partidas online como um esporte – tanto que é possível não somente observá-las, mas transmiti-las pela internet e acrescentar narração, comentários de jogadores e por aí vai. Em suma, um sério candidato a figurar entre os jogos preferidos nas competições de e-sport.



### Bonito é pouco

*Crysis* não impressiona apenas pelo visual. A Inteligência Artificial e a física também são surpreendentes

## Crysis

Crytek | Electronic Arts

Se *Gears of War* tem o visual mais impressionante já visto em um console de mesa, espere só até ver *Crysis* rodando. O game vem impressionando a cada vídeo e imagem divulgada desde a E3 2006. A culpa, por assim dizer, é da CryENGINE 2, versão atualizada da tecnologia gráfica criada pela produtora para o aclamado *Far Cry*. Se alguém duvida que o DirectX 10 tem mesmo cinco vezes mais potencial que a versão anterior, a prova está aqui.

Tudo começa quando um asteróide cai

em uma ilha e o governo da Coreia do Norte fecha o local, reivindicando os mistérios do asteróide para si. Os EUA enviam uma unidade de elite para obter informações sobre o fato e, em meio à tensão entre as duas nações, tem início uma invasão alienígena à Terra.

Como nem só de gráficos se vive, *Crysis* promete ainda uma Inteligência Artificial de respeito, tanto dos aliados quanto dos aliens e outros inimigos. Ainda assim, de primeira, divertido mesmo será promover destruição pelas florestas e ambientes do jogo, graças aos efeitos de física e simulação extremamente realistas.



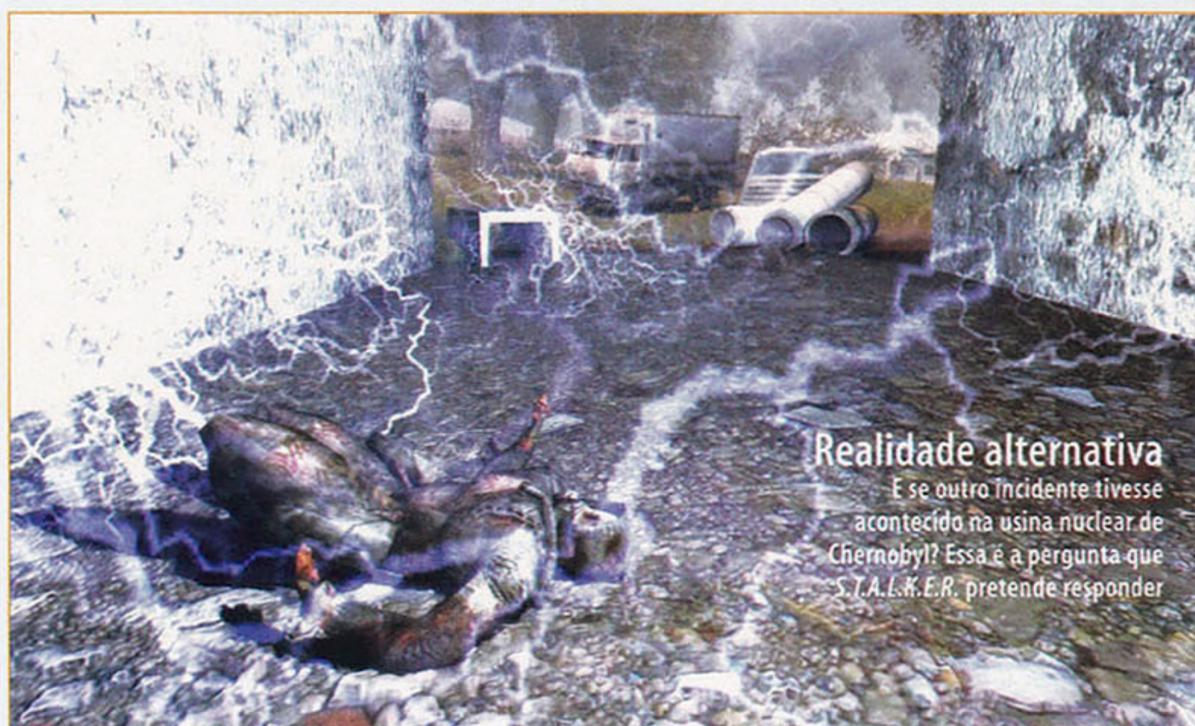
## Spore

Maxis | Electronic Arts

*Spore* é o típico jogo impossível de ser definido apenas por meio de palavras – a única maneira de entender o novo “devaneio megalomaniaco” de Will Wright é jogando, algo que só será possível na segunda metade do ano. O tema, desta vez, é evolução; do nível celular até o galáctico, além das fronteiras do espaço.

Aonde o criador de *The Sims* quer chegar exatamente não está claro – o funcionamento de um eventual modo multiplayer, por exemplo, ainda não foi detalhado –, mas guiar uma civilização passando por diversos estilos de jogo parece ser um dos desafios mais interessantes já vistos em um game.

Ao longo de seis diferentes estágios, você dará forma e vida a uma criatura própria, buscando alimento e sobrevivência em meio à natureza, evoluindo até que uma tribo e, posteriormente, uma cidade, se formem. Depois, nem o universo será o limite. Isso é o suficiente para acreditar que, diferentemente de *The Sims*, *Spore* terá um apelo muito maior aos jogadores hardcore (mais engajados), não se limitando somente aos jogadores casuais. ▶



### Realidade alternativa

E se outro Incidente tivesse acontecido na usina nuclear de Chernobyl? Essa é a pergunta que *S.T.A.L.K.E.R.* pretende responder

## S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

GSC Game World | THQ

Quando *S.T.A.L.K.E.R.* foi anunciado, o então empolgante título da desconhecida produtora polonesa GSC Game World era visto até como um possível concorrente de *Doom 3* e *Half-Life 2* (veja só quanto tempo faz isso). Após muitos problemas e adiamentos, o game finalmente verá a luz do dia.

O enredo conta uma versão alternativa do desastre com a usina nuclear de Chernobyl, quando acontece um novo acidente, só que de proporções muito maiores. Os arredores do local não atraem somente empreendedores em busca dos segredos que lá podem estar escondidos, mas também uma série de mutantes.

Resta agora saber se *S.T.A.L.K.E.R.* ainda tem tanto fôlego guardado.



### Sem limites

Em *Spore*, você cria um ser unicelular e tem a missão de evolui-lo até conseguir dominar o universo



## Bem encaminhado

*Supreme Commander* é de autoria de Chris Taylor, o designer responsável pelo ótimo *Total Annihilation*. Portanto, tenha certeza de que vem coisa boa por aí



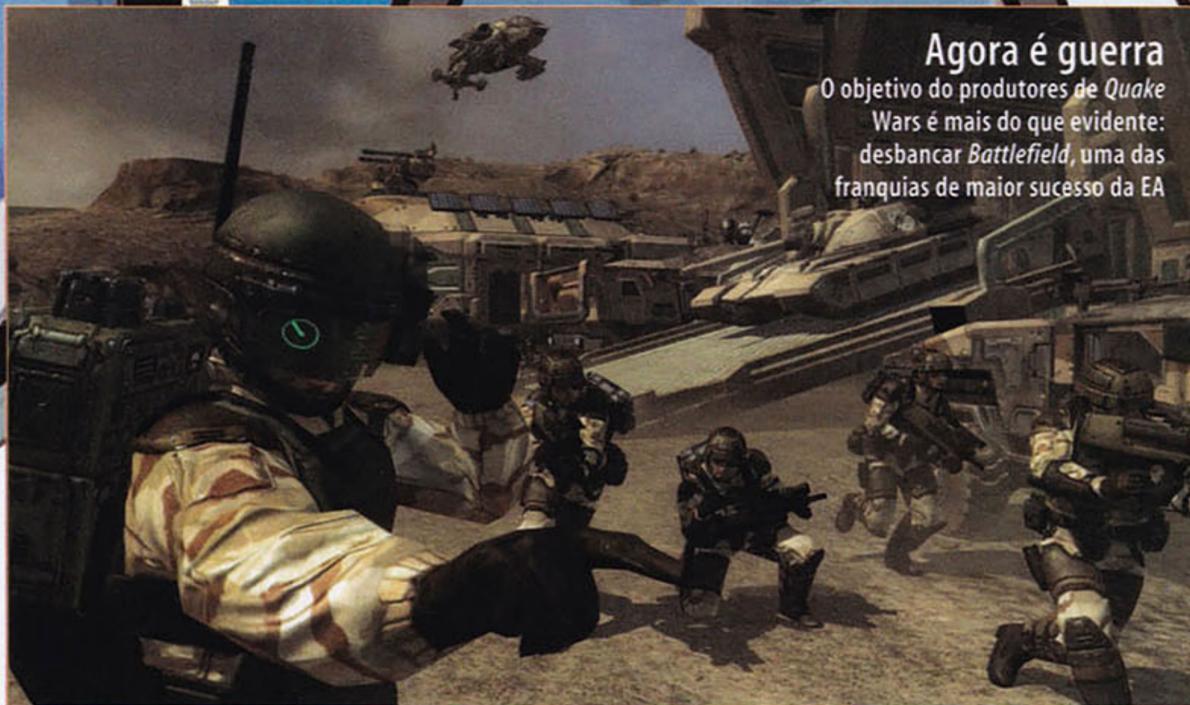
## Supreme Commander

Gas Powered Games\THQ

Nos últimos tempos, Chris Taylor, designer de *Total Annihilation* (1997), um dos mais inovadores jogos de estratégia da história, tem se dedicado a *Supreme Commander*, cuja principal novidade são as várias batalhas que acontecem simultaneamente em mapas gigantescos, dando à jogabilidade uma escala épica.

São três raças, que se desdobram em uma variedade enorme de unidades. Aqui, porém, ao contrário do que costuma acontecer em outros jogos do estilo, são os combates navais que têm maior destaque.

*Supreme Commander* vem com algumas idéias ousadas para inovar um gênero que, atualmente, é explorado à exaustão no PC. A responsabilidade é grande, mas Taylor já mostrou que sabe lidar com situações do tipo.



**Agora é guerra**  
O objetivo do produtores de *Quake Wars* é mais do que evidente: desbancar *Battlefield*, uma das franquias de maior sucesso da EA

## Enemy Territory: Quake Wars

Splash Damage\Activision

O próximo game da série *Quake* é multiplayer, estilo que deu muito certo em *Quake III*. Desta vez, o ano é 2065 e as raças jogáveis são os humanos e os Stroggs, inimigos tradicionais da série. Cada uma se divide em cinco classes, o que evidencia o foco nas batalhas entre esquadrões – mais ou menos como acontece

na franquia *Battlefield*.

Além de um arsenal respeitável, não poderiam faltar veículos controláveis. Para completar, os personagens são persistentes, aperfeiçoando suas características conforme cumprem uma série de objetivos e conquistas. O jogo está sob responsabilidade da Splash Damage, produtora de *Wolfenstein: Enemy Territory*, ou seja, é um título que promete.



## Irrecusável

Você pode até achar *World of Warcraft* o melhor MMOG do planeta, mas não vai recusar a oportunidade de explorar a universo criado pelo escritor J.R.R. Tolkien, vai?

## The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar

Turbine\Midway

Enquanto *World of Warcraft*, a "casa da moeda" da produtora Blizzard, faz sucesso dos EUA à China, há quem duvide se ainda existe espaço para novos MMOGs. Mas, cá entre nós, a chance de assumir o controle de um

personagem em uma versão virtual da Terra-média é um convite difícil de recusar.

Tudo bem que não é possível encarnar nenhuma das figuras célebres, tampouco uma figura má (quem sabe em uma expansão?), mas vale pela possibilidade de criar seu próprio personagem – seja ele humano, elfo, anão ou hobbit – e explorar o universo de Tolkien na companhia de outras pessoas.



### Novo ares

*Age of Reckoning* é a estreia da série *Warhammer* no gênero MMORPG. E se depender do sucesso que as versões anteriores fizeram, esta tem tudo para dar certo

## Warhammer Online: Age of Reckoning

EA Mythic\EA Games

Depois de fazer um bom sucesso no ramo da estratégia, *Warhammer* vai se arriscar no campo dos MMORPGs com uma atmosfera de guerra permanente, seja entre os diferentes reinos ou contra os perigos oferecidos pelos ambientes do mundo virtual.

Há seis raças no total, três para o lado do bem e três para o lado do mal, que se engajam no que realmente importa no jogo – os combates. Conforme os personagens adquirem experiência, os avatares se modificam: os orcs, por exemplo, crescem de tamanho, enquanto as barbas dos anões ficam mais longas – pois é, cada um luta com as armas que tem.



### Melhorias online

Como as partidas pela internet são o principal atrativo de *UT3*, nada mais óbvio do que incrementá-las

## Unreal Tournament 3

Epic Games\Midway

*Unreal Tournament* mudou de nome, mas a proposta continua sendo a mesma de sempre: proporcionar uma verdadeira gincana de matança, com doses generosas de possibilidades estratégicas e misturando tudo isso a veículos e armas que parecem ter saído diretamente de um filme de ficção científica. E o melhor: tudo isso tendo a tecnologia Unreal Engine 3 como base.

Na verdade, o game parece uma versão atualizada de *Unreal Tournament 2004*. Isso é ruim? De maneira alguma: a Epic Games promete NPCs com ótima Inteligência Artificial para o modo singleplayer, além de um robusto modo multiplayer com diversos tipos de disputa. Mas o supra-sumo mesmo ficará por conta dos recursos previstos para a jogatina na internet, como loadings mais curtos e uma ferramenta que permitirá a você encontrar adversários à altura nos servidores online. □



### Em busca de evolução

Não pense que *BioShock* é um game de tiro em primeira pessoa tradicional. A ideia dos criadores é justamente revolucionar o gênero

## BioShock

Irrational Games\2K Games

Visto como sucessor espiritual de *System Shock 2* – e quem teve a oportunidade de jogá-lo sabe muito bem o que isso significa –, *BioShock* é, segundo seus produtores, um "shooter 2.0", pois tem potencial de sobra para elevar o gênero de tiro em primeira pessoa a um novo patamar. Como? Descartando o velho esquema "corra e

atire em tudo o que se mover" para apresentar um mundo vivo e dinâmico.

Um dos recursos mais atraentes do game é a possibilidade de modificar o corpo do protagonista, que adquire uma série de habilidades novas ao longa da história. Armas e dispositivos do cenário também podem ser manipulados pelo jogador. O clima do jogo é 100% sci-fi e a ação rola toda em uma cidade submersa no oceano.





### Criminalidade

A quantidade de criminosos na cidade do jogo é absurda. De dez pessoas que perambulam pelas ruas, sete são membros de gangues. E o pior: todos eles querem ver seu personagem morto a qualquer custo

### Desperdício

É triste, mas é verdade: mesmo com um cenário imenso, o jogo não oferece muita variedade no que diz respeito a atividades secundárias

# Crackdown

Baixou a demo disponível na Live? Então continue com ela, pois a versão completa não acrescenta nada de novo à experiência

### Pensando em comprar a versão

nacional de *Crackdown*? Então tenha em mente o seguinte: por enquanto, não se sabe se, assim como a gringa, a nossa possibilitará o acesso ao teste da versão beta do multiplayer de *Halo 3*. Sendo assim, é melhor você saber de antemão o que vai encontrar no game, caso contrário corre o risco de jogar fora R\$ 159,00.

A primeira coisa que deve ficar clara aqui é que *Crackdown* não é mais um clone de *GTA Sim*, o estilo de jogo é o mesmo, a sensação de liberdade, até o produtor é o mesmo. No entanto, o jogo não tem nem um terço da genialidade da série da Rockstar Games. Pra começar, não existe uma história a ser seguida (e, conseqüentemente, animações bacanas) e o protagonista não tem um pingo de carisma. Você controla um policial genérico – e aparentemente mudo – que tem como objetivo encontrar e exterminar figurões do crime organizado em uma cidade ridiculamente grande. A idéia até parece divertida no começo, quando você percebe que pode realizar saltos gigantescos e escalar qualquer uma das construções existentes no cenário, mas depois que elimina a terceira vítima já começa a ter a sensação de que o

esquema de jogo não vai mudar. E não muda mesmo – seguir até um ponto indicado no radar, invadir a base de operações do criminoso, fuzilar um sem-número de capangas e depois partir para cima do inimigo principal é a única coisa que você saber de cor para completar o jogo.

Em termos de grandiosidade, *Crackdown* é um desperdício. O cenário, como já foi dito, é imenso. Contudo, não existe nada de muito interessante para se fazer. É possível participar de corridas contra o tempo – algumas a pé; outras pilotando veículos – ou ficar escalando prédios e outros tipos de construção em busca de orbes (continue lendo para saber mais). Mas é só. Nem mesmo andar normalmente pelas ruas você consegue, já que os membros das gangues que dominam a cidade não dão trégua um segundo sequer. E como praticamente 80% dos habitantes do local são bandidos – pelo menos essa é a impressão que se tem dada a quantidade absurda de inimigos que aparecem –, já para você ter uma idéia do quão relaxante é perambular pelo cenário.

Apesar de a falta de personalidade do protagonista impedir que o jogador se identifique com o game de uma forma mais

### Ficha Técnica

Plataforma(s): X360  
 Produção: Microsoft  
 Desenvolvimento: Realtime Worlds  
 Jogadores: 1 (até 2 online ou em rede local)  
 Gênero: Ação

7,0

Como faltam opções extras para você passar o tempo, a saída é se divertir fazendo maluquices. Explodir vários carros de uma vez só é uma delas



### Tudo igual

A única coisa que muda em relação aos chefes do crime organizado é o local onde eles são encontrados. A tática para eliminá-los é sempre a mesma



profunda, controlar um policial modificado geneticamente também tem suas vantagens – como, por exemplo, evoluir suas habilidades para facilitar contra os criminosos. Existem cinco habilidades diferentes: uso de armas de fogo, pilotagem, uso de explosivos, força e agilidade. Para melhorar cada uma delas, é preciso coletar orbes de cores diferentes, que são liberadas realizando ações específicas: para o manuseio de armas de fogo (precisão e potência dos tiros), basta fuzilar o maior número possível de inimigos; para a agilidade (velocidade de movimentação e altura dos saltos), é só dar uma de Homem-Aranha e escalar construções para se aproximar de marcadores verdes; e assim por diante.

*Crackdown* conta com um sistema de trava de mira que consegue ser brilhante e péssimo ao mesmo tempo. Ao travar a mira em um humano ou em um veículo, você pode escolher onde vai focar os tiros – cabeça, tronco, braços e pernas no caso de pessoas; capô, pneus e tanque de combustível no caso dos carangos. O problema, no entanto, é conseguir mirar no alvo desejado. Ao contrário de outros jogos que apresentam esse recurso, aqui o esquema funciona de acordo com a proximidade da retícula em relação aos alvos, e não do quão perto eles estão do seu personagem. Ou seja, mesmo que esteja

### Coisas para se fazer em Pacific City

A cidade do game é enorme, mas não existem objetivos secundários interessantes para passar o tempo. O jeito, então, é se virar sozinho. Confira algumas maneiras de se divertir com o que o game oferece.

- Pegue um botijão de gás, jogue para o alto e fuzile-o antes que ele caia no chão. Em seguida, corra atrás para ver onde ele caiu.
- Com um botijão de gás, corra em meio a um tiroteio para ver quanto tempo consegue ficar vivo.
- Faça uma pilha com corpos dos inimigos mortos e, por fim, jogue uma granada perto dela.
- Agrupe o maior número de carros em um cruzamento e lance uma granada nas proximidades para ver o resultado.
- Atropele vários pedestres para chamar a atenção da polícia e veja quanto tempo leva para ser eliminado.
- No modo multiplayer cooperativo, suba no topo do carango guiado pelo outro jogador.
- Suba no ponto mais alto que existir na cidade e pule lá de cima. Você pode liberar duas conquistas (Achievements) fazendo isso.

a dois passos de um inimigo, a mira irá travar em um carro a metros de distância se a retícula estiver mais próxima dele. Corpos de inimigos mortos também comprometem o desempenho do sistema, pois a mira continua travando neles. E existe alguma utilidade nisso? Nenhuma, a não ser irritar o jogador.

O recurso que torna o jogo um pouco mais interessante é o multiplayer cooperativo. Em rede local ou pela internet, duas pessoas podem juntar forças para combater o crime organizado. A grande sacada dessa opção é que os dois jogadores não precisam ficar o tempo todo juntos e, muito menos, ir atrás da mesma vítima. Pelo contrário. Um deles pode estar em um canto da cidade, eliminando membros de gangues, enquanto o outro pode ficar vasculhando os arranha-céus na outra extremidade da metrópole. Além disso, nada impede que a jogatina cooperativa se transforme em competitiva, com os dois participantes disputando entre si. **Felipe Azevedo**

Não, não existe uma classe chamada socialite em *World of Warcraft*. Ah, e o nome da personagem ao lado não é Paris Hilton, caso você não tenha percebido

Haris Pilton  
<Socialite>

Tinkerbelle  
<Haris Pilton's Pet>

**A melhor nova missão**

Para quem for se aventurar nas terras dos draenei e blood elf, a surpresa está na qualidade das missões. A melhor fica do lado dos draenei: encontrar totens diferentes que carregam espíritos (água, fogo, terra). O último deles é um lobo que transforma seu personagem em um animal semelhante. A sensação é quase a mesma proporcionada por *Twilight Princess*, só que em um cenário infinitamente maior.

**Em harmonia**

A chegada das raças draenei e blood elf deve deixar o game mais balanceado, já que elas podem criar classes até então exclusivas dos grupos

**Ficha Técnica**

Plataforma(s): PC  
Produção: Vivendi  
Desenvolvimento: Blizzard  
Jogadores: 1  
Gênero: MMO

**9,5**

# World of Warcraft: The Burning Crusade

Se o game já era considerado o melhor do gênero, agora então...

**Não é à toa que WoW é o**

Massive Multiplayer Online pago mais jogado de todos os tempos. O game tem uma jogabilidade simples e fácil de aprender, uma infinidade de territórios para explorar, um sistema de PVP (combate entre jogadores) balanceado, dezenas de profissões, uma variedade enorme de missões e de monstros e, o mais importante, deixa o jogador livre para fazer o que ele bem entender.

Apesar das constantes atualizações no

mundo criado pela Blizzard, ainda faltavam expansões para trazer um quê de novidade para jogadores veteranos. *The Burning Crusade* chega para preencher essa lacuna, adicionando duas novas raças – draenei (do lado da Aliança) e blood elf (do lado da Horda) –, uma nova profissão chamada Jewelcrafting (que dá ao personagem a habilidade de manufaturar jóias) e um novo continente, onde os jogadores podem se embrenhar em novas missões e dungeons para atingir o novo limite de experiência do jogo: level 70 (até então, o nível máximo era 60).

**Tudo de novo**

Para os jogadores iniciantes, as novas raças caem como uma luva, pois elas permitem acessar territórios inéditos, missões, NPCs (personagens não jogáveis que ajudam nas aventuras) e também servem para balancear a população existente no universo de *WoW*. Como os mais experientes sabem muito

bem, a Aliança (composta de anões, gnomos, humanos e night elves) sempre esteve em maior número por contar com os personagens visualmente mais bonitos do jogo – acredite, muita gente recusa jogar como orc, troll, undead e tauren pelo simples fato de eles serem feiosos. Além disso, faz parte da Aliança um das classes mais desejadas pelos jogadores: os paladinos.

Como se os milhares de recursos de PVP não fossem suficientes, os paladinos são capazes de usar magias que beneficiam todo o grupo. Portanto, quando você está em uma caverna, cara a cara com um chefe enorme, ter um paladino ao seu lado é sempre uma boa pedida. A Horda, por sua vez, conta com os shamans, uma classe que, apesar de ser similar aos paladinos, não é tão completa. Acontece que, agora, com a raça blood elf podendo criar paladinos, o número de jogadores que controlam raças da Horda deve aumentar.

**Não se engane**

Apesar do belo visual, blood elves lutam do lado da Horda, a metade "podre" do universo de *World of Warcraft*



Se você é jogador de *WoW* e ainda não alcançou o nível 60, nem tente se arriscar em *The Burning Crusade*. Você vai nos agradecer depois, pode ter certeza



rd Kaylla  
'Faith>

A dúvida, porém, é a seguinte: com os dois lados contanto com a ajuda dos paladinos, será que os shamans serão esquecidos?

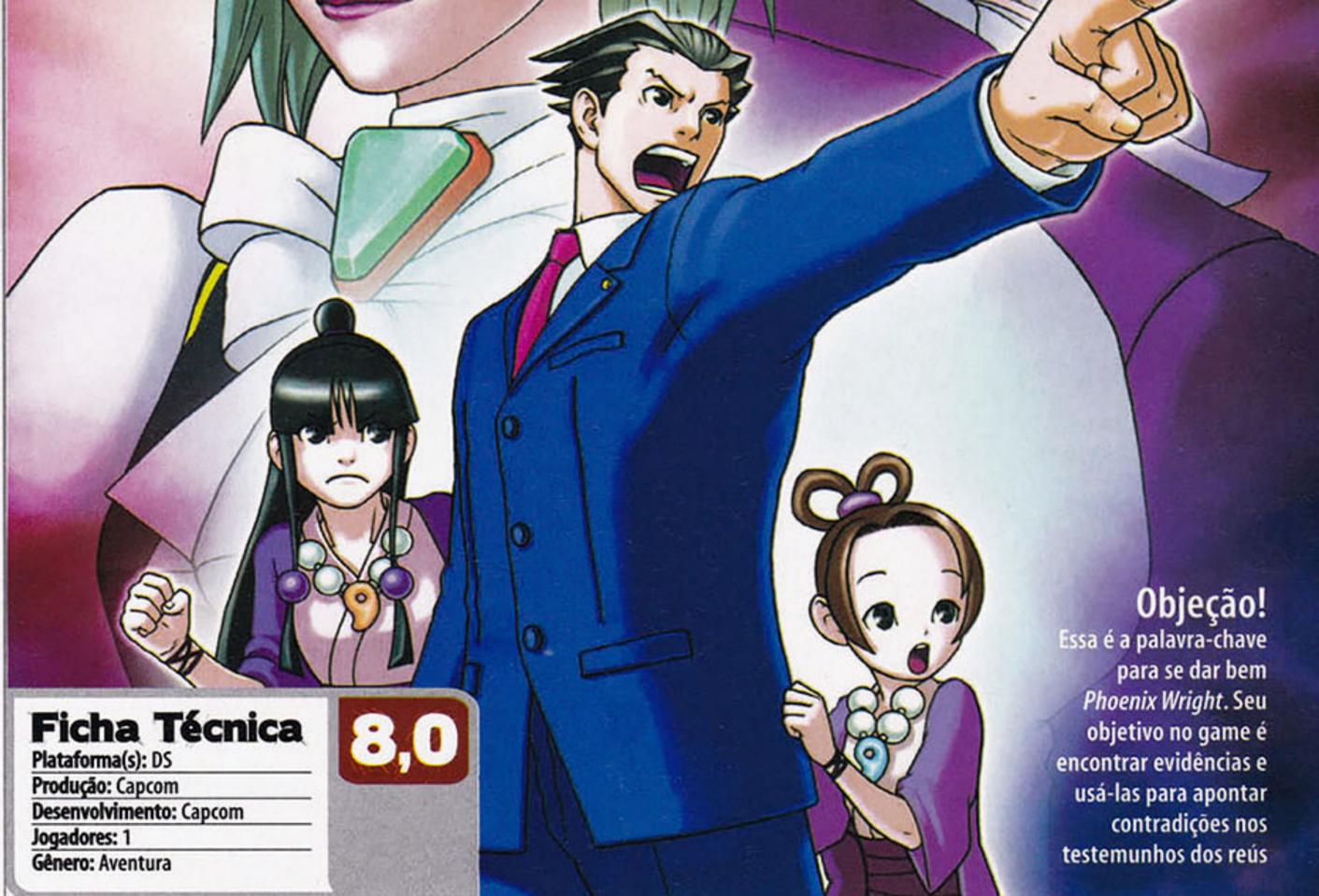
### Para o infinito e além

Os veteranos ficarão extremamente felizes em Outlands, o novo continente. As missões, cidades, os NPCs e dungeons são muito bem-feitos e aumentam o desafio, o que faz com que a transição do nível 60 para o 70 role de uma maneira muito mais suave do que a árdua tarefa de evoluir do 50 para o 60.

*The Burning Crusade* também traz melhorias gráficas no universo do jogo, e você consegue reparar isso logo na entrada do novo continente: uma grande batalha mostra inimigos estilosos e com uma dose muito maior de polígonos – mas nem pense em entrar no meio da pancadaria ou sofrerá tanto que não vai conseguir curtir o visual.

Se tiver paciência para começar uma profissão do zero, recomendo que experimente a de joalheiro, citada anteriormente. Graças à habilidade de criar uma grande variedade de novos itens, ela é extremamente lucrativa. E como a jogabilidade continua simples sempre, criar jóias não é uma prática complicada.

Apesar de todas as novidades, a expansão tem dois problemas. O primeiro é que todos os itens que você lutou para conseguir até então 60 são substituídos. O segundo é que nada mudou para o jogadores que estão entre os níveis 20 e 60. Se você é um desses, trate de jogar mais antes de instalar *The Burning Crusade*. **Flávia Gasi**



### Ficha Técnica

Plataforma(s): DS

Produção: Capcom

Desenvolvimento: Capcom

Jogadores: 1

Gênero: Aventura

8,0

### Objeção!

Essa é a palavra-chave para se dar bem *Phoenix Wright*. Seu objetivo no game é encontrar evidências e usá-las para apontar contradições nos testemunhos dos réus

# Phoenix Wright Ace Attorney: Justice for All

## Ao menos no DS, a justiça não tarda nem falha

### Antes de mais nada, é importante

dizer que se você jogou a primeira versão e espera algo totalmente diferente de *Justice for All*, as chances de decepção são bem altas. Exceto pelos Psyche-Locks – cadeados psicológicos que surgem quando uma pessoa interrogada está escondendo alguma informação, o que obriga você a usar um item especial e mostrar evidências para fazê-las abrir o bico –, o novo jogo é idêntico ao anterior.

Mas apesar de o game parecer mais uma expansão do que um título inédito, é simplesmente impossível não ser fregado por ele.

Primeiro, porque o humor é sensacional. As expressões e os pensamentos do protagonista, assim como algumas situações que rolam durante os julgamentos – como a advogada de acusação fazendo o juiz ficar quieto na base da chicotada, por exemplo – são impagáveis. E, segundo, porque depois que você começa a encontrar evidências e descobrir novas informações sobre os casos, fica impossível largar o portátil até conferir o desfecho de cada história.

O clímax do jogo rola quando você finalmente vai

para o tribunal, onde escuta (nesse caso, lê) o que as testemunhas têm a dizer e, em seguida, precisa apresentar provas para expor contradições nos relatos das mesmas. A tarefa, no entanto, não é tão fácil quanto pode parecer. Muitas vezes você apresenta uma evidência imaginando uma coisa para, logo em seguida, descobrir que a contradição é muita mais lógica – ou, na maioria das vezes, bizarra – do que você estava pensando. Nem sempre, porém, se tem essa mesma sorte: há vários momentos em que você tem certeza de que a fala da testemunha não condiz com as

informações que foram levantadas durante a investigação, contudo, não tem provas que possam ser usadas contra ela. Pior ainda: acaba escolhendo uma evidência que parece ser perfeita para desbancá-la, mas fica com cara de tacho assim que o juiz dá uma comida no protagonista pelo fato de o item não desmentir a testemunha de forma alguma. Ao menos existe a opção de salvar o progresso do jogo a qualquer momento e recomeçar a investigação, o que evita frustrações.

**Felipe Azevedo**



Sorte da Konami que *WE: Pro Evolution Soccer 2007* é bom, pois se dependesse da presença de Adriano na capa do jogo para alavancar as vendas, o game seria um fiasco comercial

**Ficha Técnica**

Plataforma(s): X360  
 Produção: Konami  
 Desenvolvimento: Konami  
 Jogadores: 1 a 4 (até 2 online)  
 Gênero: Esporte  
 Também para: PS2/PSP

**8,5**

**E no PS2?**  
 A versão americana de *WE* recebeu leves ajustes em relação à japonesa. O jogo está mais lento, o que requer mais trocas de passes e criação de jogadas do que sair driblando todo o time adversário. O uso do corpo, tanto para proteger a bola quanto para roubá-la do adversário, exige mais habilidade de quem está com o controle em mãos. Foram acrescentados mais times e oficiais e jogadores reais, mas a falta da licença da FIFA, exclusiva da EA, continua sendo um ponto negativo.

# Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007

O melhor futebol virtual que existe. Agora também na nova geração

**Detalhes são sempre os** divisores de águas entre um jogo bom e um medíocre. No caso da versão *2007* de *Winning Eleven*, que chega à nova geração com exclusividade temporária no X360, ele figura na primeira categoria. Há uma série de ajustes sutis que garante melhor equilíbrio nas partidas – e olha que se trata praticamente do mesmo game lançado na Europa há alguns meses. A principal melhoria está na arbitragem. Enquanto no *PES6* a partida era interrompida constantemente, aqui o juiz deixa o jogo fluir mais. Encontrões, disputas de bola e até mesmo alguns carrinhos não se traduzem em faltas – até a lei da vantagem é aplicada. A Inteligência Artificial dos árbitros chega ao requinte de aumentar ou diminuir o rigor dependendo de onde a partida rola: no estádio do adversário, a tendência é que suas faltas sejam marcadas com maior regularidade, enquanto que as do oponente passem “despercebidas”.

Por outro lado, a manutenção da mesma engine vinda do PS2 pesa contra. Fica evidente que a ferramenta não dá conta do recado quando o assunto é gráfico. A modelagem dos atletas, o sistema de iluminação e mesmo as animações são

defasadas e longe do que se espera em um console de nova geração. Mas quer dizer então que o game é feio? Não. Com texturas melhores do que as versões anteriores e rodando em 720p, a aparência é agradável, mas não surpreendente.

Um aspecto que muita gente ficou curiosa em saber é como o controle do X360 se comportaria no jogo. E, verdade seja dita, apesar de ser muito melhor do que o controle do Xbox original, ainda exige um tempo de treino e adaptação. E se você é um dos muitos jogadores que utilizam o direcional digital para movimentar os atletas, comece a pensar seriamente em mudar para o analógico, pois ele é desconfortável, duro e pouco ergonômico. Mesmo que as alavancas causem estranheza num primeiro momento, usá-las é a melhor opção. De resto, todos os movimentos voltaram ao normal. Se no primeiro Xbox era preciso usar os botões branco e preto por falta de solução, desta vez os botões de ombro e

os gatilhos resolvem a questão.

Com relação às opções de jogo, a Konami fez poucas mudanças. A Master League, insuperável modalidade de desenvolvimento de time, está presente, assim como todas as Ligas e Copas. O que pode assustar, no entanto, é a remoção da WE Shop. Não há como comprar mais nada – as bolas já vêm

habilitadas desde o início e os times clássicos, como o do Brasil, por exemplo, podem ser destravados. Portanto, quem curte suar para adquirir novos graus de dificuldade ou estádios pode se frustrar. Ao que parece, a produtora quis simplificar as coisas. Por se tratar de uma perfumaria que não interfere na mecânica do jogo, a perda não chega a ser significativa.

De maneira geral, o game é altamente recomendado. Fluido, com controles perfeitos, uma série de dribles a serem aprendidos e o melhor equilíbrio entre as qualidades dos jogadores já são motivos suficientes para você comprá-lo.

**Nelson Alves Jr.**

**Multiplayer online**

Como você notou, no texto principal não há uma linha sequer falando sobre a opção online do jogo. A razão disso é que até o fechamento desta edição, o game não havia sido lançado oficialmente – a versão testada chegou para a redação diretamente da Konami –, logo, não havia ninguém disponível para jogar na Live. Aguarde a próxima edição para descobrir como o jogo se comporta em partidas disputadas pela internet.

## Relax total

Não estamos falando do cara aí do lado, mas do foco desta versão, que é perfeita para quem gosta de jogar numa boa, sem compromissos

### Ficha Técnica

Plataforma(s): PC  
Desenvolvimento: Maxis  
Produção: Electronic Arts  
Jogadores: 1  
Gênero: Simulador

8,5

# The Sims

## Histórias da Vida

### A vida como ela é. Ou mais ou menos isso

#### Contar a história de Rita e de

Brito (os dois protagonistas) foi o pretexto encontrado pela Electronic Arts para criar um título da série *The Sims* focado nos jogadores casuais – uma tendência atual do mercado gamístico. Por conta disso, *Histórias da Vida* é bem mais simples e leve – o game é otimizado para rodar em notebooks – que as versões da série principal. É o típico game para quem gosta de jogar sem compromisso, fazendo várias outras coisas no computador ao mesmo tempo. Prova disso é a existência de teclas de atalho que servem para verificar a caixa de e-mails ou conversar com amigos por aplicativos de mensagens instantâneas (MSN, Jabber, etc).

Entre um e-mail e um papo, você participa de histórias que, na minha opinião, são mais reais do que as da novela das oito. Rita Najura perdeu seu emprego em *SimCity* e teve que recomeçar a sua vida em uma cidade pequena. Lá, ela reencontra antigas amigas e paixões da adolescência, ao mesmo tempo em que se apaixona por um bom partido e tenta uma nova carreira. Brito, por outro lado, é um ricoço, dono de uma empresa de tecnologia, que não consegue encontrar um amor verdadeiro – como sempre, a mulherada só quer ficar com ele por causa da sua recheada conta bancária.

Em cada história, o jogador deve controlar os respectivos protagonistas, realizando seus desejos em pequenas missões, como falar com uma determinada pessoa, beijar um alguém, sair para a balada, brigar com o alçoz ou dar uma festa. A apresentação da vida dos personagens rola como uma novelinha e, a cada objetivo bem-sucedido, você recebe

presentes que vão desde objetos de decoração a itens especiais que ajudam em determinados pontos.

Outro exemplo que deixa claro que *Histórias da Vida* foi feito tendo em mente os jogadores casuais é a existência de caixas de diálogo, em português, com as falas dos personagens. Por se tratar apenas de texto, esse recurso não tira a graça de escutar as conversas faladas na língua nativa da série, o simlish, e ainda ajuda o jogador a saber o que fazer em seguida.

Ao lado dos objetivos ficam as aspirações, que, ao contrário dos games principais, não servem apenas para incrementar a jogabilidade. Aqui, na verdade, elas complementam as missões, auxiliando no cumprimento das mesmas. Um bom exemplo é quando você precisa fazer Rita beijar um pretendente. Para completar o objetivo, você deve conversar, abraçar e brincar com ele, que são exatamente as aspirações dela.

Quem tem mais tempo para jogar pode começar uma história do zero no modo clássico, que funciona como *The Sims 2*, ou seja, dá uma liberdade muito maior.

Com *Histórias da Vida*, a série *The Sims*

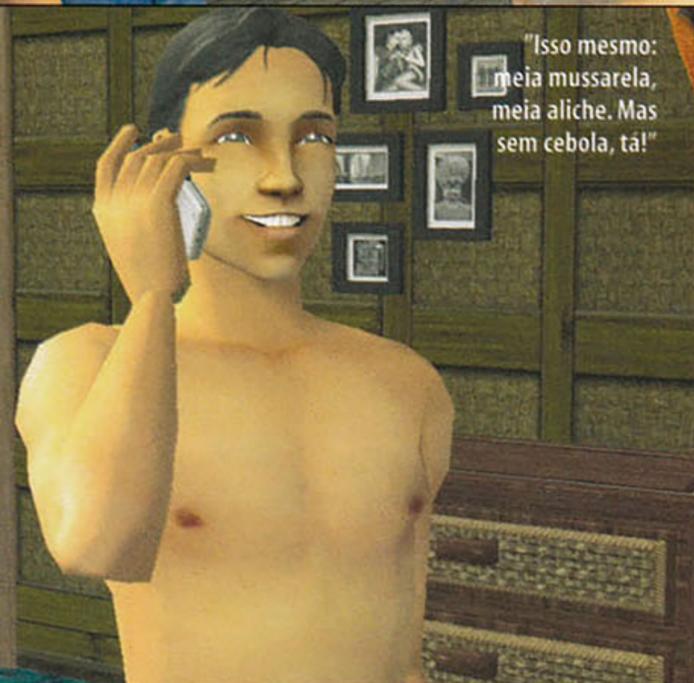
dá um passo ousado, mas consegue cumprir seu papel: atrair novos jogadores. Tudo funciona bem e, assim como uma novela, uma série ou um livro, você sente a necessidade de saber o que acontece no capítulo seguinte. O único ponto negativo é a falta de novidades para quem já conhece a série a fundo. De qualquer maneira, fica mais uma vez comprovado que a fórmula de sucesso resiste ao tempo e que não nos veremos livres dos Sims tão cedo. Menos mal. **Gustavo Petró**

#### Prepare-se

Até o final de 2007, você terá uma overdose de *The Sims*. Isso porque a nova série *Histórias* terá mais duas versões: *Histórias de Bichos*, com missões que envolvem cuidar e treinar cães e gatos, e *Histórias de Naufragos*, cujo objetivo é sobreviver a um acidente e começar uma nova vida em uma ilha deserta. Alguém aí disse *The Sims: Lost Edition*!?



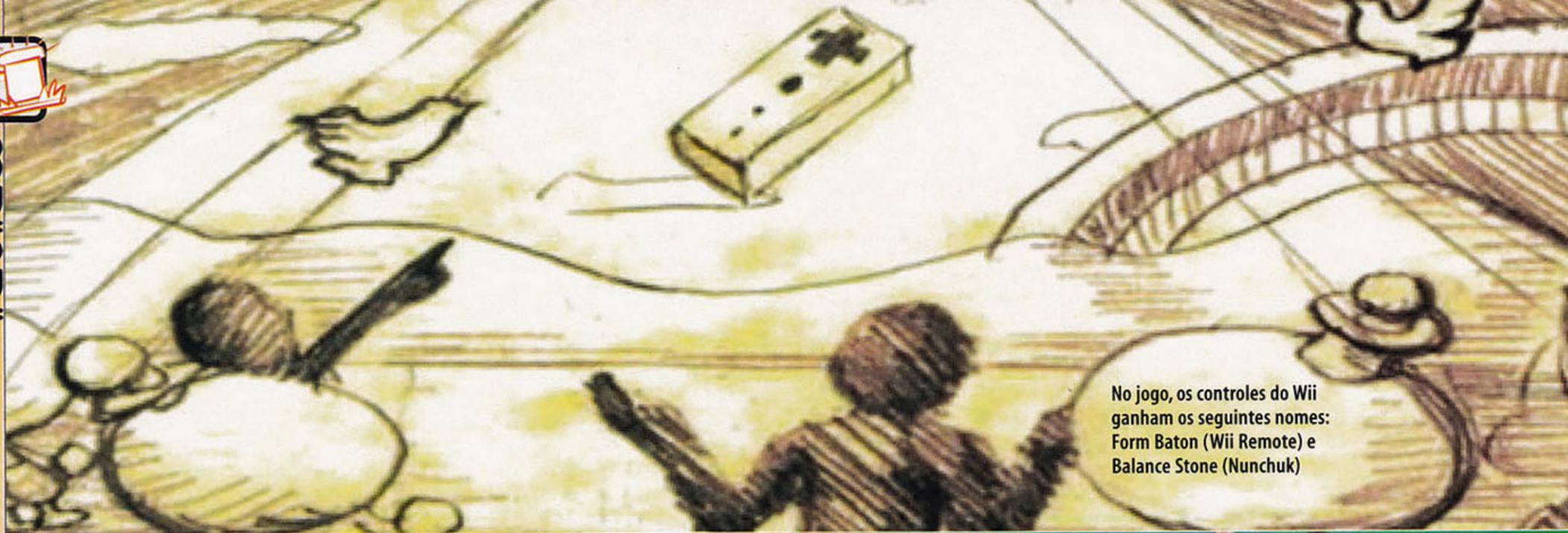
"Olha, tem uma mancha aqui na sua camisa. Rááá, peguei você"



"Isso mesmo: meia mussarela, meia aliche. Mas sem cebola, tá!"



"Hmmm, e agora? Invisto na mãe ou na filha?"



No jogo, os controles do Wii ganham os seguintes nomes: Form Baton (Wii Remote) e Balance Stone (Nunchuk)

### Como um guarda-chuva

É assim que você precisa segurar o Wii Remote para cumprir a tarefa da foto – com o controle na vertical, basta girá-lo como se estivesse moldando uma massa de pizza. Simples assim



### Ficha Técnica

Plataforma(s): Wii  
 Produção: Nintendo  
 Desenvolvimento: Nintendo  
 Jogadores: 1 a 12  
 Gênero: Coletânea

8,5

# Wario Ware: Smooth Moves

Único defeito do jogo: divertir-se demais ao ver outras pessoas em posições toscas

### Quando surgiu, *Wario Ware*

parecia um jogo estranho e sem maiores pretensões, daqueles que a gente fica imaginando o que diabos passava na cabeça de quem o inventou. Mas a coleção de minigames do ganancioso bigodudo de boné amarelo sobreviveu aos anos, a algumas idéias ruins, passou por altos e baixos e, finalmente, atingiu seu ápice em uma plataforma que parece ter sido criada especialmente para ela: o Wii. Se você achava que balançar seu GBA já era interessante em *Wario Ware: Twisted*, imagine o que o sensor de movimento do Wii Remote é capaz de fazer com a franquia.

Quem usa o game *Wii Sports* para mostrar aos amigos do que o Wii é capaz já pode se preparar para aposentar as raquetes e começar a escovar dentes e aparar bigodes. acredite: nada é mais simples do que jogar *Smooth Moves*.

Cada desafio dura pouquíssimos segundos e você deve apenas cumprir a tarefa proposta nesse tempo. No início, tudo parece fácil, mas conforme novas fases são abertas, o tempo diminui e a dificuldade aumenta.

### Diversão descomplicada

A chave para se divertir em *Smooth Moves* está até no manual do game: é preciso perder a inibição e se preparar para ser o alvo de risadas de qualquer um que esteja olhando você jogar. Isso porque o game inova na maneira de segurar o controle do Wii. As posições batizadas com nomes como The Mohawk (você segura o controle no alto da cabeça) ou The Elephant (o controle fica no seu nariz, como a tromba de um elefante) por si só já garantem risadas. Ver alguém rebolando, pulando ou girando nesses posições, então, dispensa comentários.

Para aumentar a diversão, *Smooth Moves*



também traz um belo modo multiplayer, no qual até 12 jogadores podem participar da bagunça revezando o mesmo controle. É isso mesmo. Além de segurar o controle de forma bizarra, descobrir o movimento a ser realizado e cumprir a tarefa em cerca de 5 ou 6 segundos, você ainda precisa passar o controle para o próximo jogador em um intervalo igualmente minúsculo de tempo. Se isso não for suficiente para diverti-lo, é bom cogitar a possibilidade de fazer algum tipo de tratamento, pois há algo de muito errado com você. É exatamente por causa dessa confusão sem compromissos que *WarioWare: Smooth Moves* é um game obrigatório para o Wii. **Renato Villegas**



## O Enredo

Cada capítulo de *Sam & Max* traz uma história, mas faz referência a um vilão que será o adversário da dupla no episódio derradeiro da temporada. Conheça as tramas das três primeiras partes:

### Episode 1: Culture Shock

A dupla deve deter um gênio do mal chamado Brady Culture, cujo objetivo é hipnotizar a todos com uma fita de vídeo, a Eye-bo, distribuída gratuitamente como um programa de treinamento para os olhos.

### Episode 2: Situation Comedy

Empolgada com a audiência, Myra Stump, apresentadora de um show da WARP TV, enlouquece e decide manter seu auditório refém. Sam e Max são chamados, mas para chegar a Myra Stump, devem passar por uma série de programas no estúdio da emissora.

### Episode 3: The Mole, the Mob and the Meatball

Aqui, Sam e Max precisam solucionar o desaparecimento de um informante da polícia que investigava um local de nome suspeito (e enorme para caber neste espaço).

### Renovação

Além do visual, a nova versão traz mudanças no sistema de jogo. Agora, todas as ações dos personagens são ativadas com o botão esquerdo do mouse

### Ficha Técnica

Plataforma(s): PC  
Produção: GameTap/Telltale Games  
Desenvolvimento: Telltale Games  
Jogadores: 1  
Gênero: Aventura

8,0

# Sam & Max

## A dupla está de volta, e com todo o humor que a consagrou na década de 90

### Talvez você (ainda) não conheça

Sam e Max, personagens de uma HQ homônima criada por Steve Purcell em 1987. Mas foi no auge da era dos adventures, em 1993, com *Sam & Max: Hit the Road*, produzido pela LucasArts, que a dupla de detetives freelance se consagrou.

Poucos jogos na história foram tão divertidos e tão bem-humorados quanto o protagonizado pelo enorme cão Sam e pelo coelho hiperativo e fanático por violência Max. Com a queda do interesse das produtoras pelo gênero, a franquia ficou esquecida e, após tentativas mal-sucedidas de um retorno, *Sam & Max* volta à ativa pelas mãos da Telltale Games.

A principal diferença é que, agora, o jogo é vendido por episódios, via download, no site da empresa. A primeira temporada tem seis deles,

### Bagatela

Cada episódio vendido no site da produtora custa U\$ 8,95, mas você pode comprar todos os seis por apenas U\$ 34,95. Seja como for, vale muito a pena jogá-los



um novo a cada mês, e já está a todo vapor. O primeiro, *Culture Shock*, mostrou que as novidades vão muito além do formato de venda. A produtora resolveu facilitar a vida dos jogadores e, em vez dos cinco comandos básicos da interface de *Hit the Road* ("caminhar", "examinar", "pegar", "usar" e "conversar"), agora o botão esquerdo do mouse desempenha todas as funções. O esquema é bom, mais objetivo e menos cansativo, poupando boa parte do esquema "tentativa e erro" do jogo original.

Para os fãs de carteirinha da dupla, a ótima notícia é que o humor característico de franquia continua lá, com inúmeras piadas, muitas delas até fora da trama central. Cada objeto dos cenários guarda um comentário hilário ou sarcástico, o que estimula muito a exploração. No entanto, certas partes ficaram fáceis demais, como o inventário drasticamente reduzido.

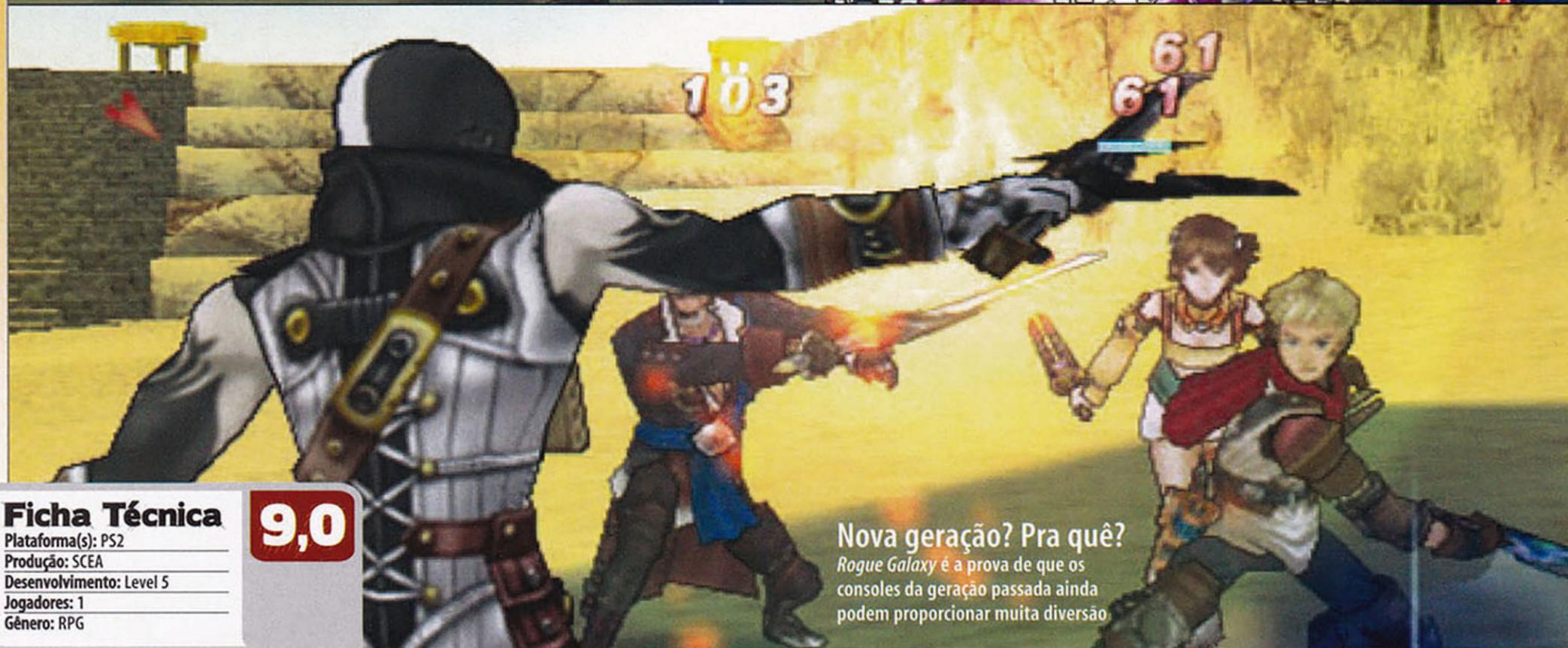
No começo, é duro se acostumar às mirradas duas horas de diversão (às vezes, até menos) reservadas em cada episódio. Além disso, no segundo e no terceiro capítulos, alguns cenários e personagens do original se repetem demais, o que deve inspirar cuidado a Telltale, para que acrescente mais novidades. De qualquer forma, o retorno vale muito a pena, inclusive na qualidade dos gráficos e nas vozes e músicas, que têm a alma do original. É bom tê-los de volta, Sam e Max. **Théo Azevedo**



O sistema de combate lembra o de *Kingdom Hearts*, da Square Enix



Se é um game com gráficos surpreendentes que você procura, *Rogue Galaxy* é uma escolha óbvia



**Ficha Técnica**

Plataforma(s): PS2  
 Produção: SCEA  
 Desenvolvimento: Level 5  
 Jogadores: 1  
 Gênero: RPG

**9,0**

**Nova geração? Pra quê?**

*Rogue Galaxy* é a prova de que os consoles da geração passada ainda podem proporcionar muita diversão

# Rogue Galaxy

A nova geração pode esperar – pelo menos mais umas 40 horas

**Rogue Galaxy é um tapa na**

cara de qualquer um que declare morte à geração passada só por causa da chegada dos novos consoles. Se você já terminou *Final Fantasy XII* e gosta mesmo do gênero, *RG* é uma parada obrigatória antes de mergulhar de cabeça na nova geração.

O jogo conta a história de Jaster Rogue, um jovem que, ao ser confundido com o maior caçador de recompensas da galáxia, o lendário Desert Claw, é convidado para fazer parte da tripulação do maior navio de piratas espaciais de que se tem notícia. Como seu planeta é desértico, seu povo é escravizado e seu sonho é conhecer o espaço sideral, a oportunidade lhe cai como uma luva.

Com um pano de fundo tão promissor, uma das maiores decepções do jogo é fato de os personagens serem fracamente construídos durante a trama. Sabe quando um aluno inteligente fica triste por ter tirado 9, enquanto o “burro” fica feliz com um 6? Então, o enredo de *Rogue Galaxy* é como o aluno inteligente: é muito bom, melhor do que a maioria, mas dado o seu potencial, é uma pena que não tenha ficado melhor ainda.

*Rogue* é um RPG padrão com alguns toques de originalidade. As batalhas não são em turnos como nos demais jogos do gênero, mas recheadas de ação – lembra *Kingdom Hearts*, mas aqui a ação pára quando você abre o menu. Seus companheiros são controlados pelo computador e vivem dando sugestões do tipo “se quiser que eu use tal habilidade/item, aperte L1”. O sistema funciona bem, mas, às vezes, tem tanta coisa acontecendo na tela ao mesmo tempo que você acaba não conseguindo dar atenção a todos os aspectos. Apesar disso, não se trata de algo frustrante.

Como Jaster é um caçador, nada melhor do que fazê-lo caçar. E o jogo faz isso por meio de um bacaníssimo sistema de ranking, no qual você começa na centésima posição e vai subindo ao completar algumas “tarefas de caça”. São coisas como derrotar um certo número de monstros de um mesmo tipo ou algum inimigo terrivelmente forte (algo como

chefões opcionais).

Mas se *Rogue Galaxy* tem as suas pequenas falhas, ao ver os gráficos você nem lembrará que elas existem. Não sou o tipo de pessoa que se importe muito com visual, mas neste não dá pra negar que eles são o grande destaque. Todos os cenários são ricos em detalhes, desde as florestas até as grandes cidades. Os efeitos de luz e as animações, então, são um show à parte.

Outro ponto digno de nota é o sistema de evolução das habilidades. Cada personagem tem uma “Revelation Flow Chart”, que lembra um tabuleiro de xadrez. As casas são preenchidas por itens e, ao completá-las, novas habilidades são reveladas.

Na soma de todos os aspectos, *Rogue Galaxy* é um ótimo RPG. Falhas existem, mas o game também oferece muitas e muitas horas de diversão. E diversão de primeira qualidade, que fique bem claro.

**Fabio Bracht**

**Loading?**

Uma das coisas mais impressionantes de *RG* é a quase total ausência de loading. Exceto quando você usa um teletransporte, no qual o tempo de espera é insignificante, em nenhum outro momento você tem que esperar o jogo carregar.

# The Legend of Zelda: Twilight Princess



Seja no Wii ou no GC, calvagar pelos campos de Hyrule é uma experiência muito gratificante

## Mesmo sem sensor de movimento, a nova aventura de Link é épica

**Antes programado como um** jogo para GameCube, *Twilight Princess* acabou se tornando o maior título de lançamento do Wii. Para complicar ainda mais a vida de quem não trocou de console logo de cara, a versão para a caixa roxa da Nintendo não foi lançada simultaneamente à do novo console (como chegou a ser anunciado), mas só depois de algumas longas semanas. Isso resultou no inevitável: *TP* se tornou a última pá de terra no túmulo do GameCube, um esforçado, porém não muito bem-sucedido console.

Esta versão é praticamente idêntica à do Wii, mas totalmente "espelhada". Explica-se: quando a Nintendo resolveu levar *TP* ao novo console, notou que comandar Link com o novo controle se complicava pelo fato de o herói ser canhoto. Muita gente estranhava segurar o Wii Remote na mão esquerda e, por isso, foi preciso que o herói se tornasse destro. Com o jogo em estágio avançado de desenvolvimento, era mais simples "inverter" tudo do que recomeçar do zero.

Pouco importa, porém, se o personagem é canhoto ou destro. No GC, o game tem a mesma magia e consegue resgatar tudo o que a versão *Ocarina of Time* representa para a série. Se você ainda não tem um Wii, não existe motivo para não ter esta versão. *Twilight Princess* é o último game que você vai jogar no GC. É a melhor despedida que o console poderia ter. **Renato Villiegas**

### Ficha Técnica

Plataforma(s): GC  
Produção: Nintendo  
Desenvolvimento: Nintendo  
Jogadores: 1  
Gênero: Aventura

9,0



### Ficha Técnica

Plataforma(s): DS  
Produção: Nintendo  
Desenvolvimento: Cing Inc.  
Jogadores: 1  
Gênero: Aventura

9,0



### Jogatina vertical

Para jogar *Hotel Dusk*, você precisa segurar o DS na vertical, como se fosse um livro. Se você jogou *Brain Age*, sabe que o esquema funciona

# Hotel Dusk: Room 215

## Uma raridade que tem tudo para passar batido

### Em um mundo tomado por gráficos

de última geração, números e mais números de linhas de resolução de vídeo, batalhas com milhares de soldados simultâneos e tantas outras coisas, é louvável descobrir que um jogo de visual tão simples e sem nenhuma (sim, absolutamente nenhuma) cena de ação consegue ser tão envolvente e gratificante.

Resgatando um gênero praticamente esquecido nos videogames, *Hotel Dusk: Room 215* é um adventure na forma mais clássica: você resolve quebra-cabeças clicando em objetos suspeitos e travando dezenas de diálogos diferentes. Na verdade, *Hotel Dusk* é praticamente um livro interativo, tamanha a imersão na aventura que proporciona ao jogador.

Você vive o papel de Kyle Hide, um ex-policial nova-iorquino que procura desesperadamente seu antigo parceiro, Bradley. Trabalhando como vendedor, suas buscas o levam até o misterioso Hotel Dusk, onde ele se hospeda no não menos enigmático quarto 215, que tem a fama de conceder desejos aos que lá passam a noite.

A produtora Cing (a mesma de *Trace Memory*, um dos primeiros games a usar muito bem os recursos do DS) optou por um visual diferente, mas que casa perfeitamente com o clima do jogo. Em sua maioria, os gráficos são monocromáticos e abusam de rabiscos a lápis e de imagens quase estáticas. O que pode parecer ruim a princípio, acaba criando um atmosfera perfeita para a aventura, aumentando a dramaticidade da trama.

Infelizmente, o fato de o game ser praticamente um livro traz um óbvio problema: há muito texto a ser lido, o que exige um domínio de inglês acima da média para aproveitá-lo 100%. Além disso, é preciso ter um pouco de paciência para os diálogos, que normalmente são longos e densos. É um preço a ser pago por um título nada convencional, mas que merece todos os elogios por se basear somente no enredo da trama – algo esquecido hoje em dia.

**Renato Villiegas**



### Ficha Técnica

Plataforma(s): PS3  
 Produção: Sega  
 Desenvolvimento: Pseudo Int.  
 Jogadores: 1 a 2 (até 8 online)  
 Gênero: Corrida

7,5

#### Olho aberto

A série melhorou bastante, mas algumas coisas ainda acabam com a diversão. Piscar, por exemplo. Faça isso e você certamente acabará com seu carango



# Full Auto 2: Battlelines

Quem diria: a mudança de console acabou fazendo bem para a série

#### Com carros em alta velocidade e muita destruição,

o primeiro *Full Auto* tentou conquistar os proprietários do X360 usando a mesma fórmula de sucesso da série *Burnout*. Infelizmente, o jogo ficou mais conhecido por seus defeitos do que pelas qualidades. Então, a produtora mudou a série para o PS3 para tentar virar a mesa.

A tarefa não era fácil, mas a Pseudo Interactive conseguiu dar conta do recado. A melhoria mais evidente foi em relação a queda de frames. No console da Sony, isso praticamente não acontece, com exceção dos momentos em que vários carros resolvem colidir em um mesmo local simultaneamente – ainda assim, essa redução na taxa de frames é tão pequena que não chega a interferir na jogabilidade.

Apesar da ausência de grandes novidades, o jogo traz uma gama muito maior de opções. A lista de carangos conta com 25 máquinas divididas entre clássicos, utilitários e caminhões, sendo que todos podem ser customizados. Quanto às pistas, o número aumentou para 20.

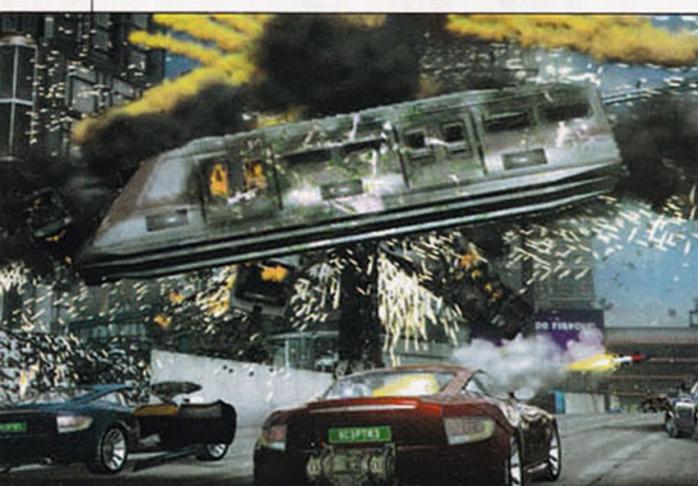
Destruir (ou não) um prédio pode ser a chave para o sucesso nas corridas. Ao bater em uma coluna, seu carro explode e você vai parar na última colocação. Mas se encontrar o ponto certo, pode atravessar uma parede e descobrir um atalho que corta grande parte do circuito. O segredo para isso é ficar atento e não ter medo de explorar os cenários.

*Battlelines* conta com quatro modos de jogos: carreira, arcade, multiplayer e online. No primeiro (principal), além de ganhar as corridas, você tem objetivos secundários a cumprir, que vão desde eliminar um alvo específico ou acabar com uma certa quantidade de adversários. A ideia funcionaria não fosse tão complicado enxergar os elementos na tela. A ação, extremamente frenética, faz com que uma mínima distração

seja suficiente para você perder a noção do que está acontecendo na pista.

*Full Auto 2* é um ótimo misto de corrida e ação, mas ainda precisa comer muito feijão com arroz para conseguir se igualar a *Burnout*.

**Leandro Rodrigues**



### Ficha Técnica

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

6,5

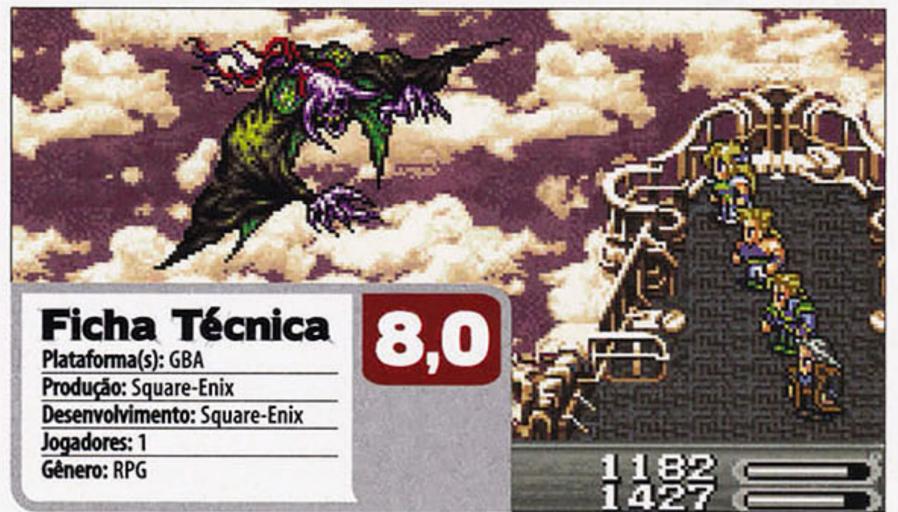


# Diddy Kong Racing DS

Tirar o pó do N64 é bem mais divertido

#### Diddy Kong Racing DS é 70% velharia, 30%

novidade. O problema é que esses 30%, que deveriam tornar o jogo mais interessante do que a versão original, mais frustram do que divertem. O turbo inicial nas corridas, que era acionado com um simples toque de botão, aqui é ativado pela tela sensível ou pelo microfone – dependendo do veículo escolhido. O que tem de errado nisso? Tudo. Tirando o esquema que usa o microfone, as outras duas ações o obrigam a soltar uma das mãos do aparelho, o que é bem incômodo. Outra defeito são as corridas em que você precisa coletar balões nas pistas. Você usa só a caneta para estourá-los e controlar a câmera ao mesmo tempo, o que torna o desafio quase impossível. O único ponto forte é o multiplayer, tão bom quanto o de *MKDS*. **Felipe Azevedo**



### Ficha Técnica

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

8,0

# Final Fantasy VI Advanced

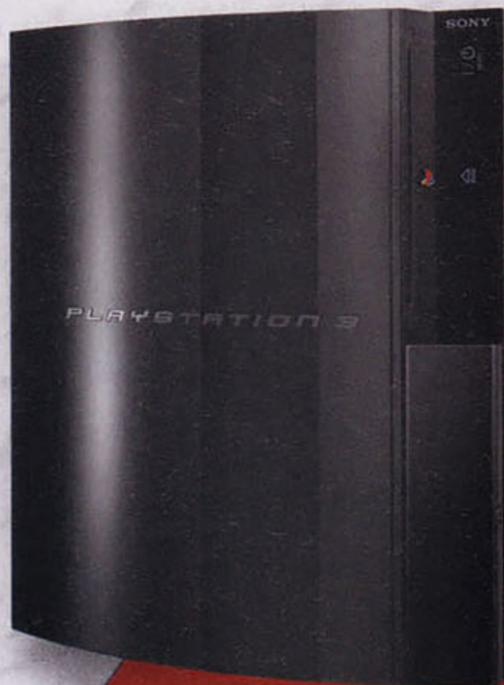
O GBA não está à altura do clássico

#### Considerado um dos melhores títulos da

franquia, *FFVI* é o oposto de seu antecessor, lançado recentemente para o GBA. Se o que imperava antes era a jogabilidade à custa de uma história mais complexa, aqui as raízes ficam calcadas em personagens femininas. Terra possui o dom da magia, habilidade que foi extinta em uma guerra anterior. No game, você encarna a donzela que deve proteger o mundo de uma segunda guerra e ainda entender a origem dos seus poderes. Originalmente lançado para SNES, a versão para GBA manteve a batalha por turnos, a jogabilidade clássica e a possibilidade de customizar as habilidades dos heróis secundários. Já os extras deixam a desejar. O jeito é esperar que *FFVI* seja relançado em um console mais potente. **Flávia Gasi**



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](http://www.mundodosgames.net) / [www.mundoplaystation.com.br](http://www.mundoplaystation.com.br)

Sem eles, sua vida não teria a menor graça  
por Nelson Alves Jr.

# Cliff Bleszinski

## Guerras e engrenagens

### Um pouco da trajetória do gamer que virou um dos maiores designers da atualidade

**Claro que, para ingressar em** uma profissão, você deve ter afinidade com o assunto. Ter afinidade, porém, não significa necessariamente ser um doido apaixonado pelo tema. Acontece que quando se fala em Cliff Bleszinski, a paixão é a única palavra capaz de definir a carreira do cara.

Dos pés à cabeça, nada o denuncia como um dos mais criativos desenvolvedores de jogos da atualidade. Na contramão da formalidade, o sujeito está sempre de tênis, calça jeans esgarçada, camiseta solta e cabelo desgrenhado – se valesse uma definição estereotipada, ele seria o anti-nerd. Aliás, quando se olha para o cara, o que se vê é alguém como a gente. Nada demais, nada de menos, sem a menor ostentação ou pompa natural de quem lida com a fama diariamente. O bacana é saber que não se trata de aparência. Ele é assim e deixa claro quando comenta o ápice da carreira: “fazer a apresentação de *Gears of War* na E3 foi a realização de um sonho”, conta. Sim, ele é o responsável pelo título de maior vendagem até agora do X360, com números que ultrapassam 3 milhões de unidades.

Com apenas 31 anos, CliffyB, como é conhecido, tornou-se designer de games simplesmente porque enfiou na cabeça que esse seria o seu ganha-pão – uma história que se confunde com a maioria dos jogadores (ou vai dizer que você nunca sonhou em criar um jogo?). A questão é que com ele deu certo. A produtora Epic foi fundada em 1991. Pouco tempo após a empresa começar a funcionar, Bleszinski foi contratado. Detalhe: ele nem tinha completado a maioridade. Nada mal para um garoto que cresceu curtindo o Atari 2600 e depois ficou vidrado no NES, com especial atenção à série *Mario*. Enfim, agora que ele havia trocado o papel de consumidor pelo de criador, era preciso colocar a mão na massa.

... fazer a apresentação de *Gears of War* na E3 foi a realização de um sonho ...

Em 1994, a Epic começou a desenvolver idéias para um novo FPS (game de tiro em primeira pessoa). A produção era dividida com a Digital Extremes, fundada por um ex-integrante da Epic. Encabeçando a equipe, estava o novato CliffyB, então com 21 anos. Independentemente de todos os FPSs que já existiam, o produto criado pelo emergente designer pegou os jogadores pela jugular. *Unreal*, que gerou uma franquia com diversas seqüências, inovou ao usar iluminação dinâmica,

cenários altamente detalhados (tanto em ambientes fechados quanto em abertos), além de contar com uma Inteligência Artificial que dava um banho em qualquer outro game do gênero. A novidade foi

tão bem recebida que a ferramenta de desenvolvimento criada por Bleszinski e companhia, chamada Unreal Engine, tornou-se um instrumento vastamente utilizado por outras empresas – atualmente, a tecnologia já está na versão 3.0. Assim, fica evidente notar que CliffyB mantém especial atenção ao visual. Seus jogos sempre primam pela qualidade gráfica, elevando os paradigmas do que existe.

Só que um bom designer não pode olhar apenas um aspecto do jogo. E ele sabe bem disso. “Se você tem uma boa história para contar, coloque-a no jogo, afinal é isso que prende a atenção dos jogadores. O visual, por mais bonito que seja, surpreende no início. A história, por outro lado, surpreende até o final”, esclarece. Tanto é verdade que ele se inspirou em obras com enredos excepcionais para criar *Gears of War*, como o game *Resident Evil 4* e a série televisiva *Band of Brothers*.

#### Aprovado!

Quer ter certeza de que seu novo game vai fazer sucesso e vender mais de 3 milhões de cópias? Fácil: coloque Hideo Kojima para testá-lo. Se ele curtir, é porque você acertou na mosca

#### CliffyB

Eis o cara responsável por você pirar toda vez que liga o X360 e coloca *Gears of War* para rodar

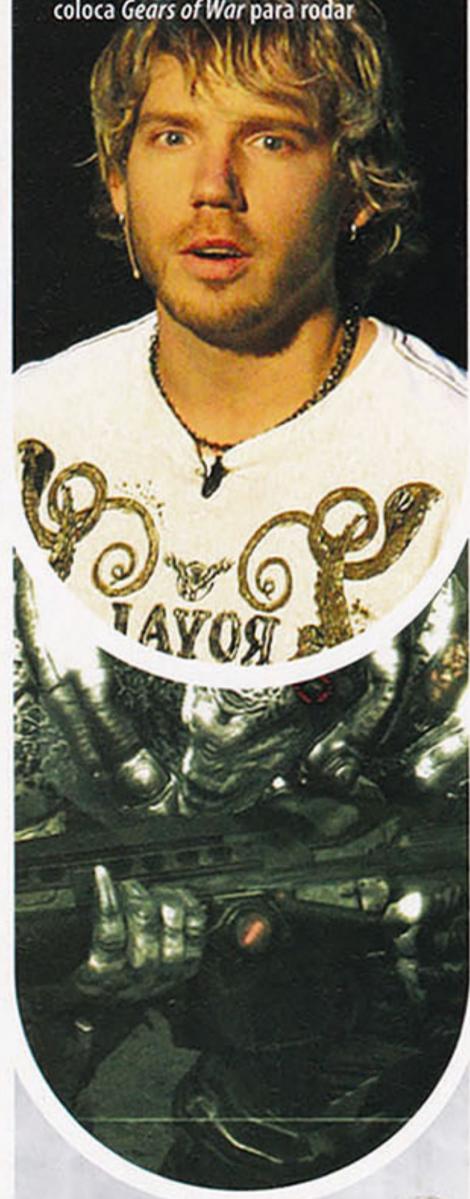


Foto: Nelson Alves Jr.

Gears of War



#### Band of Brothers

Para criar a história de *Gears of War*, Bleszinski se inspirou em *RE4* e na série que serve de título para esta legenda





**JACK KIRBY** Como o criador do Capitão América revolucionou as HQs

EDITORA 20 Anos EUROPA

REVISTA **MUNDO dos SUPERHERÓIS**

Ano 1 - Nº 3 - Brasil R\$ 8,90 - Portugal € 3,50

**GRÁTIS** MINI-POSTER DO BATMAN

**33 PÁGINAS** TUDO SOBRE O **BATMAN**

- A origem nas HQs
- Os desenhos animados
- Os filmes e séries
- Os amigos, inimigos, amores...

**Velozes e Curiosos** Conheça os supercarros dos super-heróis

**Wolverine** Confira os principais uniformes do herói mutante



**JÁ NAS BANCAS!**  
 Compre pelo 0800 55 76 67  
 ou no site [www.europamet.com.br](http://www.europamet.com.br)



► Bugigangas legais para você gastar seu dinheiro

por Matheus Bourg

# Simple, ergonômico e muito eficaz

Conforto é tudo para quem passa horas jogando no computador. Logo, nada melhor do que ter um teclado bom e barato

## A maioria dos jogadores de PC

não utiliza teclados convencionais durante as partidas. Sabe por quê? Porque eles não são nem um pouco confortáveis para quem passa muitas horas sentado e com a cara enfiada no monitor.

Mas, ao contrário do que você pode pensar, não é preciso ser milionário para ter um teclado bom para jogar o tempo que quiser sem sofrer. Prova disso é o Zboard Fang, da Ideazon. Com um design criado especificamente para atender às exigências dos fãs de jogos de tiro em primeira pessoa e RPGs online, o acessório é conectado ao computador por meio de um cabo USB. Até aí, nada de mais, certo? Acontece que, por ser um teclado exclusivo para games, ele não interfere nas demais funções do PC. Ou seja, mesmo com ele funcionando, você pode usar o teclado principal sem problema algum. E como ele é pequeno, não ocupa muito espaço em cima da sua mesa.

Revestido por um material macio e com um apoio de pulso próprio, ele conta com 52 teclas distribuídas estrategicamente, o que permite o uso tanto de destros quanto de canhotos. As funções das teclas podem ser configuradas por meio de um software próprio, que também traz modelos de organização para mais de cem títulos diferentes. Obviamente, favoritos como *Counter-Striker* e *World of Warcraft* fazem parte da lista.

**Produto:** Zboard Fang

**Fabricante:** Ideazon

**Preço:** US\$ 34,99

**Onde comprar:**

<http://webstore.ideazon.com/> (EUA)

### Ambidestria

Não importa se você é destro ou canhoto. Graças ao seu design, o teclado Zboard Fang pode ser usado por qualquer tipo de jogador



## Efeitos especiais

Como qualquer outro jogador cuidadoso, você deve saber que nem sempre é uma boa idéia deixar seu console na posição vertical se ele não oferecer um suporte próprio, como é o caso do PS3. Com isso em mente, a Intec desenvolveu uma plataforma que, além de diminuir a probabilidade de acidentes, torna o console ainda mais chamativo. Isso porque, ao ser conectado ao PS3 por meio de um cabo USB, o acessório emite um constante jogos de luzes azuis e vermelhas na superfície espelhada do aparelho. É proteção e estilo em um único pacote.

**Produto:** PS3 Glow Vertical Stand **Fabricante:** Intec  
**Preço:** US\$ 20,69 **Onde comprar:** www.cduniverse.com (EUA)



## Pacotão DS

De olho no sucesso do atual portátil de duas telas da Nintendo, já existe gente desenvolvendo verdadeiros kits de sobrevivência para a versão Lite do aparelho. É o caso da Dreamgear, que colocou no mercado um pacote com 17 itens considerados essenciais para quem pretende adquirir o aparelho. Entre eles, capa e películas protetoras, fones de ouvido, canetas extras, suporte com recarregador embutido e um cabo para carregar a bateria do portátil pelo acendedor de cigarros em carros.

**Produto:** DS Lite 17-in-1 Bundle Pack  
**Fabricante:** Dreamgear  
**Preço:** US\$ 19,79 **Onde comprar:** www.cduniverse.com (EUA)



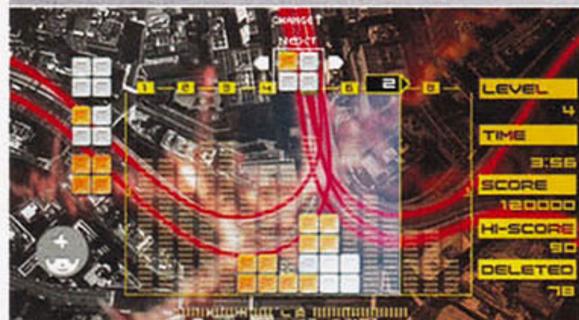
## Menu Online

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



### Mais fôlego

A Q Entertainment foi duramente criticada ao lançar, na Live Arcade, o game *Lumines Live!* destrinchado em diversos pacotes. No entanto, isso não tira o mérito do jogo, que, assim como as versões para o PSP, é ótimo. Por isso, investir uma grana a mais para adquirir os pacotes mais recentes (VC CPU e Puzzle/Mission) não é uma má idéia. O primeiro adiciona nove adversários inéditos no modo de disputa contra o computador, o segundo prolonga a vida dos modos Puzzle e Mission com mais 90 passatempos e 40 missões.

**Produto:** VS CPU e Puzzle/Mission Packs  
**Fabricante:** Q Entertainment  
**Preço:** 100 Microsoft Points (cada pacote)

### Jogo Heavy Weapon (Live Arcade)

**Fabricante:** PopCap Games  
**Preço:** 800 Microsoft Points

### Jogo Ms. Pacman (Live Arcade)

**Fabricante:** Midway  
**Preço:** 400 Microsoft Points

### Accessory Pack 5 (Viva Piñata)

**Fabricante:** Rare  
**Preço:** 90 Microsoft Points



## PlayStation Store

### Em tela maior

Até então exclusivo para o PSP, um dos jogos mais frenéticos já lançados para o portátil teve sua versão para PS3 disponibilizada recentemente na loja online da Sony. *Gripshift* mistura três gêneros distintos – corrida, plataforma e ação –, dando origem a um game que utiliza o sensor de movimentos do controle SIXAXIS e que conta com uma modalidade de multiplayer para até 4 jogadores.



**Produto:** Jogo Gripshift  
**Fabricante:** Sidhe Interactive **Preço:** US\$ 9,99

### Rally Cross (PSP)

**Fabricante:** SCE  
**Preço:** US\$ 5,99

### Multiplayer Pack (Blast Factor)

**Fabricante:** Bluepoint Games  
**Preço:** US\$ 2,99

### Jet Moto (PSP)

**Fabricante:** Singletrac  
**Preço:** US\$ 5,99

## Wii Shop Channel

Não teve a chance de jogar *Mario Kart 64* na época em que ele foi lançado? Então esta é a hora certa para se redimir de tal heresia.



### Clássico automobilístico

Considerado por muitos como o melhor jogo de corrida de todos os tempos, *Mario Kart 64* já está disponível no Virtual Console. O game chega para mostrar que, embora o suporte ao N64 esteja escasso, a gigante japonesa não está dormindo no ponto. Infelizmente, o game não conta com a tão especulada modalidade de multiplayer online.

**Produto:** Mario Kart 64  
**Fabricante:** Nintendo  
**Preço:** 1000 Wii Points

### Dr. Robotnik's Mean Bean Machine (Virtual Console)

**Fabricante:** Compile  
**Preço:** 800 Wii Points

### Gunstar Heroes (Virtual Console)

**Fabricante:** Treasure Co. Ltd  
**Preço:** 800 Wii Points

### Contra III: The Alien Wars (Virtual Console)

**Fabricante:** Konami  
**Preço:** 800 Wii Points



▶ Bons games que quase ninguém jogou

# Steambot Chronicles

**Ficha Técnica**  
Plataforma(s): PS2  
Produção: Atlus Software  
Desenvolvimento: Irem Software  
Gênero: RPG

lançado em  
**2006**

## Nenhum gênero deve permanecer intocável para sempre – muito menos os RPGs

### Sabe o que acontece

quando você cria um game variado e simples de jogar? Talvez não seja sempre assim, mas no caso de *Steambot Chronicles*, lançado no ano passado pela japonesa Irem, o que aconteceu foi que ninguém deu bola. Tudo bem que os gráficos não ficam no mesmo nível de um *Final Fantasy* e as animações dos personagens sejam bem travadas, mas o jogo tem pontos altos – e muitos, por sinal.

Você é Vanilla Bean, um garoto que acorda com amnésia em uma praia desconhecida, logo na primeira cena do jogo. Então, surge uma garota chamada Connie e, enquanto vocês estão conversando, um míssil destrói uma pedreira perto da única saída da praia, bloqueando a passagem. A garota se desespera pois precisa voltar para casa, mas logo em seguida a dupla encontra um Trotmobile (pequenos mechs que servem para tudo no jogo, desde locomoção até batalhas e interação com o ambiente) e conseguem tirar as pedras do caminho. A partir deste ponto, é tudo com você – literalmente, pois assim que você passa a controlar o protagonista, o jogo funciona do jeito que você quiser. Quer dizer, ele continua sendo um jogo de aventura com fortes elementos de RPG (ou vice-versa), mas você pode ocupar



todo o seu tempo em atividades que não têm nada a ver com o andamento da história: pode tentar iniciar um relacionamento com Connie (ou com outras meninas); pode partir em busca das melhores peças para o seu Trotmobile, que é 100% personalizável; pode usá-lo para batalhar nas arenas e ganhar fama com isso; pode trabalhar em escavações para encontrar novos fósseis para substituir os que foram roubados do museu; pode transportar cargas ou pessoas; pode encontrar um bar com mesa de sinuca e desafiar todos os clientes para partidas em um minigame – que, de tão bem-feito, dá até pena de chamar de minigame. Enfim, as possibilidades são muitas.

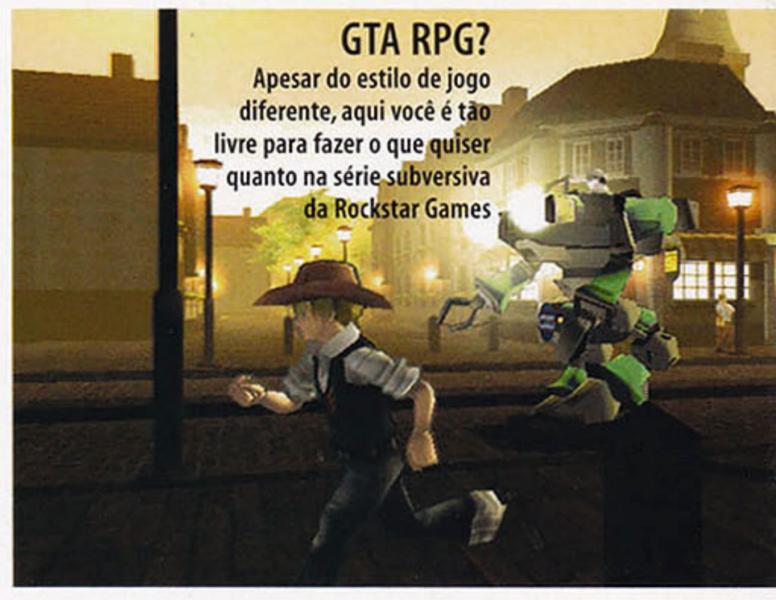
Os passatempos mais bacanas do jogo, no entanto, são os que envolvem música. Logo no início da história você descobre que Connie tem uma banda junto com alguns amigos e que eles vivem em turnê. Por coincidência, seu personagem tem uma gaita e sabe tocá-la muito bem. Resultado: você tem a chance de entrar para a banda e se apresentar em shows, que se traduzem em divertidos minigames musicais, variando de acordo com o instrumento que você estiver tocando. Sim, pois além da gaita, há mais de uma dezena de instrumentos diferentes para tocar e também várias músicas para aprender.

E se, por qualquer que seja o motivo, você se cansar disso tudo, sempre pode dar continuidade à história do jogo, que é bem bacana.

**Fabio Bacht**

## Por que não rolou?

Além do estilo, que não agrada a jogadores que só têm olhos para games do naipe de *God of War* e *Metal Gear*, o fato de o game ser muito variado pode ter afetado seu desempenho: ao oferecer diversas opções ao jogador, os produtores não conseguiram destacar nenhuma delas.



### GTA RPG?

Apesar do estilo de jogo diferente, aqui você é tão livre para fazer o que quiser quanto na série subversiva da Rockstar Games



**É oficial.**

**É brasileira.**

**É da Editora Europa.**

**E você, não vai comprar?**



TODO MÊS, OS MAIS INCRÍVEIS JOGOS DO VIDEOGAME DA NOVA GERAÇÃO

**XBOX 360**  
A REVISTA OFICIAL DO XBOX NO BRASIL



**XBOX 360**  
A REVISTA OFICIAL DO XBOX NO BRASIL

ANO 1 | Nº 3 | R\$ 9,90 | WWW.GAMEBLOG.COM.BR



**Winning  
Eleven**  
PRO EVOLUTION  
SOCCER 2007

**COMEÇA O FUTEBOL DA NOVA GERAÇÃO**

**Já nas  
bancas!**

MAIS: HOUR OF VICTORY • CRACKDOWN • FATAL INERTIA • DOAX2  
• RAINBOW SIX VEGAS • VIRTUA TENNIS • OBLIVION SHIVERING ISLE  
• 101 NOVOS JOGOS DE X360 • WINDOWS VISTA E X360 JUNTOS



Se preferir, compre pelo 0800 55 76 67 ou no site [www.europagnet.com.br](http://www.europagnet.com.br)

por Julio Wecchi

## Porque todo mundo tem direito à diversão

### CHILDREN OF MANA (DS)



#### Dungeon secreto

Perto do final do jogo, equipe um Elemental Spirit. Quando estiver na Mana Village, converse com esse espírito e complete a missão que ele lhe apresentar para que ele encontre o seu respectivo Benevodon. Repita essa operação com os outros sete Elemental Spirits para obter oito itens Lex. Termine o jogo depois disso e inicie uma nova partida. Na mesma Mana Village, o mural da Mana Tree estará brilhando e basta você entrar por ele para acessar uma nova dungeon.

### DIDDY KONG RACING (DS)



#### Trapaças rápidas

Entre no menu Cheat e use um dos códigos:  
**Opção Music Test:** JUKEBOX  
**Balões azuis:** ROCKETFUEL  
 Todos os balões são verdes: TOXICOFFENDER  
 Todos os balões são coloridos: OPPOSITESATTRACT  
 Todos os balões são vermelhos: BOMBSAWAY  
 Todos os balões são amarelos: BODYARMOR  
 Trocar som da buzina: BLABBERMOUTH  
 Computador desmado: BYEBYEBALLOONS  
 Computador sempre melhor: TIMETOLOSE  
 Mostrar ROM: DODGYROMMER  
 EPC travado: EPC Quatro rodas: OFFROAD  
 Balões livres: EOLAOFENRLONE  
 Todos os balões com power-ups: FREEFORALL  
 Jogadores grandes: ARNOLD  
 Sem zippers: ZAPTHEZIPPERS  
 Jogadores pequenos: TEENYWEENIES  
 Começar com 10 bananas: FREEFRUIT  
 Bananas ilimitadas: VITAMINB  
 Sem bananas (Modo Multiplayer): NOYELLOWSTUFF  
 Bananas caem lentamente: BOGUSBANANAS  
 Os dois jogadores podem usar qualquer personagem: DOUBLEVISION  
 Modo Two-player Adventure: JOINTVENTURE  
 Ver os créditos do game: WHODIDTHIS

### FULL AUTO 2: BATTLELINES (PS3)



#### Senhas exclusivas

Vá para o menu Cheat Code e entre com um dos passwords:  
**Sceptre e Mini-Rockets liberados:** 10E6CUSTOMER  
**Vulcan e Flamethrower liberados:** 5FINGERDISCOUNT

### KARAOKE REVOLUTION PRESENTS: AMERICAN IDOL (PS2)



#### Acessórios e roupas

Saiba o que fazer para habilitar cada um dos itens:  
**Ballgown (feminino):** 3.000.000 pontos no game.  
**Bathrobe (feminino):** 2.000.000 pontos no game.

#### Cat Suit Outfit (feminino e masculino):

3.500.000 pontos no game.

**Cheerleader (feminino):** 30 Diamond Records em 30 músicas.

**Butterfly (feminino):** 10 Diamond em 10 músicas.

**Cool Male Hat Pack:**

13 Platinum Records em 13 músicas.

**Cool Male Tops:**

19 Platinum Records em 19 músicas.

**Corset Gown (feminino):**

21 Platinum Records em 21 músicas.

**Devil Girl Outfit (feminino):**

35 Platinum Records em 35 músicas.

**Female Hair Pack (feminino):**

12 Platinum Records em 12 músicas.

**Female Shoe Pack (feminino):**

17 Platinum Records em 17 músicas.

**Funky Bottoms Pack #1 (feminino):**

2 Platinum Records em 3 músicas.

**Funky Bottoms Pack #2 (feminino):**

18 Platinum Records em 18 músicas.

**Funky Hat Pack (feminino):**

4 Platinum Records em 4 músicas.

**Funky Tops Pack #1 (feminino):**

2 Platinum Records em 2 músicas.

**Funky Tops Pack #2 (feminino):**

18 Platinum Records em 18 músicas.

**Funky Wrist Pack (feminino):**

7 Platinum Records em 7 músicas.

**Goth Dress (feminino):**

29 Platinum Records em 29 músicas.

**Handlebar Moustache (masculino):**

33 Platinum Records em 33 músicas.

**Jersey (masculino):**

15 Platinum Records em 15 músicas.

**Konami and American Idol T-shirts (feminino e masculino):** 40 Diamond Records nas músicas.

**Liberty Boy (masculino):** complete o American Idol.

**Mad Eyewear Pack (feminino e masculino):** 14

Platinum Records em 14 músicas.

**Mad Hat Pack (feminino e masculino):**

34 Platinum Records em 34 músicas.

**Bottoms Pack #1 (masculino):**

8 Platinum Records em 8 músicas.

**Bottoms Pack #2 (masculino):**

19 Platinum Records em 19 músicas.

**Hair Pack (masculino):**

11 Platinum Records em 11 músicas.

**Shoe Pack (masculino):**

22 Platinum Records em 22 músicas.

**Tops Pack (masculino):**

8 Platinum Records em 8 músicas.

**Wrist Pack (masculino):**

13 Platinum Records em 13 músicas.

**Out of this World Spacesuit (feminino e masculino):**

14 Platinum Records em 14 músicas.

**Renaissance Outfit (masculino):** 20 Platinum

Records em 20 músicas.

**Retro Cowgirl (feminino):**

31 Platinum Records em 31 músicas.

**Rodeo Dude (masculino):**

30 Platinum Records em 30 músicas.

**Shark Costume (feminino e masculino):**

3 Platinum Records em 3 músicas.

### Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007

X360



#### Saiba o que você precisa fazer no game para conseguir aumentar o seu gamescore da Xbox Live

**10 Onlinte Matches (10 Pontos):** Jogue 10 Partidas Online.

**10 Online Matches Won (20 Pontos):** Vença 10 Partidas Online.

**100 Online Matches (100 Pontos):** Jogue 100 Partidas Online.

**100 Online Matches Won (120 Pontos):** Detone 100 Partidas Online.

**50 Online Matches Won (50 Pontos):** Vença 50 Partidas Online.

**Won The African Cup (40 Pontos):** Termine a African Cup.

**Won The American Cup (40 Pontos):** Vença a American Cup.

**Won The Asia-Oceanian Cup (40 Pontos):** Acabe a Asia-Oceanian Cup.

**Won The England League (40 Pontos):** Vença a England League.

**Won The Eredivisie (40 Pontos):** Vença a Eredivisie.

**Won The European Cup (40 Pontos):** Detone a European Cup.

**Won The International Cup (40 Pontos):** Vença a International Cup.

**Won The International League (40 Pontos):** Termine a International League.

**Won The Konami Cup (40 Pontos):** Vença a Konami Cup.

**Won The Liga Española (40 Pontos):** Finalize a Liga Española.

**Won The Ligue 1 (40 Pontos):** Vença A Ligue 1.

**Won The Master League D1 Cup (40 Pontos):** Termine a Master League: D1 Cup.

**Won The Master League D1 League (40 Pontos):** Vença a Master League: D1 League.

**Won The Master League D2 Cup (40 Pontos):** Detone a Master League: D2 Cup.

**Won The Master League D2 League (40 Pontos):** Vença a Master League: D2 League.

**Won The Reebok Cup (40 Pontos):** Acabe a Reebok Cup.

**Won The Serie A (40 Pontos):** Vença a Serie A.

Show Girl (feminino): 16 Platinum em 16 músicas.  
 Silk Chinese Dress (feminino):  
 38 Platinum Records em 38 músicas.  
 Space Girl (feminino):  
 25 Platinum Records em 25 músicas.  
 Sweaty T (masculino):  
 complete o modo American Idol. na Médium.  
 Swim Trunks (masculino):  
 37 Platinum Records em 37 músicas.  
 Velvet Supreme (masculino):  
 28 Platinum Records em 28 músicas.  
 Viking (feminino): 4.000.000 pontos no game.  
 Wasp (masculino):  
 complete o American Idol. no Short.  
 Western Clothing Pack:  
 32 Platinum Records em 32 músicas.  
 Western Cowboy (masculino):  
 26 Platinum Records em 26 músicas.  
 Western Cowgirl (feminino):  
 27 Platinum Records em 27 músicas.

## LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS, THE (GC)



### Bomb Bags

O game traz três bomb bags e uma opção de upgrade. Saiba como conseguir tudo isso:

**Bomb Bag 1:** compre-a no Barnes Bomb Shop, em

Kakariko (depois do segundo templo).

**Bomb Bag 2:** liberte Goron do gigante da lava. Ele está dentro da água, em Zoras Domain.

**Bomb Bag 3:** destrua a barreira de pedras do rio Canoe.

**Upgrades para os Bomb Bags:** consiga 25 pontos ou mais pontos no minigame do rio Canoe.

## MAGICAL STARSIGN (DS)



### Segredo da Glassina Cave

No túnel Spiny Mole, em Nova, há um pequeno X no mapa que aparece na primeira vez

que você entra no local. Nesse momento, ele não tem nenhuma importância no game. Entretanto, se você conversar com Shandra e voltar para o túnel, o X se tornará em um buraco que leva direto para Glassina Cave. Lá, você deve lutar em diversas batalhas até chegar ao último andar para pegar um item que ajuda a derrotar Master Macadameus. Um aviso: é bom estar bem equipado e com um level alto, pois o desafio é grande.

## PIRATES OF THE CARIBBEAN: DEAD MAN'S CHEST (PSP)



### Pirata total

Pressione uma das combinações abaixo durante o jogo e confira:

Todas as fases:

●, ●, ●, ▲, ▲, ▲, ✕,

Recarregar a energia: ▲, ●, ▲,

●, ▲, ●, ●, ✕

Invencível: ▲, ●, ●, ▲, ▲, ■, ✕, ✕

Tiro mortal: ▲, ●, ●, ▲, ▲, ■, ■, ■

Kraken Battle infinito: ●, ●, ●, ▲, ▲, ▲, ■, ■

Power Moves ilimitados: ▲, ▲, ▲, ■, ■, ✕, ●, ●

## POKÉMON RANGER (DS)



### Capturas fáceis

Cerque um Pokémon do seguinte modo: faça-o ficar em um canto que bloqueie três lados dele, com o seu

personagem fechando o quarto lado para depois lançar a poké-bola e capturá-lo. O bichinho deve ser libertado depois de dez batalhas, do contrário, ele fugirá.

## RAINBOW SIX: VEGAS (X360)



### Bônus do game

Atinja o ranking indicado para habilitar os itens correspondentes no modo multiplayer:

**Ranking 1st Lieutenant** (214,000 pontos de

experiência): Item Headgears 4.

**Ranking 2nd Lieutenant** (172,000 pontos de

experiência): Item Camo 3.

**Ranking Captain** (264,000 pontos de experiência):

Item Merc Weapons.

**Ranking Colonel** (535,000 pontos de experiência):

Item Headgears 5.

**Ranking Corporal** (14,500 pontos de experiência):

Item Camo 1.

**Ranking Elite** (675,000 pontos de experiência):

Item Camo 5.

**Ranking First Sergeant** (109,500 pontos de

experiência): Item Headgears 3.

**Ranking Lt. Colonel** (425,000 pontos de

experiência): Item Camo 4.

**Ranking Major** (330,000 pontos de experiência):

Item Military Armor.

**Ranking Master Sergeant** (82,500 pontos de

experiência): Item Freedom Fighter weapons.

**Ranking Private 1st Class** (3,000 pontos de

experiência): Headgears 1.

**Ranking Sergeant** (23,500 pontos de experiência):

Item Tactical Armor.

**Ranking Sergeant First Class** (56,500 pontos de

experiência): Item Camo 2.

**Ranking Sergeant Major** (139,000 pontos de

experiência): Item Black Market Armor.

**Ranking Specialist** (8,400 pontos de experiência):

Item Rainbow Weapons.

**Ranking Staff Sergeant** (38,500 pontos de

experiência): Item Headgears 2.

## ROGUE GALAXY (PS2)



### Itens extras

Aprenda a liberar os segredos do game:

**Dolgen Edge e Captains Clothes:**

detone a fase Ghost Ship.

**Chave de Underworld:** em Seventh Mystery, responda a

todas as perguntas corretamente.

**Kisaras Swimsuit e Truth of the King:** complete a fase Ghost Ship Extreme.

- Fases secretas

**Fase Ghost Ship Extr.:** use a chave de Underworld.

**Fase Ghost Ship:** complete o jogo e salve seu progresso. Feito isso, vá para o barco, veja o mapa e confira a nova fase.

## STAR WARS: LETHAL ALLIANCE (PSP)



### Escudo de força

Quando estiver cercado de inimigos, fique parado e pressione quadrado. Isso fará com que o escudo de força do robô seja ativado, refletindo os tiros e protegendo a heroína.

## SUPER MONKEY BALL: BANANA BLITZ (Wii)



### Mundos

**Mundo 9** - Complete os oito anteriores sem utilizar continue para receber uma coroa de premiação e poder habilitar o mundo número nove.

**Mundo 10** - Complete o nono mundo sem utilizar nenhum continue para habilitar o mundo de número dez.

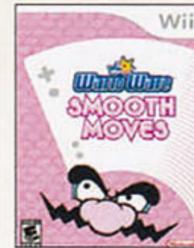
- Superpersonagens

Complete o jogo do mundo um ao nove usando apenas um personagem o tempo todo (AiAi, Baby, Doctor, GonGon ou YanYan), para habilitar as versões Super de cada um deles. Desse modo, além de andarem mais rápido, eles apresentam um controle mais preciso.

- Minigame secreto

Ao completar o primeiro mundo do jogo, você habilita um minigame que brinca com os créditos do jogo. Assim que terminar a fase, vá para o menu de opções para encontrar o joguinho.

## WARIOWARE: SMOOTH MOVES (Wii)



### Microgames extras

Há seis microgames destraváveis que aparecem à esquerda do mapa. Saiba como liberar cada um deles:

**Balloon Trip:** complete o

estágio Dr Crygor's Workout.

**Block Star:** termine os microgames

de Young Cricket's.

**Can Shooter:** finalize os microgames de Ashley.

**Pyro S:** jogue todos os microgames de todos os personagens.

**Tortoise & Hare:** complete todos os

microgames de Orbulon.

**Tower Tennis:** termine todos os microgames

de Kat & Ana.

- Jogos do multiplayer

Primeiro detone o estágio de Tiny Wario, do Single Player. Com isso, alguns minigames não listados abaixo serão liberados imediatamente. Em seguida, cumpra um dos objetivos abaixo, vá para o menu principal e entre em Multi.

**Balloon:** jogue o Lifeline. **Bomb:** jogue o Survival

**Bungee Buddies:** jogue o Star Nose.

**Lifeline:** jogue o Bomb. **Star Nose:** jogue o Darts.

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

**Super Promoção de Playstation 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 • VIDEO 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 O - 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 VIDEO GAME  
 VENHA JOGAR PS2 POR HORA  
 FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 15X\*

3326-0045

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITOS

MasterCard VISA

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

**ROCK LASER** GAMES

**APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMINOVOS**

SONY Microsoft Nintendo

SEDEX Para todo o Brasil

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA (nao um upgrade)

TELEVENDAS  
 11 - 6954 4332 / 6425 0482  
 www.rocklaser.com.br

Av. Guilherme Cotching, 1.808 - 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

MasterCard VISA

**ELETROMIL** 20 ANOS GAMES • MÍDIAS • INFORMÁTICA

• COMPRA - VENDA - TROCA

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM CONSERTOS E SERVIÇOS GERAIS EM VIDEO 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

MasterCard VISA



# Shopping Metrô Tatuapé

Financiamento em até **12X**

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



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

A Maior e Melhor Loja de Games de Santo André

Compras, Vendas e Troca de Novos e Seminovos



Financiamos em até **36x\***

Sedex para todo Brasil

\*Crédito sujeito a aprovação

Loja 1: 4990-2284 / 4994-1488 / Loja 02: 4427-4307

R: Cel. Oliveira Lima, 288 e 481 - Santo André - São Paulo

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



## 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

Financiamos suas compras

Assistência Técnica especializada

**Compra, Venda e Troca de Novos e Usados**

Tel. 11 - 3362-9166 / 3361-8986 / 3333-6691  
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](http://www.fantasystar.com.br)

Enviamos para todo o Brasil

Fone: (11) 3221-5253 / Fax: 3221-3253 • e-mail: [fantasystar@fantasystar.com.br](mailto: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@europanet.com.br](mailto:publicidade@europanet.com.br)**

# »»» Aqui tem dicas para detonar seus games

Game Master, sua revista multiplataforma



Edição 25 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: a melhor safra de games da história: Metal Gear Solid 4; Crisis; Super Mario Galaxy; Final Fantasy XIII; Halo 3; Forza 2 e muito mais
- ▶ No Guia Completo Detonado: Viva Pinata



Edição 24 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: revelamos tudo o que você precisa saber sobre o PS3 e o Wii, incluindo os recursos disponíveis e o funcionamento dos controles.
- ▶ 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



Edição 22 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: testamos 10 jogos de PS3 na feira de games em Tóquio: Devil May Cry 4; Heavenly Sword; MotorStorm; Lair; Ridge Racer 7; Gran Turismo HD...
- ▶ 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 tem fotos inéditas, enredo e novos combos
- ▶ No Guia Completo Detonado: Dead Rising

## Para quem é gamemaniaco



Revista do Xbox - Ed. 3

- ▶ A revista oficial do Xbox no Brasil traz: Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2007; Hour of Victory; Crackdown; Fatal Inertia...



PlayStation - Ed. 97

- ▶ Winning Eleven 2007 Pro Evolution Soccer (PS2): Saiba tudo com nosso detonado e seja o craque dos gramados.



Animation - Ed. 11

- ▶ Chegou ao Brasil o Fullmetal Alchemist, o mangá dos irmãos alquimistas que é um sucesso mundial
- ▶ Inclui 2 pôsteres



Mundo Super-Heróis - Ed. 3

- ▶ Tudo sobre o Batman em 33 páginas: a origem nas HQs; os desenhos animados; os filmes e séries; os amigos...



Almanaque - Ed. 13

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

Compre pelos telefones:

(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 |
|---------|--------|-------|-------|---------------|
|         |        |       |       |               |
|         |        |       |       |               |

\*Frete 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 01/03/2007 a 31/03/2007 para compras efetuadas apenas pelo telefone, por pessoa física, enquanto durarem nossos estoques. O frete não está incluso no preço dos produtos.



Desde os primórdios até hoje em dia...

por Fabio Bracht

# Turok



X360/PS3

### Turok - 2007

Com a Acclaim fora dos negócios, cabe à desenvolvedora Propaganda Games dar continuidade à série *Turok*. O termo "continuidade", no entanto, não é o mais indicado desta vez, já que o objetivo dos produtores é fazer do novo game um reinício da franquia. As informações relacionadas à trama ainda são escassas, mas já se sabe que a principal ameaça será um exército humano. Os dinossauros estarão presentes, claro, mas exercerão um papel diferente: você poderá matá-los se quiser, mas em certas situações o melhor a fazer será usá-los a seu favor para dar cabo dos inimigos. Essa prática, entretanto, pode ser bastante arriscada, uma vez que os dinos também vêem seu personagem como uma ameaça. As criaturas pré-históricas estarão presentes nas disputas multiplayer entre equipes, constituindo um elemento surpresa com potencial de sobra para deixar as partidas bastante imprevisíveis. A data de lançamento de *Turok* ainda não foi anunciada, mas o jogo está prometido para este ano.

PS2/XB/GC/GBA/PC

### Turok: Evolution - 2002

Tido como o pior jogo da série já lançado, *Turok: Evolution* cometeu o erro de não evoluir a série – além da ausência de elementos novos, o enredo se mostrou bem menos inspirado do que nas versões anteriores. E mais: os dinossauros novamente são colocados em segundo plano. O herói volta a ser Tal'Set (o mesmo do primeiro game). Ao longo da aventura, porém, descobre-se que, na verdade, ele é um americano comum do século 19 que foi parar em Lost Land por forças do acaso. O jogo também foi alvo de críticas pelas incontáveis falhas existentes nas fases aéreas, o que tornava a jogatina um verdadeiro exercício de sorte e paciência.



N64/GBC

### Turok 3: Shadow of Oblivion - 2000

Retomando a história exatamente de onde *Seeds of Evil* parou, *Shadow of Oblivion* apresenta dois novos protagonistas: Danielle e Joseph Fireseed, irmãos mais novos de Joshua, o herói do game anterior. Representando uma mudança geral no design da série, este capítulo foi considerado bom, mas fugiu demais das raízes de franquia. Com menos dinossauros e um enredo bem mais confuso, *Shadow of Oblivion* não marcou tanto quanto os episódios anteriores.

N64/PC

### Turok: Dinosaur Hunter - 1997

Em 1997, a Acclaim, dona dos direitos do personagem nas HQs, lançou a primeira versão para N64 e PC. O game fez um sucesso considerável com o público e também foi aclamado pela crítica especializada, o que garantiu quase uma nota 9 na média dos reviews publicados na época. Na aventura, o jogador controla o índio Tal'Set, o novo Turok, que precisa impedir que o ciborgue The Campaigner conquiste a terra de Lost Land e o universo. A mistura de armas de fogo e outras rústicas, como arco-e-flecha, e o fato de os inimigos variarem entre dinossauros e ciborgues, contribuiu para que o game fosse considerado inovador.

N64/GBC/PC

### Turok 2: Seeds of Evil - 1998

Um ano após o sucesso de *Dinosaur Hunter*, veio a seqüência: *Seeds of Evil*, na qual o jogador controla uma nova geração da linhagem Turok. O herói aqui é Joshua Fireseed, que se vê numa luta contra uma entidade alienígena chamada Primagen, que volta à ativa após passar décadas aprisionada em sua própria nave ao tentar conquistar Lost Land. Assim como o primeiro game, *Seeds of Evil* também fez um tremendo sucesso de público e crítica, recebendo notas ainda mais altas. Um ano mais tarde, em 1999, foi lançado *Turok: Rage Wars*, um novo game cujo foco era o multiplayer.

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 - L0JA 404 - ME+R0 SÃO BEN+O - SÃO PAUL0

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

+UD0 EM A+É 12 VEZES



ENVIAMOS PARA +0D0 + 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



## 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](https://facebook.com/retroavengers)

 [retroavengers@gmail.com](mailto:retroavengers@gmail.com)



[retroavengers.com.br](http://retroavengers.com.br)

