

GAMEMASTER

LE VADO A SÉRIO

Guerra no futebol

FIFA 08

X WINNING ELEVEN 2008

Enfim essa briga chega ao PlayStation 3 e ao X360. Descubra agora as novidades de cada lado neste clássico dos games

Wii Hacker

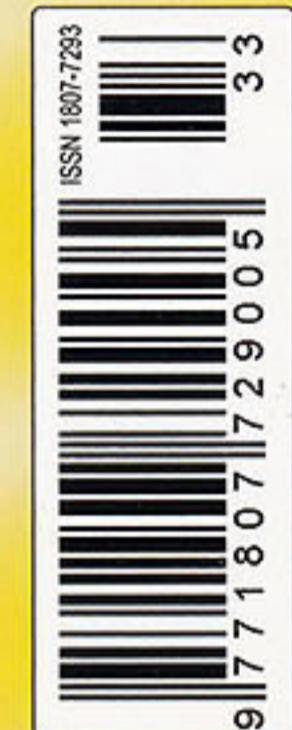
Sua Wii Sensor Bar quebrou? Faça uma com apenas R\$ 12

COBERTURA Games Convention 2007

Nossos repórteres desbravaram com exclusividade a maior feira de games da Europa. Confira os lançamentos



Ronaldinho
Gaúcho brilha
em FIFA 08



Video Games Live

Fomos ao show, entrevistamos os músicos e contamos todos os detalhes dos bastidores

Loucos por Gamerscore

Arrebente de ganhar pontos no X360 com as dicas do brasileiro que lidera o ranking nacional

E mais:

- Burnout Paradise
- Mario & Sonic
- Skate
- Brain Age 2
- Silent Hill Origins
- Metroid Prime 3
- Crisis Core
- MoH: Airborne
- Stuntman Ignition
- Manhunt 2
- Halo 3
- Warhawk
- TimeShift



Turbine seu game

Leadership Gamer

KIT 12 EM 1
PARA PSP
6984

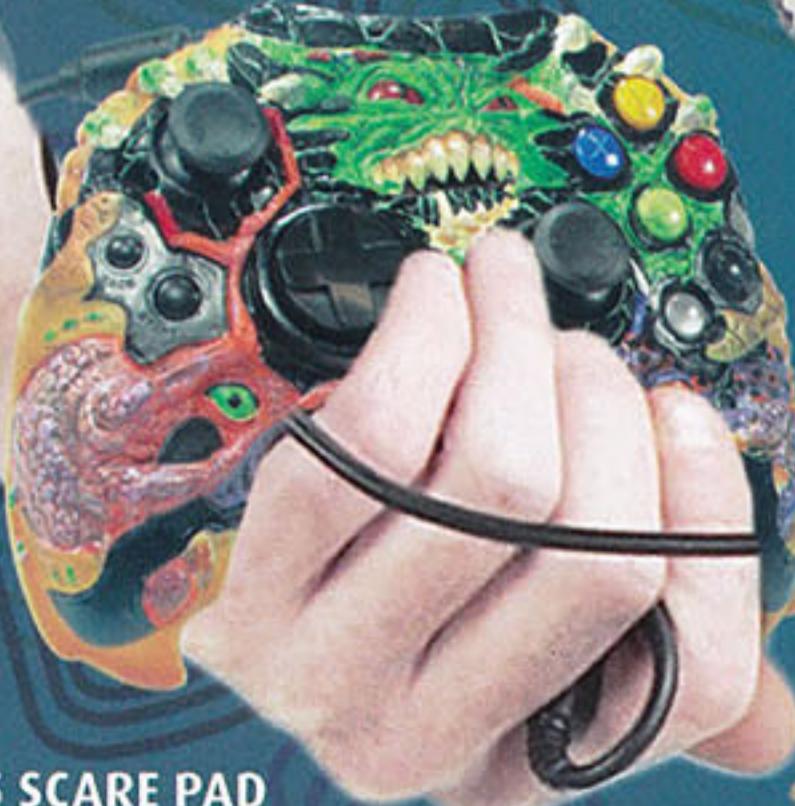
PSP

Kit composto por case fabricado em PVC de alta resistência para proteger seu PSP, protetor de tela, headphone, dois cases para UMD disk, carregador de mesa tipo cradle, carregador veicular, lenço de limpeza, protetor cristal, carregador USB, cabos USB para conexão no PC e alça para pulso.



XBOX

6885 SCARE PAD
ALIEN PARA XBOX



LEADERSHIP
GAMER

www.leadership.com.br

NDS Lite
**KIT 15 EM 1
NDS LITE**
6690

Kit composto por bolsa para transporte, 2 protetores de tela para display inferior, 2 protetores de tela para display superior, fone de ouvido, carregador veicular 12V, cabo de força USB, lenço de limpeza, caneta stylus, case para transporte em EVA, alça para pulso, 3 cases para cartuchos.

Wii
KIT START PARA WII
6625

Kit composto por Capas de silicone para controles, Cooler para console, Cartão de Memória de 8Mb para armazenar os jogos na memória e continuar posteriormente de onde parou. Tampas sobressalentes para o console, alça de segurança para controle e flanela especial para limpeza console.

6624 TRAVEL BAG PARA WII
6610 KIT SPORTS WII CONTROLLER
6623 FONTE DE ALIMENTAÇÃO PARA WII

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

**THE
LEADERSHIP
GROUP**

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@europenet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editor: Gustavo Petró
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte (Projeto Gráfico): Alexandre Dias (Nani)
Revisão de Texto: Mariana Russo
Estagiário: Artur Palma
Colaboraram nesta Edição: Eduardo Trivella, Fabio Santana, Felipe Azevedo, Fernando Wiek, Humberto Martinez, Leandro Rodrigues, Matheus Bourg, Nelson Alves Jr. e Théo Azevedo

Internet: Webmaster: Cássio Narciso
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Letícia Nunes, Natália Azeredo

Publicidade São Paulo

E-mail: publicidade@europenet.com.br

Gerentes Comerciais

Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097 e

Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093

Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio, Angéla Taddeo, Carla Ianez, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flávia Pinheiro, Guilherme Rabelo, Raphael Gherardi e Rodrigo Sacomani

Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5103

Assistente de Criação: Ronaldo Mendes

Tráfego: Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122

Publicidade - Outros Estados

Brasília: (0xx61)3323-0205 - New Business

Paraná: (0xx41) 3023-8238 - GRP Mídia

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

Atendimento Pessoa Jurídica:

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

Desenvolvimento de Pessoal:

Tânia Marília Ribeiro Roriz, Elisangela Tokashiki

Atendimento ao Assinante e Venda de Edições Anteriores:

Coordenadora: Fabiana Lopes

Atendentes: Carla Dantas, Paula Hanne, Tamar Biffi, Lilian Lemos, Anne Iris

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.europenet.com.br

E-mail: atendimento@europenet.com.br

Administração

Gerente: Cecília Tomazelli

Renata Kuroski, Luiz Eduardo Soares, 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

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



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



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



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



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

**Para entrar em contato
com a Editora Europa**

Fones: (11) 3038-5050

ou 0800 557667

São Paulo - SP

Ligaçāo gratuita - Outras localidades

Visite nosso site

www.europenet.com.br

EDIÇÃO SHOW DE BOLA

Nos meus tempos de infância na cidade de Porto Alegre, devorava revistas de games e achava que elas eram coisa de outro mundo. Hoje, faço parte desse "outro mundo" e vejo que as coisas são bem melhores do que eu imaginava: games para todos os lados, acesso aos consoles da nova geração, eventos, reportagens... uma loucura total! É um trabalho extremamente gratificante que se renova todos os meses, já que esse mundo está sempre em evolução. Aqui, um dia nunca é igual ao outro.



Claro que é impossível fazer esse trabalho sozinho. Para ajudar, tenho ao meu lado toda a redação de games da Editora Europa, que é craque no que faz. Mas isso só não basta. É preciso que cada integrante esteja entrosado como em um time de futebol vencedor de títulos. E essa, meu amigo, é nossa maior qualidade.

Por isso, nossa eficiente troca de passes fez com que a seção de reviews fosse recheada de lançamentos como *Halo 3*, *Metroid Prime 3*, *Manhunt 2*, entre outros. Cada analista pegou o game no qual é especializado. Isso que é entrosamento digno de time campeão! Além disso, nossos dribles deram certo na Alemanha, o que proporcionou um golaço de cobertura da Games Convention 2007 como nenhum outro "time" conseguiu. Para que você dê uma janelinha (como é chamada a "caneta", o drible por entre as pernas, lá no Rio Grande do Sul) nos adversários na rede Xbox Live, trazemos uma matéria exclusiva sobre o que é e como aumentar o seu Gamerscore.

E para que você mate a bola no peito e chute para o gol, preparamos uma matéria especial, que mostra o que há de melhor nos dois novos games de futebol do momento: *FIFA 08* e *Winning Eleven 2008*, mostrando tudo o que você quer saber para se dar bem contra os adversários.

Pois é, tchê. Como você pode ver, esta edição da GameMaster está um gol de placa!

GUSTAVO PETRÓ

gustavo@europenet.com.br

A REDAÇÃO



Felipe Azevedo



Nelson Alves Jr.



Leandro Rodrigues



Fábio Santana



Artur Palma



Alexandre Dias



Flávia Gasi



Humberto Martinez



Welby Dantas



Matheus Bourg

ÍNDICE

CONFIRA TUDO O QUE ACONTECE NESTA EDIÇÃO

06CARTAS



8CULTURA GAMER



14ENTREVISTA

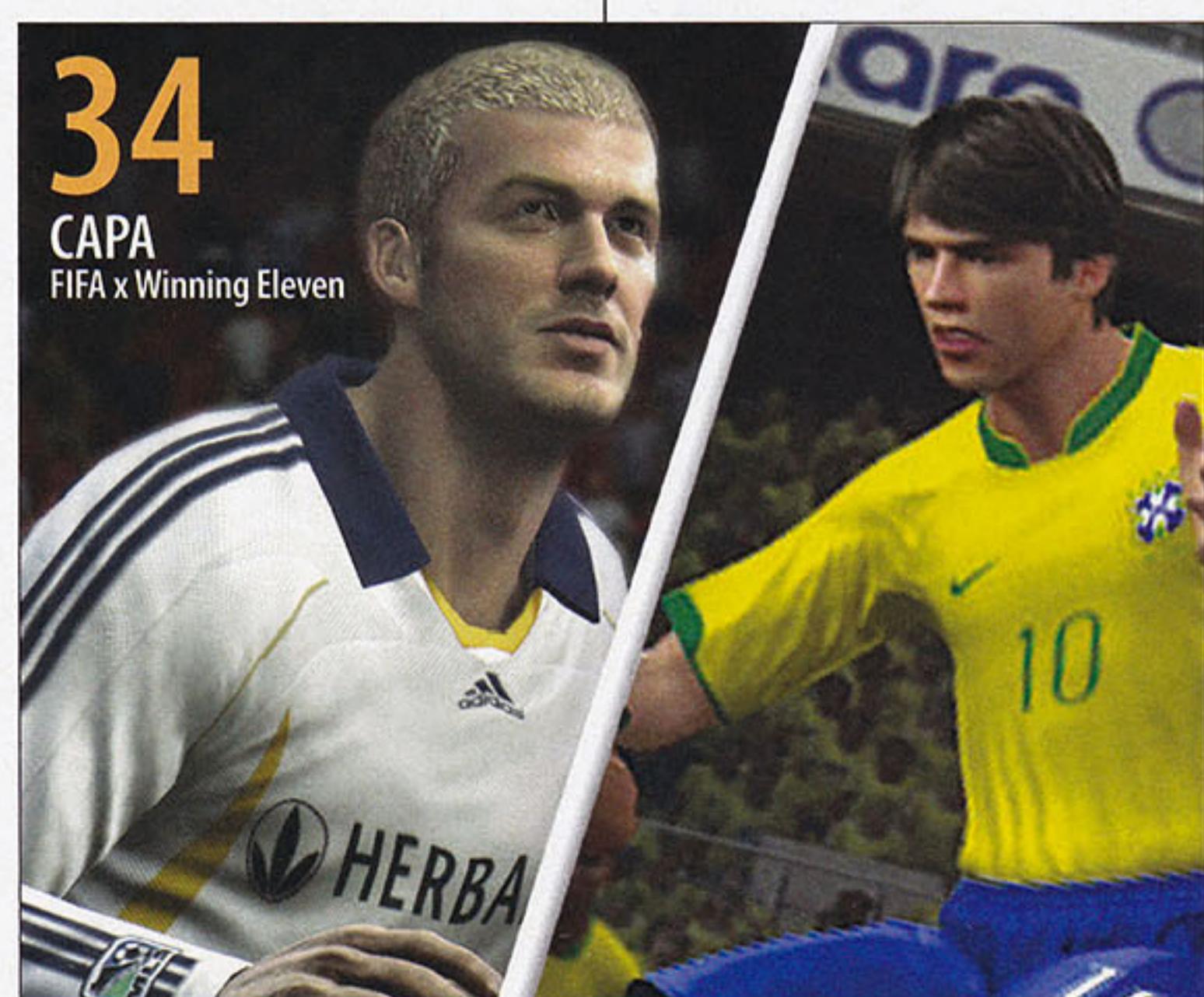


16GÊNIOS

18GAMES CONVENTION

34

CAPA
FIFA x Winning Eleven



22BRASILEIROS NA
GAME CONVENTION



26PREVIEWS

- | | |
|---|----|
| Burnout Paradise (X360/PS3) | 26 |
| Timeshift (X360/PC/PS3) | 28 |
| Mario & Sonic at the Olympic (Wii/DS) | 30 |
| Rayman Raving Rabbids 2 (Wii) | 32 |
| Call of Duty 4 (DS) | 31 |
| Medal of Honor Heroes 2 (Wii) | 31 |
| Silent Hill Origins (PSP) | 32 |

42ARTE NOS GAMES

48O MELHOR
GAMERSCORE

64REVIEWS

- | | |
|---|----|
| Brain Age 2: More Trainin in Minutes (DS) ... | 60 |
| Crisis Core: Final Fantasy VII (PSP) | 61 |



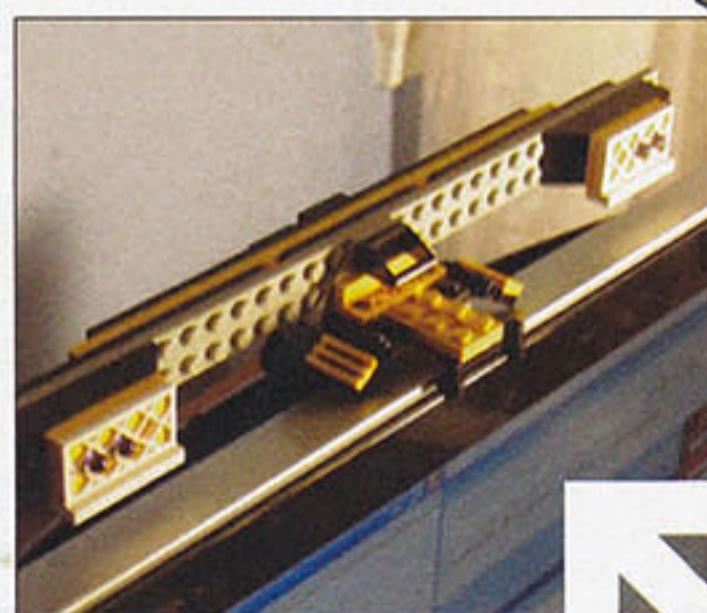
DK Jungle Climber (DS)	62
Halo 3 (X360)	52
Jam Sessions (DS)	62
Jeanne D'Arc (PSP)	62
Metroid Prime 3: Corruption (Wii)	54
Medal of Honor: Airborne (X360)	60
Manhunt 2 (PS2)	58
Naruto: Ultimate Ninja Heroes (PSP)	62
Obscure 2 (PS2)	62
skate. (X360)	56
Sonic Rush Adventure (DS)	61
Stuntman Ignition (PS2)	62
Warhawk (PS3)	61
Worms Open Warfare 2	61

64REVIEWS ONLINE

66CONSUMO

68MUNDO MMOG

70REVIEWS
PARA CELULAR



72ENGENHOCAS

74PAPO TECH

75EVOLUÇÃO

76SUPORTE GM

82GAMECLICK





O canal obrigatório para você tirar dúvidas sobre games

Analista de consoles

Pelo que tenho acompanhado, o PS3 parece correr atrás do sucesso, tentando minimizar os efeitos de um lançamento sem muito sucesso comparado aos consoles da Microsoft e da Nintendo. Com isso, minhas perguntas são:

1 Será que, no futuro, o hardware da Sony poderá proporcionar jogos melhores que seu concorrente direto, o X360, tendo em vista seu hardware teoricamente mais potente?

2 Qual dos três consoles apresenta menos problemas aos consumidores?

Renato - por e-mail

Renato, o mercado de videogames é um terreno em constante mutação. Por isso, é muito difícil saber quem será o vencedor no final da briga. Pode ser que a Sony, que está atrás hoje, termine como vencedora. Assim, vamos às respostas:

1 Como você disse, teoricamente o Play 3 é bem mais potente do que seus rivais, uma vez que possui um poderosíssimo processador. É provável que seu tempo de vida seja maior do que o do Play 2 e, consequentemente, do Wii e do X360. Com ele, os programadores terão mais tempo para aprender a fazer jogos com maior qualidade que devem ser lançados daqui dois ou três anos. Portanto, a vantagem da Sony

pode aparecer só lá na frente. Por enquanto, ela terá que se contentar com a última posição.

2 Pelo que se sabe, o X360 é o aparelho que mais apresenta problemas por conta das temidas três luzes vermelhas. Isso fez com que a Microsoft aumentasse a garantia do aparelho para três anos. Sabe-se, no entanto, que o Play 3 e o Wii já apareceram em assistências técnicas dos EUA com problemas de superaquecimento e de travamento, mas em níveis baixíssimos se comparados com o Xbox. Com isso, pode-se dizer que os dois videogame são os mais seguros do mercado.

Controle e conexão

Estou com uma grande dúvida. Os jogos de GameCube, quando rodados no Wii, podem utilizar o Classic Controller? E o que eu preciso para me conectar à internet com o console?

Paulo Eduardo - por e-mail

Paulão, a gente acha uma pena, mas o Classic Controller só funciona para os jogos do Virtual Console e para alguns do Wii. Para os jogos de Cubo, você terá que usar um controle do aparelho que pode ser tanto o com fio quanto o Wavebird (sem fio). Para salvar os games, você terá que usar um memory card. Para

Com o Classic Controller, você poderá jogar apenas os games de Wii e os do Virtual Console



BLÁ BLÁ BLOG

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



A Flavinha conquistou o coração dos leitores. Mas será que algum deles a conquistará?

Dennis Cardoso

10/09/2007 11:40

Já que todos estão dizendo "Flavinha, eu te amo" (no blog), vou fazer minha declaração também: quer se casar comigo?

A única menina da redação de games da Editora Europa, conhecida como "Moranguinho Mallandro", arrasou com o coração de nossos leitores; bastou ela aparecer em uma fotinho no blog. Para aumentar nossa audiência, colocamos mais uma foto dela aqui, para a alegria da galera. E lembrem-se: não é fácil conquistar a guria. Só com muitos mimos e presentinhos.

Jorge Polo

06/09/2007 19:03

Já sei: é um jogo de gerenciamento de deserto. Nele, você terá que tomar conta da distribuição de escorpiões, dunas, etc. Tudo muito legal.

O GameBlog tornou-se um lugar para lemos verdadeiras pérolas. Vejam vocês: o Jorge estava tentando adivinhar qual jogo seria lançado dia 25/9 (que foi Halo 3) e inventou um game totalmente inédito. Administrar um deserto a la SimCity...

se conectar à internet, você tem duas opções: ou usar uma rede Wi-Fi, por meio de um roteador wireless ou conectar um cabo de rede ao Wii, o que exige ter o adaptador do videogame.

Quero mais zumbis no meu Play!

Pessoal, tudo bem? Gostaria de saber se Resident Evil 5 será lançado para PlayStation 2 e quando ele aparecerá nas lojas.

GilbertoBR - por e-mail

Sentimos muito, Gilberto, mas RE5 está em produção apenas para o Xbox 360 e PlayStation 3. Nada de Play 2. Isso é algo natural, já que o console já está no fim da sua vida. Entretanto, como aconteceu com RE4 (que foi um tremendo sucesso), o novo game da série pode aparecer nos PCs. Então, amigo, ou você compra um dos dois consoles para jogar o game numa TV de alta definição ou espera (e torce) para que ele apareça nos computadores.

Cantinho dos mortos

Olá, pessoal da GameMaster. Eu acho que sou um dos poucos fãs de The House of The Dead. Fiquei muito feliz com o último capítulo da série, mas não entendo por que a Sega não lançou este título para PS2. Gostaria de saber se há alguma chance de House of The Dead 4 sair para alguma plataforma, já que, recentemente, ele apareceu nos arcades.

César Augusto - por e-mail

César, nenhum game da série House of the Dead foi lançado no PS2. Apenas o Saturn, o Dreamcast, o Xbox e o PC receberam os títulos, além dos arcades. Para isso acontecer, depende de uma parceria da Sony com a Sega, o que não aconteceu. Mas não se preocupe. Pelo que foi divulgado, The House of the Dead 4 deve aparecer no X360 em 2008.

Ele recebeu as mais altas homenagens por bravura. Inúmeras condecorações por honra e dedicação. Mas a maior realização do Master Chief vai além do que qualquer medalha poderia reconhecer.

Para os homens e mulheres do século 26, ele é uma incorporação humana de tudo o que é possível, o último espartano a enfrentar uma maré de fúria. Essa força de espírito é forjada pela sua lenda.

Jericó VII. A Batalha do Alcance. Alta Caridade. Histórias cheias de sacrifício e coragem. Contos que crescem, florescem e inspiram.

E, enquanto ele molda a sua própria história, ao mesmo tempo faz a história de todos que o seguem.

Não importam os horrores praticados na batalha diária. Eles não podem alcançar a força dos soldados envolvidos pelo seu espírito: um verdadeiro exército de Master Chiefs. **BELIEVE**



Totalmente em português.

www.xbox360.com.br

HALO 3

Um herói não precisa falar:
o mundo vai falar por ele.



EXCLUSIVO
Xbox 360

BUNGIE Microsoft
game studios

©2007 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft, o logo Microsoft Games Studios, Bungie, Halo3, Xbox 360 e o logo Xbox são marcas registradas do grupo de empresas Microsoft.

Jump in.

XBOX 360™



O lado “B” da indústria mundial dos games

→ ESPETÁCULO

SINFONIA DOS GAMES

Concerto Video Games Live volta ao Brasil em turnê por três capitais mas com músicas repetidas

Texto FABIO SANTANA

Fotos NELSON ALVES JR. e GUSTAVO PETR[O]

Depois de ter encantado paulistas e cariocas em novembro de 2006, o Video Games Live voltou ao Brasil para uma turnê maior em 2007. Dessa vez, o espetáculo passou por São Paulo, SP, (dia 16/09), Rio de Janeiro, RJ, (23/09), e Brasília, DF, (30/09).

Porta de entrada da nova turnê, a capital paulista apresentava uma noite fria, mas isso não intimidou a multidão que se enfileirava ao longo da rua. Crianças, pais, jogadores casuais, gamers hardcore, cosplayers... A massa heterogênea encontra seu elo nos jogos e também no alívio de estar no único evento de games que restou no Brasil. Com a indefinição da EGS e com o fim prematuro do AGE, o Video Games Live parece ter se tornado um ponto de encontro para a comunidade gamer brasileira.

Que se abram as cortinas

Desde a última passagem pelo Brasil, o VGL já visitou Inglaterra, Canadá, Nova Zelândia, Coréia do Sul, Espanha e, claro, diversas cidades nos Estados Unidos. Mas “não há lugar no mundo como o Brasil”, declarou um animado Tommy Tallarico,

realizador do show, recebendo de volta o frenesi da platéia.

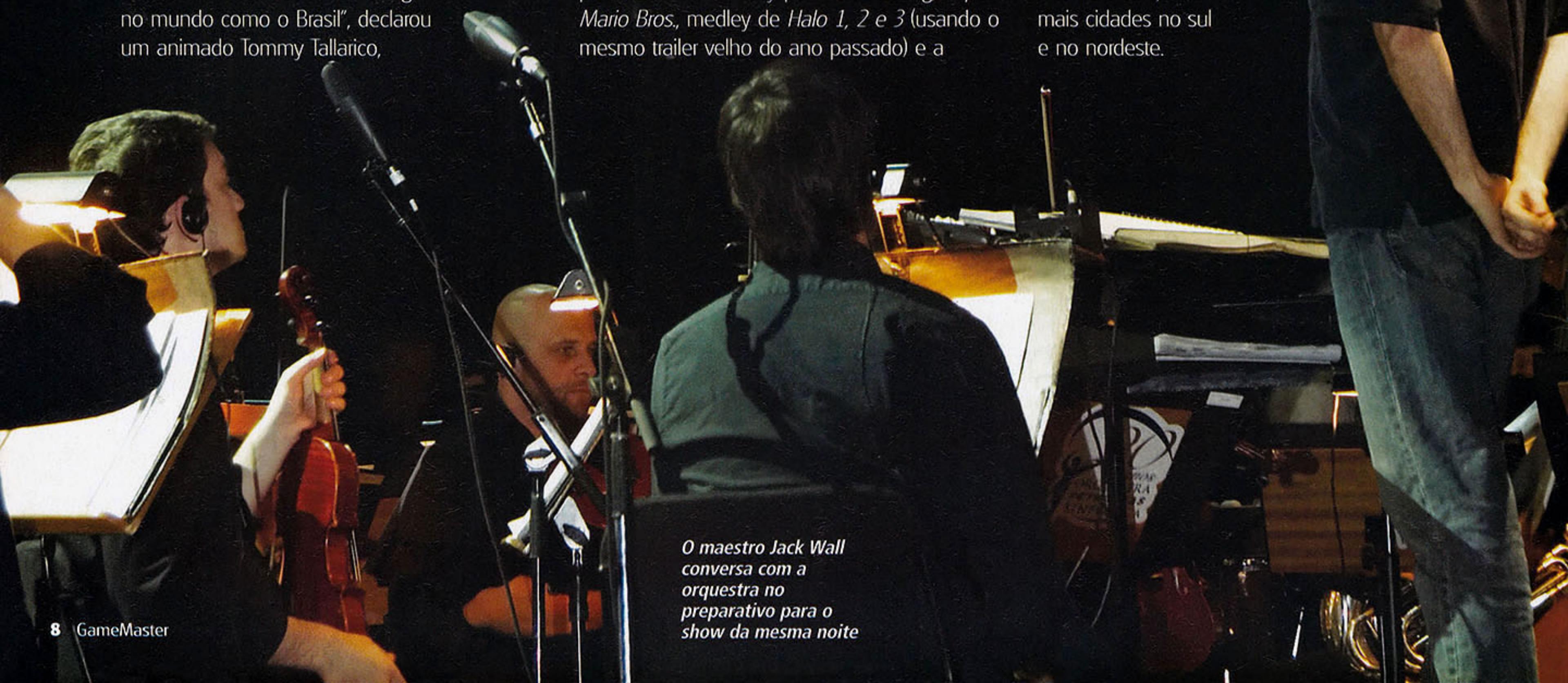
Porém, mesmo com tanto tempo de estrada (ou talvez por isso), o show pouco mudou desde o ano passado. Quem assistiu pela segunda vez testemunhou um festival de piadas repetidas e um repertório muito familiar. Entre as surpresas, teve a estréia mundial do medley de *Chrono Cross* tocado pelo pianista Martin Leung, alguns segmentos já apresentados em outros shows pelo mundo (*Medal of Honor*, *Tron*, *Beyond Good & Evil*, *Myst* e *StarCraft II*) e a participação especial do paulista Lucas Vandanezi, de 24 anos, desafiando Martin com um medley de *Super Mario Bros.* tocado no violão com os olhos vendados. Caíram fora os trechos de *Castlevania*, *God of War*, *Tomb Raider* e *Advent Rising*.

De resto, sem grandes novidades: medley de clássicos do arcade, *Metal Gear Solid*, *Sonic*, *Tetris*, *Space Invaders*, *Civilization IV*, *Liberi Fatali* de *Final Fantasy VIII* (sem vídeo, novamente), o tema de *Legend of Zelda* (cadê o tema orquestrado de *Twilight Princess*!?), *Frogger*, *Kingdom Hearts* (por que *Simple and Clean* em vez de *Sanctuary*?), *World of Warcraft*, o solo de piano de *Final Fantasy* por Martin Leung, *Super Mario Bros.*, medley de *Halo 1, 2 e 3* (usando o mesmo trailer velho do ano passado) e a

saída: *One-Winged Angel* de *Final Fantasy VII*, incluindo a guitarra de Tommy Tallarico – mas bem que poderiam ter atualizado para a versão de *Advent Children*. Assim, terminou a odisséia musical pela história dos jogos, com mais de três horas de duração.

De volta à realidade

Cerca de 2.500 pessoas saíram satisfeitas do show em São Paulo, esperando, de antemão, por um retorno no ano que vem. Otimista, o produtor Sérgio Murilo sinalizou: “No próximo ano, vamos tentar realizar o VGL integrado a uma feira de games, de preferência ao ar livre”. De tão órfãos que estamos de eventos, precisamos mesmo de algo assim. E tomara que as empresas se mobilizem, principalmente as representantes da indústria nacional de games, pois a falta de patrocínio impediu que a turnê alcançasse mais cidades no sul e no nordeste.



O maestro Jack Wall conversa com a orquestra no preparativo para o show da mesma noite



Os fãs se aglomeraram na entrada do show em São Paulo



A Orquestra Sinfônica da Petrobrás fez bonito no show



Tallarico (à esq.) prepara um solo de guitarra com Wall

O MESTRE DA GAMEMUSIC

Por GUSTAVO PETRÓ

Durante a preparação para a apresentação do VGL na cidade de São Paulo, conversamos com Tommy Tallarico. O cara é um mestre da música dos games e criadores de trilha sonora de títulos como *Earthworm Jim* e *Advent Rising*. Ao lado de Jack Wall, ele criou o espetáculo que vem fazendo a cabeça dos fãs de videogame. Confira o papo que batemos com Tallarico, que já estava empolgado com o show da noite.

GAMEMASTER - O que você mais gostou da recepção brasileira no ano passado que o fez voltar para o País este ano?

TOMMY TALLARICO - Quando damos entrevistas em nossa turnê, costumam nos perguntar qual foi o show favorito e sempre respondemos o Brasil. Isso porque o público aqui é muito apaixonado por games.

Realizamos shows nos EUA, na Europa e na Ásia, mas, existem muitos gamers aqui e o resto do mundo não dá atenção a eles. Acho que isso se deve, principalmente, ao mercado negro (risos). Aqui, Nintendo, Sony e Microsoft não investem muito dinheiro. Mas isso não quer dizer que não existam jogadores de videogame. Então, quando viemos para cá, os fãs ficam felizes pois não estamos ignorando-os. Gostamos porque aqui eles cantam, aplaudem e gritam durante o show.

GM - Houve muita reclamação sobre os gritos e aplausos na internet. Qual sua opinião sobre isso?

TT - É normal. Acontece o mesmo nos EUA e na Europa. Muita gente diz que é grosseria gritar para a orquestra. Mas será que não gritavam para Beethoven, Mozart ou Bach? Eles são o motivo pelo qual começamos o concerto.

Quando pensamos em orquestras vestindo ternos e pessoas quietas, pensamos que é chato demais.

Uma das coisas que queríamos era trazer os jovens para a música clássica. São os indivíduos que cresceram com videogames, *Star Wars* e MTV. Os jovens pensam que orquestra sinfônica não é para eles e, por isso, não se interessam. Jack [Wall] e eu não queríamos ser silenciosos. Então, quando as pessoas reclamam do público barulhento, eu acho que eles estão equivocados. Afinal, a VGL é algo único. Ninguém na história da música jamais montou uma orquestra com vídeos e lasers. Queríamos ser como um show de rock e fazer isso com o poder e a emoção que uma orquestra sinfônica pode criar. Não sinta que você precisa ficar sentado esperando a música terminar. Se há algo na tela, grite e aplauda. E os músicos no palco amam essa demonstração. Por isso, encorajamos esse tipo de atitude.

GM - Você esperava que a VGL fizesse tanto sucesso? Quais os motivos disso?

TT - Eu acho que não estamos nem perto de chegar aonde queremos. Conforme a VGL cresce, mais adultos que não estão ligados a videogames se interessarão em ir ao show. Aí, sim começaremos a crescer. Talvez 60% ou 70% da platéia que hoje são gamers serão apenas 10% no futuro. Você olha na platéia hoje e vê pais, avós e pessoas que não são jogadores, mas que ouviram os comentários do show do ano passado e foram assistir. Ainda temos que construir uma reputação, mas estamos no caminho certo.

GM - Vocês lançaram um DVD do show. Por que escolheram gravá-lo no Rio de Janeiro e

Tallarico é um fã do Brasil. Tanto que o DVD da VGL foi gravado no Rio de Janeiro



não em outra cidade?

TT - Porque o público lá foi incrível. Outro motivo é que o Rio é um bom tema para um DVD. Para o resto do mundo, o Rio de Janeiro e o Brasil são locais muito bonitos e exóticos. Quando as pessoas nos EUA ou na Europa assistirem ao DVD *Video Games Live in Rio*, pensarão: "Nossa, é um concerto enorme. Tocam até em locais exóticos como o Rio de Janeiro". VGL no Kentucky ou VGL em New Jersey não seria excitante! Mas VGL no Rio de Janeiro é legal para o resto do mundo.



DESENVOLVIMENTO DE GAMES

Encontro da Criatividade

GameFest reúne profissionais e entusiastas de game e debateu o desenvolvimento do mercado



O público lotou o auditório da Unip Tatuapé na cidade de São Paulo para aprender como fazer jogos de videogame.



Até as salas de aula da faculdade foram pequenas para atender a quantidade de curiosos e profissionais.

Texto e Fotos: GUSTAVO PETRÓ

E impossível criar jogos de videogame no Brasil? Não é o que pensam os mais de 1.200 participantes do XNA GameFest Brasil 2007, evento que ocorreu no dia 15 de setembro na Unip Tatuapé em São Paulo, SP. Nele, estudantes dos cursos de ciências da computação e sistemas de informação, profissionais da área de desenvolvimento de games e designers

puderam conhecer melhor o XNA, a plataforma gratuita de criação de jogos da Microsoft (matéria que você conferiu na edição 30 da GameMaster).

Durante todo o dia, os participantes puderam assistir a palestras divididas para três tipos de público: para o setor acadêmico, o tema principal foi o desenvolvimento de jogos para fins educacionais nas escolas e universidades brasileiras; os profissionais abordaram as perspectivas do mercado e o melhor aproveitamento do potencial criativo nacional para a indústria de games; e os designers puderam aprender técnicas para a criação de roteiros de jogos. Essa variedade de temas permitiu apresentar desde palestras mais simples para os iniciantes, introduzindo os conceitos do XNA, até mais complexas como "Criando efeitos especiais usando Shaders em XNA", para profissionais. Esta

última ensinava como deixar o game criado pela ferramenta com gráficos mais bonito. O GameFest foi um importante passo para que as universidades brasileiras incentivem seus alunos a criarem jogos. "O acadêmico é fundamental para o mercado de desenvolvimento de games, pois ele é entusiasta da tecnologia, está empolgado com as novidades e se motiva para realizar seus projetos", diz



Roger Tavares, da Comunidade GameCultura, foi um dos palestrantes da GameFest

Para saber mais sobre o GameFest e as próximas datas do evento, entre no site www.gamefest.com.br

André Furtado, vencedor da Imagine Cup 07, foi um dos palestrantes e motivadores dos estudantes na GameFest.



XNA

Durante o GameFest, diversos títulos do Xbox 360 puderam ser degustados, estimulando os alunos a criarem seus jogos.

Galileu Vieira, gerente de inovações da Microsoft.

Para Amintas Lopes Neto, gerente de novas tecnologias e plataformas da Microsoft, o número de participantes mostra que o Brasil tem um incrível potencial para criar jogos de videogame, mas reforça que o trabalho tem de começar na sala de aula. "Pensando nisso, investimos em laboratórios do XNA em algumas universidades do Brasil com o intuito de fazer com que os alunos usem sua criatividade para produzir seus games", comenta.

Além disso, O GameFest serviu para mostrar que trabalhar com a criação de jogos é coisa séria. "Se você chega para o seu pai e diz que quer trabalhar na indústria de games, é provável que ele não entenda a seriedade do que você deseja fazer e o mandará



No intervalo das palestras, os estudantes relaxavam com o X360

Houve até momentos de diversão, como uma competição de Guitar Hero II. Mas ninguém deixou de assistir às aulas.

estudar direito ou medicina", explica André Furtado, doutorando em ciência da computação, vencedor do XNA Challenge Brasil e do Imagine Cup 2007. "Este evento mostra que game é coisa séria, pois, para todos os lados que olhamos, como nos celulares, por exemplo, há um jogo." Roger Tang, engenheiro de computação da Bolsa de Mercadorias & Valores de São Paulo e um entusiasta do XNA, tem um pensamento parecido com o de André: "Fiquei surpreso em ver um grande público feminino, além de pais levando seus filhos, mostrando que o mercado de games está ultrapassando

fronteiras", afirma. "O grande público presente é um sinal para os investidores brasileiros e internacionais de que o desenvolvimento de jogos não está restrito a algumas pequenas comunidades." Se você quiser trabalhar com a criação de jogos de videogame, a hora de estudar é agora. As portas estão abertas, as ferramentas são gratuitas e a comunidade está cheia de idéias sendo desenvolvidas. Vá à luta!



Amintas Neto abriu o evento que reuniu 1.200 pessoas

O PRIMEIRO GAME ROCK'N'ROLL DO BRASIL!

CHEGOU O GAME DO
ROKO-LOKO
PARA
CELULAR!!!

DU CARVALHO!!!

A cartoon character with spiky hair and a wide smile is pointing at a mobile phone screen. The screen shows a 2D game level with a purple floor, a cage, and a crocodile. The character is shouting "DU CARVALHO!!!".

REALIZAÇÃO:

MARCIO BARALDI
WWW.MARCIOBARALDI.COM.BR

ROCK BRIGADE
WWW.ROCKBRIGADE.COM.BR

PLAY SYSTEMS
WWW.PLAYSYSTEMS.COM.BR

LIGAKI
WWW.LIGAKI.COM.BR

ENVIE UM TORPEDO PARA
49900
COM A PALAVRA
"ROKO-LOKO"
E BAXE O GAME
E WALLPAPERS!



Colin McRae era conhecido apenas como um nome de jogo, mas na verdade, ele foi o maior campeão de rally da Inglaterra.

PAPO ABERTO

Por LUIZ SIQUEIRA
siqueira@europenet.com.br



O melhor futebol

Pode vir *Halo 3*, *Metal Gear 4*, *Mario Galaxy* e o que mais for. No final das contas, o game mais jogado no Brasil novamente será decidido entre *FIFA* e *Winning Eleven*. O fenômeno brasileiro é semelhante ao norte-americano, só que, lá, o game mais jogado, entra ano e saia ano, é sempre *NFL Madden*, de futebol americano. O que muita gente não consegue entender é como jogos que trazem poucas inovações de uma versão para outra conseguem sempre estar no topo da lista de mais vendidos.

A resposta é óbvia: é uma questão de hábitos locais. Assim como no Brasil adoramos o futebol, nos EUA o fanatismo é pelo futebol americano. E não adianta lutar contra isso. O pior são as pessoas que insistem em desmerecer *FIFA* e *Winning Eleven*,

criticando a falta de novidades. Para que novidades se cada partida disputada é diferente da anterior? Agora com a facilidade das disputas online, jogar futebol nos consoles ficou ainda mais divertido. O desafio aumenta, pois cada adversário joga e pensa de modo único. Enfim, mesmo que EA e Konami decidissem parar de tentar inovar com *FIFA* e *Winning Eleven* e ficassem somente atualizando os times e jogadores ano a ano, ambos os jogos ainda fariam sucesso.



Todos os anos a briga é sempre para ver quem é melhor: *FIFA* ou *WE*?

Mas ao que parece, os críticos das inovações vão ter que arrumar outra reclamação para estes dois game. A EA já anunciou que está trabalhando para, em breve, *FIFA* (talvez o 09 ou 2010) passe a suportar 22 jogadores online simultâneos – 11 para cada lado. Aí, cada jogador terá uma posição e precisará treinar e saber atuar por ela. Cada atleta no campo será controlado por uma pessoa diferente. Já imaginou as possibilidades de uma disputa online assim? Se a EA cumprir essa promessa, talvez seja a maior revolução que um simulador de futebol já apresentou.

Já a Konami confirmou que o próximo *Pro Evolution Soccer* (ou *Winning Eleven*, como você preferir) trará um recurso que permitirá capturar, com a câmera do X360, a sua imagem e aplicar na face dos atletas no campo virtual. É verdade que não será uma grande novidade em termos de jogabilidade, mas já pensou nas possibilidades deste recurso? Se for possível pegar fotos de jogadores, capturar e aplicar no jogo, será possível manter o seu time do coração sempre atualizado, e melhor, passar a incluir de forma lícita boleiros dos clubes brasileiros dentro do jogo (formas ilícitas sabemos que há muitas já circulando por aí). E essa é apenas uma das novidades para o próximo *Winning Eleven*.

Portanto, críticos dos jogos de futebol, podem chorar e reclamar. A bolinha virtual ainda continuará fazendo sucesso por muito mais tempo do que vocês gostariam.

TRAGÉDIA

Morre Colin McRae

Opiloto de rally mais famoso dos games faleceu no dia 15 de setembro em uma queda de helicóptero ao lado do seu filho de cinco anos. Colin McRae estrelou em cinco games da série automobilística que levava seu nome, contando com *DiRT*. Este, originalmente, levaria o nome do pentacampeão inglês de rally, mas recebeu o título *DiRT* de última hora.



TECNOLOGIA

Nintendo pode vir para o Brasil

Os fóruns de games se agitaram com outra notícia sobre a vinda da Nintendo ao Brasil. Uma nota publicada pelo jornal *Folha de S. Paulo* no dia 29 de agosto afirmou que a empresa pode usar uma tecnologia brasileira inédita de produção de CDs e DVDs, chamada SMD (Semi Metallic Disc).

O diferencial desse disco está em sua fabricação. Ao invés de "metalizar" todo o CD, que é o procedimento utilizado atualmente, o SMD trabalha com cada uma das faixas separadamente, evitando o desperdício de alumínio ou ouro. É o que afirma Ralf Richardson, cantor da dupla sertaneja Chystian e Ralf, dono da

patente. "O SMD surgiu da vontade de combater a pirataria, vender discos mais baratos e derrubar a ilegalidade. Como a música não é a única a sofrer com a pirataria, os games também estão no projeto." Segundo Ralf, os testes com o SMD já começaram e a Nintendo foi a primeira interessada. Ela estaria fabricando cinco de seus maiores sucessos com essa tecnologia.

Infelizmente, Ralf não tinha maiores informações sobre o andamento das negociações com empresa até o fechamento desta edição.

Para obter mais informações sobre o disco SMD, entre no site www.portalsmd.com.br.

RARIDADE

O mais caro dos Dreamcasts

Antes de a Sega descontinuar a produção do seu último console, o Dreamcast, a lomega, empresa responsável por discos de alta capacidade de armazenamento, criou um Zip Drive para o aparelho. A tentativa da empresa era transformar o videogame em um centro de entretenimento digital com o disquete que possuía 100 MB de espaço. Ele seria usado para guardar saves dos games, e-mails, imagens e fotos, mas acabou se tornando apenas um protótipo – o Dreamcast faleceu antes do lançamento do periférico. Hoje, o console com a extensão foi vendido por US\$ 10 mil no site de leilões eBay, valor que daria para comprar mais de 28 consoles X360.



O falecido console da Sega vale ouro para os colecionadores. Mas só para eles...



Tudo em
3X
sem juros

FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - ESTOQUES LIMITADO - PREÇOS SUJEITOS A VARIAÇÃO CÂMBIAL - PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ FINAL DO ESTOQUE

Televendas:

3825-7600

www.netunia.com.br



A gigante brasileira dos games

Entre acertos e erros, Tectoy comemora 20 anos na busca por uma nova identidade. Algo que leve a empresa de volta à sua época de ouro do início dos anos 90

Por ARTUR PALMA

Quando você pensava em videogame no Brasil há 17 anos, apenas um nome vinha à cabeça de milhares de crianças e adolescentes: Tectoy. A empresa responsável pelo sucesso dos consoles da Sega, o Master System e o Mega Drive, no Brasil tinha uma marca fortíssima, capaz de vender cerca de dois milhões de aparelhos em três anos.

A Tectoy comemorou 20 anos em setembro e aproveitou a ocasião para revelar suas novas apostas no mercado. Além de uma mudança de logotipo, ela relançou seus principais produtos da década de 90 e está preparando uma surpresa para os próximos meses. A GameMaster conversou com André Faure, gerente de marketing da companhia, que contou um pouco sobre a história da empresa e os projetos para o futuro na área de games.

GAMEMASTER – A Tectoy comemorou 20 anos. Você poderia nos contar um pouco sobre sua área de games?

ANDRÉ FAURE – A Tectoy nasceu em 1987 da

parceria entre Daniel Dazcal, ex-presidente da Sharp, e a Sega para criar brinquedos eletrônicos. A pistola Zillion foi o primeiro produto comercializado. Em seguida, a Tectoy aceitou o desafio de trazer o Master System para o Brasil e, mais tarde, para inaugurar a era 16 bits, trouxe o Mega Drive. Anos mais tarde, a Sega lançou o Saturn e o Dreamcast, que também foram vendidos por aqui. Com eles, surgiram os jogos piratas, pois os videogames usavam CDs, o que facilitou a proliferação das cópias ilegais. Nessa época, os consoles eram fabricados no Brasil, bem como seus jogos.

As cópias dos games da Tectoy começaram a encalhar com o mercado tomado pela falsificação. Por isso, a companhia preferiu vender os videogames com os jogos na memória. Já vendíamos o Master System com o jogo do *Sonic*, mas a pirataria nos fez mudar de idéia: em vez do game ser um brinde para agregar valor, como *Wii Sports* no Wii, vender consoles com jogos na memória foi uma solução contra a pirataria. Fora isso, lançamos aqui o Game Gear, o console portátil da Sega que também foi

um sucesso.

Atualmente, o Mega Drive e o Master System foram modernizados e continuam no mercado. Trabalhamos em um grande projeto que envolve games, mas ainda não posso revelar nada sobre ele.

GM – Quais as diferenças do mercado brasileiro de games do início da década de 90 para hoje?

AF – Mudou bastante. Hoje, ele está muito mais complicado. Naquela época, era possível importar componentes para a montagem dos consoles pagando uma carga tributária levíssima. Não existiam os impostos de importação diretamente relacionados a games nem a proteção de mercado como existe hoje. Havia menos burocracia e, por isso, era um mercado com menos pirataria.

A Tectoy era uma empresa grande, com um lucro de 350 milhões ao ano. Isso acontecia porque o mercado era propício para os negócios com games. Infelizmente, ele encolheu muito e, só agora, está renascendo. Há empresas como a Microsoft e a Electronic



Os dois consoles da Tectoy à venda no mercado são o Master System 3 Collection, com 131 jogos na memória, e o Mega Drive 3, com 81 títulos. Ambos podem ser personalizados com adivisos e canetas coloridas que acompanham os aparelhos, que custam, respectivamente, R\$ 239 e R\$ 339.

arts que investem para que o mercado brasileiro de games cresça forte.

GM - Qual foi o melhor momento da Tectoy? Quantos consoles eram vendidos?

AF - A Tectoy vendeu mais de 1 milhão de consoles em um ano. No período de Natal de 1992, foram vendidos 350 mil videogames. Os dois anos seguintes também foram muito bons, vendendo cerca de 250 mil consoles na mesma época. No total desses três anos, vendemos quase 2 milhões de consoles. Foi um ótimo momento para a empresa.

GM - E qual foi o período de maior dificuldade da empresa?

AF - Foi entre 1999 e 2001. Sofremos muito com a crise asiática, além de uma série de outros problemas como pirataria, quebra da bolsa de valores e problemas administrativos.

GM - Por que a Tectoy continuou investindo em consoles de 8 e 16 bits e não nos aparelhos mais recentes da própria Sega como o Saturn e o Dreamcast?

AF - Entendemos que o Master System e o Mega Drive atendem a uma camada da população que não tem recursos para comprar um Play 2 ou um console de nova geração, mas que, mesmo assim, quer ter um videogame de qualidade e com assistência técnica, mesmo que ele tenha uma tecnologia

ultrapassada. Acreditamos que os dois podem ser uma espécie de "meu primeiro videogame". Por mais antigos que eles sejam, eles ainda totalizam uma venda média de 150 mil unidades por ano.

Não trabalhamos mais com Saturn e com o Dreamcast porque a Sega descontinuou a produção dos dois. O Mega Drive e o Master System continuaram por conta de uma negociação feita anos atrás com a companhia. Com isso, mantivemos as fábricas produzindo os consoles aqui mesmo no Brasil.

GM - Como a Tectoy viu a saída da Sega do ramo de consoles em 2001?

AF - Era algo esperado na época. Depois da explosão do PlayStation, a Sega tomou algumas decisões administrativas em relação a sua área de games, indicando que haveria mudanças. Esperávamos que a decisão de ela se tornar uma produtora de games aconteceria. Um dos indicativos foi a diminuição de produção dos aparelhos e a mudança de fornecedores.

GM - Por que não investir em jogos de videogames atuais?

AF - Por causa da pirataria. Mas essa pergunta faz parte dos projetos sobre os quais eu ainda não posso comentar.

GM - Desde a época do Master System e Mega Drive, a Tectoy investiu no

desenvolvimento de software nacional. Ela se manterá nessa linha?

AF - Sim. Nós adaptaremos e produziremos jogos no Brasil sempre que for necessário para compor o nosso catálogo. Para isso, utilizamos os estúdios da produtora OverPlay e o nosso estúdio interno, a Tectoy Digital, que desenvolve jogos para celular.

GM - A EA lançará jogos no Brasil. Vocês pretendem fechar acordos para também lançar jogos por aqui?

AF - No momento não. Temos diversos projetos em andamento dos quais pelo menos dois são relacionados a games. Não acho uma idéia ruim e já cogitamos isso, mas é algo que não tivemos tempo para trabalhar. A Tectoy, no momento, é uma empresa de hardware. Já distribuímos games da Capcom, da Ubisoft, da EA e da Id no passado, mas há muito tempo não trabalhamos com isso. Distribuir software é complicado e a EA é que faz bem este trabalho. É uma operação na qual eles estão habituados e que nós gatamos muita energia.

GM - Voltaremos a ouvir o nome Tectoy no mundo dos games como em sua época de ouro há 17 anos?

AF - Sim. Mas, no momento, é tudo o que posso dizer. No mais, posso afirmar que teremos duas grandes novidades para os próximos meses que envolvem o mercado de games.



CÊNIOS

Por ARTUR PALMA

Sem eles, sua vida não teria a menor graça

Tim Schafer mantém um blog no site de sua empresa, Double Fine. Vale a pena conferir no endereço www.doublefine.com

FULL THROTTLE



Adventure que misturou desenhos com arte em 3D

GRIM FANDANGO

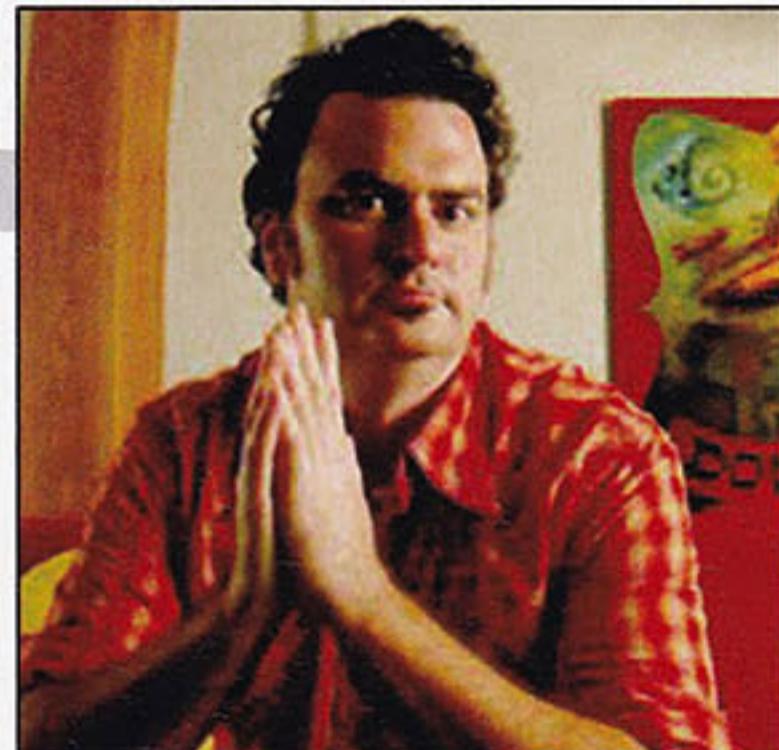


No game, o dia dos mortos se tornou motivo de risos

PSYCHONAUTS



Um grande game que ficou esquecido pelo público



A MENTE CRIATIVA DA LUCASARTS

TIM SCHAFER

O mestre dos adventures ficou conhecido pelos roteiros inovadores

No final da década de 80, após concluir seus estudos em engenharia da computação, Tim Schafer foi contratado pela LucasArts – na época ainda LucasFilms Games. Lá, ele começou testando jogos (*Indiana Jones and the Last Crusade* foi o primeiro) e, logo, passou a trabalhar como assistente na adaptação de *Maniac Mansion* para o NES.

O bom trabalho rendeu frutos. Ron Gilbert, produtor de diversos games da empresa de George Lucas, convidou Schafer para ser um dos roteiristas de seu novo jogo, *The Secret of Monkey Island* – um clássico que ficou famoso pela ótima história e pelo humor ácido. Segundo Gilbert, Tim Schafer escreveu sozinho mais de um terço do roteiro do jogo, inclusive grande parte das piadas.

Os primeiros anos da década de 90 foram os mais importantes para o gênero adventure no estilo "point and click". Muitos dos games que se tornaram clássicos foram lançados neste curto período de tempo, que foi a época mais ativa de Schafer: *Monkey Island 2*, *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* e *Day of the Tentacle* foram alguns dos títulos nos quais ele trabalhou.

Depois de auxiliar em tantos games, Tim Schafer começou a trabalhar em seu primeiro projeto solo, *Full Throttle*. O game contava com um roteiro complexo, recheado de humor negro, e um novo sistema de ações que, ao contrário de seus antecessores, não era baseado em clicar em palavras préestabelecidas para realizar as ações. Esse

trabalho como chefe foi em *Grim Fandango*, um jogo inspirado na festa mexicana que comemora o dia dos mortos.

O título misturava o clima de filme noir dos anos 50 com muito humor, algo inédito até então. Para criar essa sensação, ele desenvolveu uma nova engine e um novo sistema de interface gráfica. Por isso, *Grim Fandango* foi o primeiro adventure tridimensional da LucasArts que usava apenas o teclado.

Após finalizar o jogo, Schafer foi designado para a produção de um game de PS2, mas sequer começou a desenvolvê-lo pois, no começo de 2000, ele deixou a LucasArts para criar sua própria empresa, a Double Fine Productions. Cinco anos depois, sua produtora lançou seu primeiro jogo,

Cinco anos depois de deixar a LucasArts, Tim lançou seu primeiro jogo, *Psychonauts*, que foi um sucesso de crítica, ganhando prêmios em diversos sites, revistas e eventos especializados

esquema foi simplificado, ao apresentar ícones como mão, bota, olho e boca que indicavam as ações e, assim, a jogabilidade foi aprimorada.

Lançado em 95, *Full Throttle* foi um enorme sucesso. Mesmo assim, Schafer continuou apenas auxiliando em outros projetos internos da LucasArts. Seu próximo

Psychonauts, sucesso de crítica, recebendo prêmios em diversos sites, revistas e eventos, mas foi um fracasso de vendas. Desde então, Tim Schafer trabalha em um game envolto em muito mistério, que ele o guarda a sete chaves. Além disso, ele dá palestras; a mais recente foi na Games Convention deste ano, em Leipzig.

COMANDE SEU IMPÉRIO

CONQUISTE O MUNDO



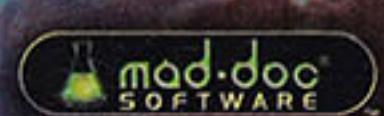
EMPIRE EARTH® III

EMPIREEARTH.COM

 Games
for Windows



 SIERRA™

 mad doc®
SOFTWARE

© 2007 Sierra Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados. Empire Earth, Sierra e seus respectivos logotipos são marcas registradas ou de titularidade da Sierra Entertainment, Inc. nos EUA e/ou em outros países. Mad Doc Software, Mad Doc®, o frasco Mad Doc e o logotipo da Mad Doc são marcas registradas ou de titularidade da Mad Doc Software LLC. Todos os direitos reservados. "Games for Windows" é usado mediante licença da Microsoft.

Além de poder testar os jogos, os jornalistas encheram a barriga com a comida oferecida nos estandes



O local do evento em Leipzig era gigantesco, e haveria espaço suficiente para todas as empresas



GAMES Convention 2007

Visual de espetáculo, intimidade com a imprensa e muitas booth girls marcaram a feira alemã de videogames

Por HUMBERTO MARTINEZ, enviado especial

A Games Convention 2007, que ocorreu entre 23 e 26 de agosto em Leipzig, na Alemanha, quebrou os seus próprios recordes. Foram 185 mil visitantes pagantes, 503 produtoras e mais de 3 mil jornalistas da imprensa global de videogames que estiveram lá para experimentar dezenas de jogos espalhados por 115 mil m² do titânico complexo de exposições Leipziger Messe. Com tudo isso, uma pergunta não quer calar: a Games Convention tomará o lugar da E3 como vitrine das novidades do mercado de games? Pelo que se viu por lá, há chances de isso acontecer em um futuro não muito distante.

Porém, desta vez, a GC não alcançou a mesma importância de uma E3.

Não houve grandes novidades na Alemanha em relação ao que já havia sido exibido em Los Angeles, na E3. As produtoras se limitaram a apresentar as mesmas versões de testes já vistas, hora ou outra com mais detalhes ou fases prolongadas. Poucas aparições foram realmente inéditas, como a primeira exibição jogável de *Spore*, a invenção de Will Wright, e a revelação da primeira versão de testes de *Midnight Club Los Angeles*, conduzida em segredo pela equipe da Rockstar San Diego. *Mafia 2*, *Far Cry 2* e *Pro Evolution Soccer 2008* engordaram a lista de títulos que deram as caras pela primeira vez, mas o evento não foi

muito além disso.

A escassez de exclusividades provou que, mais uma vez, a GC focou mais em atender o público pagante do que a imprensa especializada.

As necessárias conferências também sofreram da escassez generalizada e, para dizer a verdade, somente a Sony reuniu a imprensa para apresentar novidades que não foram lá grande coisa. A empresa mostrou uma ferramenta que dará capacidades de GPS ao PSP e recursos para que o PS3 grave programas da TV digital. Ou seja, atrações que valem uma notinha em qualquer jornal, site ou revista, mas que não compensam 12 horas de vôo para a longínqua Alemanha.



Já que a E3 tornou-se puritana e conservadora, abdicando da contratação das Booth Babes, a GC investiu pesado e encheu o evento com mulheres lindas vestindo pouca roupa



Os presentes ficaram espantados com a réplica em tamanho original de Big Daddy, de BioShock. Só faltou ele atacar



S Os Stormtroopers, de Star Wars, protegiam Darth Vader, que promovia seu novo game



Microsoft e Nintendo, por sua vez, economizaram euros: não realizaram conferências e, em seus estandes, apresentaram poucas novidades e encheram lingüiça com alguns games já lançados.

Mais isso não significa que a GC foi um feirão para os fãs testarem novidades e para a imprensa que visitou a E3 ver um repeteco de games. O evento foi muito bem organizado e ofereceu um quadrante enorme para a área de business, que teve contato exclusivo com mídia e produtores. Foi uma

EA, Sony, Rockstar e outras produtoras dispunham de salas fechadas onde profissionais simpáticos faziam o possível para convencer que seus projetos serão sucessos

excelente oportunidade para conhecer melhor diversos jogos que foram apresentados por suas próprias equipes de produção. Electronic Arts, Sony, Rockstar e outras produtoras dispunham de salas fechadas onde profissionais simpáticos faziam o possível para convencer que seus projetos seriam grandes sucessos. Além de fazer contatos diretos com quem cria os games de que tanto gostamos, pudemos constatar uma hilária realidade: os produtores sabem criar jogos, mas dificilmente conseguem jogá-los – você ficaria espantado em saber quantas vezes o produtor de *Battlefield: Bad Company*, Patrich Bach, conduziu seu personagem a mortes vergonhosas nos campos de batalha. Seu comentário envergonhado foi conclusivo: "Bom, acho que esse será o nível insano de dificuldade". Não se preocupe, Patrich, o que importa é que *Bad Company*, assim como a maioria dos games exibidos na GC, será indispensável para todos os jogadores habilidosos.

A Activision tentou mostrar o novo game de Tony Hawk, mas a galera queria saber apenas de "skate", da EA

ACTIVISION

Kino 1
CALL OF DUTY 4

CALL OF DUTY 4

ENEMY TERRITORY
U.S. VS. KA



Disposta a cativar o público, a Sony impressionou com a decoração e colocou grandes jogos à disposição do povo



Depois de um dia duro de trabalho, os jornalistas só queriam saber de descansar as pernas no sofá

Hotel da jogatina

A polêmica campanha comercial "This is Living" foi o tema da decoração da Sony na GC. Assim como nos comerciais da TV européia, os estandes foram decorados para simular cômodos de um hotel



muito estranho. Os jogadores eram convidados a jogar PS3 sentados em privadas com telas de LCD instaladas no chão - idéia fantástica que provou que o "trono das idéias" é mesmo o lugar ideal para curtir um bom jogo. Era possível jogar também dentro de banheiras, salas de jantar e etc. *Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction*, *Folklore* e *WipeOut HD* eram alguns dos games que jogamos na privada e em confortáveis poltronas. A Sony foi, certamente, a empresa que mais caprichou na decoração temática. A área de *Uncharted: Drake's Fortune*, por exemplo, tinha destroços de um avião - representação do clima do game. Porém, entre

tantas atrações, *Singstar* roubou a cena com a galera desafinando em um palco fantástico.

Para a degustação popular, havia outros títulos: *God of War: Chain of Olympus*, *Heavenly Sword* (uma nova demo), *Warhawk*, *Haze*, *Pro Evolution Soccer 2008*, *Pain* e *Gran Turismo 5: Prologue* eram alguns dos pesos pesados. Os poucos sortudos que tiveram acesso à área VIP puderam ver o funcionamento do título que vai bombar na PlayStation Network: *LittleBigPlanet*. O Play 3 foi o foco dos esforços da Sony no evento e o PSP ficou em segundo plano, porém com títulos destruidores como o já citado *God of War* e o impressionante *Silent Hill Origins*.

SELEÇÃO ELECTRONIC ARTS

Na área exclusiva para a imprensa, a Electronic Arts foi a produtora que mais impressionou pela quantidade e pela qualidade dos títulos reunidos. Ao lado do enorme saguão onde eram servidos comes e bebes para os jornalistas famintos (sim, somos esfomeados por coisas além de informação), havia um corredor com diversas portas. Cada uma delas continha uma placa que indicava qual game estava em exibição dentro do local e relógios indicavam os horários marcados para as próximas apresentações. Foi um show de organização e dinamismo para que o maior número de jornalistas tivesse acesso a todos os games. Apresentados por membros das respectivas equipes de produções, os games em questão eram: *Battlefield: Bad Company*, *Crysis*, *Spore*, *FIFA 08*, *FIFA Manager 08*, *Army of Two*, *Need for Speed: Pro Street*, *Burnout Paradise*, *Hellgate: London*, *MySims*, *The Sims 2: Castaway* e, muito secretamente, *FIFA Street 3*.

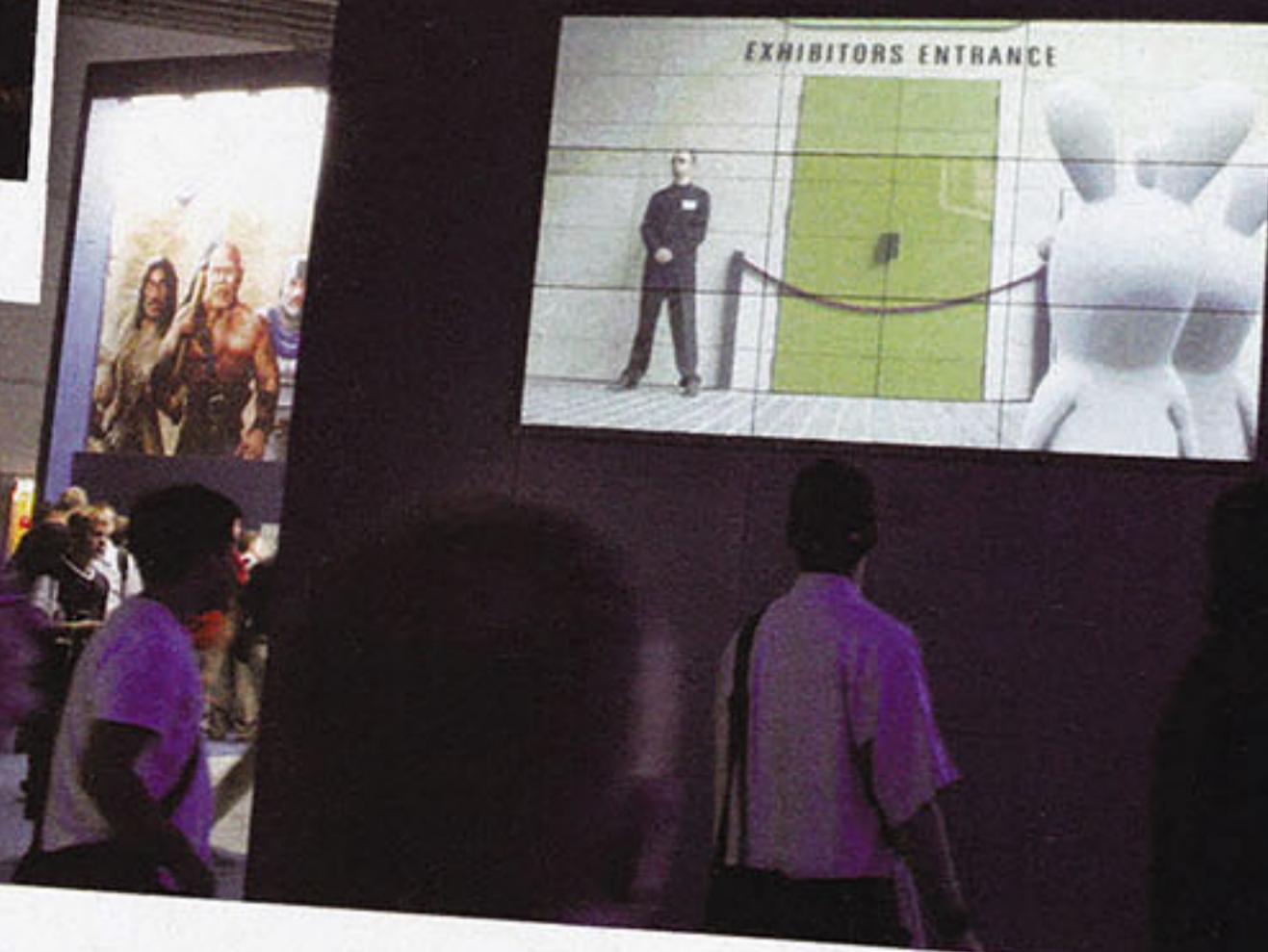


Além das belas Booth Babes, a Electronic Arts caprichou para divulgar o seu novo game de corrida, *Need for Speed Pro Street*. Tinha até um carro tunado no estande para chamar a atenção do público alemão



UBISOFT™

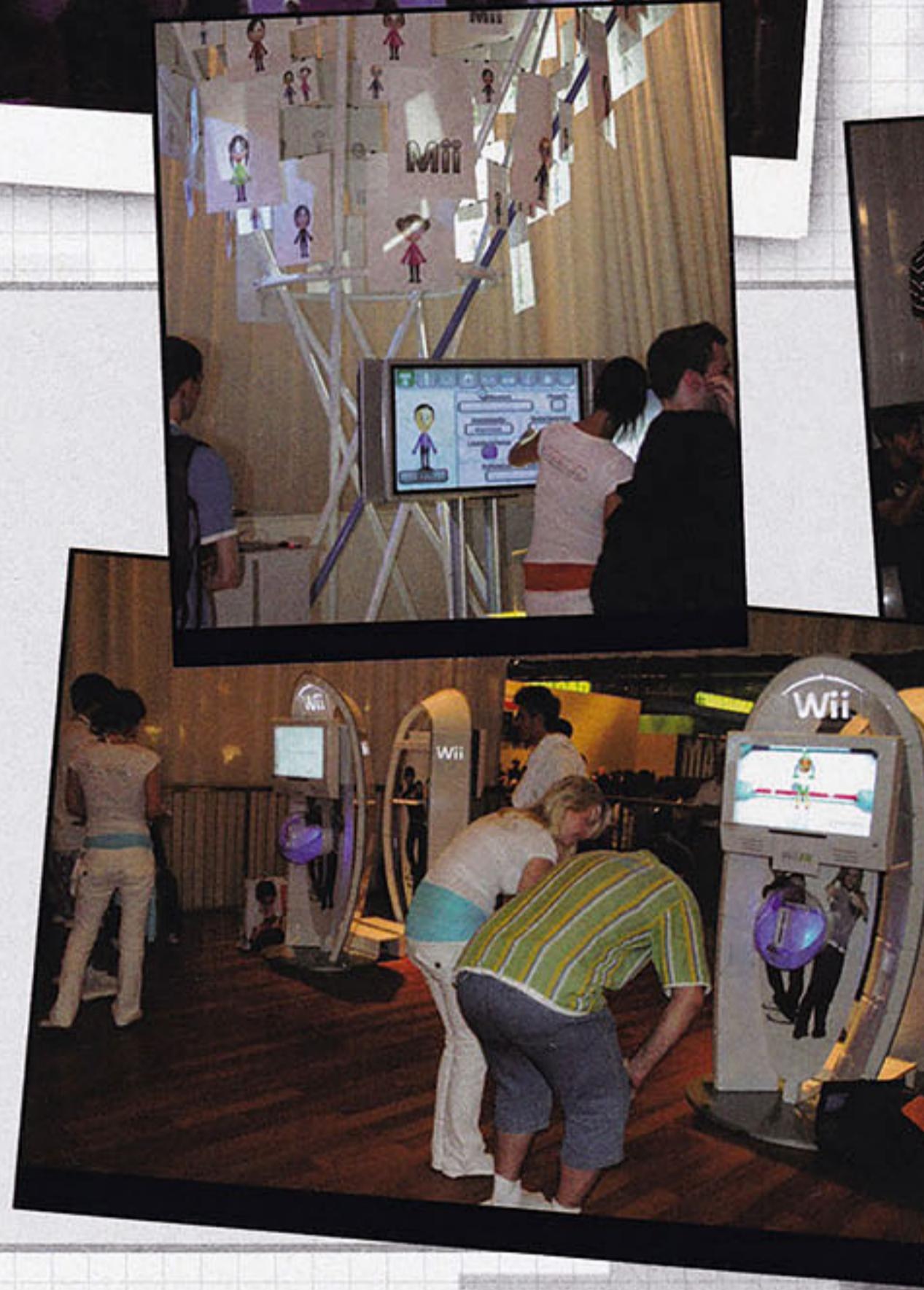
O estande da Ubisoft era um dos que mais apresentaram jogos. Destaque para Assassin's Creed



Até onde os olhos alcançavam, havia belas alemãs tentando chamar a atenção para os games. Mas elas só tentavam...

ACADEMIA NINTENDO

A distância, para os mais desavisados, o estande da Nintendo parecia uma toca da Apple, com seus tons brancos predominantes. Porém, ao chegar mais perto, ficou a impressão de que se tratava do futuro negócio que a Nintendo deveria investir: uma grande academia para nerds. Imagine uma enorme galera de pessoas que parecia nunca ter visto uma bola de futebol ao vivo praticando exercícios vigorosamente no acessório WiiFit. Mais uma vez, a Nintendo comprovou sua capacidade criativa e transformou videogame em uma atividade saudável e, por mais pagação de mico que possa ser, divertida. Testamos os minigames e podemos afirmar: o sensor de pressão responde com precisão assombrosa e impressionou principalmente em um minigame de ski, no qual o jogador precisa ficar agachado para ganhar velocidade e levantar bruscamente para que o esportista virtual pule.



Na Nintendo, a ordem era praticar exercícios. Por isso, todos tiravam seus sapatos, subiam na balança WiiFit e jogavam os diversos minigames existentes. O problema era a pagação de mico e as risadas



A Microsoft não tinha muitos games para exibir, mas aproveitou a Games Convention para mostrar que sabe fazer estandes relaxantes. Quem nunca quis jogar videogame na praia?



MICROSOFT TROPICAL

Havia grandes títulos espalhados em diversas produtoras que emplacarão no X360, mas o estande da Microsoft não contou com a força de nenhum deles. O local foi decorado com palmeiras, areia e um visual tropical de puro relaxamento, tanto que cheguei a pensar que se tratava de uma área para descansar da caminhada pelos 115 mil m² e contar as bolhas dos pés. Mas era ali que a Microsoft decidiu atrair seu público para jogar games "velhos". *Forza Motorsport 2*, *Moto GP 07* e até *Test Drive Unlimited* eram alguns dos voos à disposição do público. Quem quisesse conferir títulos realmente atraentes que ainda não foram lançados, como *Turok*, *Call of Duty 4*, *Kane & Lynch* ou *Guitar Hero III*, precisava encontrá-los nos estandes de suas respectivas produtoras.

MELHORES DA GC 07

(na opinião da GameMaster)



Campeão GC 07: *Burnout Paradise*
Estande: Sony "This is Living"

Portátil: *God of War: Chain of Olympus*

Simulador: *Esporte*

FPS: *Crysis*

Ação: *Heavenly Sword*

Aventura: *Super Mario Galaxy*

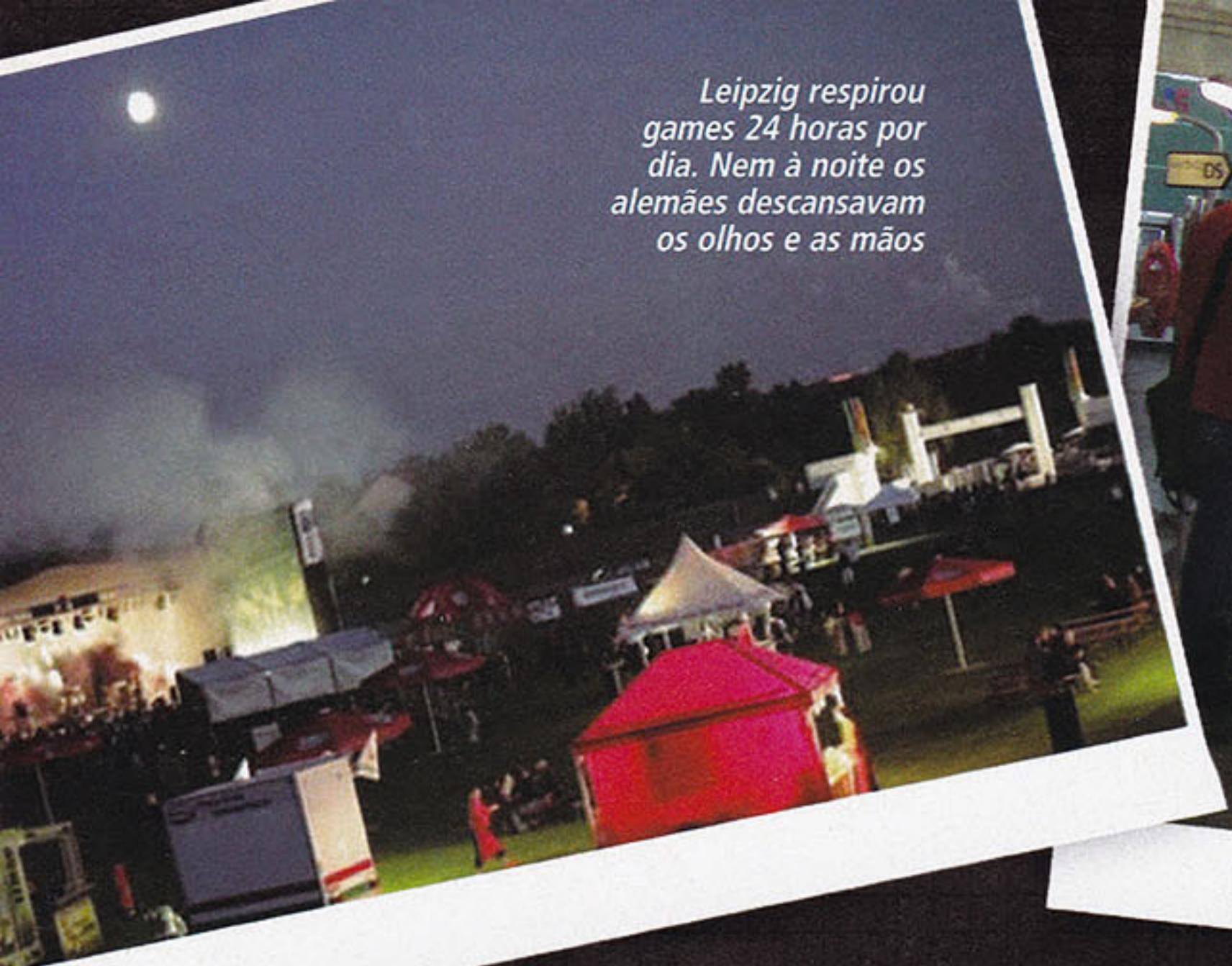
Corrida: *Burnout Paradise*

Esporte: *Pro Evolution Soccer 2008*

MMOG: *Starcraft 2*



Leipzig respirou games 24 horas por dia. Nem à noite os alemães descansavam os olhos e as mãos



Nos dias da GC, muita gente se atrasou para o trabalho, pois ficava "testando" games nas estações de trem



O lado B da GC

Conheça com exclusividade o que rola nos bastidores da maior feira de games da Europa

Por THÉO AZEVEDO, enviado especial

Em um mercado dominado por Estados Unidos e Japão, a Europa passou a desempenhar um papel mais importante somente nos últimos anos, quando as empresas de games, de uma forma

geral, se deram conta de que, para expandir seus lucros, teriam que conquistar o Velho Continente. Mas, a pergunta que fica é: os europeus, afinal, gostam mesmo de jogar? A Games Convention foi, sem dúvida, a melhor resposta – um sonoro “sim”. Mais que isso, a feira mostrou que o entretenimento eletrônico já

é parte da cultura local.

Nas próximas páginas, você verá momentos e lances diferentes que, normalmente, escapam às coberturas jornalísticas habituais, indo do clima na cidade de Leipzig, contagiada pela GC, aos personagens que circularam pelos corredores do pavilhão de exposições.

LEIPZIG, CAPITAL DOS GAMES

Pelo menos por alguns dias, foi assim. Leipzig, com 500 mil habitantes, é a maior cidade do Estado da Saxônia, um lugar que tem mais a ver com a música clássica – por ali, Johann Sebastian Bach passou boa parte de sua vida. Mas, durante a GC, a cidade é invadida por jovens europeus, com os mais variados estilos e cabelos, e respira videogame: nos trens, propagandas de jogos como o RPG alemão *Everlight* exibidas em um monitor; pelas ruas, outdoor, de *Grand Theft Auto IV* e da Nintendo, sem falar nos cartazes da própria Games Convention que estavam por todos os lados.

Era interessante ver como a feira ia



Não tinha como desviar a atenção. Em Leipzig, havia games em todos os cantos



além do centro de convenções, que ficava a uns 20 minutos de trem em relação ao centro. Na moderna estação de trem, *Haupbahnhof*, a maior da Europa, a Electronic Arts instalou PCs para promover a versão alemã de *The Sims Pet Stories*, enquanto a Nintendo deixou por lá várias estações com o DS para os passageiros se divertirem. Nos andares superiores, outras empresas, como a Intel, também instalaram máquinas. Uma jogada que faz todo sentido, afinal, o trem é um meio de transporte extremamente popular por lá.

Em Alexanderplatz, bem no centro de Leipzig e próximo à estação de trem, só deu Nintendo. Além de jogar *Mario Strikers Charged*, a

garotada se divertiu com o futebol de verdade. Quer dizer, quase: era uma espécie de quiosque fechado e com dois pequenos gols, que gerava algumas disputas bem divertidas. Em um trailer ali perto, o bom e velho *Mario Kart DS* era quem dava as cartas. As filas para as partidas eram enormes.



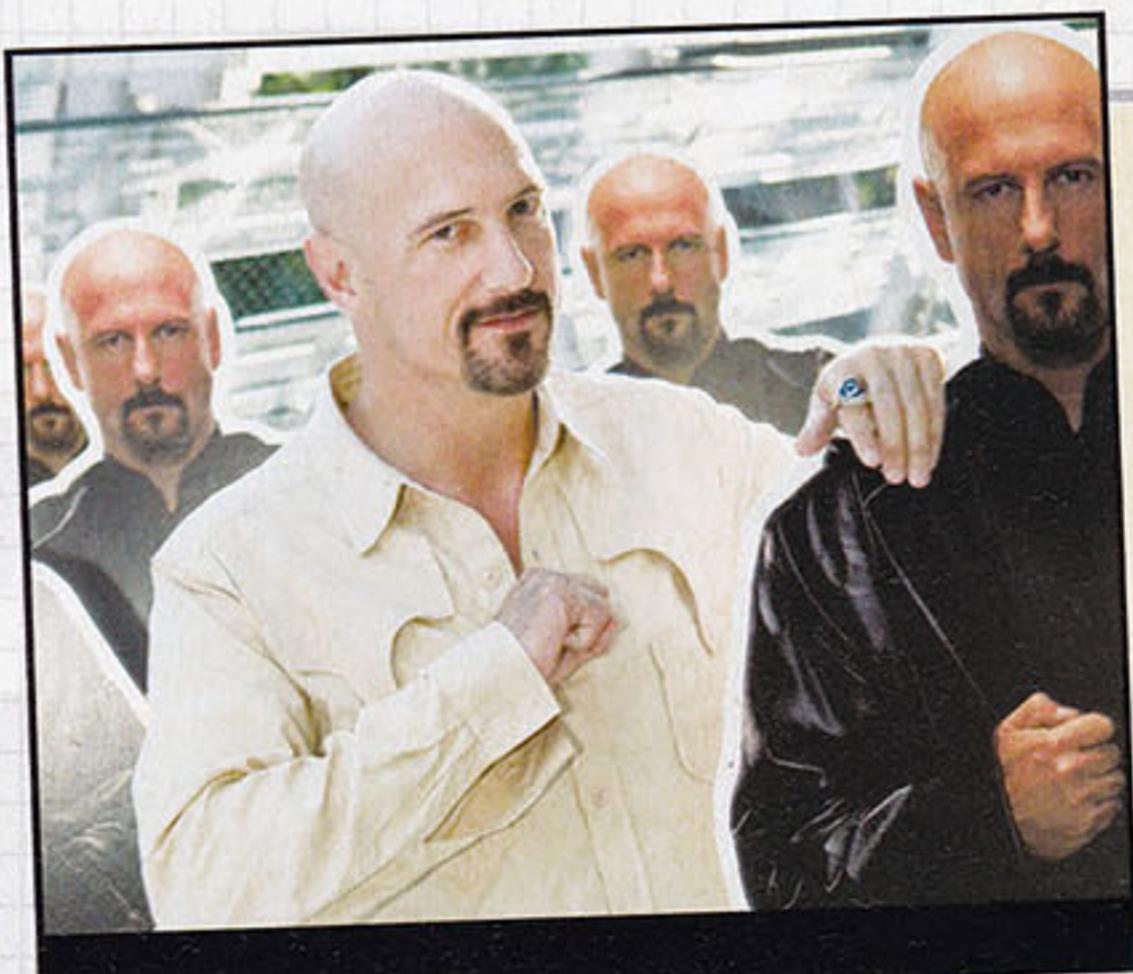
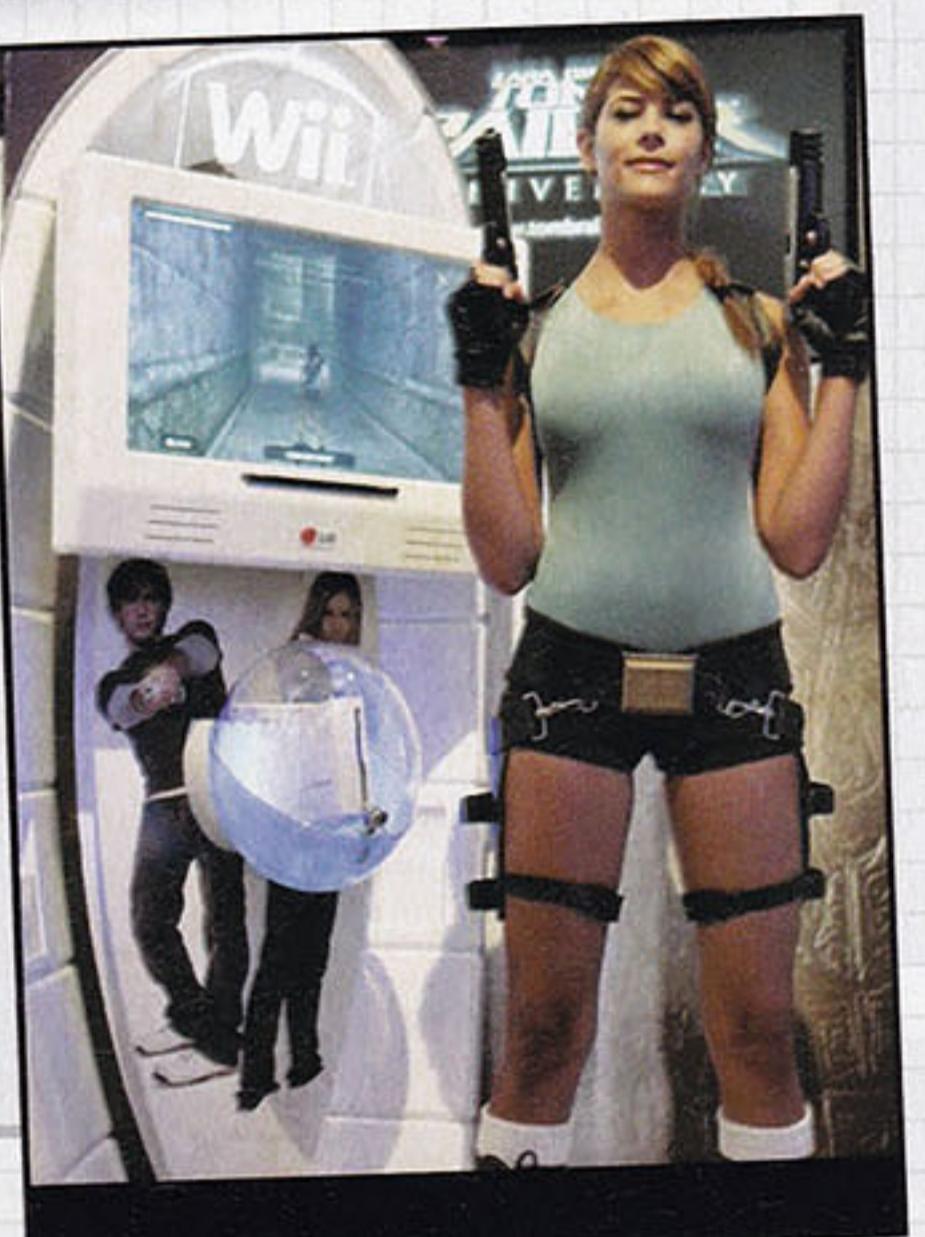
Quiosques espalhados pela cidade permitiam a degustação dos games da Games Convention





LARA CROFT EM (MUITA) CARNE E OSSO

A inglesa Karima Adebibe, modelo oficial de Lara Croft, deu o ar da graça na feira para promover o game *Tomb Raider: Anniversary* e, claro, causar bastante furor entre os visitantes, com quem tirou fotos e distribuiu autógrafos.



O VILÃO DE COMMAND & CONQUER

Se no cinema Joe Kucan não conseguiu alcançar o estrelato, o papel na pele do arquivilão Kane de *Command & Conquer* fez com que o ator se transformasse em uma celebridade – ao menos, entre os fãs da série. A popularidade de Kucan foi testada durante uma aparição do figura no estande da Electronic Arts. Os alemães, por sinal, são chegados a um jogo de estratégia...



Centenas de fãs se reuniram no estande da EA para pegar autógrafo do "vilão" Kane

O MERCADO DE JOGOS ALEMÃO

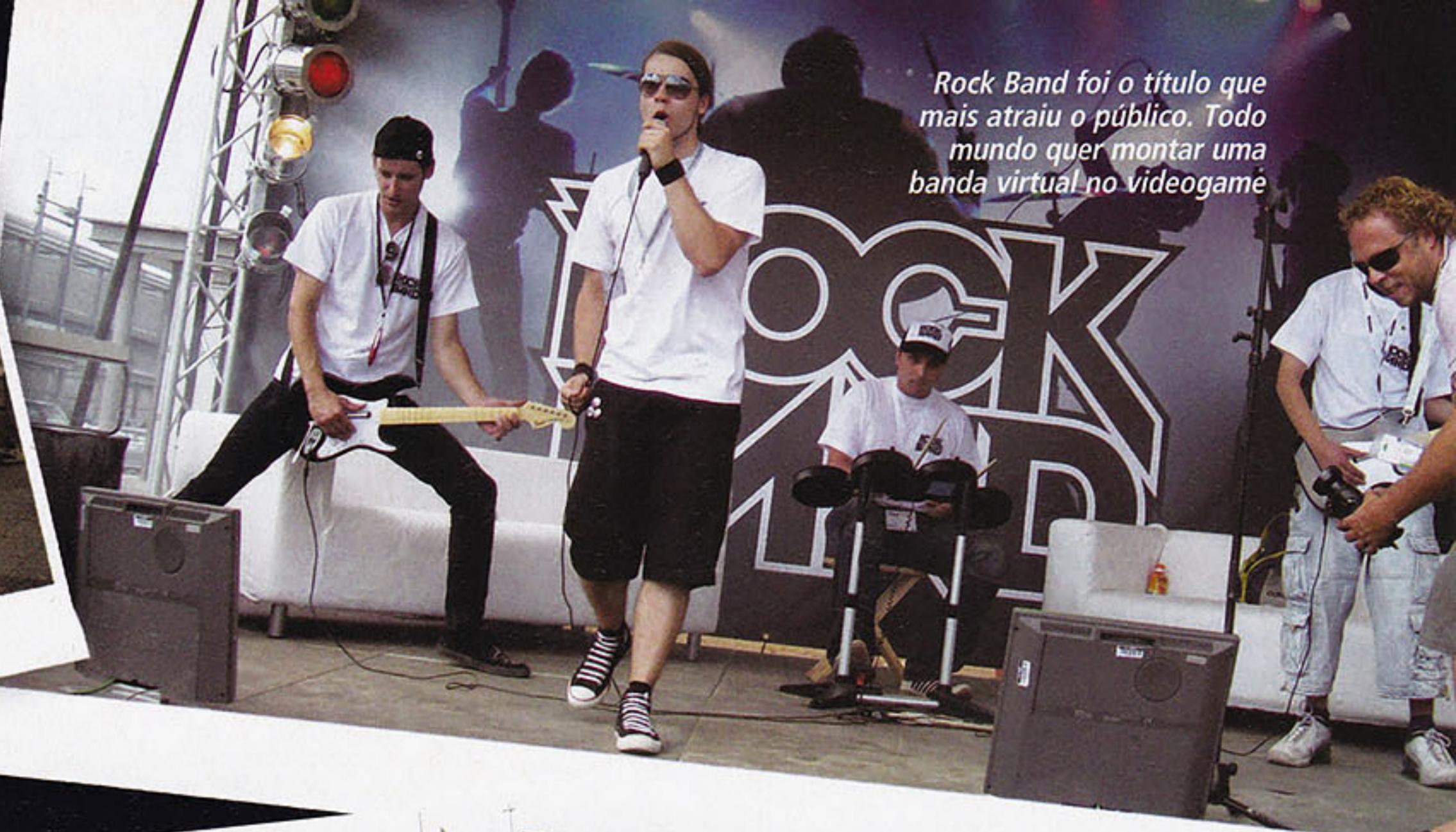
- A Alemanha é o segundo maior mercado de games para PC do mundo, ficando atrás apenas dos Estados Unidos;
- O país tem também o segundo maior mercado de jogos da Europa. Em primeiro, está a Inglaterra;
- Assim como no resto do mundo, são os jogos online e para celulares que têm mostrado maior dinamismo por lá;
- A média de idade do jogador alemão é de 29 anos;
- Atualmente, há 50 produtoras de games no país, que, novamente, fica atrás da Inglaterra, com 120.

* Informações retiradas do relatório "German Market for Computer, Console and Online Games", preparado pela U.S. Commercial Service.

HALO GIGANTE

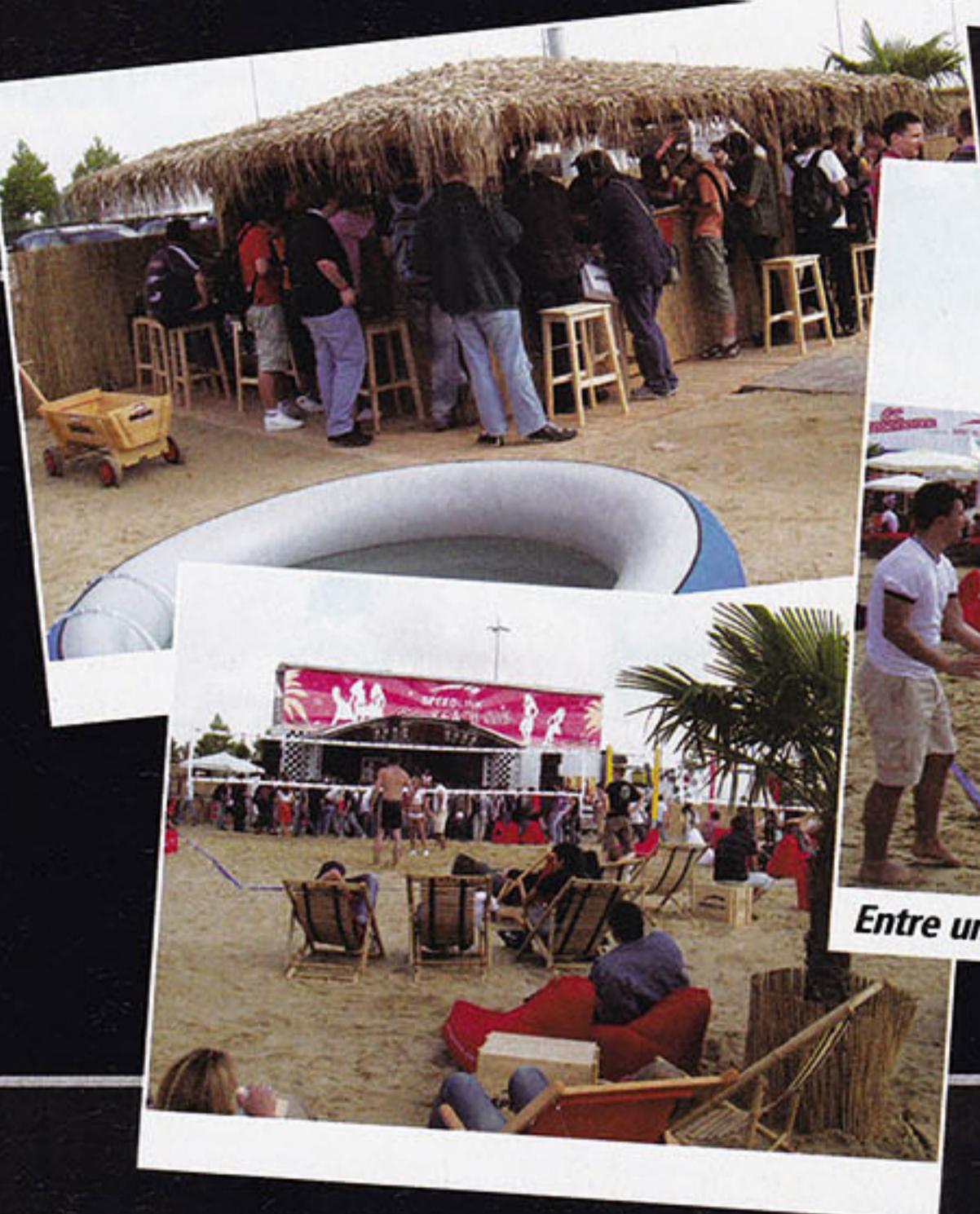
A essa altura, você provavelmente já está com as mãos em *Halo 3*, curtindo o jogo mais aguardado do ano para o Xbox 360. Na Games Convention, no entanto, a expectativa pelo best-seller era do tamanho de... Bem, confira por si mesmo, na foto abaixo.





"PASSAR UMA TARDE EM LEIPZIG..."

Praia não é, digamos assim, muito a praia dos alemães. O trocadilho foi horrível, mas valeu o esforço da organização da feira em montar, entre os pavilhões da exposição, uma faixa de areia tropical artificial, com direito a bar, vôlei de praia, almofadas para a galera descansar e, claro, moçólias bonitas. Pena que faltou o principal: um mar cheio de ondas.



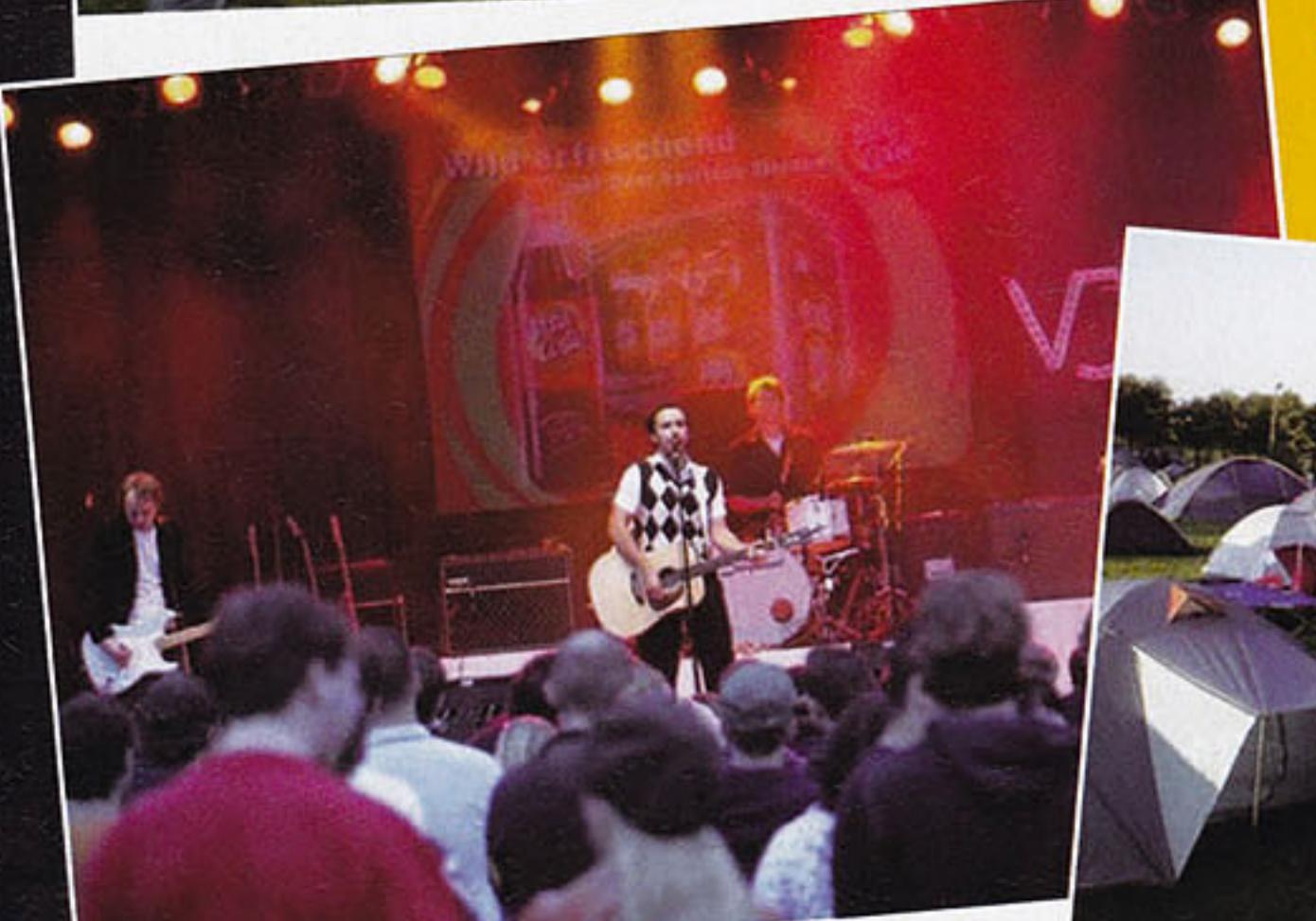
Entre uma coletiva e outra, os jornalistas jogaram vôlei



GAMER COM ESTILO

À noite, quando fechava o pavilhão de exposições, a Games Convention não parava. Em uma área afastada do centro de convenções, ficava o GC Freestyle, um grande espaço aberto no qual era possível até mesmo levar a sua barraca para acampar durante todos os dias da feira – o pacote, incluindo os ingressos para a GC, saía por 130 euros. Por lá, havia uma área para praticar esportes e um palco onde se apresentaram bandas como Madsen, Revolverheld e Virginia Jetzt!.

Se o visitante se cansava, bastava ir até a área Chillout para relaxar com música e bebidas.



As noites eram animadas com diversos shows



Houve quem preferisse dormir em barracas ao lado da GC



SÓ DÁ ELE

Na E3, Rock Band alçou sua caminhada rumo ao estrelato e, na turnê pela Europa, o sucesso foi equivalente. Do lado de dentro e de fora do pavilhão de exposições, a Electronic Arts montou um palco para mostrar a sensação do momento. O palco ficava bem perto da "prainha" e da roda-gigante de *Halo 3*, e não faltaram performances do pessoal contratado pela EA.

QUEM DIRIA...

O espírito olímpico é mesmo capaz de realizar feitos incríveis, como, por exemplo, reunir dois rivais históricos dos games: Mario e Sonic. O que na década de 90 seria algo absolutamente impensável, hoje é realidade – ainda que na forma de dois bonecos toscos se abraçando. E tudo isso para promover *Mario & Sonic at the Olympic Games*, jogo que coloca os personagens de Nintendo e Sega para competirem juntos pela primeira vez.



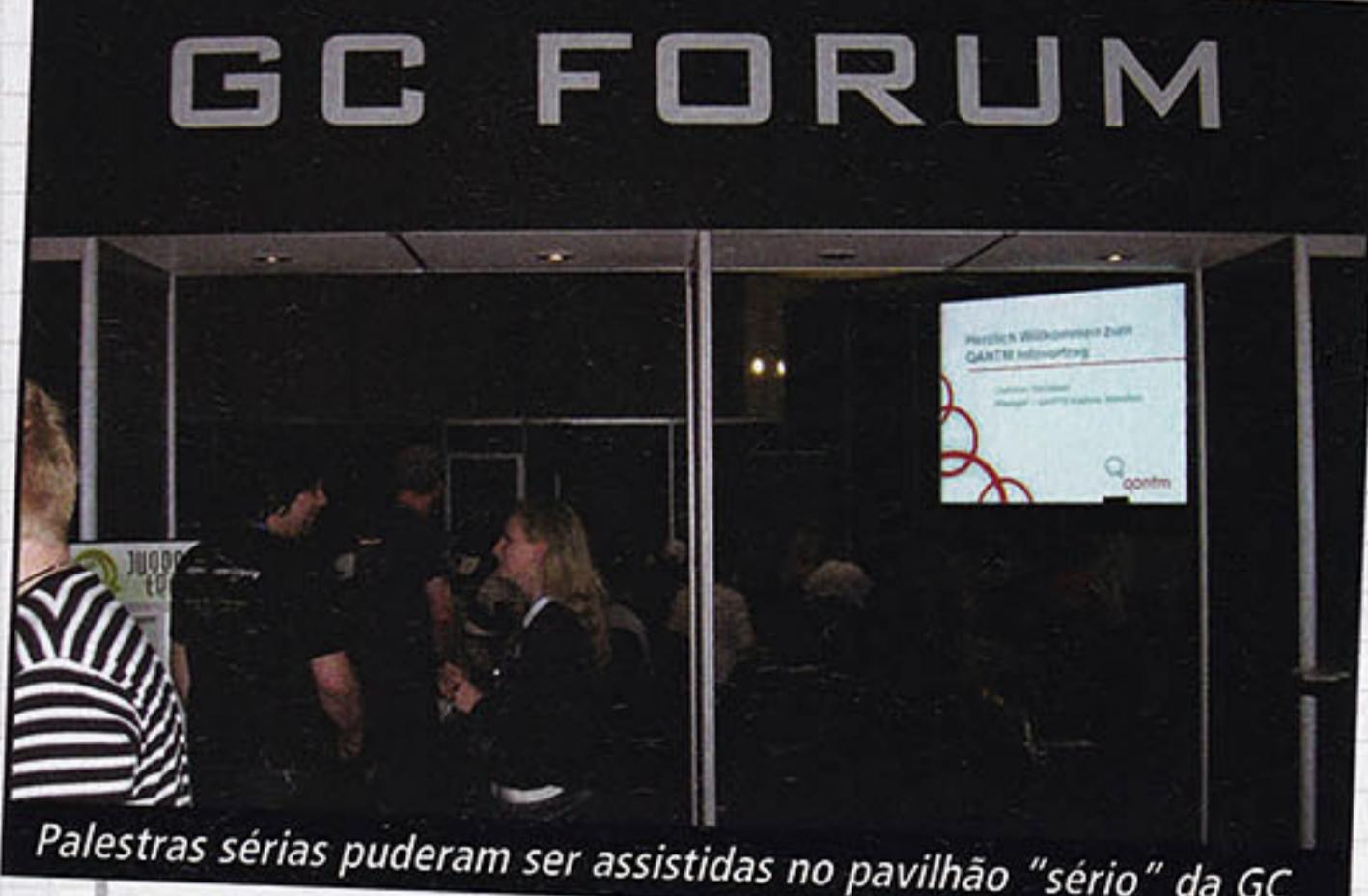
DE FAMÍLIA

A GC era formada por cinco pavilhões e, naturalmente, os mais populares eram aqueles com os estandes de Microsoft, Nintendo e Sony. Mas havia um dedicado somente às famílias, o GC Family, cujo objetivo era mostrar que aprender pode ser divertido.

O ponto de encontro do pavilhão era o GC Family Stage, que mostrava o que havia de mais recente em termos de "infotainment" e "edutainment", termos para definir o uso do entretenimento na educação. "Que porre", muita gente pode pensar, mas o lugar estava sempre movimentado. Compreensível, já que boa parte dos visitantes era formada por crianças e seus pais.

Na área reservada às palestras com profissionais da área, figuraram temas sérios como a proteção às minorias. Três vezes por dia, produtores explicavam quais os gêneros de games existentes, as diferenças entre eles e quais os mais adequados para os jogadores.

GC FORUM



Palestras sérias puderam ser assistidas no pavilhão "sério" da GC

ELECTRONIC ARTS COMPRA APPLE

Na verdade, várias delas. E verdes. A piada pode não ser das melhores, mas as maçãs enfeitadas distribuídas no espaço reservado pela Electronic Arts à imprensa até que caíram bem. Na Alemanha, a fruta é muito popular.



O BRASIL NA GAMES CONVENTION

Como de costume, o Brasil marcou presença na feira, que tem um componente de negócios muito forte – bem além de eventos como a E3 e até mesmo a Tokyo Game Show, pelo extenso número de participantes de todas as partes do mundo (em 2007, foram 503 expositores, de 31 países). A Abragames (Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos) representou seus associados, dos quais seis enviaram alguém: Overplay, Tectoy Mobile, Luden Artis e Hoplon.

É uma oportunidade e tanto para estabelecer contatos com produtoras e publishers internacionais, para "vender o peixe", já que, infelizmente, o mercado interno ainda não é capaz de sustentar as produtoras tupiniquins. Segundo André Penha, presidente da Abragames, a estratégia é fazer os primeiros contatos na Games Convention e tentar desenvolvê-los até a Games Connection, uma feira específica para negócios que acontece em dezembro, na França.

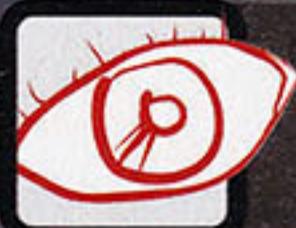
O estande, além de oferecer bombons da garoto aos visitantes, possuía uma televisão que exibia os jogos ou demos tecnológicos brasileiros, a maioria para PC e celulares, mas alguns com potencial para abranger consoles e o Nintendo DS.



O Brasil foi até a Alemanha mostrar que aqui também se faz bons jogos de videogame

You have already heard about the Brazilian industry. Now it's time to talk a little bit more about games...





→ X360/PS3

BURNOUT PARADISE

•FICHA TÉCNICA• Plataformas :: X360/PS3 Produção :: Electronic Arts Desenvolvimento :: Criterion Games Gênero :: Corrida Previsão :: Primeiro Trimestre de 2008

Velocidade, manobras e muita, mas muita destruição

Por ARTUR PALMA

Burnout Paradise poderia ser mais um daqueles games que seguem o velho ditado "em time que está ganhando, não se mexe". Bom, a equipe da Criterion, que desenvolve o quinto jogo da série, não concorda com isso. Ainda bem. Iá que, como afirma Alex Ward, diretor do game, "para criar um título com jogabilidade de nova geração, temos que criar um game do zero".

Com uma dinâmica não-linear, na linha de jogos sand-box – como *GTA* ou *Scarface* –, *Burnout* não será mais dividido em missões selecionáveis em um menu. Desta vez, o jogo contará com cidades gigantescas, e cabe ao piloto escolher o que fazer e quando ele quiser. Graças a essa liberdade, é possível passar todo o tempo do mundo executando manobras descompromissadas pelas ruas, como saltar de prédios altos, atingir veículos na contramão ou qualquer coisa que sua mente insana desejar. Isso é muito importante, já que toda destruição será incentivada para completar desafios extras

como destruir outdoors e encontrar diferentes atalhos. Mas para mostrar que os criadores não esqueceram do espírito da série, as corridas e competições de manobras estão de volta ao lado do modo Crash, que incentiva a destruição dos veículos de formas extremas.

Mesmo com conteúdo "antigo", a nova dinâmica é uma mudança drástica para a série e, se tudo ficar tão bom como parece, *Paradise* servirá de base para os próximos jogos da série. Esse novo sistema não se aplica somente ao modo para um jogador. No multiplayer online, o caos será o mesmo.

Manobras online

A principal novidade do modo online é a quantidade de opções disponíveis para disputas. Ao se conectar, o jogador entra em uma área de desafios, que pode ser acessada por até oito pessoas simultaneamente. São missões que vão muito além de corridas e disputas contra seus competidores, pois elas envolverão cooperatividade, acrobacias, manobras e outras tarefas rápidas. Será

possível realizar competições de saltos em distância ou ver quem provoca a maior destruição, tornando o jogo online uma experiência atrás do volante e não uma simples corrida.

De acordo com a Criterion, a versão final de *Burnout* terá mais de cem desafios nos quais os jogadores poderão mostrar suas habilidades pela internet.

Se você estiver jogando offline e ficar com vontade de chamar algum amigo para um racha e mostrar quem é melhor no volante, basta mandar um convite para ele pressionando um botão no direcional digital do controle. Caso ele aceite o desafio, seu veículo será transportado para sua cidade e cairá no mesmo local onde você o estará aguardando.

Outra funcionalidade que aparecerá durante as partidas é o uso da câmera dos consoles. A proposta original era utilizar tanto a PlayStation Eye quanto a Xbox Live Vision apenas para mostrar uma foto do jogador vencedor na tela do adversário. Entretanto, esse função foi aprimorada e permitirá que você coloque a sua própria imagem em sua carta de motorista virtual. De acordo com a sua



Com os recursos da nova geração, a sensação de velocidade será mais realista

Configure as Corridas

O jogo terá diversas configurações para deixar a corrida como você quer:

Aceleração Máxima

O jogador poderá escolher quatro diferentes maneiras de preencher sua barra *Burnout: Burnout 1, Point of Impact, Takedown ou Revenge*.

Verificação de Trânsito

Sempre que tiver trânsito em um evento, é possível aproveitar o fluxo favorável como uma arma.

Duração das Provas

As corridas poderão ter até 16 checkpoints.

evolução no jogo, será possível tirar novas fotos que demonstrarão sua habilidade no game para todos. Outra novidade é poder zoar seus amigos, uma vez que sua imagem aparecerá no televisor deles quando você os envolver em um grande acidente.

Cantando os pneus

Controles nunca foram um problema nos *Burnout* anteriores. Mesmo assim, a equipe da Criterion não poupar esforços para dar ainda mais precisão aos comandos. Isso permite manobras ainda mais perigosas que nos títulos anteriores. Conhecendo minimamente seu carro, é possível passar por entre o tráfego, acelerando no meio de inúmeros veículos. A melhora nos detalhes de resposta aerodinâmica específicos de cada carro é significativa – algo que já estava presente nos jogos anteriores mas que foi muito melhorado



Os veículos estão prontos para a destruição total

para o novo título.

Toda a melhoria na precisão e diferença entre os veículos é perfeita para a nova dinâmica insana de corridas em ruas movimentadas, já que as disputas poderão acontecer a qualquer momento – basta parar em um semáforo e pressionar o acelerador e o freio. O controle preciso e o mapa mais dinâmico são, agora, peças fundamentais no game.

Como é de se esperar em um título da nova geração, *Burnout Paradise* é visualmente embasbacante – o que vale tanto para o design dos carros, quanto para a beleza das cidades. O que mais impressiona é o tamanho dos cenários e os efeitos de movimentação, que passam a sensação de que você está realmente dentro de um carro cheio de nitro.

Graças à nova engine, o game proporciona acidentes incríveis e cheio de detalhes. É possível observar cada peça dos veículos sendo amassada e arremessada pelos ares. São tantos elementos voando pela tela que a imagem parecerá um acidente de verdade.

Para completar a atmosfera criada pelos gráficos, os sons são um espetáculo à parte, com sons específicos para cada motor e

batida. Cada motor possui um ronco diferente, assim como cada batida trará um diferente som ensurdecedor de metal sendo rasgado como papel. São sons extremamente crus e reais, que ajudam, e muito, a levar o jogador para dentro da experiência, principalmente no começo das corridas, com os pneus cantando.

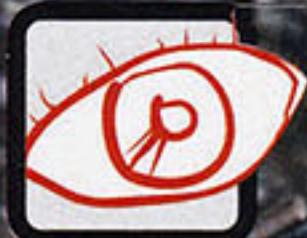
Por conseguir trazer tudo o que pode se pedir de um jogo da série *Burnout* e, ao mesmo tempo, dar uma cara de novidade até para os maiores veteranos, *Paradise* se encaixa na lista de games obrigatórios de 2008. Ele traz elementos únicos possíveis apenas nos consoles de nova geração.

Com um multiplayer divertido e variado, novas interações, uma cidade gigantesca para ser explorada e opções infinitas de destruição do seu carro, *Burnout Paradise* promete ser o paraíso para fãs da série e das corridas insanas.



Cuidado! Logo este carro laranja levará um tranco

Quem gosta de desafiar um amigo com carangas recheadas de nitro terá um prato cheio com *Burnout Paradise*



PREVIEW

→ X360/PS3/PC

TIMESHIFT

::FICHA TÉCNICA:: Plataformas :: X360/PS3/PC Produção :: Vivendi Games Desenvolvimento :: Saber Interactive Gênero :: Tiro Previsão :: Novembro

Vivendi volta no tempo e refaz cada pedaço de Timeshift para sacudir de vez o gênero FPS



Tapa no visual

Ao contrário da maioria dos jogos de tiro, *Timeshift* não se aproveita da badalada Unreal Engine. Por aqui, a Saber3D é a tecnologia responsável pela iluminação realista e pelos apurados sistemas de física e Inteligência Artificial.



Por MATHEUS BOURG

Sabe quando o público desce a lenha em um determinado jogo e pensa que o estúdio responsável pelo projeto não está nem aí para isso? Pois bem, foi mais ou menos o que aconteceu quando, em meados do ano passado, a Vivendi liberou o que seria a tão esperada demonstração jogável de *Timeshift*, um game de tiro no qual o jogador pode controlar o tempo e utilizá-lo a seu favor. O resultado foi assustadoramente terrível, a julgar pela velocidade em que o arquivo foi retirado da rede, e ninguém mais tocou no assunto – ao menos até agora, um ano depois do incidente, quando o jogo está prestes a chegar às prateleiras.

Após testar o estágio disponibilizado na nova versão de testes que movimentou a redação nos últimos dias, a impressão mais evidente é a de, quando comparadas, as duas demonstrações correspondem a jogos completamente distintos. Enquanto que o primeiro *Timeshift* apostava na mistura entre complexos quebra-cabeças e apenas uma dose minguada de ação, o novo estilo adotado pelo estúdio consiste em uma jogabilidade mais simples, é verdade, mas que empolga mil vezes mais.

Liberdade para os ponteiros

Basicamente, o game explora a existência de duas espécies de armaduras criadas graças à

invenção que transforma a manipulação do tempo em uma lucrativa realidade. Não por acaso, tais experimentos crescem aos olhos de Krone, um líder megalomaníaco que, em posse de uma versão do artefato, decide voltar ao passado e criar a sua própria civilização. No outro lado da história está o jogador que, como um bom mocinho, deve acompanhar o vilão e impedir que seus planos saiam do papel.

Embora essa temática já represente uma ótima sacada – afinal, é por conta disso tudo que os estágios do game podem se passar tanto no futuro quanto no passado, a melhor parte fica a cargo da jogabilidade.

Se você ainda tem dúvidas em relação de como o jogo funciona, basta saber que o conceito de viagem no tempo realmente é colocado em uso. Isto pois, além de toda a ação digna de um FPS de marca maior, *Timeshift* aposta na presença de certos quebra-cabeças cujas respostas dependem, invariavelmente, de uma das três alterações cabíveis ao jogador, que é capaz de parar, avançar ou retroceder o relógio.

Na teoria, a proposta pode até parecer “mais do mesmo” ou até um tanto quanto enganadora, mas acredite: basta um simples toque no botão certo para que todas as ações ao seu redor sejam reescritas da maneira como você desejar. Só tome cuidado para não criar um paradoxo no tempo.

Um toque no botão certo – eis tudo o que você precisa para ativar uma das três modalidades de manipulação de tempo presentes no game

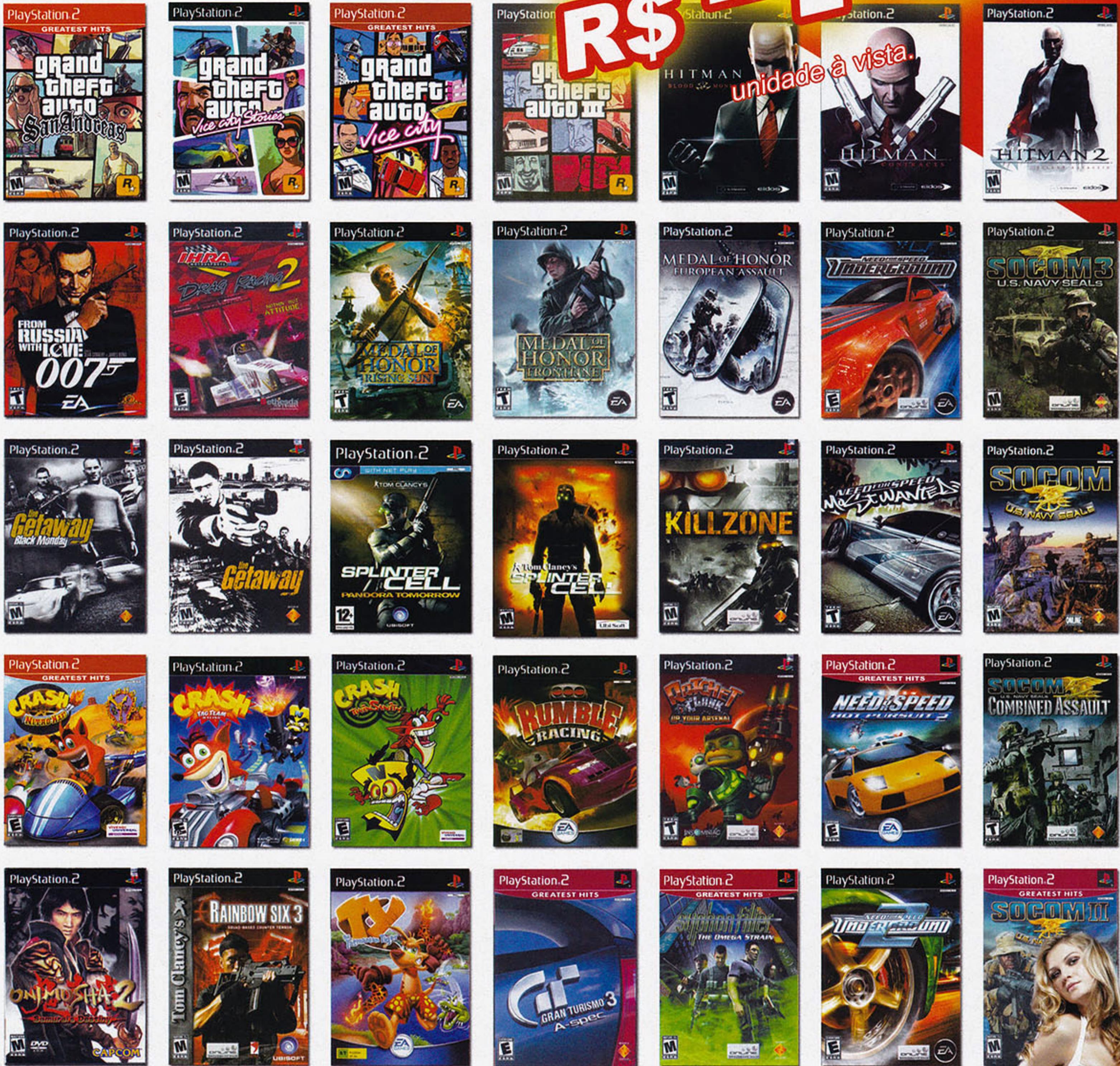


MUNDO DOS GAMES

R\$

49,90

Você não tem mais desculpas para usar jogos piratas!!!



Qualquer título destes : R\$ 49,90 á vista



PLAY 2 + 1 CONTROLE

R\$ 449,00

3x R\$ 166,00 visa e master
6x R\$ 90,00 visa e master
12x R\$ 50,00 master



PLAY 2 + 1 CONTROLE
+ MEMORY CARD

R\$ 499,00

3x R\$ 183,00 visa e master
6x R\$ 99,00 visa e master
12x R\$ 57,00 master



A MAIOR GARANTIA DO BRASIL
2 anos no Play 2



PLAY 2 + 2 CONTROLES
+ MEMORY CARD

R\$ 549,00

3x R\$ 200,00 visa e master
6x R\$ 110,00 visa e master
12x R\$ 63,00 master



Complete sua coleção de jogos originais economizando



PREVIEW

→ Wii

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

• FICHA TÉCNICA • Plataforma :: Wii Produção :: Sega Desenvolvimento :: Sega Gênero :: Esporte Previsão :: Novembro Também para :: DS

Os maiores heróis dos games competindo pela medalha de ouro nos Jogos Olímpicos

Por ARTUR PALMA

Nos anos 90, qualquer um consideraria impossível uma parceria entre Mario e Sonic em um mesmo jogo. Hoje, os tempos mudaram e as duas mascotes se uniram para estrelar no game oficial dos Jogos Olímpicos de 2008.

Produzido pela Sega com o apoio da Nintendo, o título colocará os dois heróis para competir nos locais reais das provas que serão realizadas em Pequim, na China. Eles, ou melhor, você terá que suar a camisa para conquistar a medalha de ouro em diversos esportes como os 100m rasos, o salto triplo, o arremesso de martelo, o arco-e-flecha e os 110m com barreiras, para citar alguns.

Além do modo para um jogador, haverá o modo circuito, que mistura os diversos

esportes, e um modo de missões, na qual é preciso derrotar competidores específicos que fazem o papel de chefes de fase. O game permitirá, ainda, desafiar qualquer pessoa pela internet.

Até agora foram anunciados dez personagens jogáveis: Mario, Sonic, Peach, Luigi, Bowser, Knuckles, Tales, Dr. Robotnik, Yoshi e Amy. Cada um deles possui características únicas que se dividem entre: velocidade, aceleração, turbo (uma barra de especial) e habilidade. Caberá a você escolher o melhor.

Imagine como será engraçado ver estatúma participando de esportes. Robotnik com seu barrigão, Yoshi com suas pernínhas, Bowser com seu casco pesado, Mario com seu bigode e Sonic com sua prepotência. Alguns deles ganhará a medalha de ouro?



No arco-e-flecha, a precisão para acertar o alvo está em suas mãos



Antes das provas, sacuda os controles para obter o apoio da torcida



Velocidade

O jogador terá em mãos o poder para que Mario ganhe de Sonic em uma corrida. Ele deve sacudir o Wii Remote e o Nunchuck rapidamente para determinar a velocidade do bigodudo e usar o turbo, segurando B antes da largada e soltando o botão no momento certo.



→ Wii

MEDAL OF HONOR HEROES 2

::FICHA TÉCNICA:: Plataforma :: Wii Produção :: EA Desenvolvimento :: EA Canada Gênero :: Ação Previsão :: Novembro

Segunda Guerra com muito estilo é só no Nintendo Wii

Por ARTUR PALMA

AEA investe todas suas forças no console da Nintendo. Uma mostra disso é a versão exclusiva de game de tiro para o Wii que aproveitará tudo o que o Wii Remote pode oferecer para criar uma das melhores experiências do console.



Na busca para aumentar a imersão na Segunda Guerra, *MoH Heroes 2* recebeu ações que exigem que o jogador interaja com o game como se estivesse mexendo em objetos dentro do campo de batalha. Além disso, o jogo terá configurações de sensibilidade para os controles, buscando cativar do iniciante até o jogador mais experiente em shooters – com uma precisão equiparável ao mouse e ao teclado do PC.

Apesar de todo o cuidado com os controles para atrair o público casual, a EA está desenvolvendo um modo extra, que será no estilo "on-rail", para ser usado com o acessório Wii Zapper. Nele, o jogador caminha por um curso prédefinido e se preocupa apenas em mirar, olhar nos arredores e acabar com os adversários.

Além disso, o game será ser uma das

experiências visuais mais belas do console, com mais efeitos de partículas e com iluminação dinâmica, muito diferente do que tem se visto até agora.

Por ser um dos poucos games a realmente utilizar todas as capacidades do Wii, com disputas online, belos gráficos e muitas missões, *Medal Of Honor Heroes 2* deve se tornar um dos mais aguardados jogos do Wii.



→ DS

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

::FICHA TÉCNICA:: Plataforma :: DS Produção :: Activision Desenvolvimento :: n-Space Gênero :: Ação Previsão :: Novembro

Bin Laden que se cuide. A guerra agora rola dentro do DS

Por ARTUR PALMA

Depois do sucesso de *Metroid Prime Hunters* para o DS, esperava-se que diversas produtoras aproveitassem para criar mais títulos em primeira pessoa para o portátil. Apareceram, no entanto, apenas alguns jogos muito ruins. Só agora o portátil da Nintendo receberá um jogo à altura. *CoD 4* compartilha o nome com o título que tem sido

considerado um dos melhores FPS para consoles e para PC. E não é por menos. Assim como os incríveis gráficos das versões "grandes", prepare-se para encontrar a mais incrível guerra do DS, muito superior ao já surpreendente *Brothers in Arms* do portátil.

Separado em 11 missões, o game contará uma história paralela à versão de mesa, com um esquadrão de apoio lutando na mesma guerra. A tela de toque será usada para guiá-lo



A intensidade dos combates levará você aos ares



Os combates serão incríveis no pequenino DS



Sim. Esta enorme explosão está acontecendo num portátil

nessas missões, controlando o movimento do soldado. Para diversificar, as missões variam entre combates em terra e pelo ar.

Como nem tudo é perfeito, o jogo não terá multiplayer online. Só será possível jogar entre quatro pessoas em uma rede local.

Para completar a atmosfera da guerra moderna e, ao mesmo tempo, diferenciar a versão portátil da dos consoles, foi criada uma trilha sonora exclusiva. Por isso, a produtora contratou um compositor só para a versão de DS. Para completar, o jogo contará com vozes digitalizadas, que farão a diferença durante as batalhas e na hora de receber as missões. A guerra será intensa nas duas telinhas.



→ Wii

RAYMAN RAVING RABBIDS 2

::FICHA TÉCNICA:: Plataforma :: Wii Produção :: Ubisoft Desenvolvimento :: Ubisoft Gênero :: Coletânea Previsão :: Novembro

Salve a Terra dos coelhos mais esquizofrênicos do universo

Por ARTUR PALMA

Um dos poucos jogos a sair para o lançamento do Wii foi o estranho e cômico *Rayman Raving Rabbids*, um jogo de minigames em que o herói desmembrado enfrentava dezenas de coelhos loucos. Agora, quase um ano depois, os bichinhos dentuços estão prestes a voltar para o console da Nintendo. Esqueça o Rayman, pois, agora, o foco do novo jogo são os coelhos esquizofrênicos que têm um objetivo maligno: dominar a Terra.

Para ajudar a concretizar esse plano, cada jogador assume o papel de um coelhinho e precisa realizar uma série de jogos para até três amigos. É possível diferenciar cada um deles, vestindo-os com diversas roupas, acessórios e fantasias. Entre

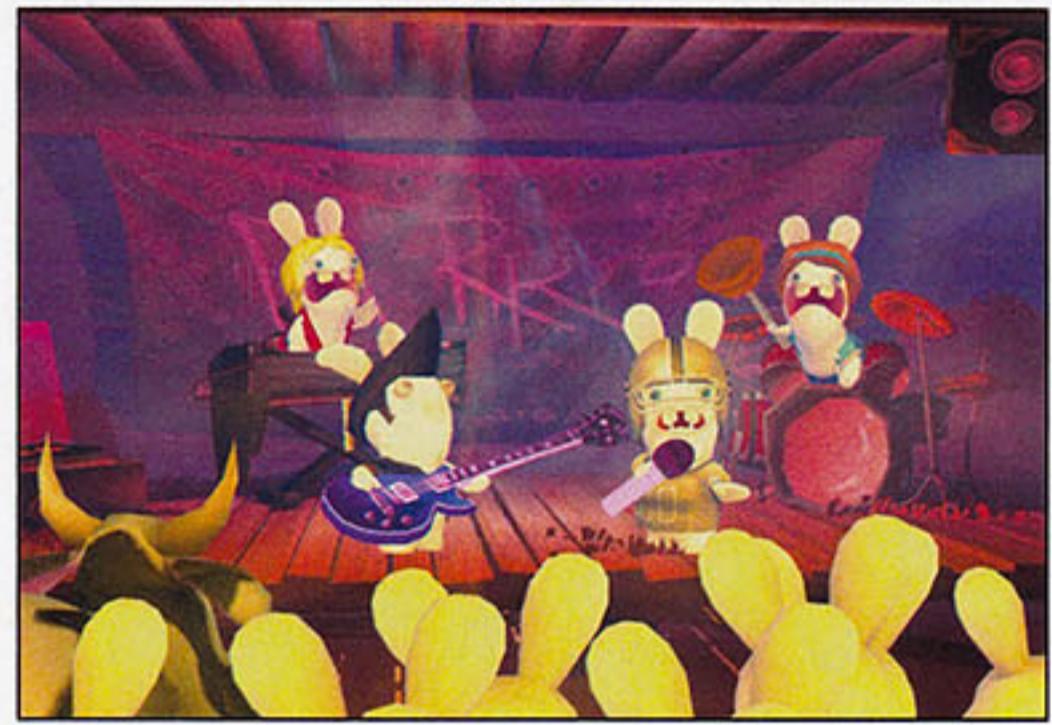
elas, uma fantasia do protagonista de *Assassin's Creed*.

Diferentemente do primeiro jogo, os controles foram aprimorados nessa nova versão, ou seja, esqueça as frustrações pela falta de precisão dos controles. Entre os 50 novos minigames, o destaque fica para uma paródia de *Rock Band* – jogo da EA que promete desbancar *Guitar Hero* – na qual se joga com o Nunchuck e o Wii Remote, balançando-os conforme o ritmo da performance que aparece na tela.

Outro detalhe interessante é que cada cenário do game rola em uma parte diferente do mundo como França, Japão e EUA, por exemplo. Cada país terá provas características que colocarão os personagens em situações totalmente insanas, garantindo boas gargalhadas.



Destrua o escritório enquanto o chefe não está



→ PSP

SILENT HILL ORIGINS

::FICHA TÉCNICA:: Plataforma :: PSP Produção :: Konami Desenvolvimento :: Climax Gênero :: Ação Previsão :: Novembro

Algumas vezes é melhor não mexer no passado

Por ARTUR PALMA

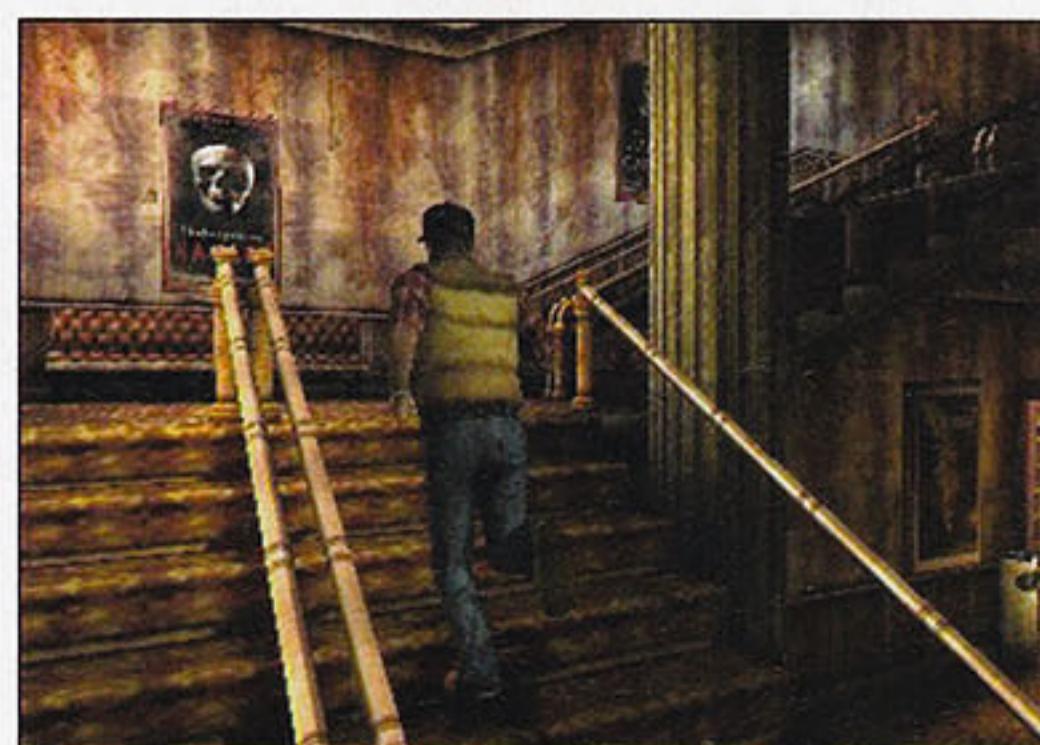
Mesmo não sendo a primeira série de games com foco no terror, *Silent Hill* destacou-se graças à sua história extremamente densa e com personagens fortes. Por isso, o jogo já tem uma forte tradição nos games, tornando-se um dos maiores títulos do gênero.

Como o próprio nome já diz, *Origins*

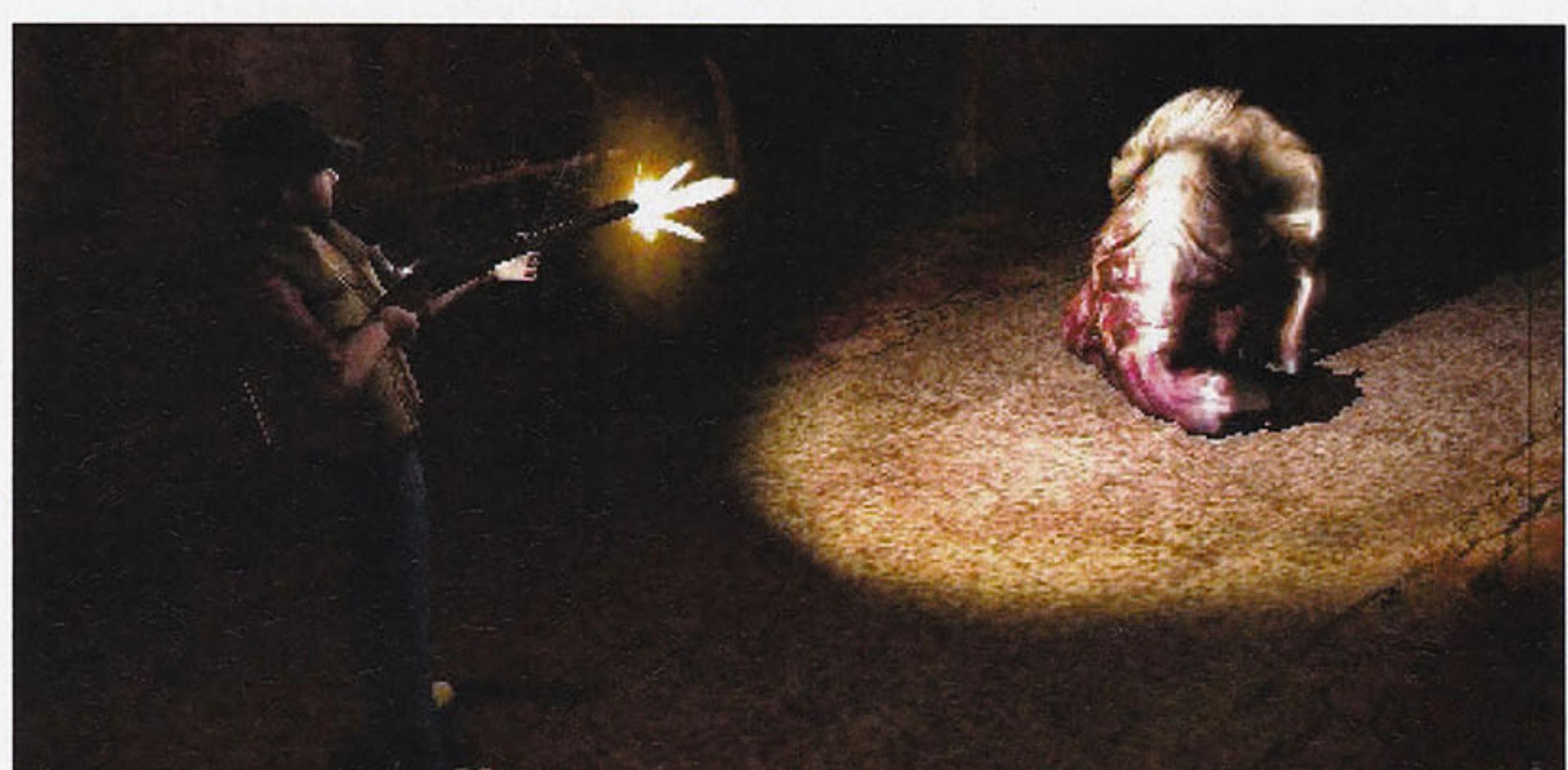
acontece antes do primeiro game da série e conta a história de Travis Grady, um motorista de caminhão cujo passado assustador é revelado em flashbacks. Ele também tem de viajar entre seu “passado” e o mundo de *Silent Hill* utilizando

espelhos. Além da história perturbadora de Travis, o game trará referências mitológicas do primeiro e do terceiro jogo, e o terror psicológico do segundo episódio da série.

Além disso, alguns personagens que fizeram sucesso no *Silent Hill* original estarão de volta, como é o caso da estranha Alessa e sua mãe, a enfermeira Lisa Garland, peças fundamentais da trama.

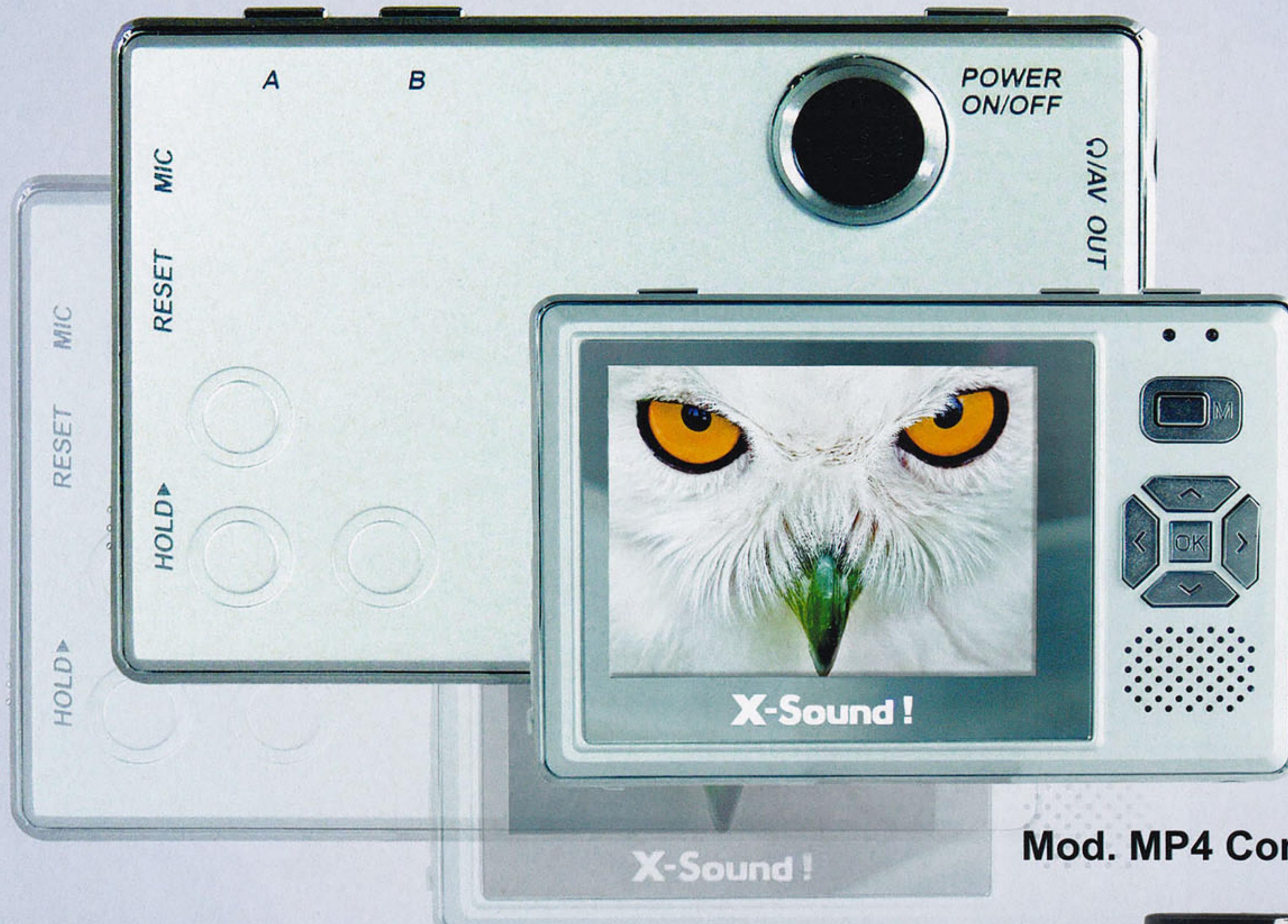


O clima sombrio continua na telinha do portátil



Os inimigos bizarros dão as caras também no PSP e serão tão difíceis de eliminar quanto nos consoles

Conheça toda a linha de produtos X-Sound!



Mod. MP4 Com Câmera



X-Sound!

Bem Vindo ao Futuro

Tel: (11) 3097-0901

www.xsoundbrasil.com.br

Lojas Online:

Submarino - BestShopTV - Americanas.com - Shoptime - Saraiva - Magazineluiza.com

CAPA

FIFA X WE

FIFA 08

X

WINNING

ELEVEN

2008

FIFA 08 e Winning Eleven 2008
disputam o título de melhor
game de futebol do ano.
Quem vencerá essa partida?



O craque Ronaldinho Gaúcho dá as caras tanto em *FIFA* quanto em *Winning Eleven*

Por GUSTAVO PETRÓ

Você pode não ter percebido, mas todos esses anos de futebol das séries *FIFA* e *Winning Eleven* serviram apenas de testes. Sim. Fomos cobaias que testaram cada jogada, lance, drible e artimanha, que preparamos os dois games para o embate decisivo deste ano. *FIFA 08*, da Electronic Arts, e *Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2008*, da Konami, alcançaram suas versões definitivas, utilizando o que há de melhor em tecnologia e Inteligência Artificial.

Esse salto em relação às versões das duas séries do ano passado se deve, principalmente, a dois fatores: o grande poder de processamento dos consoles e computadores atuais que permite criar jogadores inteligentes – mas que, diferentemente da vida real, obedecem ao técnico – e a sólida experiência dos desenvolvedores para melhorar os jogos.

A esta altura, você pode pensar que, por conta disso, só alguém que entenda muito de futebol e que decore todos os comandos consiga se dar bem nas partidas. Verdade. O preço dessa busca pela simulação obriga a estudar todos os comandos, suas combinações e variações para tentar vencer.

Isso só atrai quem realmente gosta de jogar futebol no videogame.

Mas essa história está para mudar. Para atrair quem só se interessa em assistir à bola rolando no domingo e que nunca quis jogar nenhum dos games, o Wii terá uma versão diferenciada de *FIFA 08*. Ela contará com um controle que utiliza a sensibilidade a movimentos do Wii Remote e que não exige decorar dezenas de comandos do modo tradicional. Para contra-atacar o rival, a Konami preparou uma série de atrativos para *Winning Eleven*. O game mostrará os jogadores realizando coletivas pré-jogo e os torcedores assistindo às partidas tanto nos estádios quanto em bares, mostrando tudo o que envolve o futebol.

A briga que já atravessou duas gerações de plataformas continua quente e se mostra promissora. Enquanto os dois lados estão no aquecimento para o confronto decisivo, preparamos uma matéria que conta um pouco da história dos games, da briga que sempre dividiu os fãs das séries e do que as versões 2008 apresentarão para os aficionados pelo futebol virtual. No final, cabe a você decidir quem vencerá essa partida histórica. Haja coração, amigo!



Pro Evolution Soccer 2008
Plataformas: PlayStation 3, X360, DS, PSP, PC, PS2, Wii
Produção: Konami
Desenvolvimento: Konami
Gênero: Esporte
Jogadores: 1-4 (até 2 online)



FIFA 08
Plataformas: PlayStation 3, X360, DS, PSP, PC, PS2, Wii
Produção: Electronic Arts
Desenvolvimento: EA Canadá
Gênero: Esporte
Jogadores: 1-4 (até 10 online)

Histórico da competição

Abriga entre *FIFA* e *Winning Eleven* é antiga. Ela começou quando a Konami lançou seu game para o PSone em 1995. Nessa época, *FIFA* já tinha um ano de idade e dominava os PCs. Desde então, fãs do futebol virtual do mundo todo discutem, e até brigam, para decidir qual é o melhor jogo.

Feito para a Copa

Jogada de marketing para a Copa do Mundo de 1994, que aconteceu nos Estados Unidos e teve o Brasil como campeão (conquistando o tetracampeonato), *FIFA Soccer* abriu a porta dos jogos de futebol modernos. O jogo apresentou uma jogabilidade revolucionária para a época: ele era rápido, tinha passes precisos e permitia lances de gol que abusavam da habilidade dos atletas, como a bicicleta. Além disso, por não ter a licença que liberava o uso dos nomes oficiais dos jogadores das seleções, o game eternizou alcunhas fictícias. Quem se lembra de Janco Tianno, Rico Salamar, Kevin Picknell, Roberto Favaro, Joe Della-Savia e companhia?

A partir daí, a série começou a trazer inovações todos os anos como, por exemplo, o conceito de Virtual Stadium de *FIFA 96* (com o estádio em 3D), e o modo indoor da versão 97.

A série sempre procurou seguir um estilo de jogo mais arcade. Desse modo, não havia preocupação com a física da bola, que atravessava o campo quando se dava um

chutão. O diferencial de *FIFA* apareceu quando a EA obteve o licenciamento oficial de times e de jogadores, que emprestaram seus nomes e rostos ao game.

Feito para simular

A série da Konami seguiu por um caminho diferente do rival. Enquanto *FIFA* divertia com um estilo de jogo arcade, *Winning Eleven* se preocupou em simular todos os detalhes de uma partida de futebol. O grande diferencial da série era a física, que fazia a bola ter um comportamento real e que não ficava grudada nos pés dos atletas.

Além disso, o jogo permitia realizar jogadas rápidas, que exigiam muito mais habilidade do que sorte, como em *FIFA*. Por outro lado, *Winning Eleven* não tinha o licenciamento de jogadores e times como o seu rival. Isso fez com que todos os uniformes de seleções fossem genéricos, bem como o nome dos jogadores. O mesmo aconteceu com os campeonatos oficiais, substituídos pela Master League.

Curiosamente, este modo ajudou a popularizar o game, pois permitia a criação de uma competição dividida em divisões como a série A e B do Brasileirão. O jogador começava de baixo e, ao vencer as partidas, recebia pontos para poder comprar atletas melhores. O sucesso fez com que, no oitavo título da série, surgisse uma curva de "vida" dos atletas virtuais. Ela permitia que eles evoluíssem seu

A briga entre os dois jogos de futebol é antiga. Desde 95, quando os dois games entraram no mercado, os fãs de futebol se dividem para decidir qual o melhor game. Em 2008, a disputa vai ser quente.

desempenho ao decorrer dos anos dentro do game e começassem a perder rendimento ao ficar velhos – quesito que foi mantido até os títulos mais atuais.

LOGOTIPO VS. LOGOTIPO

• *FIFA 08*



Ao longo da série, a EA alternou o

sobrenome da série *FIFA* entre *Football* e *Soccer*. Mas desde a versão de 06 (e com exceção da lançada no ano passado), o game leva apenas o nome da Federação Internacional de Futebol. A produtora mudou bastante o logotipo ao longo dos anos, chegando ao que é hoje, que é o padrão de todos os títulos de esporte da Electronic Arts.

• *WE 2008*



A Konami alterou pouco o logotipo de sua série ao longo dos anos. O que realmente ficou diferente foi o nome do game. Para evitar confundir o jogador, que conta com um nome de game em cada continente (*Winning Eleven*, na Ásia, e *Pro Evolution Soccer*, na Europa), os EUA recebem o game que tem a união desses dois nomes. Além disso, para que todos saibam em qual versão o game está, foram colocadas estrelas. Na Europa é o sétimo game.



Cada game seguiu por caminhos diferentes. Enquanto *Winning Eleven* (à esq.) preferiu simular e mostrar até a coletiva dos jogadores, *FIFA* (à dir.) optou por uma jogabilidade mais simples.



Novo visual e física real

A cada edição dos dois games de futebol, a primeira mudança percebida são os gráficos melhorados. Nas versões 2008 de *FIFA* e *Winning Eleven*, não será diferente. Cada game consegue dar um passo a mais em prol do realismo visual dos atletas, dos estádios e da torcida. Este último pode não parecer tão importante, mas os fãs dos games odeiam ver um público chapado, feito de sprites em 2D,

torcendo por seus times. Pelo menos, agora, os torcedores terão mais detalhes, maior movimentação a cada lance e poderão até influenciar o desempenho de um jogador em uma partida decisiva.

Mas o que mais eles querem ver na tela são jogadores bem construídos, replicando os atletas de verdade tanto em suas habilidades quanto em suas características físicas. E com os consoles

de nova geração e as novas placas de vídeo, eles estarão quase reais.

Em *FIFA 08*, a EA tratou de reconstruir cada um dos 15 mil jogadores de seu plantel do zero. Desse modo, eles apresentam um visual realista, revelando até expressões faciais de insatisfação quando perdem a bola e de comemoração ao marcar um gol. Claro que isso não é novidade. A diferença é que, agora, é possível ver essas manifestações em tempo real, dentro de campo, graças aos televisores de alta definição. Além disso, nessa versão, os uniformes parecem feitos de tecido, balançando a cada movimento – até a camisa pode ser vista saindo do calção em uma dividida.

Em *Winning Eleven*, os gráficos também foram bastante aprimorados. O game usa uma tecnologia gráfica que o deixa com características parecidas às



A física é o fator mais trabalhado nos dois games. WE (ao lado) procurou fazer com que a bola não grudasse nos pés dos jogadores, e FIFA (abaixo) optou por um controle mais preciso da redonda.



BRIGA COM A PIRATARIA

► *Winning Eleven*

Dos dois games, o jogo da Konami é o que mais sofre com a falsificação aqui no Brasil. Na época do PSone, o jogo recebia versões alternativas, que apresentavam o Campeonato Brasileiro e continham os mesmos times e jogadores participantes. No Play 2, além das alterações nos times e campeonatos, foram acrescentadas narrações. Galvão Bueno e Éder Luís, narradores conhecidos da televisão brasileira, mal e porcamente estampam suas conhecidas vozes nas versões piratas.

► *FIFA*

Não há histórico de acréscimos de times ou de narrações nas cópias falsificadas de *FIFA*. Entretanto, a versão de PC da série é a mais vendida nos camelôs, diferentemente das de consoles, que perdem para *Winning Eleven*.

do seu concorrente: os jogadores têm rostos quase idênticos a de seus modelos reais e têm expressões faciais que mostram como o atleta se sente a cada situação dentro de campo. Se ele errar um passe, possivelmente ficará irritado e demonstrará isso em seu rosto. Os uniformes também reagem de modo realista, balançando com o movimento do atleta em campo e com alguns efeitos climáticos como vento. No game da Konami, no entanto, os adversários poderão até parar os craques que seguem rumo ao gol segurando em seus uniformes – é o antijogo entrando no mundo dos games esportivos.

Em ambos os títulos, os gramados receberam um tratamento que há muito tempo os fãs da pelada virtual exigiam: ter grama em 3D. Esse quesito já apareceu, sem muita qualidade, no primeiro *FIFA* para o X360. Agora, o campo terá diversos tipos de textura que simulam grama de diferentes países: no inverno europeu, ela estará rala e o campo apresentará

partes com terra, prejudicando o andamento da partida e lesionando jogadores cansados. Já no verão, ela estará mais viva e mais alta, fazendo com que a bola role melhor e permita a realização de jogadas de mestre.

Agora, os dois jogos usarão um sistema de física totalmente realista. A bola não ficará grudada nos pés e cada detalhe do chute influenciará o caminho que ela fará em direção ao gol. Se o atacante recebe um passe apertado, não domina a bola corretamente e chuta, a probabilidade de ela sair pela linha de fundo é maior do que se ele tiver tempo de olhar para o gol. Até mesmo a velocidade do vento determinará o trajeto da pelota nos passes, cruzamentos e chutes.

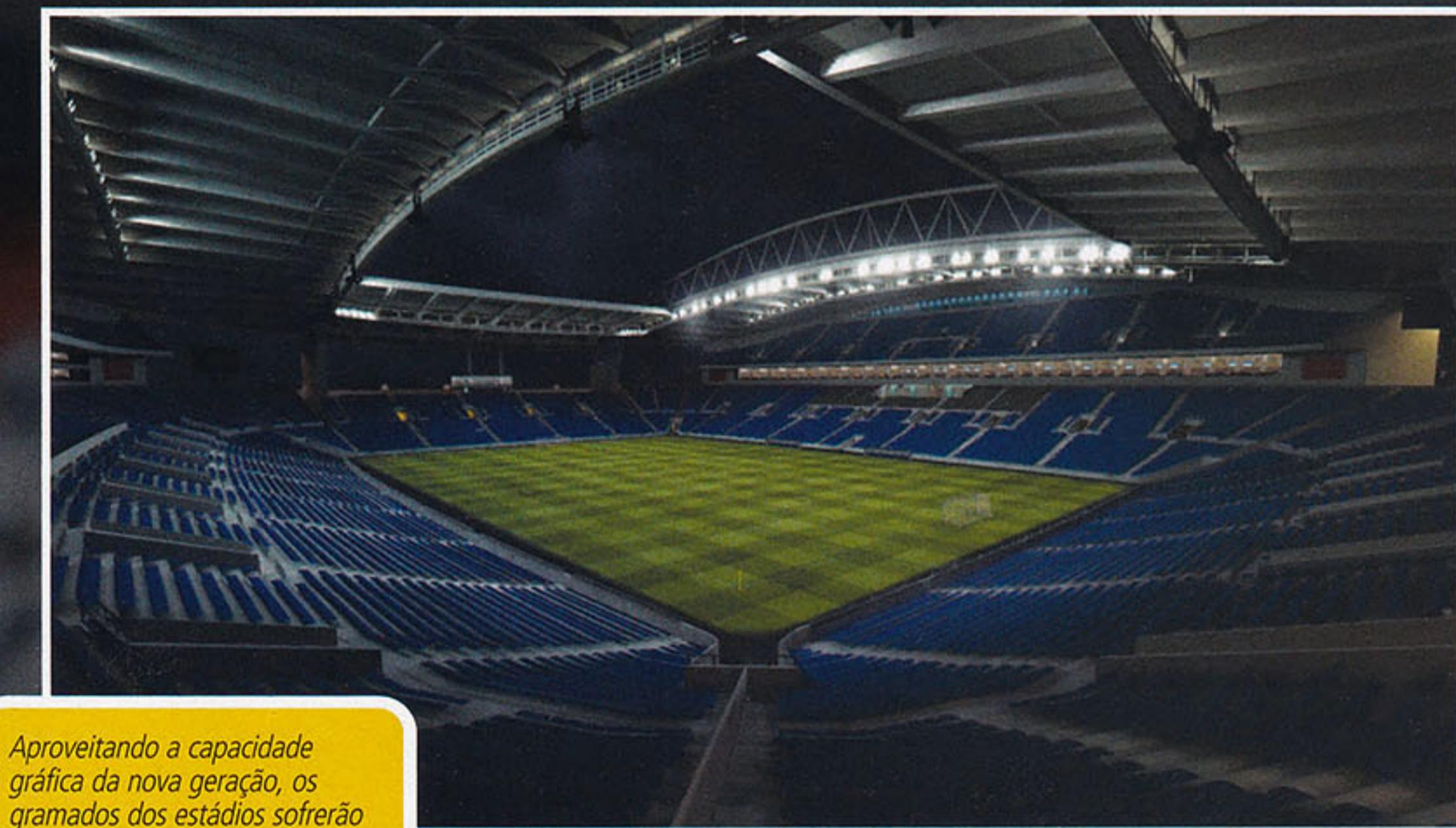
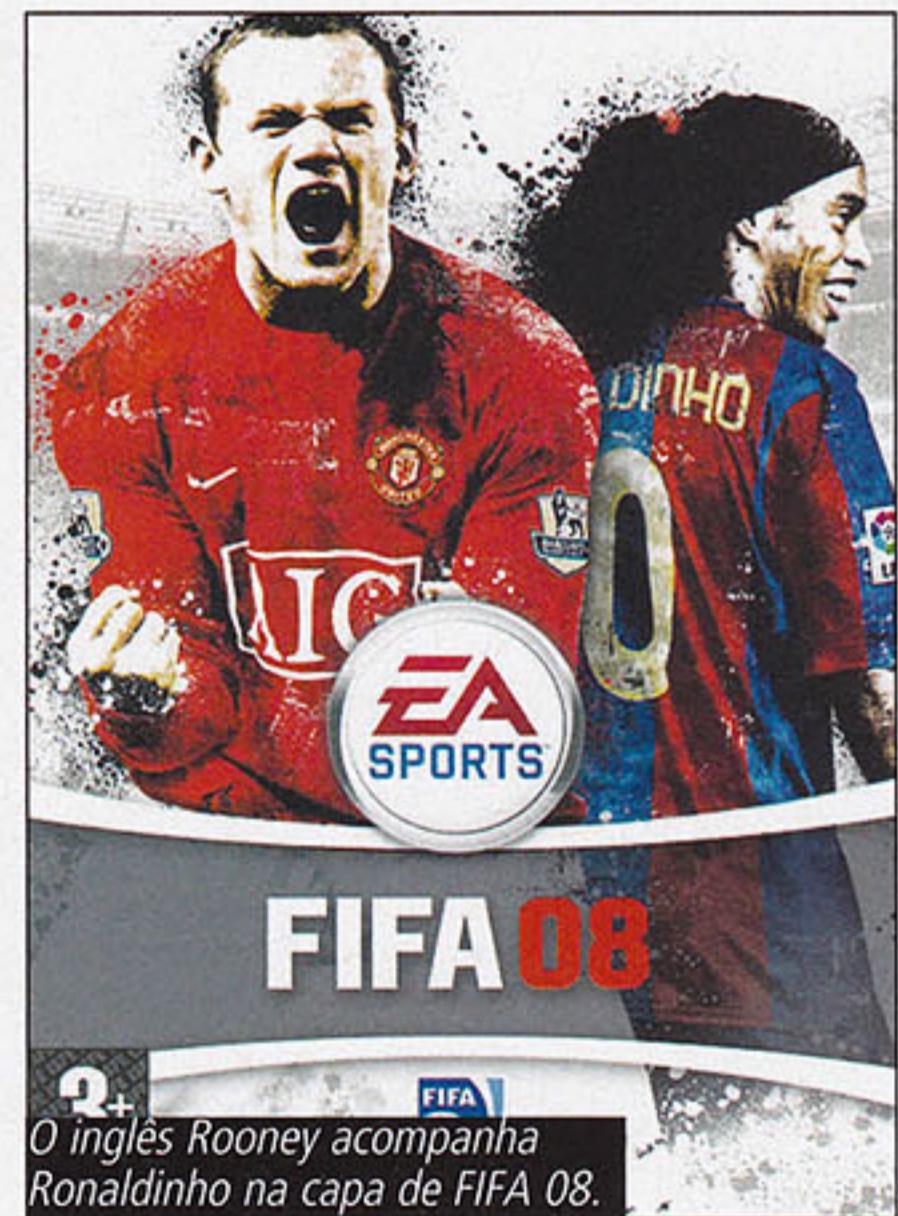
Uso da câmera

Já acontecia em *Virtua Tennis* e acontecerá na versão do X360 de *Winning Eleven 2008*. Você poderá colocar o seu rosto dentro do game e se tornar um boleiro virtual. Com a câmera Live

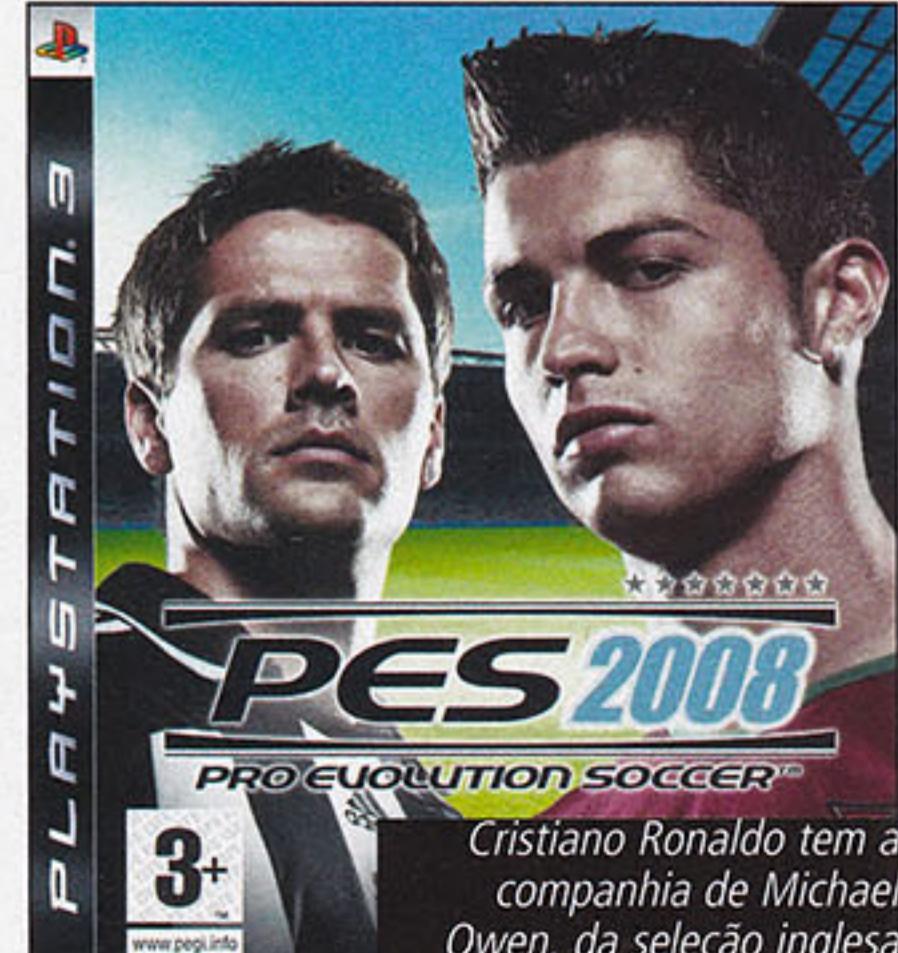
Vision, será possível "fotografar" todos os ângulos do seu rosto e o game se encarrega de "tridimensionalizá-lo". Desse modo, você montará um time com todos os seus amigos e os verá realizando jogadas que eles não têm habilidade para fazer na vida real. Além disso, esse modo fará com que times que não estejam no game sejam incluídos – basta pegar a imagem de cada jogador no site oficial do clube e trazer para o game.

ATLETAS EM EVIDÊNCIA

♦ No mundo do futebol, jogador bom é o que dá dinheiro para as empresas. Para falar a verdade, o direito de imagem de alguns craques da bola vale mais do que os seus passes. E claro que, ao aparecerem em um outdoor ou na capa de um game, a tendência é aumentar as vendas do produto. Portanto, colocar Cristiano Ronaldo, do Manchester United e da seleção portuguesa, em *Winning Eleven 2008*, e Ronaldinho Gaúcho, do Barcelona e da seleção brasileira, em *FIFA 08* é uma grande jogada de marketing que aumentará as vendas dos dois títulos.



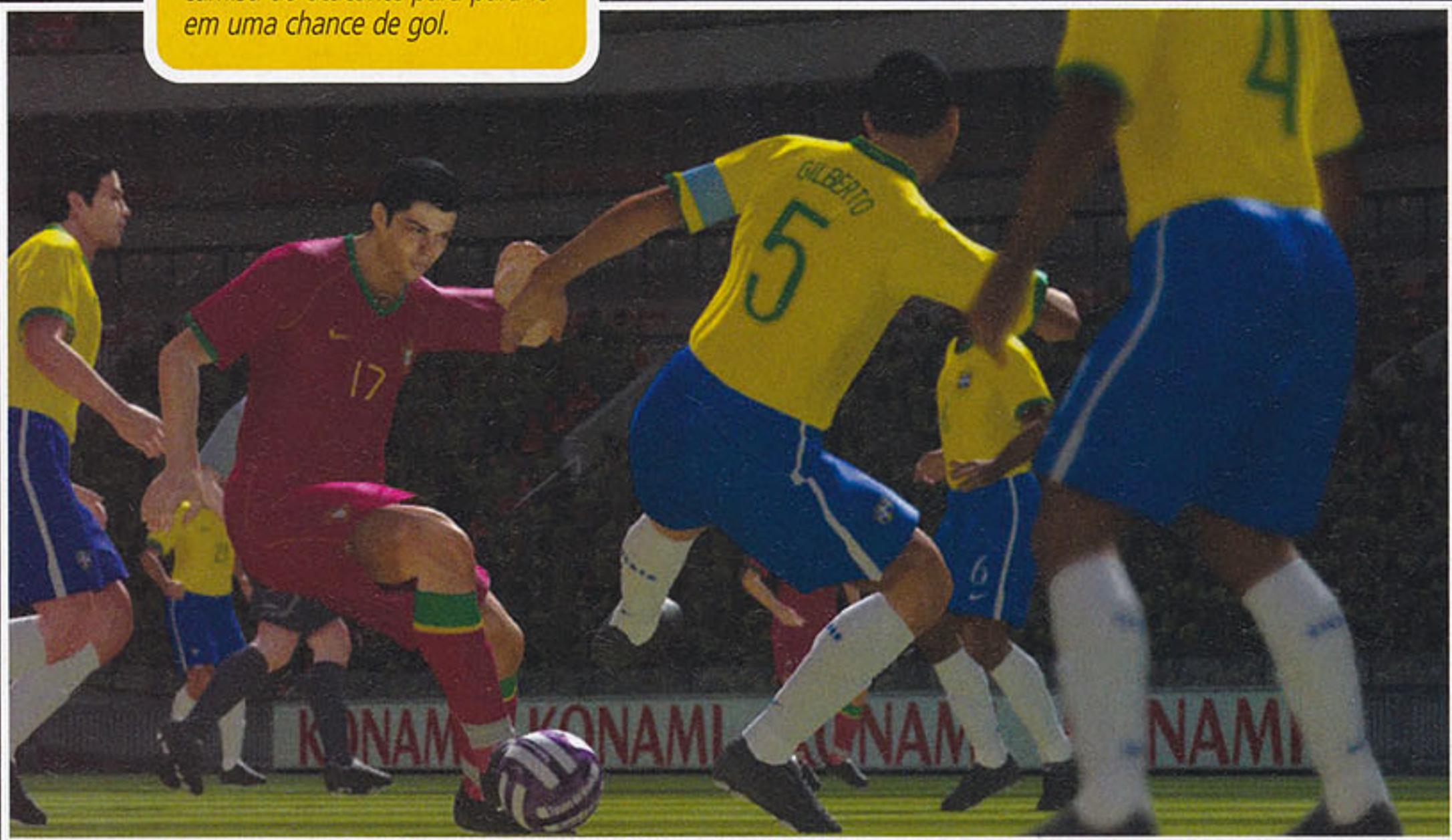
Aproveitando a capacidade gráfica da nova geração, os gramados dos estádios sofrerão com as mudanças climáticas. Prepare-se para jogar futebol na lama em locais onde a grama não é bem cuidada.



PLAYSTATION 3
PES 2008
PRO EVOLUTION SOCCER
Cristiano Ronaldo tem a companhia de Michael Owen, da seleção inglesa



Com uma Inteligência Artificial mais precisa, os jogadores tomarão decisões sozinhos. Muitos deles irão se jogar para simular uma falta ou puxar a camisa do atacante para pará-lo em uma chance de gol.



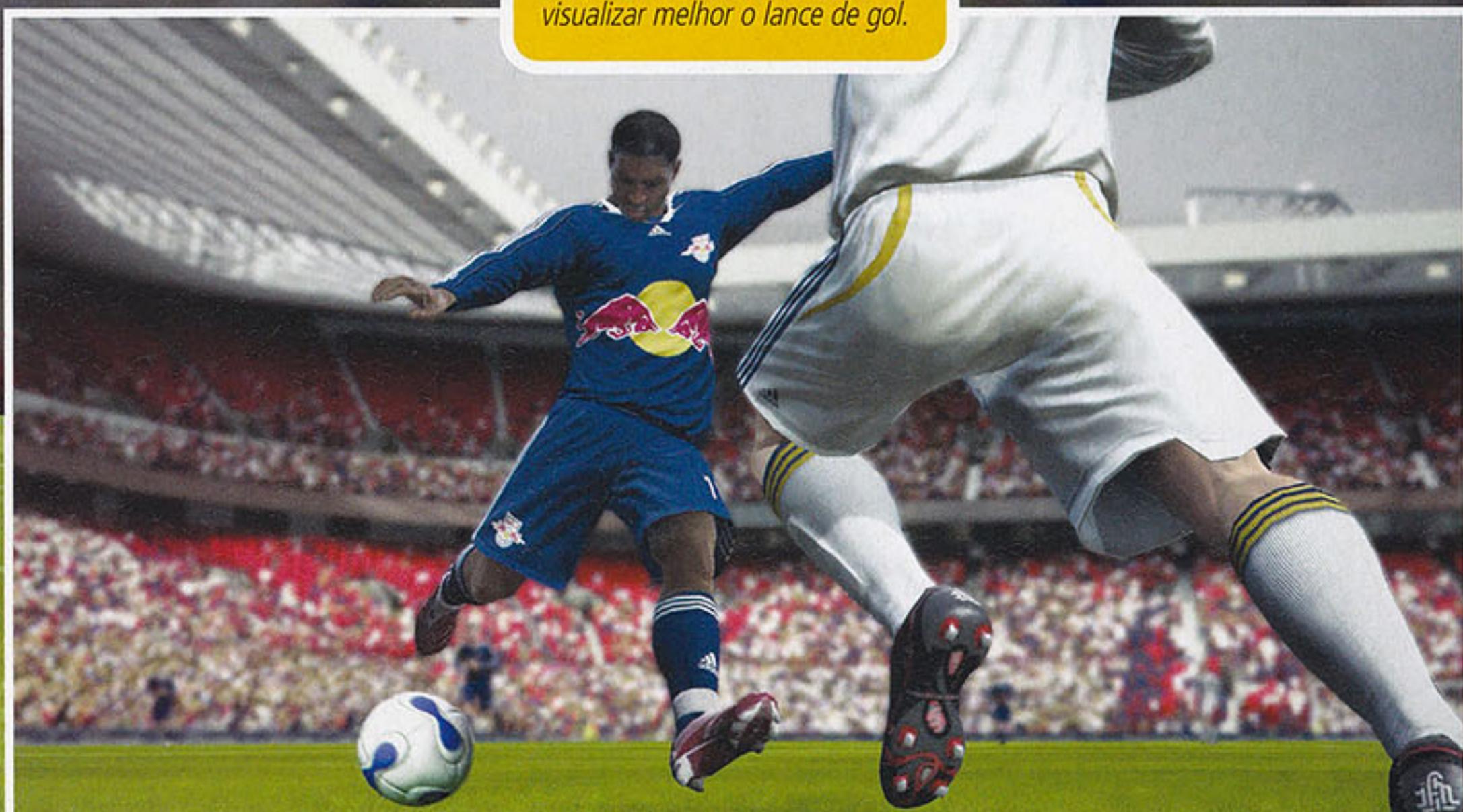
Jogadores "marrentos"

Outra possibilidade que os processadores dos consoles de nova geração permitiram foi criar jogadores mais inteligentes, que podem tomar decisões próprias em benefício do time. Tanto em *FIFA 08*, quanto em *Winning Eleven 2008*, a Inteligência Artificial foi a parte mais desenvolvida pelas respectivas produtoras.

Com os jogadores "pensando" melhor, não acontecerá mais casos de zagueiros marcarem os atacantes de costas nem dos laterais pararem na defesa durante um contra-ataque. Eles agirão conforme a jogada e a mentalidade (ataque mais agressivo ou defesa fechada, por exemplo) impostas pelo técnico – no caso, você. Com isso, as partidas serão totalmente imprevisíveis, como acontece com o futebol que assistimos na televisão aos domingos.

Essa realidade, no entanto, tem um preço. Como em um filme de ficção científica, a Inteligência Artificial poderá se

O modo Be A Pro de *FIFA 08* terá uma câmera inédita em games de futebol. Na defesa, ela se afasta para que você enxergue todo o campo e, no ataque, ela se aproximar para visualizar melhor o lance de gol.



MUITOS TIMES E LIGAS

TIMES QUE ESTARÃO NA MASTER LEAGUE DE WINNING ELEVEN 2008

O game da Konami nunca conseguiu obter a licença de muitos clubes. Mas em 2008, ela aumentou o número de times oficiais. Confira:

- Bayern München - Alemanha
- Anderlecht1 - Bélgica Club Brugge - Bélgica
- Dinamo Zagreb - Croácia
- Copenhagen - Dinamarca
- HJK Helsinki - Finlândia
- Olympiacos - Grécia
- Panathinaikos - Grécia
- AEK Athens - Grécia
- Rosenborg - Noruega
- Wista Kraków - Polônia
- Benfica - Portugal Porto - Portugal
- Sporting Lisbon - Portugal
- Spartak Moscow - Rússia
- Lokomotiv Moscow - Rússia
- Red Star Belgrade - Sérvia
- Celtic - Escócia Rangers - Escócia
- AIK Solna - Suécia Hammarby - Suécia
- Helsingborg - Suécia Göteborg - Suécia
- Besiktas - Turquia Fenerbahçe - Turquia
- Galatasaray - Turquia
- Dynamo Kiev - Ucrânia
- Basel - Suíça
- Boca Juniors - Argentina
- River Plate - Argentina
- Internacional - Brasil São Paulo - Brasil
- Newcastle United - Inglaterra
- Tottenham Hotspur - Inglaterra

TODAS AS LIGAS DE *FIFA 08*

Por outro lado, a série de futebol da EA sempre contou com times oficiais dos quatro cantos do planeta. Em 2008, são 620 times, 30 ligas e 1.500 jogadores licenciados. Confira:

- Hyundai A-League - Austrália
- Austrian Bundesliga - Áustria
- Belgian Jupiler League - Bélgica
- Campeonato Brasileiro - Brasil
- Czech Gambrinus Liga - República Tcheca
- Danish Superligaen - Dinamarca
- Dutch Eredivisie - Holanda
- English Premier League - Inglaterra
- English Football League
- Championship 2a - Inglaterra
- English Football League One 2b - Inglaterra
- English Football League Two 2c - Inglaterra
- French Ligue 1 - França
- French Ligue 2 - França
- German Bundesliga 1 - Alemanha
- German Bundesliga 2 - Alemanha
- FAI Premier Division - Irlanda
- Italian Serie A - Itália Italian Serie B - Itália
- Korean K-League - Coreia do Sul
- Major League Soccer - Estados Unidos
- Primera División de México - México
- Norwegian Tippeligaen - Noruega
- Polish Orange Ekstraklasa - Polônia
- Portuguese BWINLIGA - Portugal
- Scottish Premier League - Escócia
- Spanish Primera División - Espanha
- Spanish Segunda División - Espanha
- Swedish Allsvenskan - Suécia
- Swiss Axpo Super League - Suíça
- Turkcell Super League - Turquia

criada uma nova câmera que faz o game ficar no estilo de terceira pessoa. Ela acompanha a ação: quando você estiver na defesa, ela mostrará todo o campo, permitindo visualizar onde a bola se encontra para que a marcação seja mais fácil; no ataque, você terá uma visão com mais ação (segundo os produtores, uma câmera mais dramática), permitindo observar as brechas da defesa adversária e poder chutar ao gol com perfeição. Mas o modo Be A Pro fica mais interessante durante um ataque individual. Nele, ao entrar na área para driblar os marcadores, a câmera se aproxima do atleta que você controla, deixando o ângulo igual ao de *Gears of War* quando os soldados correm para se proteger dos tiros. Essa câmera de filme de ação faz a sua adrenalina aumentar antes de tentar marcar um golaço.

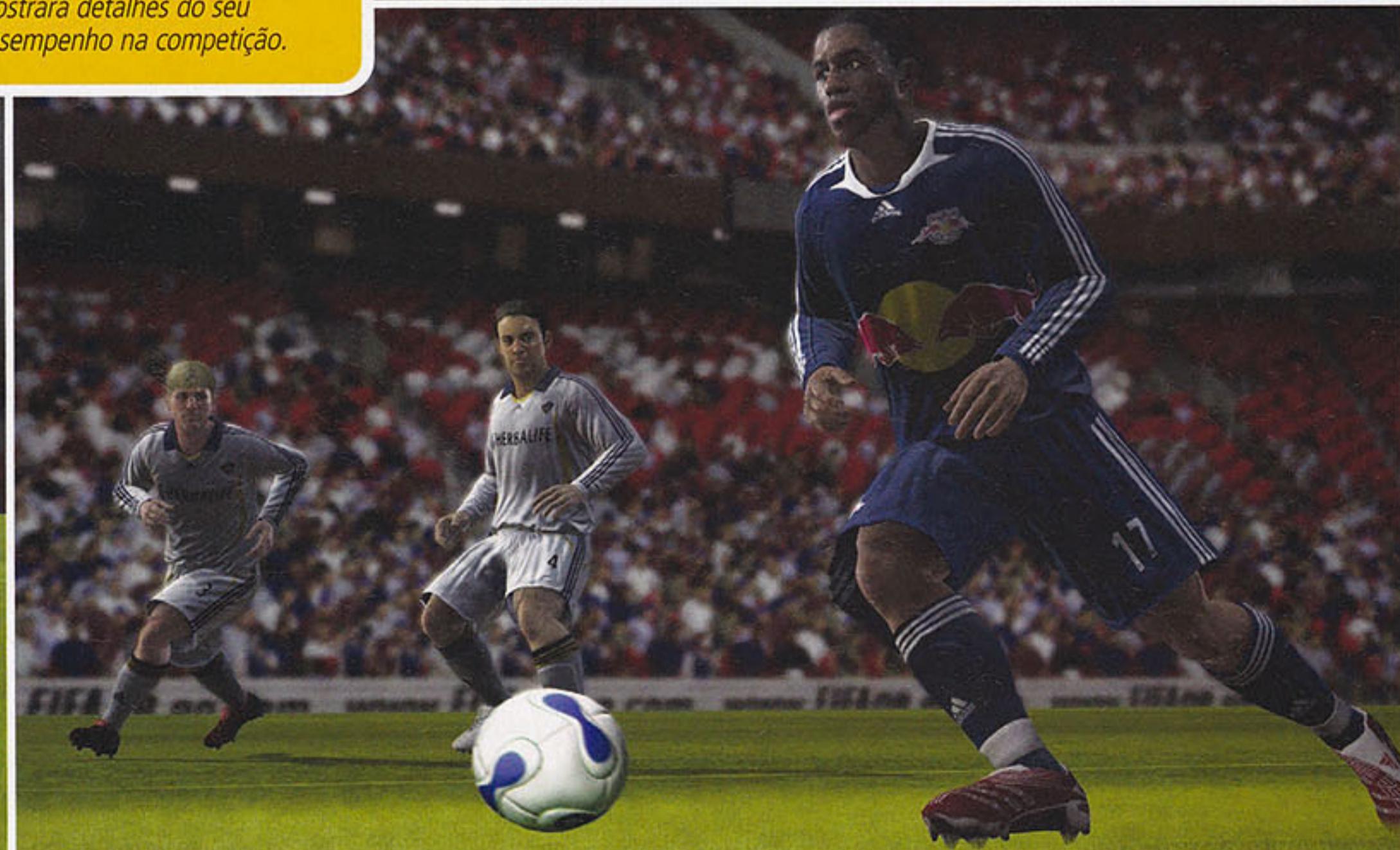
Decida quem vence o duelo

Com todas as novas características, fica difícil decidir quem vencerá este clássico do futebol virtual. Vale lembrar, ainda, que tanto *FIFA 08* quanto *Winning Eleven 2008* trazem modos online emocionantes. O game da Konami terá um ranking na internet que computará todas as vitórias e derrotas, revelando o melhor jogador do planeta. Do outro lado, *FIFA 08* aposta em partidas com cinco jogadores (você e mais quatro amigos) para cada lado do campo. Algo que, segundo a EA, preparará o jogador para futuras partidas de 11 contra 11 pela internet.

Agora é por sua conta. Pegue os dois games, jogue muitas partidas e veja de qual você gosta mais. Afinal, quem decidirá o ganhador dessa competição é você.



FIFA 08 (abaixo) permitirá partidas online com até cinco jogadores de cada lado. Winning Eleven 2008 (acima) terá um ranking na internet que mostrará detalhes do seu desempenho na competição.



MÚSICAS DO FUTEBOL

No futebol da EA, músicas de muito bom gosto embalam a pelada. Para a versão de 2008, a produtora aumentou a trilha sonora, colocando bandas e cantores dos quatro cantos do mundo.

- **Afrique** - Tumi And The Volume (África do Sul)
- **Ali In The Jungle** - The Hours (Reino Unido)
- **All My Heroes Are Weirdos** - !!! (Estados Unidos)
- **Born To Run** - K-Os (Canadá)
- **Bum Like You** - Robyn (Suécia)
- **Butterfly** - Superbus (França)
- **Clash** - Junkie XL (Holanda)
- **Closer** - Travis (Reino Unido)
- **Culture, Color, Money, Beauty** - Tigarah (Japão)
- **Direct Hit** - Art Brut (Reino Unido)
- **Do Ya** - Dover (Espanha)
- **Don't Give Up** - Noisettes (Reino Unido)
- **Don't Let Go** - Pacha Massive (Estados Unidos)
- **Drama Queen** - Switches (Reino Unido)
- **El Microfono** - Mexican Institute of Sound (MIS) (México)
- **Endlich Ein Grund Zur Panik** - Wir Sind Helden (Alemanha)
- **Fa-Fa-Fa** - Datarock (Noruega)
- **Fall Into Place** - Apartment (Reino Unido)
- **Fever Fever** - Melody Club (Suécia)
- **From Extremely Far Away** - CAMP (Suíça)
- **Goodbye Mr. A** - The Hoosiers (Reino Unido)
- **Human** - Carpark North (Dinamarca)
- **I Believe** - Simian Mobile Disco (Reino Unido)
- **I'm Sorry** - Madness, com participação de Sway and Baby Blue (Reino Unido)
- **Into The Light** - Heroes & Zeroes (Noruega)
- **Love Abuse** - Lukas Kasha (Noruega)
- **Malemolencia** - CeU (Brasil)
- **Monster** - The Automatic Automatic (País de Gales)
- **More** - The Tellers (Bélgica)
- **Off The Hook** - CSS (Brasil)
- **Out of Control (State of Emotion)** - Kenna (Etiópia)
- **Paces** - Aterciopelados (Colômbia)
- **Pogo** - Digitalism (Alemanha)
- **Que Lloren** - Ivy Queen (Porto Rico)
- **Silikon** - Modeselektor, com participação de Sasha Perera (Alemanha)
- **Sketches (20 Something Life)** - La Rocca (República da Irlanda)
- **Sly** - The Cat Empire (Austrália)
- **Solta o Frango** - Bonde do Rolê (Brasil)
- **Static** - Planet Funk (Itália)
- **The Core** - Babamars (França)
- **The Unshockable** - Maximo Park (Reino Unido)
- **Toura Toura: Nav Deep Remix** - Cheb i Sebbah (Argélia)
- **Unglued** - Jupiter One (Estados Unidos)
- **Wake Up The Town** - Rocky Dawuni (República de Gana)
- **Wanna Fly** - Vassy (Austrália)
- **We Might Fall Apart** - Disco Esemble (Finlândia)
- **Were You Thinking Of Me?** - Yonderboi (Hungria)
- **What Planet You On?** - Bodyrox, com participação de Luciana (Reino Unido)
- **You Will Find A Way** - Santogold (Estados Unidos)
- **Young Folks** - Peter Bjorn and John (Suécia)



HOUSE GAMES

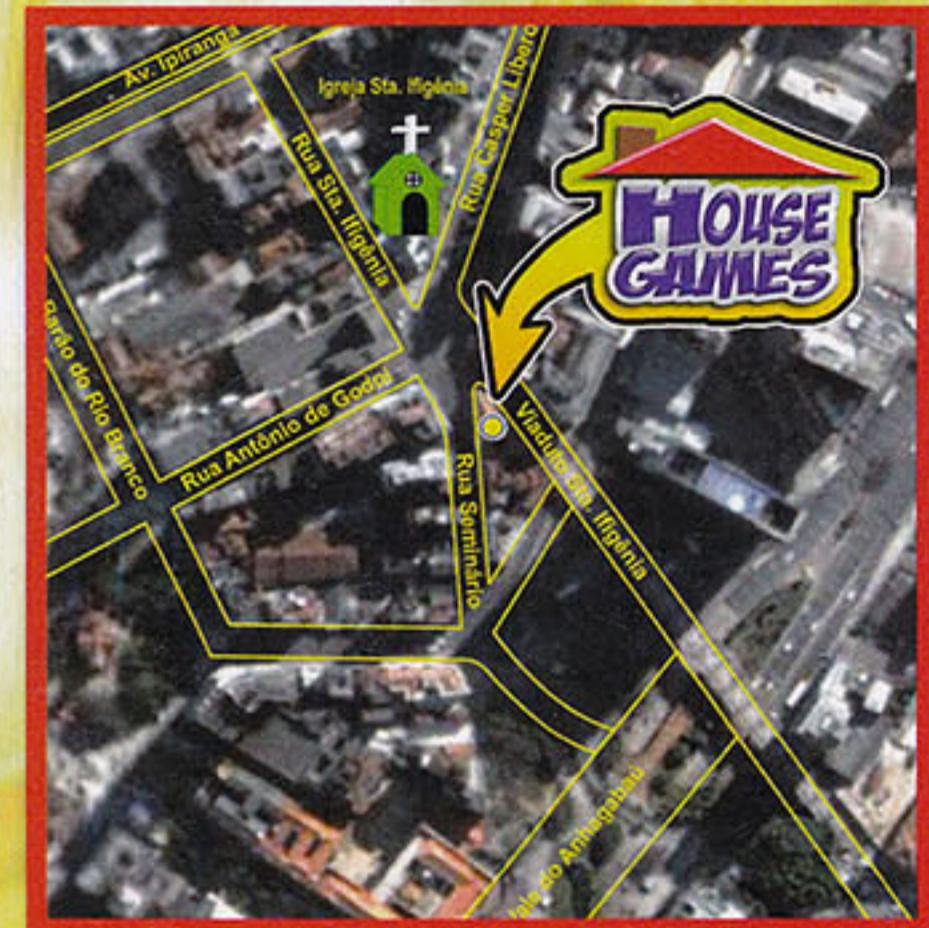
TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

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



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

CONFIRA NOSSA LINHA COMPLETA DE ACESSÓRIOS



FINANCIAMOS EM ATÉ 3x S/JUROS OU ATÉ 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

ARTE NOS GAMES



HALO 3

Master Chief está pronto para terminar a luta no Xbox 360. Esta e outras ilustrações você encontra em

A Arte dos

Videogames, um livro de 200 páginas contendo belíssimas imagens de mais de 45 jogos. Venda pelos telefones (11) 3038-5050 (São Paulo) e 0800-557667 (outras cidades), ou no site www.europanet.com.br/games.



Para cada interesse, uma



Há 20 anos, a melhor revista para você se inspirar em jardinagem, paisagismo e casa de campo. Tudo muito bem explicadinho para você não correr o risco de errar.



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



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



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



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



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



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



Reportagens sobre sistemas operacionais, softwares, segurança, testes de hardware, comparativos e tudo que o usuário avançado precisa saber para manter-se sempre atualizado.

Todo mês nas bancas, pelo fone 0800 55 76 67

revista de alta qualidade



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



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



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



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



XBOX 360 é a Revista Oficial do Xbox no Brasil. Traz cem páginas de conteúdo exclusivo sobre o videogame da Microsoft. Previews, análises antecipadas dos lançamentos e dicas.



A única revista brasileira feita para webmasters, webdesigners e programadores de Internet. No site você pode baixar os softwares citados na revista, dezenas de scripts e programas úteis.

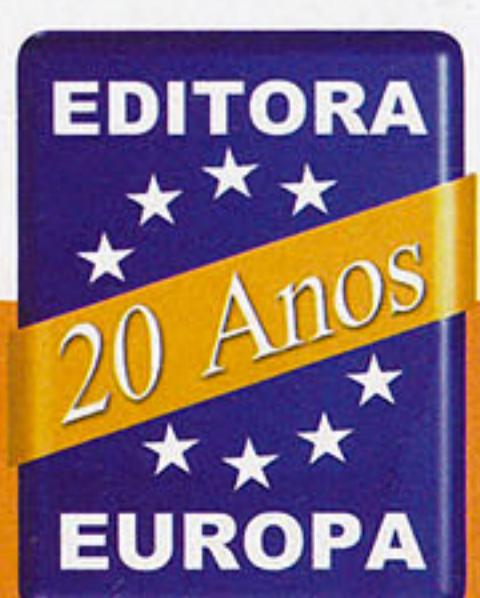


A Vídeo Som é a bíblia dos eletroeletrônicos. Leitura obrigatória para aficionados e formadores de opinião sobre som, home theater, tecnologia digital, TV e informática.



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

ou no site www.europenet.com.br





A febre do GAMESCORE

Para alguns jogadores, bater um recorde entre amigos é coisa do passado: agora, a moda é jogar para obter as Conquistas do Xbox 360 e, com essa pontuação, ter o melhor Gamerscore do planeta

Por MATHEUS BOURG

Conquistas, Achievements e Gamerscore. De uns tempos para cá, estas são as palavras que reúnem milhares de jogadores na Xbox Live com um único objetivo em comum: quebrar recordes e arrecadar pontos. A tríade faz referência a uma ambiciosa campanha de marketing que, iniciada junto ao lançamento do Xbox 360 nos EUA, em 2005, atingiu uma popularidade inimaginável e já rendeu elogios até mesmo por parte de concorrentes como a Nintendo e, mais recentemente, a Sony. A Microsoft, de seu reduto em Redmond, Washington, se diz surpreendida pelo sucesso desta campanha: de uns tempos para cá precisou rever sua política e mudar as regras da brincadeira.

Achievements	
	1. Hong Kong Marketplace Completed Complete the Hong Kong Marketplace level on any Difficulty setting.
	2. Tai O Completed Complete the Tai O level on any Difficulty setting.
	3. The Mega Restaurant Completed Complete The Mega Restaurant level on any Difficulty setting.
	4. Zakarov's Penthouse Completed Complete the Zakarov's Penthouse level on any Difficulty setting.
	5. Chicago History Museum Completed Complete the Chicago History Museum level on any Difficulty setting.
	6. Slums of Kowloon Completed Complete the Slums of Kowloon level on any Difficulty setting.

As conquistas massageiam o ego dos jogadores

A idéia envolvendo a habilitação do Gamerscore no perfil de um usuário da Xbox Live surgiu poucos meses antes do lançamento do aparelho no Ocidente e foi fruto de uma "brainstorm" – tempestade de idéias, em inglês – proposta pelo time comandado por Aaron Greenberg, o gerente de produto das marcas Xbox 360 e Xbox Live.

"Você pode comparar isso tudo com a sensação de chegar a um restaurante a bordo de um Lamborghini. As pessoas olham e pensam 'Nossa, este cara deve ser alguém'"

Cliff Bleszinski, produtor de *Gears of War*

"Você nunca sabe como o público reagirá a esse tipo de coisa, mas ficamos muito satisfeitos quando o sistema decolou. A comunidade de jogadores é louca a respeito disso", observa o executivo, que, a princípio, desconfiava do suposto sucesso da iniciativa.

Quem compartilha desta mesma opinião é o descolado produtor de *Gears of War*, Cliff Bleszinski. Em certa ocasião, quando

questionado acerca de sua opinião a respeito desta funcionalidade, o sujeito não mediou palavras. "É coisa para nerds, cara! Você pode comparar isso tudo com a sensação de chegar a um restaurante a bordo de um Lamborghini. As pessoas olham e pensam 'nossa, este cara deve ser alguém'". De acordo com Cliff, a rede virtual do X360 transformou as Conquistas em um objeto de desejo e inveja – e é justamente por causa disto que elas fazem tanto sucesso.

Como tudo funciona

Atualmente, a Microsoft obriga cada desenvolvedor a adicionar 1.000 pontos de Gamerscore em seus jogos, caso seja um game em disco, e 200 pontos caso trate-se de um jogo distribuído pela Live Arcade. "Obriga?", você pode se questionar. Sim, e a companhia é relativamente séria quanto ao trabalho dos desenvolvedores no que diz respeito a criação e implementação dos desafios. Segundo Sarah Chudley, uma das produtoras da Bizarre Creations, a fabricante do console não interfere em nenhuma etapa deste processo, mas faz questão de frisar que toda essa quantidade de pontos deve, de fato, existir.

De uns tempos para cá, entretanto, notou-se a necessidade de modificar a política em relação ao sistema e permitir que os desenvolvedores ultrapassem a barreira



O Gamertag, onde
fica pontuado o
Gamerscore, é seu
cartão de visitas na
rede Xbox Live

Xbox LIVE Achievements Summary

[Back to Gamer Profile](#)

Game(s) Played	137	91
Gamerscore	14605	12087
BioShock DarthMaulBR Last Played Online: 9/2/2007	140 of 1000 G 14 of 50 Achievements	0 of 1000 G 0 of 50 Achievements
Space Giraffe DarthMaulBR Last Played Online: 9/1/2007	0 of 200 G 0 of 12 Achievements	0 of 200 G 0 of 12 Achievements
Street Trace:NYC DarthMaulBR Last Played Online: 9/1/2007	0 of 200 G 0 of 12 Achievements	0 of 200 G 0 of 12 Achievements

Cada game do X360 tem 1.000 pontos de conquista para serem desbloqueados e aumentar o Gamescore

definida a partir do lançamento do X360. Agora, enquanto cada jogo em disco pode receber até 250 pontos adicionais, cada jogo da Live Arcade pode desfrutar de pacotes que contenham até 50 novos pontos. Games como *Oblivion* e *Small Arms* são exemplos recentes da novidade – o primeiro com a expansão *The Shivering Isles*, e o segundo com a adição de cenários e personagens ao jogo de luta.

As recompensas existem

Muitos jogadores torcem o nariz para essa fixação pelo Gamerscore, mas a verdade é que muitos sequer sabem que os pontos podem ser revertidos em recompensas, por assim dizer, reais. Que o diga os usuários cujas residências são localizadas nos EUA: neste caso, o pioneiro programa Xbox Rewards é

quem faz as honras de converter pontos em prêmios de verdade. Sob o mantra de que “chegou a hora de receber algo em troca por todo o seu esforço destinado à jogatina”, a campanha realizada pela Microsoft consiste na realização de diversos eventos e desafios virtuais envolvendo as famigeradas Conquistas.

Desde a sua estréia na rede, entretanto, o Xbox Rewards só contemplou os seus participantes com um acontecimento batizado de The Old Spice Experience. O desafio era simples e exigia que os participantes elevassem o seu Gamerscore em 1.500 pontos até uma determinada data. Aos premiados, nada menos que Microsoft Points (a moeda virtual do Xbox 360) e jogos da Live Arcade, como *Contra*. Pouco se sabe sobre os motivos que levaram a brincadeira a estacionar no tempo – desde maio deste ano, por exemplo, não houve sinal de uma nova rodada. Estima-se que a procura foi tão grande que a Microsoft precisou pensar duas vezes antes de repetir a dose, mas a companhia garante que tentará de novo.

Por outro lado, há quem alegue não haver qualquer interesse em ganhar recompensas físicas em troca das peripécias virtuais – é o caso de jogadores como o paulista Gabriel Cantareira, que na Live é conhecido como Tio Shadow. Para ele, o verdadeiro sentido do sistema está na possibilidade de o próprio jogador acompanhar seus recordes e quebrar

A MELHOR CONQUISTA

- Matar o General RAAM no Insane, em *Gears of War*; finalizar *Call of Duty 3* na dificuldade veterana. Todas estas conquistas são fachinhas perto da mais nova invenção da Splitreasion. Voltada ao público feminino, a peça íntima com os dizeres “Achievement Locked” (ou Conquista Bloqueada, em português) tem tudo para fazer a cabeça do povo que só quer saber de correr atrás de pontos. Custando cerca de US\$ 13, a calcinha só deixa uma dúvida: será que a sua namorada toparia usar?



DarthMaulBR



Scofield BR



GANHE PONTOS NA FAIXA

• Querendo dar um “upgrade” no seu Gamerscore? Sem problemas. A GameMaster conversou com jogadores na Xbox Live com o objetivo de montar uma lista com os dez melhores e piores jogos para descolar Conquistas com o pé nas costas. Confira o resultado:

CONQUISTAS NA MÃO

- King Kong
- Fuzion Frenzy 2
- Fight Night Round 3
- NBA 2K6
- FIFA 06: Road to World Cup
- NBA Street Homecourt
- Teenage Mutant Ninja Turtles
- Shrek The Third
- Viva Piñata
- Amped 3

MANTENHA DISTÂNCIA

- Dead or Alive Xtreme 2
- Crackdown
- Command & Conquer 3
- Bomberman: Act Zero
- Call of Duty 2
- Final Fantasy XI
- Perfect Dark Zero
- Bullet Witch
- F.E.A.R.
- Rumble Roses XX

No caso de *Bomberman*, a dificuldade está em agüentar a dor de jogar o game durante o mínimo de tempo para desbloquear mesmo que apenas uma Conquista. Se depender da qualidade da obra, a missão é basicamente impossível.

seus limites. “Pessoalmente, eu não ligo muito para os pontos”, explica. “Acho bem mais legal ter uma Conquista de 20 pontos por ter terminado um jogo em uma dificuldade máxima, por exemplo, do que ter os 1.000 pontos de jogos como *Fight Night Round 3*, que são fáceis.”

Essa linha de pensamento, no entanto, traz à tona o que pode ser o ponto fraco de todo o misticismo envolvendo a brincadeira, que já se garante como uma nova modalidade de status virtual. Como muitos jogadores aproveitam-se de jogos com desafios fáceis apenas para descolar pontos com maior facilidade, torna-se complicado analisar a competência de um usuário tendo em vista apenas este aspecto. Em outras palavras, isto significa que um Gamerscore relativamente baixo pode envolver Conquistas muito mais suadas do que um outro exorbitante, como um dos mais procurados nos EUA, cujo número de pontos já ultrapassou a casa dos 200 mil.

Sufoor

	Rep	★★★
G	203105	
Zone	Recreation	

O seu RG da live destaca seus pontos e conquistas

O rei das conquistas

Bruno não esperava, mas seu pseudônimo na Live tornou-se figura carimbada entre os jogadores que apreciam o status criado em torno das Conquistas

Desde dezembro de 2006, quando a Microsoft entrou na nova geração de consoles com o Xbox 360, o carioca Bruno Lourenço, dono do Gamertag BCLourenco, 27 anos, resolveu levar a sério uma das novidades mais inusitadas que ele fez questão de acompanhar desde a estréia do aparelho: o sistema de recompensas que premia o jogador em respeito aos seus recordes e às suas proezas realizadas nos mais variados jogos. Os Achievements – ou Conquistas, como os desafios são conhecidos por aqui – tornaram a vida virtual de Bruno um tanto quanto movimentada. Isso porque o cara, desde que entrou de cabeça no “lado verde da força”, exibe a maior pontuação já registrada no que diz respeito aos usuários que acessam a Xbox Live e afirmam ser brasileiros.

A GameMaster conversou com ele para descobrir um pouco mais sobre uma das figuras mais badaladas da Xbox Live.

GM – Quando surgiu seu interesse pelo mundo dos jogos?

BL – Começou quando eu era pequeno, quando meu pai me apresentou ao revolucionário “telejogo” da época dele. A partir daí, tive acesso a todos os consoles que foram lançados até hoje.

GM – E, em particular, pelo Xbox 360?

BL – Eu queria um videogame da nova geração e fiz uma boa pesquisa pela internet – foi assim que achei informações sobre o X360 que me agradaram muito: a Live com todas as suas funcionalidades,

por assim dizer, e também o fato de que cada jogo tinhamilhares de pontos que podiam ser acumulados em sua Gamertag. Quando descobri isso, foi paixão à primeira vista. Passei a jogar atrás desses pontos e não mais em zerar um jogo apenas por zerar.

GM – Então esse foi o principal motivo pelo qual você escolheu o console? Se as conquistas não existissem, isso mudaria a sua visão em relação ao aparelho?

BL – Confesso que sim. Se esse sistema não existisse, eu provavelmente manteria a minha fama de “sonysta” – tenho PSone, Play 2 e agora seria a vez do PlayStation 3. Talvez eu até comprasse o Xbox 360, mas ao primeiro sinal de problemas,

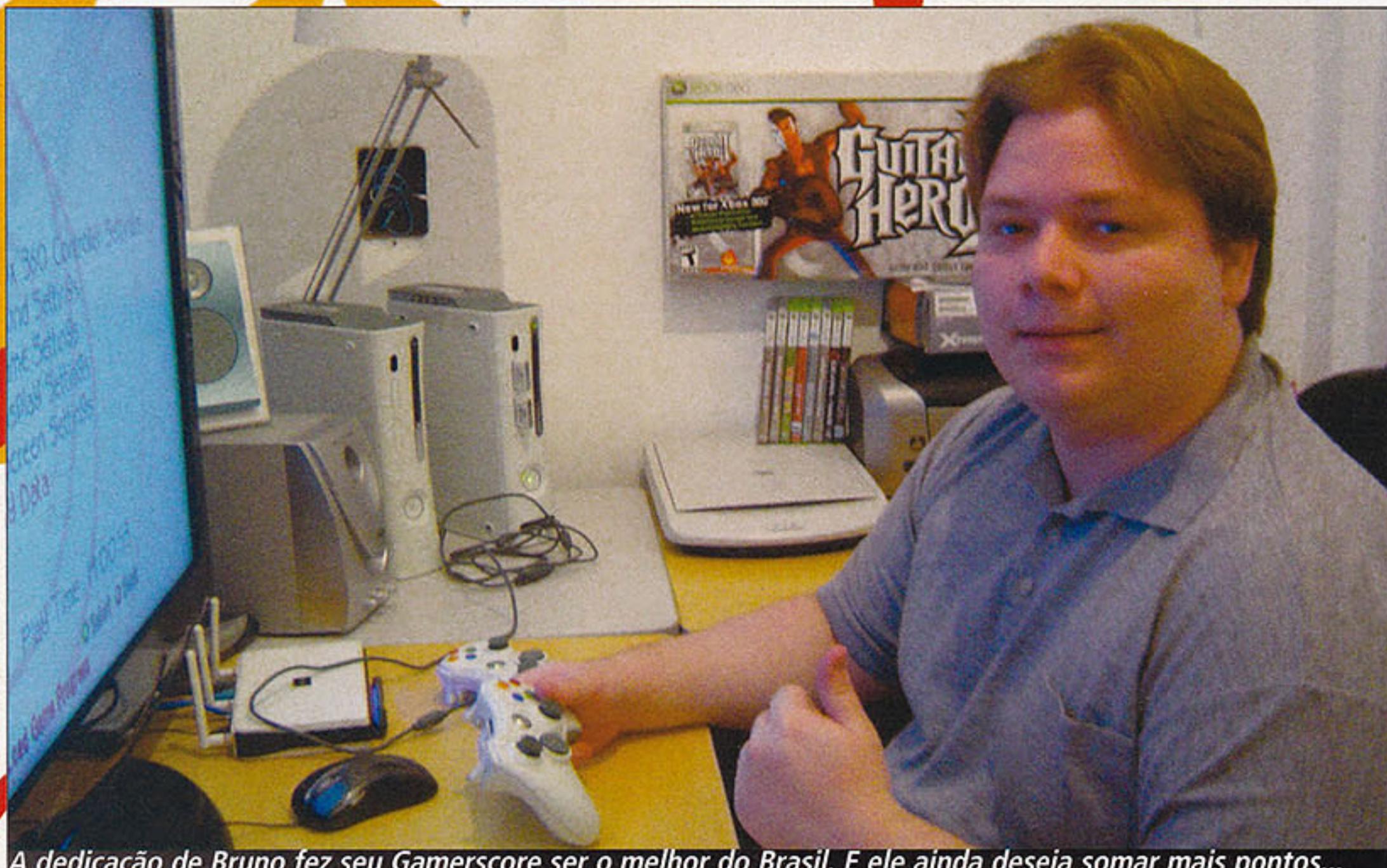
Bruno faz questão de deixar de lado o estereótipo criado em torno do seu perfil online: de nerd, o cara garante não ter nada

BCLourenco

	Rep	★★★★★
G	64382	
Zone	Recreation	

Bruno suou para conquistar mais de 64 mil pontos na Live





A dedicação de Bruno fez seu Gamerscore ser o melhor do Brasil. E ele ainda deseja somar mais pontos...

como o das três luzes vermelhas, eu já teria pulado para a concorrência. Hoje, por conta das Conquistas, eu posso dizer que não largo mais o console por nada nesse mundo. Posso até comprar os outros videogames só para ver o que eles têm a oferecer, para me divertir, mas o oficial continuará sendo o da Microsoft.

GM – E você acha que os outros jogadores compartilham dessa opinião?

BL – Tenho certeza de que sim, até mesmo pelo fato de que quem perde um console de R\$ 3 mil não compra a mesma máquina novamente sabendo que corre o risco de perdê-la outra vez. Você não quer abrir mão dos pontos que acumulou, dos amigos que ganhou na Live, dos lançamentos exclusivos. As Conquistas podem não ser o principal motivo para algumas pessoas, mas, certamente, são consideradas quando o assunto é migrar para uma outra plataforma.

GM – Quanto tempo você imagina ter gasto para conseguir a pontuação atual

do seu Gamerscore, de cerca de 65 mil pontos?

BL – Levei, mais ou menos oito meses, que é o tempo que eu estou com o console. Mas aí você tem que ver que eu não jogo muito durante a semana. A vida é muito agitada com o trabalho, com a família... tudo é uma questão de prioridade – os pontos eu posso dizer que consegui, em grande

“Tenho muitos inimigos na Live pois ninguém acredita que eu tenha conseguido todos estes pontos. Acham que eu sou um nerd ou que não faço nada da vida”

parte, jogando nos finais de semana. Sou do Rio de Janeiro e, acredite, não gosto de ir à praia. Então, eu até prefiro ficar em casa jogando ou freqüentar churrascos com amigos e jantar com a minha esposa. Isso sim é prioridade na minha vida.

GM – Mas você acha que essa é a imagem passada a outros jogadores que acessam a Live e não o conhecem direito?

BL – Tenho certeza de que não. Alguns amigos comentam que eu tenho muitos inimigos na Live pois ninguém acredita que eu tenha conseguido todos estes pontos. Acham que eu sou um nerd ou que não faço nada da vida

– muitos amigos meus chegaram a pensar assim quando não me conheciam. Hoje todos sabem e são prova viva de que eu tenho uma vida normal.

GM – Mas... você tem inimigos de verdade?

BL – Falo isso porque muitos jogadores se declaram contra mim em fóruns dos quais eu participo. Por outro lado, a minha lista de amigos na Live ficou pequena, pois eu costumo receber cerca de 50 pedidos por dia. Muitos querem pedir ajuda em um jogo, outros querem apenas saber como eu tenho um Gamerscore tão alto.

GM – E isso não o incomoda?

BL – Na maior parte do tempo, não. Tento atender a maioria dos pedidos de dicas, mas tem hora que você está jogando com os amigos e começam a pipocar dezenas de notificações pedindo bate-papo ou contato via MSN. Isso, sim, incomoda um pouco. Agora, tem alguns amigos que estão constantemente jogando online comigo.

GM – Seria uma espécie de “clube” de pessoas que se unem para realizar algumas Conquistas?

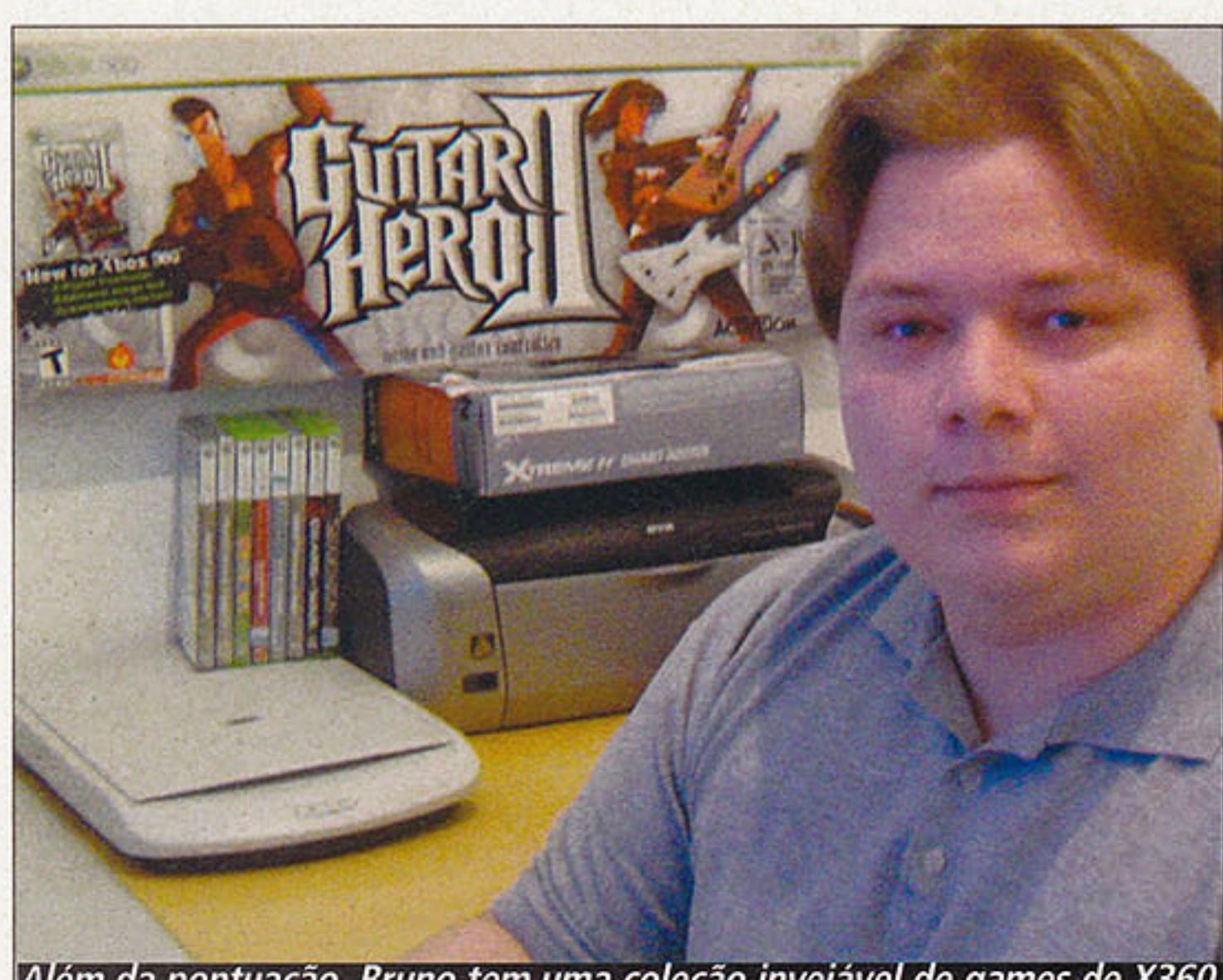
BL – Clube não é bem a palavra, mas existe, sim, um pessoal que se junta para formar salas online em que todos podem liberar as Conquistas de um determinado jogo – sem falar nos companheiros da Live que sempre dão uma mão para que você termine um game. O exemplo mais recente que eu tenho foi com o meu amigo “thml7”, que passou mais de quatro horas curtindo *Cabela’s Safari* comigo. Eu estava jogando na dificuldade Hard, modo no qual não era possível ver onde os animais estavam, e ele, no Easy, indicando a localização dos bichos e me passando as coordenadas exatas por bate-papo.

GM – Vale a pena tanto esforço por conta dos pontos? Ou existe algum jogo que você não testaria se não fosse por conta deste sistema?

BL – Não tenha dúvida. Pagar R\$ 170 para jogar *Cars* ou *Rayman Raving Rabbids* não foi fácil, mas boa parte dos pontos foi bem mais tranquilo de se obter. Ou eu pego o jogo emprestado com um amigo ou descolo via aluguel.

GM – A pergunta que não quer calar: o “BCLourenco” já desistiu de alguma Conquista por conta da dificuldade exagerada?

BL – Desistir não é bem a palavra (risos). Algumas são adiadas para um novo “ciclo de paciência”.



Além da pontuação, Bruno tem uma coleção invejável de games de X360

DOMINE O TEMPO
E TRANSFORME-SE NA ARMA DEFINITIVA



TIME SHIFT™

DEVAGAR... PARE! AGORA VOLTE NO TEMPO.



XBOX 360™ LIVE

POWERED BY
gameSpy.

PLAYSTATION 3

THE WAY

NVIDIA.

IT'S MEANT TO BE PLAYED™

SABER
INTERACTIVE

SIERRA™

© 2007 Sierra Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados. Projetado e desenvolvido pela Saber Interactive. TimeShift, Sierra e o logotipo da Sierra são marcas registradas ou de titularidade da Sierra Entertainment, Inc., nos EUA e/ou em outros países. GameSpy e o design "Powered by GameSpy" são marcas de titularidade de GameSpy Industries, Inc. Todos os direitos reservados. O logotipo da NVIDIA e o logotipo "The Way It's Meant to be Played" são marcas registradas ou de titularidade da NVIDIA Corporation nos EUA e/ou em outros países. "PlayStation", "PLAYSTATION" e o logotipo "PS" Family são marcas registradas da Sony Computer Entertainment, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e os logotipos Xbox são marcas de titularidade do grupo de empresas Microsoft. Todas as outras marcas pertencem aos seus respectivos proprietários.



REVIEW

Master Chief volta para quebrar tudo no final de uma das sagas mais famosas dos games. Só não vale chorar no final



Halo 3

Episódio final da trilogia supera expectativas e mostra que Master Chief é um ícone dos games

NOTA

Por NELSON ALVES JR.

10

Um final memorável para um jogo excepcional. Isso, meu chapa, é o que você terá quando terminar *Halo 3*, o desfecho da trilogia iniciada em 2001 que se tornou a maior franquia da Microsoft – só os dois primeiros episódios venderam quase 15 milhões de unidades juntos.

Como todo produto envolto em características superlativas, *Halo 3* não poderia ser apenas uma versão melhorada dos

episódios passados. A Bungie sabia muito bem disso e tomou todos os cuidados para que a parte final da saga fosse além de um visual bonitinho. Aliás, os fanáticos por gráficos, que gostam de comparações esdrúxulas, certamente sairão decepcionados. Já respondo de cara que *Halo 3* não é mais bonito que *Gears of War*. Sim, há beleza suficiente para fazer cair o queixo de muita gente, mas tudo é muito diferente da obra da Epic. A Bungie se preocupou em criar cenários imensos, rechear o ambiente com ação constante e lapidar a Inteligência Artificial a um nível absurdamente realista. Em suma, pode não ser mais bonito, mas é, definitivamente, melhor do que *Gears* na parte técnica. E já que comentei dos

cenários, saiba que a grandiosidade dos combates extrapalou todas as expectativas. O que era um confronto em *Halo 1* e *2*, agora se tornou uma guerra de proporções incomensuráveis. O quebra-pau rola em todos os pontos das fases, esteja você presente ou não. Se olhar para o céu, verá uma frota de naves – amigas e inimigas – lutando sem parar; observe ao redor, no chão, para presenciar tropas de soldados aliados se engalfinhando contra alienígenas. Em combates que envolvem veículos terrestres, a destruição que envolve o jogador é tamanha, que por vezes você se vê perdido no meio do fogo cruzado incessante. Você está em uma guerra que promete acabar com a Terra e, acredite, a Bungie conseguiu passar tal sensação de forma magistral.

...::FICHA TÉCNICA::: Plataforma :: X360 Produção :: Microsoft Desenvolvimento :: Bungie Gênero :: Ação Jogadores :: 1-4 (até 16 online)



E tudo fica melhor...

Depois que você fechar a boca, limpar a baba e voltar ao estado de consciência normal, começará a notar que o jogo evolui de tal forma que sua atenção será fissada até os créditos finais. Cada cenário do game traz confrontos maiores e mais envolventes. Quando você pensa que já viu de tudo, eis

que surge um dos momentos mais impressionantes não deste jogo, mas de todos da série: um embate contra um Scarab. Boiou? Basta dizer que o chefe mal cabe na tela. Trata-se daquela máquina colossal vista no segundo jogo, com a diferença de que, agora, você a enfrenta. É um daqueles momentos em que você pensa: "como fizeram isso?".

Só que a Bungie não se contentou.

Há outra passagem surreal, mas essa eu vou manter em segredo para que você possa se surpreender sozinho. Quer dizer, isso se você não resolver convocar três amigos para completar o quarteto no modo cooperativo, uma das novidades que a produtora reservou aos fãs.

A modalidade multiplayer, aliás, pode ser considerada a melhor existente em qualquer console. Nenhum jogo se compara a ela. As inúmeras opções de disputa aliam-se a um inédito editor chamado Fornalha. Nele, você e outros 15 amigos podem, simultaneamente, alterar a disposição dos objetos pelo mapa, recriar os pontos de renascimento e a localização das armas. Depois, é possível salvar as mudanças e disponibilizar para download com outros usuários da Live. Ou seja, vida infinita ao modo mais popular da saga.

Um título só não recomendado, mas obrigatório para todos os donos do X360.



REVIEW



Além de todos os perigos de Metroid Prime 3, Samus deverá enfrentar sua maior inimiga: Dark Samus. Nessa briga, só não vale puxar o cabelo

► Wii

Metroid Prime 3: Corruption

A consagrada trilogia dos tempos de GameCube chega ao seu retumbante encerramento no Wii

■ FICHA TÉCNICA ■ Plataforma :: Wii | Produção :: Nintendo | Desenvolvimento :: Retro Studios | Gênero :: Aventura | Jogadores :: 1

NOTA
9,5

Por EDUARDO TRIVELLA

Algumas séries de games têm lugar de destaque no imaginário gamer. Figuras como Snake, Master Chief e Kratos, só para citar alguns, alimentam os sonhos de milhões de

jogadores e os fazem esperar por um novo game de suas respectivas franquias como um noivo espera a noiva no altar: ansioso e louco de vontade de chegar logo ao quarto para começar a brincar.

E quando a Nintendo entra nesse quadro, aí sim é que a parada assume proporções ainda maiores. A empresa é conhecida pela popularidade de seus principais personagens;

e enquanto Mario, Link, Donkey Kong, Yoshi e outros lutam pela supremacia entre as mascotes, Samus Aran segue forte nessa briga, detonando tudo com tiros nervosos de Phazon. A contenda ainda está longe de terminar, mas, no momento atual, a heroína da série *Metroid* leva meu voto como maior personalidade dos games. Bom... pelo menos até *Zelda: Phantom Hourglass* monopolizar o tempo no meu DS e *Super Mario Galaxy* virar meu Wii de cabeça para baixo.



PAGA-SE RECOMPENSA

Os extras do jogo são destravados com uma espécie de "moeda" que você ganha no jogo. Esses prêmios são adquiridos de várias maneiras: desde o escaneamento das criaturas, até inventivas maneiras de dar cabo dos inimigos. Alguns desses prêmios não podem ser usados pelo jogador que os ganhou e devem ser repassados para um amigo dentro de sua Friends List. E viva a amizade!



A armadura de Samus está mais poderosa. Ela pode ser modificada para ajudar a dar cabo de inimigos específicos

PELOS OLHOS DE SAMUS

• Além da visão normal, Samus Aran tem três tipos de visor em *MP3*. Conheça-os agora:



Acesse o menu do visor com o botão " - "



1 Scan Visor: velho conhecido dos fãs. Serve para escanear objetos e inimigos e descobrir como proceder em enigmas e combates.

Também lê os "avisos" deixados nas fases que contam a história do jogo.



2 X-Ray Visor: retornando depois da ausência em *Echoes*, o visor de raio-x permite

enxergar através de paredes. E dá até para ver os ossos do braço de Samus.



3 Command Visor: com este visor, a nave de Samus assume papel importante na trama. Além de gravar o progresso – o que sempre fez – agora o veículo recebe ordens de Samus e bombardeia inimigos, além de carregar e repor no lugar objetos grandes e pesados.

Infectada e enraivecida

Samus é uma mulher de poucas palavras (na verdade, tirando alguns gritinhos, ela não abre a boca durante seus jogos). Mesmo assim, consegue passar emoções a seus fãs que a esmagadora maioria dos outros personagens dos games não consegue.

Metroid Prime 3: Corruption encerra com Morph Ball de ouro a trilogia *Prime* iniciada há aproximadamente cinco anos no GameCube. E toda a gama de sensações que os jogos da série sempre proporcionaram aos fãs está presente aqui – é impossível jogar *MP3* e não se deixar envolver, não ser carregado para mundos paralelos junto com Samus e lutar com unhas, dentes e Grapple Beam em prol da Galactic Federation.

Se você é seguidor da série, principalmente dos títulos de GameCube, vai se sentir à vontade na nova casa de Samus. *Corruption* é basicamente aquilo tudo que os dois primeiros *Prime* mostraram, mas com novidades e surpresas presentes em todos os elementos da jogabilidade, das quais a maior delas é o Hypermode. Antes, o Phazon era mortal para Samus; agora, a mercenária possui uma armadura energizada pelo material mutagênico que a deixa muito, mas muito poderosa. Só que existe uma pegadinha: para entrar em Hypermode, Samus deve abrir mão de um tanque de energia (se voltar ao estado normal



rapidamente, pouca energia é gasta) e não pode ficar muito tempo assim, senão acaba batendo as "Space Jump Boots". Enquanto não está sobrecarregada com Phazon, ela é invencível e suas armas (tiros, mísseis e bombas da Morph Ball) causam muito mais danos nos inimigos, e alguns deles só são eliminados dessa maneira. Mas é bom ficar esperto: se o alarme de sobrecarga soar, é preciso atirar sem parar até o Phazon ser eliminado e a armadura passar por uma espécie de ventilação.

Teclado e mouse? Para quê?

Uma das coisas mais legais do Wii é ver franquias conhecidas mudarem seu "estilo de vida" com as possibilidades que o console oferece. Em *MP3*, o jogador tem acesso ao melhor sistema de mira e movimentação que um FPS já viu e que rivaliza até com grandes nomes do gênero no PC. Samus se movimenta com uma rapidez incrível, e a precisão proporcionada pela combinação Wii Remote e Nunchuk é coisa de cinema. Determinados chefes têm pontos fracos difíceis de atingir, mas esse trabalho é facilitado pelo novo sistema – não gosto nem de imaginar como seria acertar alguns deles com o velho controle do GC...

A atmosfera da aventura é intensificada pela parte sonora e visual. As músicas são orquestradas e incentivam o jogador a ir cada vez mais fundo no game. Os gráficos são belíssimos: cada mundo possui um visual só seu, com características marcantes como as construções suspensas de Elysia ou as evidências da passagem dos Chozo por Bryyo. Efeitos especiais também assombram o espectador, em especial a fumaça, que nem parece ter sido gerada pela modesta CPU do Wii, e o derretimento de inimigos atingidos pelo Plasma Beam.

Infelizmente, essa beleza toda cobra um preço alto. O loading entre as salas, que já atormentava nos jogos anteriores da trilogia, está um verdadeiro porre desta vez. Em certos momentos, o jogador tem que esperar até 20 segundos para avançar por uma porta. Isso incomoda, principalmente, quando a ação está comendo solta. Também faltou uma função para Samus girar 180°, o que faz bastante falta no meio de um tiroteio. Mesmo assim, *Metroid Prime 3: Corruption* é um dos melhores títulos da atualidade e item obrigatório no currículo dos proprietários de Wii.

Usando o Nunchuk, você pode fazer Samus se balançar como o Tarzan. Só falta dar aquele grito





REVIEW

→ X360

skate.

Dando uma surra em *Tony Hawk* com apenas um dedão

::FICHA TÉCNICA:: Plataformas : X360/PS3/Celular Produção :: EA Desenvolvimento :: Black Box Gênero :: Esporte Jogadores :: 1

NOTA

Por FELIPE AZEVEDO

9,0

Era uma vez uma série chamada *Tony Hawk's...* A franquia que reinou absoluta nos consoles da geração passada acaba de perder o posto de melhor jogo de skate de todos os tempos para a mais nova criação da Electronic Arts.

O jogo *skate*. (assim mesmo, em minúsculo e com ponto final) supera *TH* em todos os aspectos. A começar pela jogabilidade, que faz uso do analógico direito para executar manobras. Apesar de não ser simples, funciona bem e torna a experiência de jogo sensacional. Para realizar grinds, você não precisa usar botões, basta saltar em direção ao obstáculo para deslizar sobre ele. Fácil? Não.

Diferentemente de *TH*, no qual o botão de grind faz seu skate "grudar" no corrimão, aqui deve-se levar em conta a velocidade, sua posição em relação ao objeto e a manobra a ser realizada. Um cálculo malfeito resulta em uma queda dolorosa – e muitos hematomas e ossos quebrados que são exibidos em uma lista. Por conta dessa dificuldade, a sensação de fazer um combo é a mesma de se cumprir um objetivo.

Uma "Matrix" do skate

Por falar em objetivo, esse é outro aspecto que distingue *skate*. de *TH*. Há diversos tipos de desafio no jogo, mas nenhum deles é surreal como a série rival. No game, por mais difíceis que sejam as missões, todas elas são focadas puramente no esporte. No geral, elas consistem em realizar manobras específicas nos locais indicados, seja para que a sua fotografia estampe nas capas das revistas, seja para impressionar um skatista profissional. Para ter acesso aos objetivos, você precisa provar que sabe andar de skate. É aí que entra um dos desafios mais inteligentes do game: as filmagens. Você tem 30 segundos para cumprir até três tarefas como,

por exemplo, acertar dois grinds, fazer 600 pontos e acumular 1080 graus em saltos giratórios. A sacada é que o jogador é quem decide quando e onde será a gravação, dando liberdade para explorar a cidade e escolher o melhor local. Há ainda, missões opcionais conhecidas como *Own the Spot*. O objetivo é superar uma determinada pontuação, realizando combos para dominar um local.

Paraíso do skatista

O jogo rola em San Vanelona, uma cidade fictícia com quatro distritos diferentes, cada um com suas próprias características. Além do tamanho e da qualidade visual – para se ter uma idéia, cada tipo de material (concreto, grama, mármore, etc.) apresenta uma textura diferente – San Vanelona impressiona pela quantidade de coisas acontecendo ao mesmo tempo. Há pedestres andando pelas calçadas, carros de diferentes modelos acelerando por ruas e avenidas e, claro, skatistas.

Embora explorar o cenário seja um dos principais atrativos do jogo, cruzar a cidade para iniciar os objetivos obrigatórios se torna cansativo após algum tempo. Para evitar que isso aconteça, você tem à disposição um sistema de metrô e um esquema que permite viajar livremente para qualquer lugar do mapa.

Tony Hawk deve estar profundamente arrependido de ter assinado um contrato exclusivo com a Activision até 2015. Mas quem se importa? O que liga agora é andar de skate.

Mike Carroll, uma lenda viva do skate, desafiará o jogador em diversas provas dentro do game



Em *skate*, um milímetro a mais e uma manobra sensacional vai pelos ares



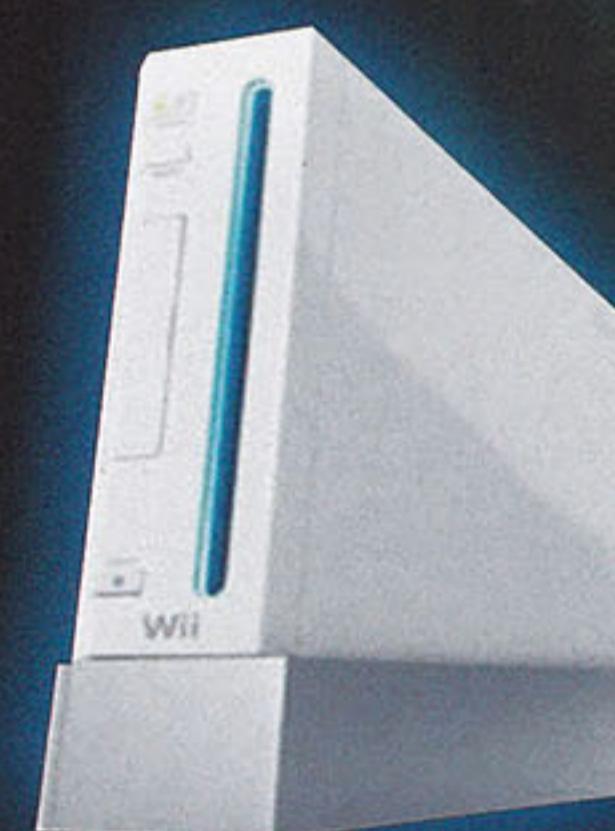
PLAYSTATION 3



XBOX 360



GAME CUBE



PS2



DS



Assistência Técnica Especializada:



XBOX 360

Playstation PC

Ate 10x s/ juros*

Ate 6x s/ juros*



*Crédito sujeito
a aprovação.

Informações ou Encomendas:
(19) 2122-5252

Entregamos para todo Brasil.

SEDEX

Av. Barão de Itapura, 1647 • Campinas • SP

SITE 100%
SEGUR





REVIEW

O melhor modo de nocautear um adversário no game é atacando com muita cautela

→ PS2

Manhunt 2

O game que causou mais polêmica neste ano para o PS2

::FICHA TÉCNICA:: Plataforma :: PS2 Produção :: Rockstar Desenvolvimento :: Rockstar London Gênero :: Ação Jogadores :: 1

NOTA

8.0

Por LEANDRO RODRIGUES

Estômago forte e sangue frio, estes são os dois ingredientes fundamentais para quem deseja se aventurar no comando de Daniel Lamb, o protagonista de *Manhunt 2*.

Lamb é um médico que perdeu a memória após participar de alguns experimentos científicos de intenções

duvidosas. Ele foi internado em uma espécie de sanatório durante seis anos. Após uma rebelião, ele vê a chance de fugir e, com a ajuda de Leo Kasper (outro interno), ele é capaz de cometer as maiores atrocidades para recuperar a sua vida normal. Está bom, a história até que faz sentido, mas tudo não passa de uma desculpa esfarrapada para você pegar o controle e sair detonando todos, com qualquer objeto que estiver ao seu alcance.

Aprendendo a barbarizar

Dr. Lamb, ao contrário do que possam imaginar, não é um assassino. Quem o incentiva a sair eliminando os seus problemas é Leo Kasper. Tanto que, ainda durante o tutorial, quando Daniel comete seu primeiro ato de crueldade, ele acaba vomitando devido à extremidade da situação. No game, existem duas opções: a

Eventos contextuais
Em alguns momentos, um ícone de uma caveira aparece no seu mapa. Isso significa que naquele local existe algo que serve para, digamos, deixar o jogo mais "suave". Quer um exemplo? Imagine um bueiro. Em outro jogo, o inimigo, no máximo, tomaria um tombo. Aqui, só falta ele ter que engolir a tampa de ferro.

Toda vez que pintar um canto escuro, esconda-se. Assim, sua barra de energia ficará azul e você estará a salvo. Mesmo assim, existe a chance do inimigo ver você. Quando ele se aproximar, aparecerá um minigame no qual você precisará imitar os comandos indicados na tela.

primeira é andar pelas sombras e tentar executar seus inimigos sem chamar a atenção dos demais; ou então, sair para o ataque aberto e correr o risco de ser rapidamente cercado por mais adversários.

A primeira opção é sempre a melhor – a não ser que você esteja carregando alguma arma de fogo –, pois é nela que você consegue matar um inimigo com um golpe rápido ou, então, caso esteja usando algum objeto do cenário, pode matá-lo e assistir às cenas mais sangrentas já vistas nos videogames.

Visual para lá de estranho

Como em quase todo jogo da Rockstar, o visual não é o que impressiona, mas, sim, o realismo e o roteiro muito bem trabalhado. *Manhunt 2* não é uma exceção. O visual é fraco, fato explicável, já que o game é visualizado por câmeras de segurança. Já os efeitos sonoros são assustadores e capazes de embrulhar o estômago. No conjunto, *Manhunt 2* é um ótimo game, oferecendo um bom desafio e simulando perfeitamente a mente de um assassino cruel.



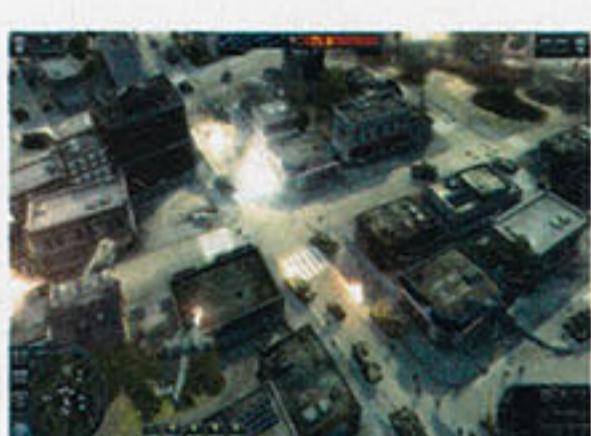
A GameMaster recomenda: evite jogar *Manhunt 2* depois das refeições



O PESADELO AMERICANO

NOVA YORK APÓS 1989.
OS SOVIÉTICOS ASSUMEM O PODER.

WORLD IN CONFLICT™



Guerra sem tréguas | Campanhas individuais realistas | Várias modalidades multijogador | Jogos em equipe eletrizantes
Comande suas tropas em batalhas super-realistas. A estratégia se alia à ação intensa neste confronto entre superpotências em solo americano. www.worldinconflict.com



© 2007 Massive Entertainment AB. Todos os direitos reservados. World in Conflict, Massive Entertainment e o logotipo da Massive Entertainment são marcas de titularidade da Massive Entertainment AB nos EUA e/ou em outros países. Sierra e o logotipo da Sierra são marcas registradas ou de titularidade da Sierra Entertainment, Inc. nos EUA e/ou em outros países. Microsoft, Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, os logotipos Xbox, e o logo Xbox LIVE são marcas registradas ou de titularidade da Microsoft Corporation nos EUA e/ou em outros países. Todas as outras marcas pertencem aos seus respectivos proprietários.





REVIEW

→ DS

Não pense que Brain Age é um jogo como qualquer outro. O título é um programa de exercícios para o cérebro.

Brain Age 2: More Training In Minutes a Day

::FICHA TÉCNICA:: Plataforma :: DS Produção :: Nintendo Desenvolvimento :: Nintendo Gênero :: Coletânea Jogadores :: 1 (até 16 em rede local)

Repeteco é assim: se bobear, até a embalagem é igual

Por MATHEUS BOURG

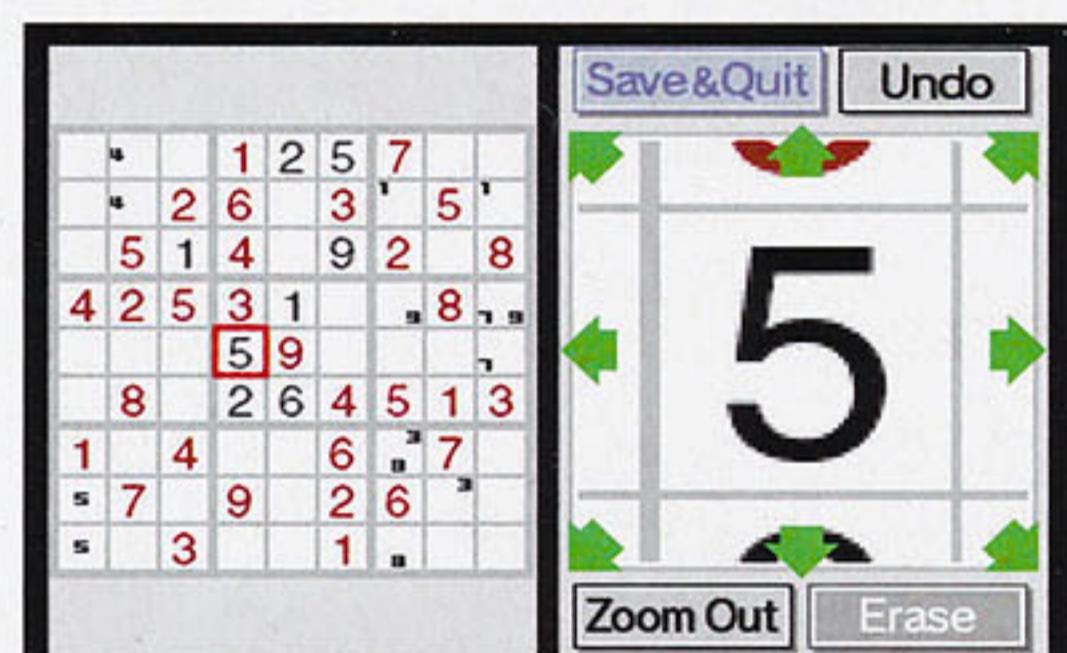
7,5

AEA não é a única a relançar jogos para ganhar mais dinheiro. A própria Nintendo mostra que reciclar é preciso.

Na seqüência do jogo do Professor Kawashima, a impressão que se tem é a de que os produtores resolveram apenas colocar idéias não utilizadas na concepção do primeiro game e arriscar um novo lançamento. Bronca minha? Talvez. Mas aposte que você também se surpreenderá ao ver que tudo está igual ao primeiro *Brain Age*.

É preciso deixar claro, entretanto, que essa simplicidade exagerada só não estraga a festa por conta do capricho destinado à

escolha das atividades que exercitam o cérebro. Falou dos 5 novos testes que envolvem problemas lúdicos e quebra-cabeças matemáticos: mais complexos e encorpados, eles nem lembram os passatempos de outrora e fazem com que *Brain Age 2* tenha algo a oferecer tanto para os novatos como para quem já não agüenta mais jogar o primeiro episódio. Dito tudo isso, só não espere por novidades em relação ao complicado sistema de reconhecimento de escrita: aqui, a máxima de que não basta saber a resposta para cada um dos enigmas continua valendo. Na verdade, é preciso massacrar a telinha do DS com a stylus até que o computador entenda o que deseja escrever. Treine para que o que você escreveu seja identificado como um "K", e não uma outra letra qualquer do alfabeto.



Não é preciso ter um game novo para ficar esperto

→ X360

Medal of Honor: Airborne

::FICHA TÉCNICA:: Plataforma :: X360 Produção :: Electronic Arts Desenvolvimento :: Electronic Arts Gênero :: Ação Jogadores :: 1 (até 12 online) Também para :: PS3 e PC

Agora, você cai de pára-quedas no meio do fogo cruzado da Segunda Guerra. Literalmente

Por NELSON ALVES JR

7,0

Verdade seja dita: os últimos episódios de *Medal of Honor* foram um lixo. Ciente de que a franquia tinha tomado um rumo incerto, a EA tratou de reorganizar a casa. Chamou a equipe que desenvolveu o episódio *Allied Assault*, o melhor já feito, para evitar um desastre em *Airborne*. O



Cuidado ao aterrissar para não ficar pendurado nos fios

resultado, mesmo não sendo um primor, recolocou a série de volta aos eixos. O esquema encontrado pela produtora foi tentar sair da mesmice. Como? Alterando levemente como os combates rolam. Em vez de começar sempre do chão, de um ponto da fase e com a exigência de ir do ponto A ao B do cenário, você inicia do alto, saltando de pára-quedas. Cabe a você decidir onde aterrissar e quais objetivos seguir. Na teoria, é isso. Na prática, percebe-se que o cenário não é tão grande quanto deveria e que nem o controle do salto é tão livre. Em suma, você decide onde cair, desde que seja nos limites impostos pelo jogo.

No entanto, o que mata o *MoH* e frustra o jogador é o tamanho da partida. Tudo se limita a seis estágios. Mesmo com os múltiplos objetivos por cenário, a campanha não dura mais do que três ou quatro horas na dificuldade mediana. Pouquíssimo, ainda mais se lembrarmos do valor nada amistoso de R\$ 200 cobrado pelo jogo no Brasil.

SOM DE PRIMEIRA

• Mesmo com as falhas, nunca é demais lembrar das qualidades, certo? A trilha sonora de *Medal of Honor* sempre foi sinônimo de qualidade, mas em *Airborne* os caras se superaram. O treco arrepiava. Além de manter o clima cinematográfico dos embates, as músicas conseguem passar a tensão precisa durante a campanha.

Já os efeitos sonoros merecem um capítulo à parte na história. A obsessão pela realidade chegou ao ponto de gravarem os tiros de cada arma com incontáveis microfones, cada um a uma distância do disparo. Ou seja, o som que se ouve no jogo é absolutamente fiel e leva em conta o quão distante você está do local onde o tiro foi dado. Isso sem falar do motor do avião usado na Segunda Guerra pelos pára-quedistas, ressuscitado para que o som pudesse ser gravado. Insano.

Quem não tem internet de banda larga ficará chupando o dedo. Warhawk é totalmente online. É bom preparar o bolso.

→ PS3

Warhawk

•FICHA TÉCNICA• Plataforma :: PS3 Produção :: SCE Desenvolvimento :: Incog Inc. Ent. Gênero :: Ação Jogadores :: Até 32 online

O melhor motivo para jogar online no console da Sony

Por LUIZ SIQUEIRA

7,5

Warhawk foi um dos primeiros jogos anunciados para o PS3. Na época, ele apareceu num vídeo que transmitia a idéia de que o game seria algo épico, com gráficos sofisticados e cenas de batalhas aéreas nunca vistas. Depois disso, muita coisa mudou. A Sony apareceu com o SIXAXIS, Warhawk foi transformado num jogo totalmente online, e as batalhas épicas foram substituídas por uma intensa disputa entre exércitos inimigos como em *Battlefield*.

O jogo chega agora ao PS3 tanto em Blu-ray quanto por download pago na PlayStation Network – o download é 20

dólares mais barato, porém, a versão em disco vem com um fone comunicador para conversar com o time. Ao se conectar à PSN, você escolhe um dos dois exércitos disponíveis e pode controlar seu soldado como num shooter ao estilo de *Resistance* ou assumir o controle de um tanque, de uma metralhadora, de um jipe ou de um Warhawk.

Eles são máquinas voadoras que misturam movimentos de jatos e de helicópteros. Você determina como deseja controlá-los: se ficar no modo helicóptero, você se torna um alvo fácil, pois a movimentação é lenta. Contudo, é mais fácil mirar e atirar. Já no modo caça, o movimento é rápido, mas mirar é um desafio. Se quiser, dá para arriscar controlar a nave com os sensores do SIXAXIS, o que, cá entre nós, não é muito recomendado.

Finalmente, o Play 3 parece ter dado um



Controlar as naves com o SIXAXIS pode ser doloroso

motivo para entrarmos em sua rede online. É uma prisão sem alternativa, já que *Warhawk* só funciona "plugado". Felizmente, o game justifica as algemas e, se você gosta do estilo *Battlefield*, *Warhawk* é imperdível.



Crisis Core: Final Fantasy VII

Plataforma: PSP

Produção: Square Enix

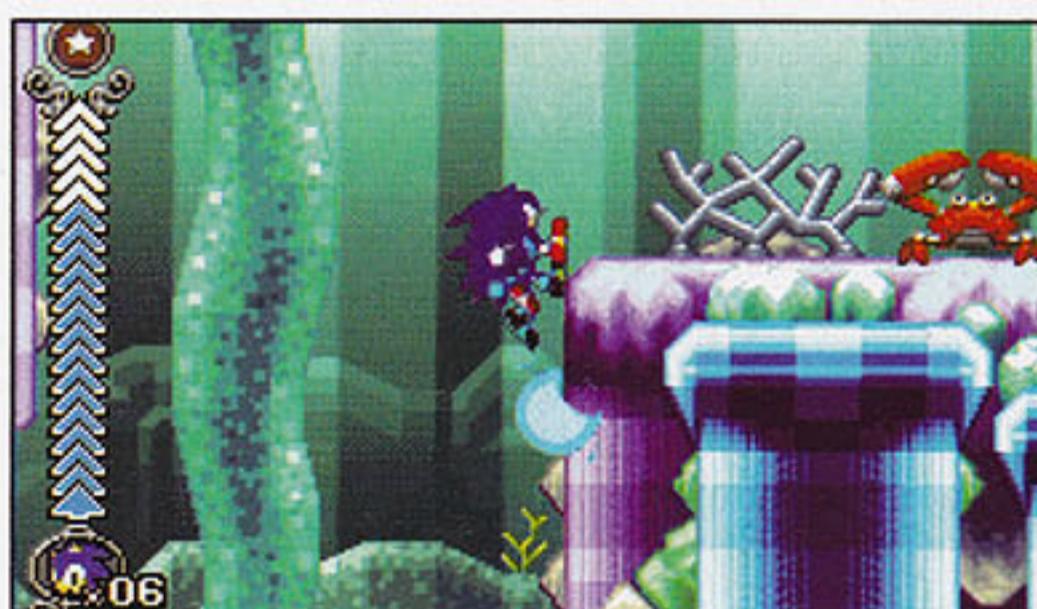
Desenvolvimento: Square Enix

Gênero: RPG/Ação

Jogadores: 1

NOTA: 9,0

Crisis Core se passa sete anos antes dos eventos de *FFVII* e gira em torno do soldado Zack, o verdadeiro dono das memórias de Cloud. O sistema de jogo é mais parecido com *Kingdom Hearts*, mas as Materias continuam tendo papel importante. Infelizmente, apenas a versão japonesa está disponível até agora, mas já está sendo considerada a seqüência definitiva de *FFVII*. Vale a pena jogar sem entender para ver os belíssimos vídeos. FS



Sonic Rush Adventure

Plataforma: DS Produção: Sega

Desenvolvimento: Sega Gênero: Ação

Jogadores: 1 (até 2 em rede local)

NOTA: 8,0

Asérie *Sonic* tem sido criticada pelos terríveis jogos dos últimos tempos. Por isso, o bom desafio e as belas animações de *Sonic Rush Adventure* chegam como uma bela surpresa. Infelizmente, o jogo só começa depois de se passar por histórias e tutoriais demorados. Depois disso, o game melhora muito. O motivo é a sua variedade. Mesmo passando em cenários que lembram os primeiros jogos do ouriço, eles oferecem muito desafio. Além disso, para passar de fase, é preciso controlar uma lancha ou um submarino com a tela sensível ao toque. AP



Worms Open Warfare 2

Plataforma: PSP Produção: THQ

Desenvolvimento: Team 17 Software

Gênero: Estratégia

Jogadores: 1 (até 4 via rede ou online)

NOTA: 7,0

Como é bom ter jogos que divertem sem compromisso. *Open Warfare 2* traz apenas o trivial da série: acabar com seus inimigos usando armas inusitadas em cenários destrutíveis. Para o PSP, além da nitidez do visual, foi adicionado um excelente modo online, no qual você usa seu time (e cenários que você criou) contra jogadores de todo o planeta. A seleção de armas e os modos de jogo são muitos, aumentando o replay. Mas vá por mim: é muito mais divertido jogar contra um amigo. GP



REVIEW

NNão se engane. Na História, Joana D'arc não tinha poderes sobrenaturais, mas massacrava pelotões como uma doida



DK Jungle Climber

Plataforma: DS Produção: Nintendo

Desenvolvimento: Paon Corp. Gênero: Ação

Jogadores: 1 (até 4 via rede)

NOTA: 7,0

Há dois anos, foi lançado o jogo *King of Swing* para o GBA com a proposta de controlar Donkey Kong com os botões L e R. Em *Jungle Climber*, as coisas melhoraram desde aquela época. Ao contrário da versão original, em que o visual era desenhado, aqui as animações são 3D e lembram o clássico *DK Country*, do SNES, dando um aspecto mais trabalhado ao game. Mesmo com os controles respondendo melhor, com mais variações de cenários e um modo multiplayer para quatro jogadores, o jogo ainda peca pela repetição. Até diverte no começo, mas torna-se enjoativo. AP



Naruto: U.I. Ninja Heroes

Plataforma: PSP Produção: Namco Bandai

Desenvolvimento: CyberConnect2

Gênero: Luta Jogadores: 1 a 2

NOTA: 6,5

Quem jogou *Narutimate Hero* no PS2 vai sentir em casa com a estréia de *Naruto* no PSP. Ele é um jogo de luta em cel-shading (muito bonito no portátil, por sinal) com deslocamento 2D, controles simples e um ritmo frenético. O modo principal é o Heroes, com equipes de três personagens e um certo toque estratégico que permite usar técnicas para fortalecer seus lutadores. As lutas se resumem a um esmagamento impiedoso de botões, ou seja, não espere nada muito técnico. Infelizmente, nada compensa a ausência do modo história. FS



Jam Sessions

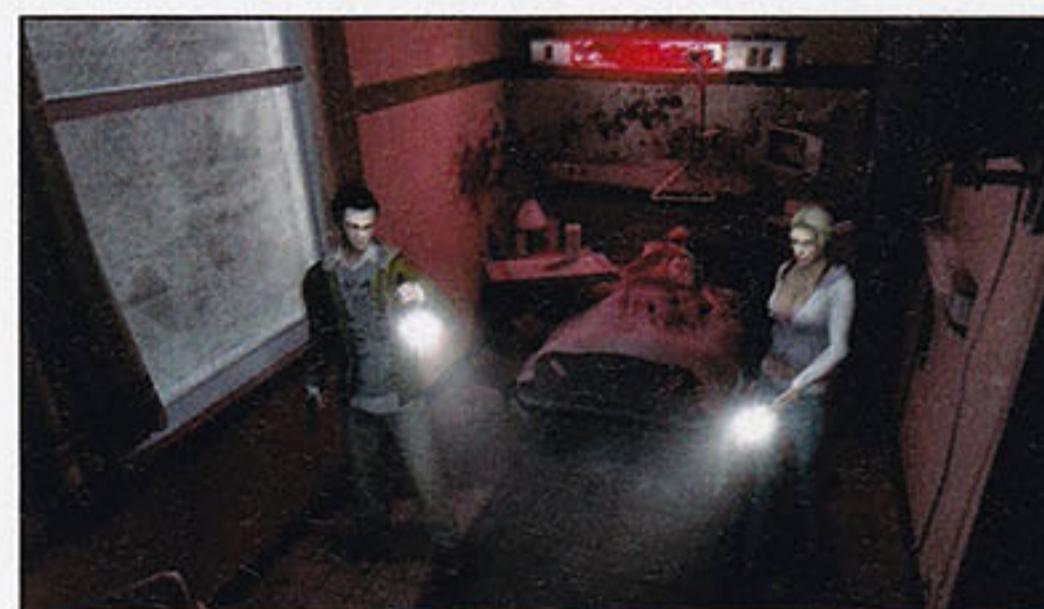
Plataforma: DS Produção: Ubisoft

Desenvolvimento: Plato Gênero: Ação

Jogadores: 1 (até 4 via rede)

NOTA: 5,5

Chega para o DS o primeiro simulador de guitarra. Mesmo tendo algumas músicas para completar, elas não são obrigatórias nem liberam extras. Servem apenas para entreter. Os controles são simples: o direcional digital (os botões A, B, Y, X, para os canhotos) selecionam os acordes e basta passar a caneta na tela para tocar. Com uma resposta precisa, o game faz bem seu papel. Mas o que mata *Jam Session* é a sua falta de propósito. Não é preciso nem mesmo tocar as músicas, basta pressionar B para ir direto para o final delas e receber os aplausos. Uma ótima idéia, mas que não foi bem executada. AP



Obscure 2

Plataforma: PS2 Produção: Playlogic

Desenvolvimento: Hydravision Entertainment

Gênero: Ação Jogadores: 1 a 2

NOTA: 7,5

AHydravision, produtora da série *Obscure*, prova que quando um jogo é bom, não é preciso mudar elementos para fazer mais um sucesso. *Obscure 2* foi feito assim. Você continua controlando dois personagens ao mesmo tempo, só que agora em um universo de sete jovens – dois a mais que na primeira versão. Cada um deles possui uma habilidade especial, que é explorada no momento certo. Na parte técnica, o jogo não faz feio. Não é o melhor visual do PS2, mas os personagens e os cenários são cheios de detalhes. Vale para quem gosta de terror. LR



Jeanne D'Arc

Plataforma: PSP Produção: SCEA

Desenvolvimento: Level-5

Gênero: RPG/Estratégia Jogadores: 1

NOTA: 8,5

Depois de encantar com *Dragon Quest VIII*, a Level-5 decidiu criar seu primeiro RPG estratégico e também seu primeiro jogo para PSP. *Jeanne D'Arc* é uma releitura, com muita licença poética, das lutas da guerreira francesa Joana D'Arc. A precisão de datas, a presença de personagens e locais históricos e a seqüência de eventos mostram que os desenvolvedores fizeram a lição de casa, mas tudo tem um fundo fantasioso: o rei Henrique VI da Inglaterra é possuído por demônios e Jeanne ganha poderes mágicos por meio de um bracelete especial. Quem jogou *FF Tactics* encontrará um sistema de jogo familiar. FS



Stuntman 2

Plataforma: PS2 Produção: THQ

Desenvolvimento: Paradigm Entertainment

Gênero: Corrida/Ação Jogadores: 1 a 2

NOTA: 7,0

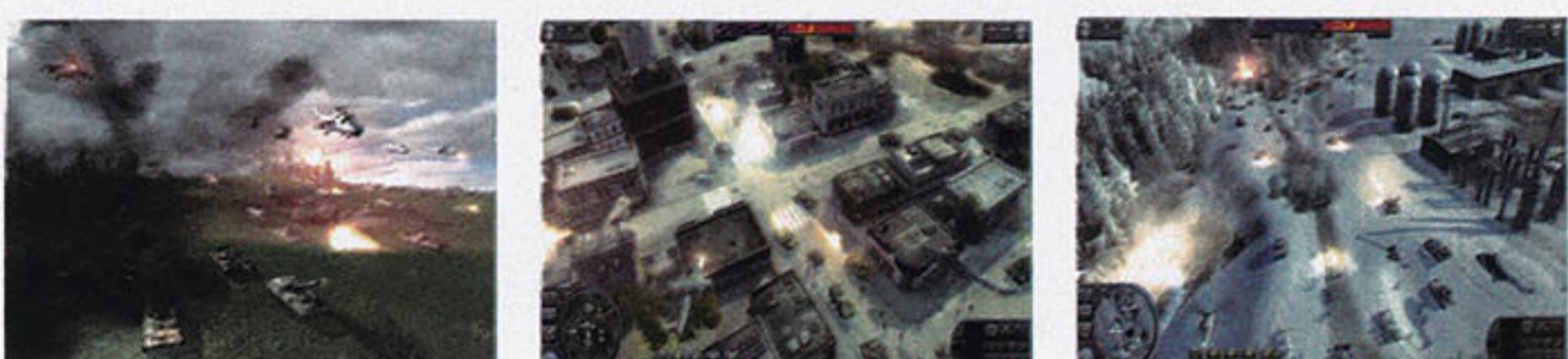
Stuntman 2 coloca novamente o jogador na pele de um dublê, que participa da criação de filmes. Ao todo, são seis longas, divididos em seis cenas e seu objetivo é realizar as manobras solicitadas pelo diretor sem errar. Apesar da boa qualidade do jogo, tudo se resume a uma enorme quantidade de tentativas e erros, o que atrapalha a diversão, já que o sistema obriga o jogador a decorar a pista até conseguir a tomada perfeita. Mesmo assim, *Stuntman 2* é uma boa opção para quem gosta de um bom jogo e quer participar de cenas cheias de ação. LR



O PESADELO AMERICANO

NOVA YORK APÓS 1989.
OS SOVIÉTICOS ASSUMEM O PODER.

WORLD IN CONFLICT™



Guerra sem tréguas | Campanhas individuais realistas | Várias modalidades multijogador | Jogos em equipe eletrizantes
Comande suas tropas em batalhas super-realistas. A estratégia se alia à ação intensa neste confronto entre superpotências em solo americano. www.worldinconflict.com

© 2007 Massive Entertainment AB. Todos os direitos reservados. World in Conflict, Massive Entertainment e o logotipo da Massive Entertainment são marcas de titularidade da Massive Entertainment AB nos EUA e/ou em outros países. Sierra e o logotipo da Sierra são marcas registradas ou de titularidade da Sierra Entertainment, Inc. nos EUA e/ou em outros países. Microsoft, Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, os logos Xbox, e o logo Xbox LIVE são marcas registradas ou de titularidade da Microsoft Corporation nos EUA e/ou em outros países. Todas as outras marcas pertencem aos seus respectivos proprietários.





Games casuais e raridades para comprar nas lojas virtuais

→ LIVE ARCADE

Gaste seus pontos no que há de melhor no comércio virtual do Xbox 360



HEXIC 2

Preço: 800 MSPoints

A continuação de um dos jogos mais bacanas da Live Arcade não deixa de ser interessante e divertida. Só é questionável do ponto de vista financeiro, já que, embora tenha algumas novidades como o multiplayer online, *Hexic 2* não mudou para valer o preço salgado de quase US\$ 10. Com o jogo original gratuito na rede, pense duas vezes antes de comprá-lo.



SUPER PUZZLE FIGHTER II

Preço: 800 MSPoints

Releitura de um clássico da Capcom, o game traz os heróis de *Street Fighter* e *Darkstalkers* para uma competição inspirada no game *Tetris*. *Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix* coloca o jogador frente a uma tela que suporta até 6 blocos na horizontal e 12 na vertical. Seu objetivo é organizá-las de modo que eles sumam e se transformem em pontos.



SPACE GIRAFFE

Preço: 400 MSPoints

Psicodélico do início ao fim, *Space Giraffe* conta com um esquema de jogo peculiar: controlando o que deveria ser uma girafa, você deve percorrer um cenário estranho com o intuito de eliminar inimigos luminosos que tentam atingi-lo, fórmula que lembra o game *Rez*. Ao longo das cem fases, é provável que você jogue sem saber, ao certo, o que está fazendo.



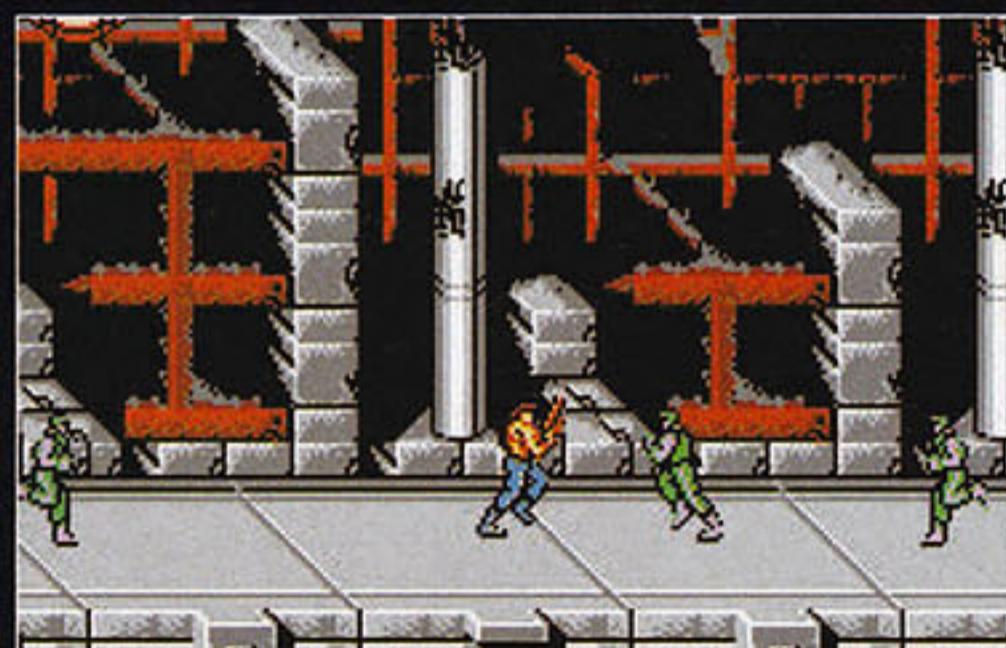
FATAL FURY SPECIAL

Preço: 400 MSPoints

O game de luta da SNK chega à Live provando que é possível converter um game antigo sem perder sua essência. Levemente prejudicado pelo direcional digital do X360, o game conta com um visual melhorado, 15 personagens e, o que é melhor, com suporte online. Se você quiser lutar contra outro jogador, isso só será possível pela da Live.

→ VIRTUAL CONSOLE

Clássicos de várias gerações de consoles à venda na loja virtual do Nintendo Wii



SUPER C

Preço: 500 Wii Points

Na mesma linha de seu antecessor, também para o NES, mas com uma diferença: ele está muito mais alucinante, levando o console de 8 bits da Nintendo ao limite. Por isso, *Super C* traz muito mais tiroteio e ação do que o primeiro jogo, além de novos cenários e muitos mais inimigos para combater. O game é cultuado por ser um dos melhores da série, mesmo sendo um shooter sem sentido. Um jogo indispensável para a sua "gameteca".



YOSHI'S STORY

Preço: 1000 Wii Points

Depois que Baby Bowser transformou a Yoshi Island em um livro de histórias, os seis Yoshis que escaparam resolveram salvar o mundo. Um dos primeiros jogos lançados para o N64, *Yoshi's Story* é considerado a continuação de *Yoshi's Island* para o SNES. Com o visual colorido semelhante ao de seu antecessor, o jogo mescla 2D com 3D e foi um dos primeiros do estilo a dar ênfase aos quebra-cabeças para completar as fases.



SHINOBI III

Preço: 800 Wii Points

O grupo criminoso Neo Zeed, que foi destruído pelo ninja Joe Musashi, volta atrás de vingança. Para eliminá-los em *Return of The Ninja Master*, cabe ao mestre combater seu clone desenvolvido pela facção criminosa. A continuação do jogo de Master System e Game Gear chegou ao Mega Drive com controles mais precisos, além da óbvia melhoria gráfica. É uma das melhores opções que o Virtual Console tem a oferecer para fãs de aventura.

QUANTO CUSTAM OS JOGOS

Exceto pela loja virtual do PS3, onde os games são vendidos em dólar, no Wii e no X360 os jogos custam pontos. No Wii, 100 Wii Points custam US\$ 1,00 e, no X360, 100 Microsoft Points saem por US\$ 1,25

→ PLAYSTATION STORE

Os games mais quentes que estão à venda nas prateleiras virtuais do PlayStation 3



TEKKEN 5: DARK RESSURECTION ONLINE

Preço: US\$ 9,99 (atualização) e US\$ 19,99 (pacote completo)
Quando *Dark Resurrection* migrou dos fliperamas (e do PSP) para a rede online da Sony, muitos questionaram o posicionamento da Namco em não introduzir um modo online no game de luta. Entretanto, o pedido foi atendido recentemente por conta de uma atualização disponibilizada na rede. Apesar do preço um tanto salgado, é provável que o público se satisfaça com essa adição: ela permite que cada jogador crie o seu próprio espaço online e convide seus amigos para uma espécie de torneio particular. Além dessa modalidade, há ainda a possibilidade de disputar – desta vez fora da rede – um novo tipo de partida batizado como Survivor. Nele, o jogador enfrenta oponentes com o intuito de descobrir quanto tempo é capaz de sobreviver na arena.



SUPER PUZZLE FIGHTER II

Preço: US\$ 9,99
Assim como a versão do X360, a versão *Turbo HD Remix* faz bonito e merece a atenção de qualquer viciado em quebra-cabeças. Curiosamente, esta edição conta com uma singela melhora na jogabilidade, já que os comandos respondem melhor com o SIXAXIS, mas peca quando o assunto é a comunicação online, pois não permite conversas.



BLAST FACTOR: AR

Preço: US\$ 4,99
Feito para adicionar mais conteúdo a *Blast Factor*, a expansão *Advanced Research* não chega a engrossar o caldo. O esquema de jogo continua o mesmo e a novidade está apenas na inclusão de novos inimigos. São sete modelos que podem sofrer alterações em seus traços, o que estimula a formular uma série de novas estratégias para sobreviver.



BREATH OF FIRE II

Preço: 800 Wii Points

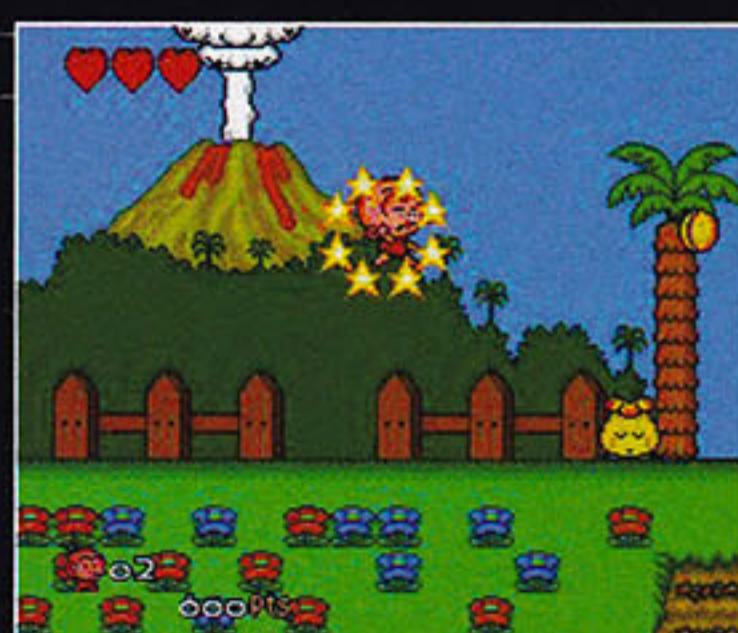
Na vila de Gate, o jogador assume o papel de Ryu, um garoto que teve o pai e a irmã sequestrados. Ao tentar desvendar, descobre que toda a cidade desconhece o incidente e o que aconteceu, toda a cidade desconhece o incidente e trata-o como órfão. Ao ser levado para uma igreja, encontra outro órfão com uma história igual. Eles decidem descobrir o que houve no primeiro grande RPG do SNES lançado para o VC. Mesmo com péssima tradução, é ótimo.



GOHULS'N GHOSTS

Preço: 800 Wii Points

Para salvar sua noiva, a princesa Prin Prin, Arthur precisará enfrentar inimigos vindos do inferno. A continuação de *Ghost'n Goblins* do NES possui uma grande diferença: a sua beleza que tirava proveito dos gráficos do Mega Drive. Já que o game continua quase tão difícil quanto o original, não espere passar mais do que dez minutos vivo. Isso não é algo ruim, pois um dos destaques do jogo é exatamente seu desafio extremo.



BONK 3

Preço: 600 Wii Points

O terceiro episódio da mascote do Turbografx-16, conhecido como *Bonk's Big Adventure*, segue a mesma linha de plataforma dos seus antecessores. Além, das fases mais fáceis, a principal diferença do jogo em comparação aos dois games anteriores é a adição de um modo para dois jogadores – outra novidade interessante e que fazia muita falta, compensando, também, a ausência de mudanças em relação aos outros títulos da série já disponíveis no VC.



SONIC THE HEDGEHOG 3

Preço: 800 Wii Points

Com a história ocorrendo logo após o término do segundo game, a continuação do clássico da Sega é o primeiro a sofrer com a repetitividade que hoje assola a série. Mesmo assim, *Sonic 3* ganhou novos modos de jogo (pela primeira vez é possível utilizar somente Tails) e a possibilidade de salvar o progresso. O game peca pela semelhança com os anteriores, mas como os controles e gráficos são melhores, isso passa batido.



CONSUMO

Por MATHEUS BOURG

Bugigangas legais para você gastar seu dinheiro

HORA DAS COMPRAS

→ *Confira produtos que devem estar na lista de pedidos de todo gamer que se preze*

Jogador de videogame que se preze gasta toda sua grana com jogos. Às vezes, ele esquece que existem muitos produtos relacionados ao mercado de games que irão entreter tanto quanto os jogos. Por isso, confira a nossa seleção especial com itens

que vão desde os portáteis às máquinas da nova geração e descubra o que há de mais moderno e sofisticado em se tratando de acessórios e periféricos para a sua jogatina.

Pensando em variar o cardápio que um jogador de videogame dispõe, a GameMaster

preparou uma seleção especial de produtos para presentear o gamer dentro de você. São diversas opções em termos de acessórios e demais eletrônicos que envolvem o que há de mais moderno em termos de tecnologia. Está esperando o que para sair às compras?



EDIÇÕES ESTILOSAIS

Não bastasse a variedade de cores, o DS também é reconhecido pela infinidade de edições especiais que sua versão Lite é comercializada. Se você busca uma edição mais estilosa, a hora é agora: enquanto o pacote temático de

Brain Age 2 traz o console na cor Crimson Onyx, a versão destinada à *Final Fantasy: Crystal Chronicles - Ring of Fates* traz o modelo Polar White com um decalque temático. Nos dois casos, são os games que dão nome aos pacotes.

Produto: Nintendo DS Lite (Gemini ou Crimson Onyx)

Preço: US\$ 199,90 (Crimson Onyx) e US\$ 299,90 (Gemini)

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



A SUA CARA



Não é preciso dar uma de Da Vinci para personalizar o seu X360: basta usar as faceplates fabricadas pela Microsoft. Aqui no Brasil, é possível encontrar quatro modelos: Classic, Desert, Jungle e Shadow.

Produto: Faceplate Xbox 360

Preço: R\$ 84,00

Onde comprar: www.americanas.com

PRECAUÇÃO

Com design discreto e um motor para lá de silencioso, o PS3 Intercooler, fabricado pela experiente Nyko, é uma boa pedida para quem quer evitar o fantasma do superaquecimento enquanto se diverte. Com um encaixe perfeito à traseira do aparelho, o resfriador necessita apenas de uma entrada USB fornecida pelo próprio videogame, garantindo horas de diversão com muita segurança.

Produto: PS3 Intercooler

Preço: US\$ 19,90

Onde comprar:

www.cduniverse.com (EUA)



Além de proporcionar uma jogabilidade precisa, o volante traz uma das marcas mais famosas do mundo

Este volante pode ser o mais próximo que você chegará de ter uma Ferrari em casa



CORPINHO SARADO

Revelado durante a última edição da E3, o novo modelo do portátil PSP já pode ser encontrado nas principais lojas do Ocidente. Cerca de 19% mais fino e 33% mais leve que a versão tradicional, o aparelho está disponível em uma edição cuja cor é chamada de Piano Black. Não bastasse esta "dieta" imposta pela Sony, o novo portátil conta ainda com uma saída de vídeo para TV, uma bateria mais potente e uma singela alteração na memória RAM do sistema – agora, os jogos são carregados muito mais rapidamente.

Produto: Sony PSP 2000 – Piano Black **Preço:** US\$ 169,99
Onde comprar: www.amazon.com (EUA)



TUDO AO MESMO TEMPO

Embora muitos adeptos do X360 ainda não conheçam a comodidade do Kit Play & Charge, da Microsoft, o acessório é essencial para quem não curte ser pego desprevenido em plena jogatina. Basicamente, o pacote é composto por uma bateria e um recarregador para o controle sem fio do aparelho, permitindo que o processo de recarga seja efetuado até mesmo durante o uso do joystick. Como cada carga dura, em média, 25 horas, trata-se de uma ótima, senão essencial, oportunidade para aposentar de vez a pilhada.

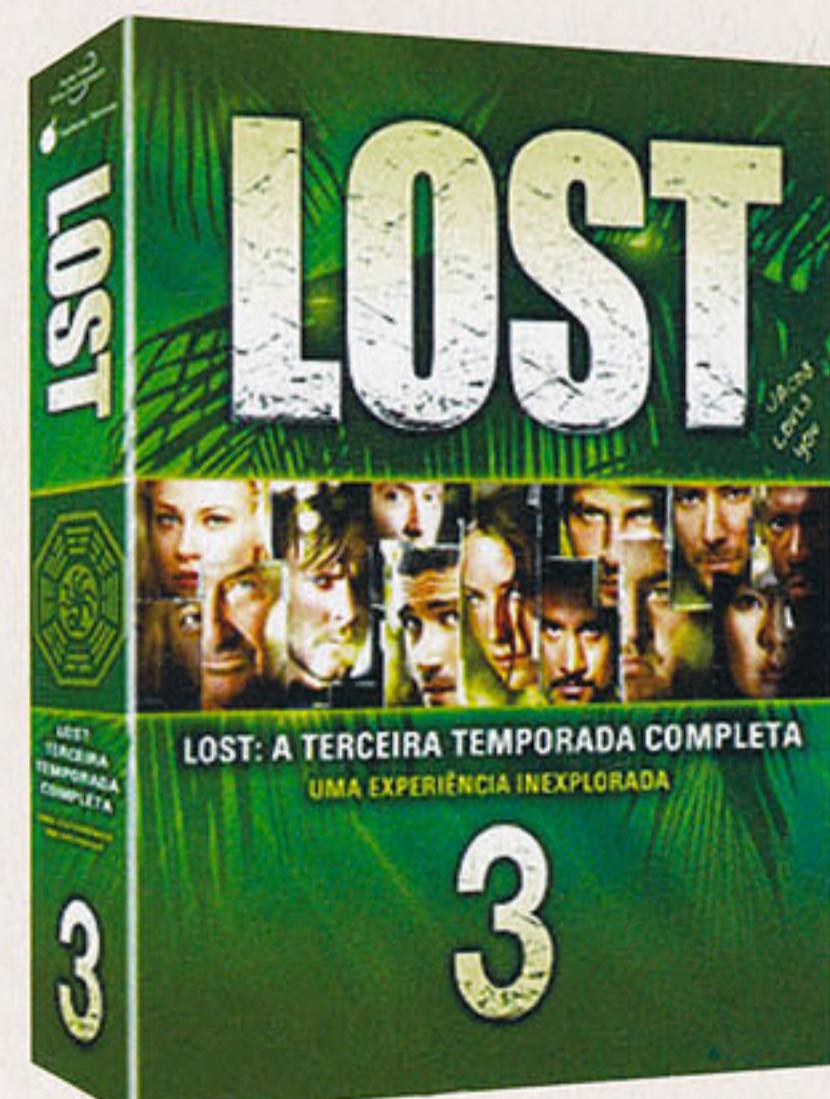
Produto: Xbox 360 Kit Play & Charge
Preço: R\$ 129,00
Onde comprar: www.submarino.com.br (Brasil)



ACESSÓRIO DE LUXO

Novíssimo lançamento na linha de periféricos licenciados pela tradicional montadora italiana Ferrari, o volante GT Experience é uma opção luxuosa para os donos de PlayStation 3, Play 2 e PC. Com controles 100% programáveis, vibração e grande resistência aos movimentos, o acessório conta até mesmo com um botão no formato de guia, semelhante ao encontrado no controle da nova geração da Sony. Para quem deseja ter uma experiência de dirigir próxima do real, ainda mais com um volante de uma Ferrari, o acessório GT Experience é um item obrigatório. Pelo menos é mais barato do que comprar um carro da marca.

Produto: Thrustmaster Ferrari GT Experience
Preço: US\$ 49,99
Onde comprar: www.amazon.com (EUA)



PARA VER E OUVIR

Você se lembra da versão do tocador Zune inspirada na série *Halo*? Pois agora que ela não está mais à venda, não pense que suas chances de descolar o aparelho acabaram. Os demais modelos do Zune continuam no mercado. Nas cores Black, White e Pink, o tocador encontra-se à pronta-entrega nas principais lojas dos EUA. O aparelho é capaz de reproduzir vídeos e músicas, tocar rádio e se comunicar com outros Zune via Wi-Fi.

Produto: Zune Digital Media
Preço: US\$ 249,99
Onde comprar: www.gamestop.com

O principal rival do iPod tem uma tela maior, toca rádio e pode se conectar com outros Zune via Wi-Fi



PARA VIAGEM

Cansado de sair com o seu PS2 debaixo do braço para ir jogar na casa dos amigos ou levá-lo em viagens? Pois saia só esta mochila especial para o modelo Slim comercializada pela Leadership: feita de um material de primeira qualidade, a bolsa possui compartimentos para jogos, cabos, controles, cartões de memória e, obviamente, para o próprio console.

Produto: Bolsa de Viagem para PS2 Slim **Preço:** R\$ 50,37
Onde comprar: www.leadershop.com.br (Brasil)



Nada de carregar seu Play 2 de qualquer jeito por aí. Com esta bolsa, ele estará só e salvo nas viagens

MISTÉRIOS

Enquanto *Lost: The Videogame* não chega para saciar a vontade dos fãs, o jeito é curtir a temporada mais recente do seriado criado por J.J. Abrams em 2004. A caixa com o terceiro ano de *Lost* chegou primeiro ao Brasil e com muita história para contar aos aficionados pelos mistérios da ilha paradisíaca: além dos discos com os 23 episódios tradicionais que foram ao ar em 2006 e no início deste ano, o pacote acompanha um DVD extra que apresenta muitas cenas excluídas e comentários dos produtores durante os capítulos.

Produto: Box Lost – Terceira Temporada
Preço: US\$ 49,99
Onde comprar: www.americana.com



Sua porta de entrada para mundos distantes na frente do PC

→ RPG ONLINE

DOFUS

Com cara de obra-prima

No momento, só é possível observar *Dofus* de longe. O game chega ao Brasil em novembro



O visual dos personagens, inspirados nos mangás e animes, pretende cativar os brasileiros



→ MMO para PCs modestos mostra beleza com tecnologia Flash

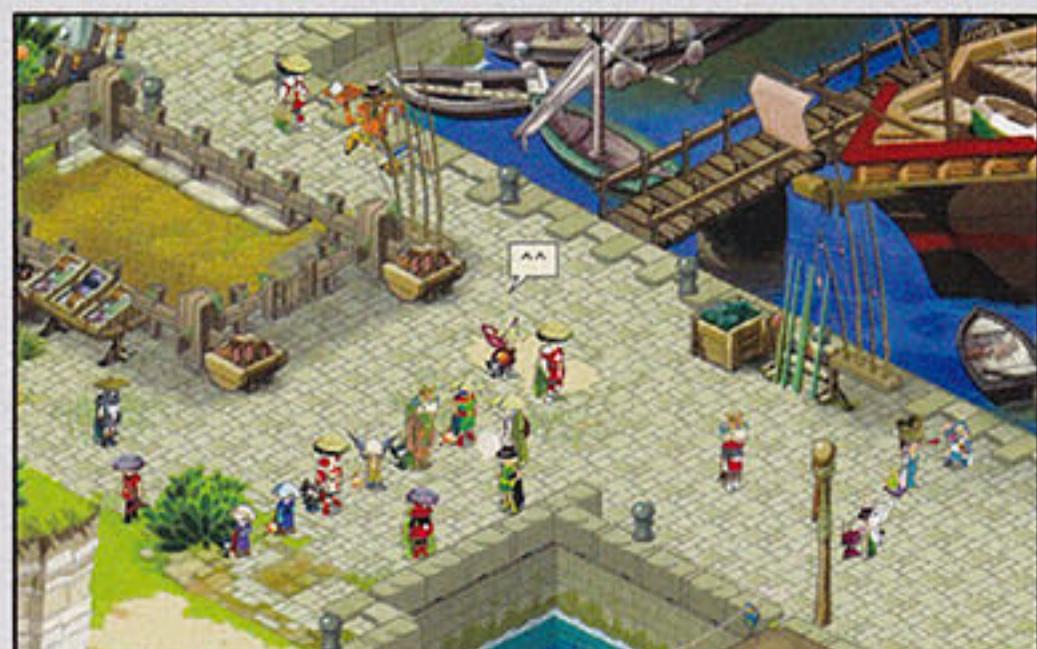
Ao bater os olhos em *Dofus*, ele parece mais uma mistura de mangá com RPG, algo não muito original, especialmente entre os inúmeros MMOs que apostam nessa combinação. Entretanto, o game tem uma característica que o separa de seus concorrentes: sua compatibilidade. Ao contrário da maioria dos jogos que exigem uma configuração absurda do computador, a equipe da Ankama Games, produtora de *Dofus*, quis criar um game acessível para o maior número de pessoas. "A idéia de fazer um MMORPG programado em Flash veio da vontade de tornar o jogo

compatível com todos os computadores, inclusive em Windows, Mac e Linux", afirma Agostinho de Freitas, diretor de marketing da



Todos os cenários foram desenhados à mão

produtora. "Os criadores do game faziam parte de comunidades de jogos independentes e desejavam criar títulos que



É muito simples trocar e vender itens no game

O valor da mensalidade de *Dofus* no Brasil ainda não foi definida. De acordo com sua produtora, poderá ser de R\$ 12.

Todos as classes de *Dofus* foram criadas para trazer mais equilíbrio nas batalhas do game. Nada de jogador apelão.

fossem acessíveis ao maior número de pessoas e que tivessem um preço bastante democrático."

Utilizando a ferramenta Flash, *Dofus* foi concebido com um visual artístico, digno de páginas de um livro antigo de histórias. Os cenários são desenhados à mão e extremamente coloridos, revelando florestas e cidades repletas de vida. Os personagens seguem o estilo de mangás famosos e atraem todo o tipo de jogadores, que irão incrementá-los com roupas e acessórios únicos.

Poucas exigências... Mas muita complexidade

Nem pense que só porque *Dofus* é feito em Flash, ele é feio ou simples como outros títulos que utilizam essa ferramenta e que estão disponíveis em diversos sites na internet. A Ankama Games tem investido pesado para deixá-lo tão elaborado quanto qualquer outro RPG online.

Um exemplo desse árduo trabalho são as batalhas entre os jogadores e o extenso mundo a ser explorado, além da desenvolvida rede social que possibilita trocas e compra e venda de itens. Para isso, há o incentivo para que o usuário ganhe Kamas (moeda virtual do jogo) ao exercer uma das mais de 30 carreiras profissionais.

Já quem prefere focar na aventura, *Dofus* possui dez classes entre guerreiros, magos e ladrões. Todas foram desenvolvidas para trazer o maior equilíbrio possível, evitando concentração de jogadores em uma determinada classe por ter mais qualidades que outras – algo corriqueiro em outros jogos.

Classes de personagens

Enriipsas – São curandeiros que, além de curar seus companheiros, usam suas magias para atacar inimigos.

Enutrofs – A melhor classe para se acumular riquezas. Seu foco são as mercadorias, itens e criaturas para serem convertidos em Kamas.

Fecas – São guerreiros que possuem poderes de defesa excepcionais. Ótimos para lutas em grupos.

Iops – Têm habilidades com armas e são ótimos para lutas corpo a corpo.

Osamodas – Essa classe tem a habilidade de invocar criaturas e são os melhores domadores do game.

Pandawas – São guerreiros com grandes habilidades para trabalhos em grupo e sempre defendem seus companheiros.

Sacriers – Conseguem ficar até dez vezes mais fortes quando são atingidos. São soldados para ficar na linha de frente e têm grande utilidade em grupos.

Sadidas – Essa classe tem o poder de invocar e criar venenos poderosos. Diversos objetos tornam-se armas em potencial em suas mãos.

Srams – São assassinos que têm facilidade em acumular riquezas, afinal, sua principal habilidade é cometer todo o tipo de furtos e roubos.

Xelors – Eles são grandes magos que controlam o tempo a seu favor. Com isso, desaceleram os movimentos de seus inimigos ou se teletransportam para o lugar que desejarem.

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Processador: Pentium III 700 MHz (ou Mac equivalente)

RAM: 128 MB **Espaço livre:** 100 MB

Sistema operacional: Windows 98 SE, Mac 9, Linux

Conexão internet: 56 kbps Flash 7.0 (Mac e Linux)

Outra característica que não foi esquecida é a possibilidade de domar animais e conseguir montarias durante a aventura, demonstrando que a proposta de torná-lo acessível não comprometeu diferentes características do game.

O sistema de batalha também é diferente da maioria dos RPGs online. Com disputas que funcionam em turnos, o jogador tem direito a uma certa quantidade de movimentos em um determinado território. A cada jogada, ele decide avançar por essa área ou atacar os inimigos mais próximos, utilizando suas armas e magias, como em jogos do gênero



O mundo de *Dofus* é bastante variado. Você irá passar por cenários desérticos e isolados...



...Até chegar a cidades vivas e cheias de detalhes. E poder matar a sede em um rio

RPG estratégico como *Wild Arms* e *Final Fantasy Tactics*. Por isso, é fundamental pensar na sua estratégia para não ser pego de surpresa por inimigos e para preparar sempre os melhores ataques.

O lançamento oficial da versão em português de *Dofus* no Brasil está previsto para novembro. Enquanto isso, é possível jogar e ver por que o título cativou mais de 4 milhões de pessoas no site oficial, www.dofus.com. O game é gratuito, mas, para ter acesso a todos os itens e mapas, é necessário pagar uma pequena mensalidade. "O preço da mensalidade na Europa é cinco euros por mês, ou seja, aproximadamente R\$ 12, o que dá direito a mais quests, novas áreas, armas e classes", afirma Freitas. O valor da mensalidade no Brasil, no entanto, ainda não foi oficialmente divulgado.



Depois dos consoles e portáteis, agora é a vez dos celulares

→ PLATAFORMA

The Simpsons: MINUTES TO MELTDOWN

Salve Springfield da maior burrada da vida de Homer

Distribuidora: EA Mobile

Produtora: EA Mobile

Preço: R\$ 10,00

Operadoras: Claro

Depois de quase 20 anos na TV, conquistar os cinemas e ter inúmeros jogos para os videogames, a família amarela foi parar nos celulares com um game simples e divertido. Em *The Simpsons: Minutes to Meltdown*, quem conduz o enredo é o pai da família, o balofo Homer Simpson, que parte em uma tentativa desesperada de evitar um desastre na usina nuclear de Springfield.

Para impedir que a cidade seja destruída, o jogador deve completar três missões recheadas de situações engraçadas, nas quais os fãs reconhecerão de episódios da série. O primeiro objetivo, por exemplo, é encontrar as chaves do carro. Para isso, Homer deve revirar sua casa e procurar pistas de onde ele a deixou no dia

anterior, antes de sua bebedeira. Nessa linha, é preciso resolver diversos quebra-cabeças como comprar café para curar a ressaca de Barney, tendo que procurar a bebida na lojinha do Apu.

Todos os itens do jogo são inspirados no desenho: Homer recupera energia com uma caixa de rosquinhas ou com o refrigerante Buzz. Além disso, você encontrará diversos moradores de Springfield durante suas andanças, como o palhaço Krusty, Sr. Burns ou o chefe de polícia Wiggum, além dos membros e parentes da família.

Para quem viu o filme, não há com o que se preocupar, o "porco-aranha" dá as caras em *Minutes to Meltdown*.



Resolver os problemas que Homer cria não será moleza. Ainda mais se ele ficar com gases depois do almoço

→ Clássico é clássico e vice-versa

ASTEROIDS

Distribuidora: Glu Mobile **Produtora:** Glu Mobile

Preço: R\$ 10,00

Operadoras: Tim

Um dos jogos mais famosos do Atari foi *Asteroids*. O motivo é simples: foi um dos games mais vendidos do console. Com uma idéia simples, destruir asteróides pelo cenário, foi uma febre. Agora, *Asteroids* foi refeito para os celulares e tenta conseguir mais fãs.

As melhorias estão nos gráficos, com um visual mais nítido e cheio de detalhes, e nos quatro modos de jogo. O destaque fica para o

modo Clássico, uma réplica do jogo original; e para o Powerup, no qual o jogador precisa coletar itens liberados por inimigos para obter novas armas e habilidades.

Cada um dos modos pode ser jogado com três tipos de visual: um idêntico ao jogo original, outro com gráficos aprimorados e um terceiro com um cenário tridimensional.

Essa soma de novidades e de nostalgiás, faz com que o jogo seja perfeito tanto para novatos e inexperientes quanto para aficionados ou que costumavam passar horas na frente de seu Atari ou no fliperama.



WCG 2007

BEYOND THE GAME

MAIS DO QUE UM **CAMPEONATO**,
MAIS DO QUE UM **JOGO**,
UM EXEMPLO DE SOLIDARIEDADE



O World Cyber Games não é apenas o maior campeonato de e-sports do planeta, mas sim o maior evento de interação entre jogadores de várias localidades, proporcionando troca de informações, intercâmbio cultural e atualização tecnológica aos jovens de todo o mundo.

E como todos os anos, juntamente com a inscrição, todos participantes doaram 1Kg de alimento não perecível, o qual será destinado para instituições e comunidades carentes.

Acesse nosso site e conheça os players que se esforçaram muito e agora vão representar o Brasil na final do mundial em Seattle!

www.worldcybergames.com.br

COUNTER-STRIKE
NEED FOR SPEED: CARBON



FIFA 2007
WARCRAFT III: TFT



AGE OF EMPIRES III: WARCHIEFS
WARCRAFT III: BROODWAR



CAROM3D
STARCRAFT



GEAR OF WAR
C&C TIBERIUM WARS



WORLDWIDE SPONSORS

 **WCG**
WORLD CYBER GAMES

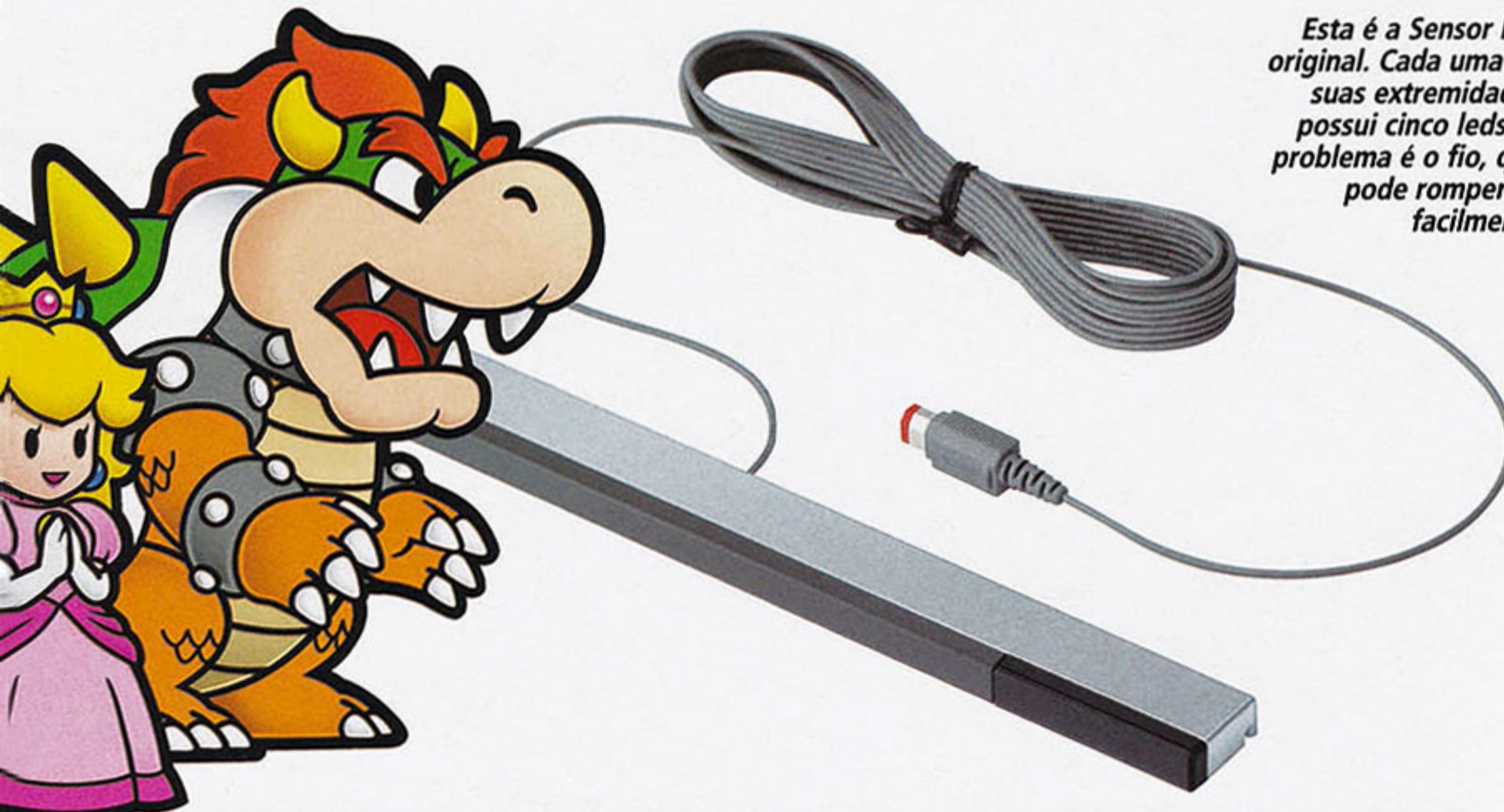
 **SAMSUNG**



Porque tem gente que não tem nada melhor para fazer da vida

Monte sua própria Sensor Bar sem fio

→ **Acessório indispensável para o funcionamento do Wii pode ser feito em casa e sem gastar quase nada**



Esta é a Sensor Bar original. Cada uma de suas extremidades possui cinco leds. O problema é o fio, que pode romper-se facilmente

A Sensor Bar é um dos acessórios responsáveis pela inovação do Wii e seu uso é indispensável. Sem ela, a função de pointer, que permite que o Wii apresente um ponteiro semelhante ao de um mouse de computador na tela, é inexistente. Com isso, também, você não poderá jogar games que usem o Wii Remote como mira, navegar pela internet nem acessar seus jogos no Wii Menu.

Apesar de toda a inovação da Sensor Bar, ela é muito criticada, principalmente por conta do seu fio, que deve ser conectado à parte

traseira do console e que, além de curto, é extremamente sensível e pode romper facilmente. Caso isso aconteça, você deverá procurar um modelo alternativo em sites norte-americanos e pagar um preço salgado pelo produto.

Entretanto, para evitar gastar muito dinheiro com uma Sensor Bar nova e, caso você queira dar mais mobilidade ao seu Wii, é possível construir seu próprio acessório em casa investindo quase nada em dinheiro e obtendo o mesmo desempenho da barra original. Pensando nisso, preparamos um passo-a-



O que é necessário?

6 Leds Infravermelho	R\$ 0,25 un.
1 placa de protótipo (Proto Board).....	R\$ 4,00 un.
2 resistores de 1/4 watts. e 68 ohms	R\$ 2,00 un.
2 chaves comutadoras	R\$ 0,50 un.
2 suportes para duas pilhas AA.....	R\$ 0,75 un.
4 pilhas AA.....	Preço variado
Total	R\$ 12,00

FERRAMENTAS PARA MONTAGEM

Ferro de solda / Solda (estanho) / Régua

passo para você montar sua Sensor Bar sem mistérios. Qualquer pessoa com um mínimo de experiência com soldas e fios não terá problemas. Recomenda-se, no entanto, que as crianças menores de 12 anos tenham o auxílio de um adulto durante este trabalho.

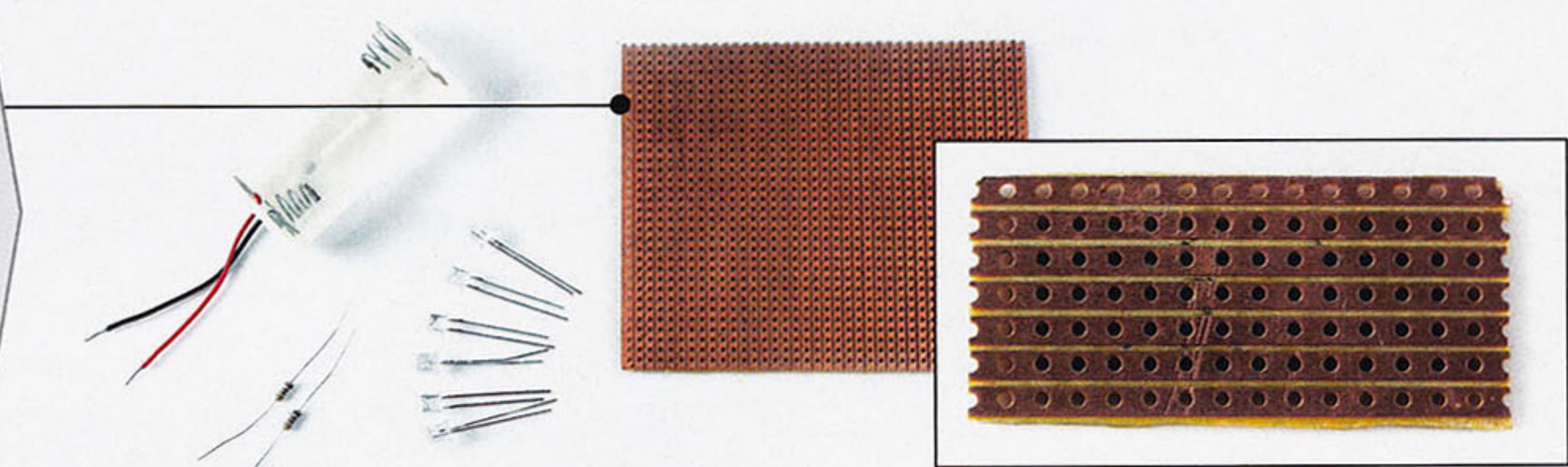
Como funciona a Sensor Bar?

A Sensor Bar do Wii funciona de maneira muito mais simples do que aparenta. Por meio de leds (diodos emissores de luz), a barra emite sinais em infravermelho, que servem de referência para que o Wii Remote identifique a distância do jogador em relação a TV, permitindo interagir com os games. Para que isso aconteça, existem cinco leds em cada uma das extremidades da barra que consomem 12 volts. A alimentação é fornecida pelo fio que conecta a Sensor Bar ao Wii.

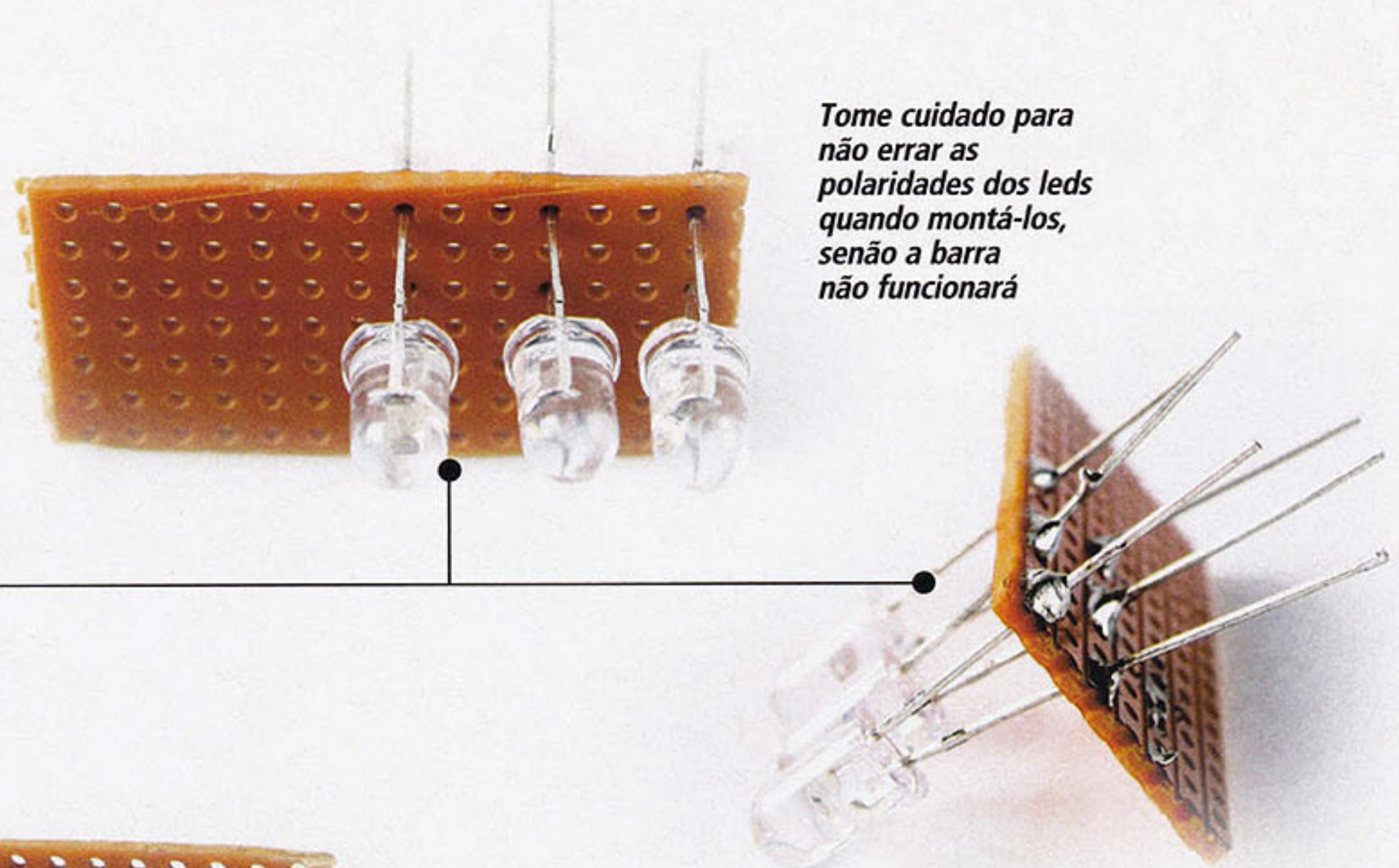
Apesar da quantidade de leds que a barra original utiliza, o Wii Remote não precisa de mais de um deles para ter essa referência. Entretanto, como os games exigem muita precisão, usaremos seis leds para montar nossa Sensor Bar sem fio.

Como montar a Sensor Bar

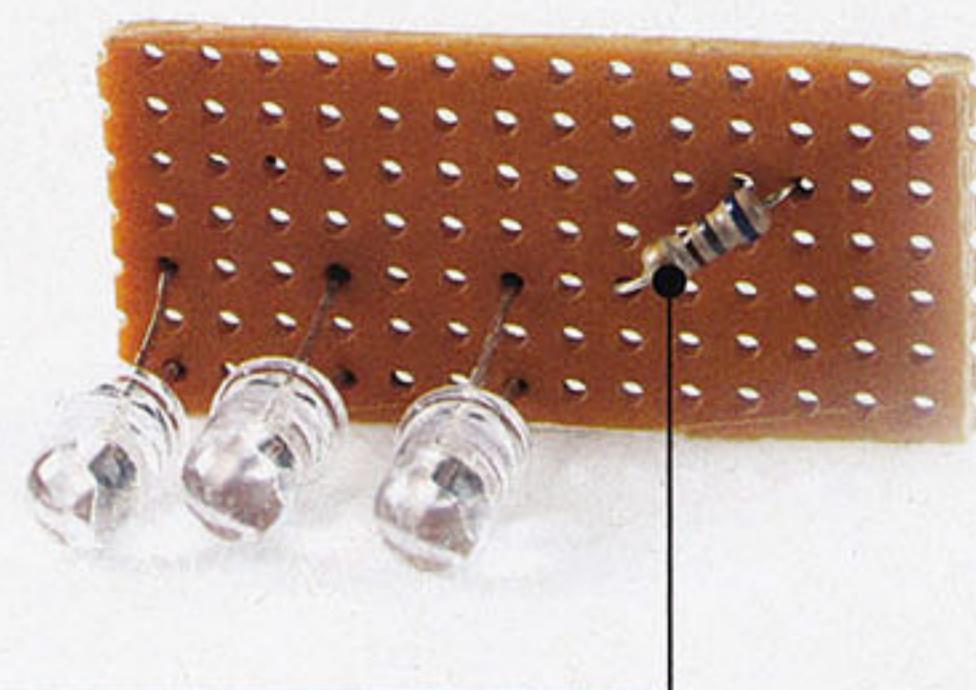
1 Corte dois pequenos pedaços da ProtoBoard, cada um com, aproximadamente, 4 cm de largura por 2 cm de altura. Eles precisam ter tamanho suficiente para conectar três leds e um resistor.



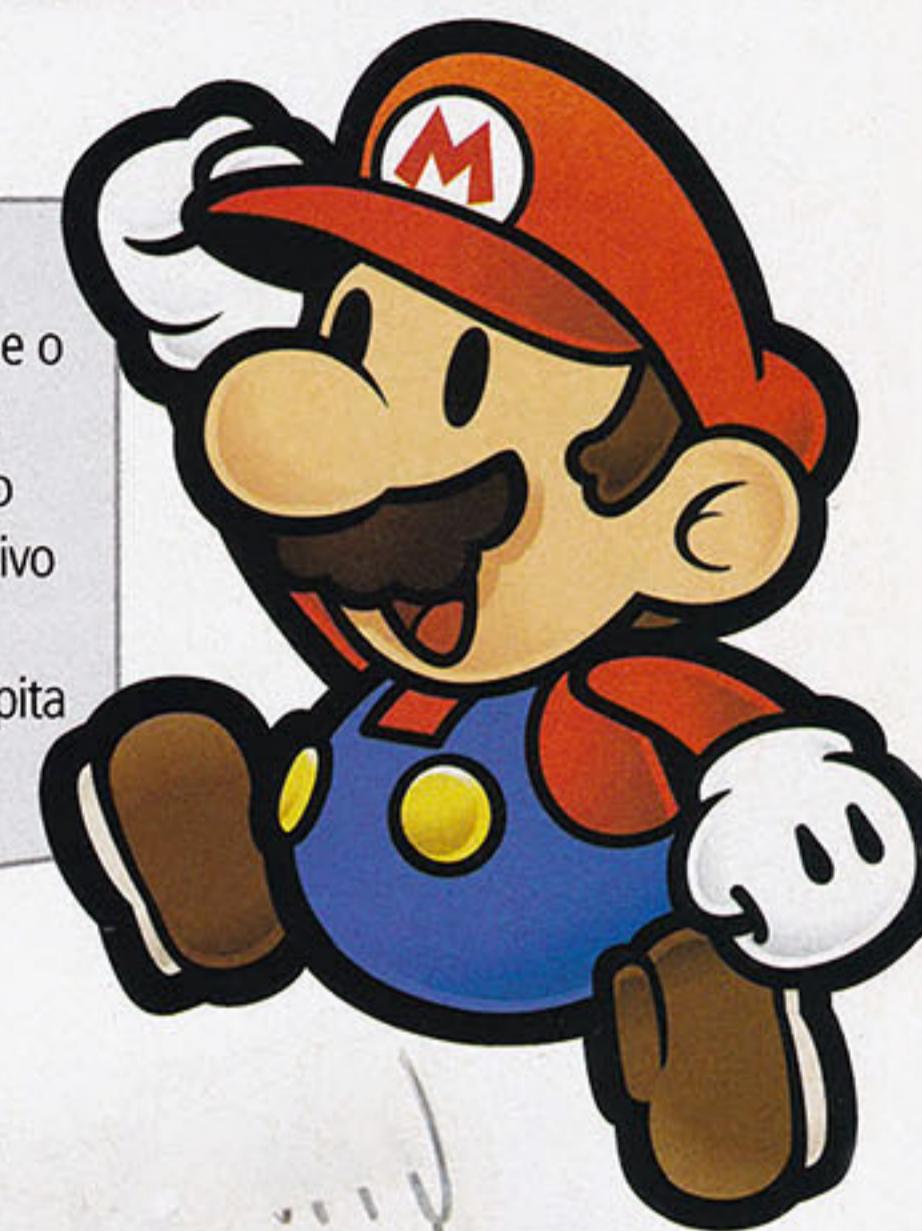
2 Antes de montar os leds na placa, verifique suas polaridades e organize-os para soldá-los corretamente. Caso algum fique com a polaridade invertida, a sensor bar não funcionará. Para confirmar as polaridades, veja o "corte" dentro do led: o lado que for menor internamente, mas que tiver uma perna maior, será o polo positivo. Em seguida, monte três leds na mesma linha. Posicione-os do lado da placa que não possui cobre e solde suas pernas do outro lado. Em seguida, faça o mesmo com o outro pedaço cortado da Protoboard.



3 Coloque uma perna do resistor na fileira de positivos dos leds e a outra perna em uma linha diferente. Repita a operação com a outra parte da Protoboard.

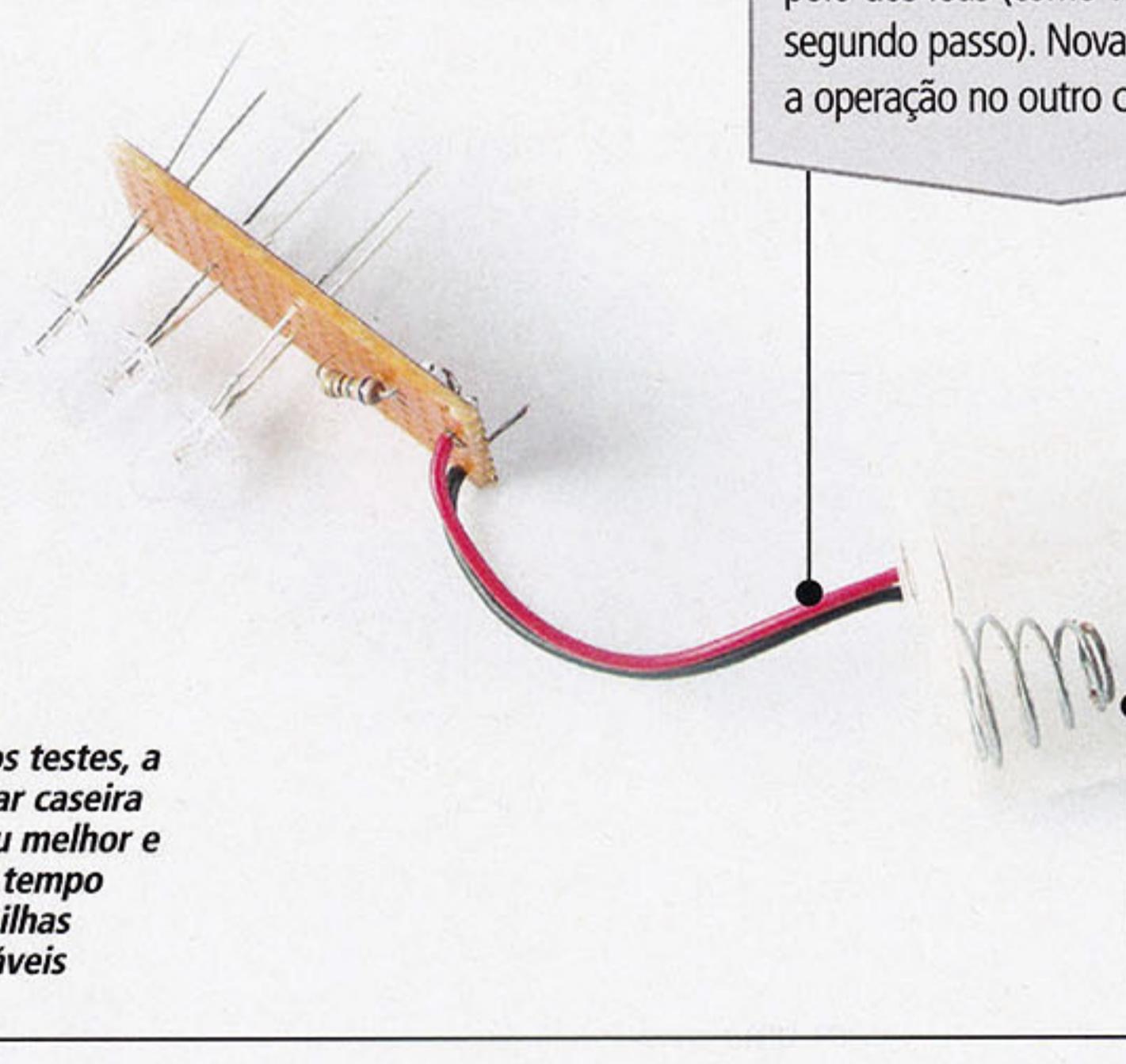


4 Solde os dois cabos dos suportes para pilhas: ligue o vermelho (positivo) na trilha em que estão os resistores e o preto ou branco (negativo) no respectivo polo dos leds (como visto no segundo passo). Novamente, repita a operação no outro conjunto.



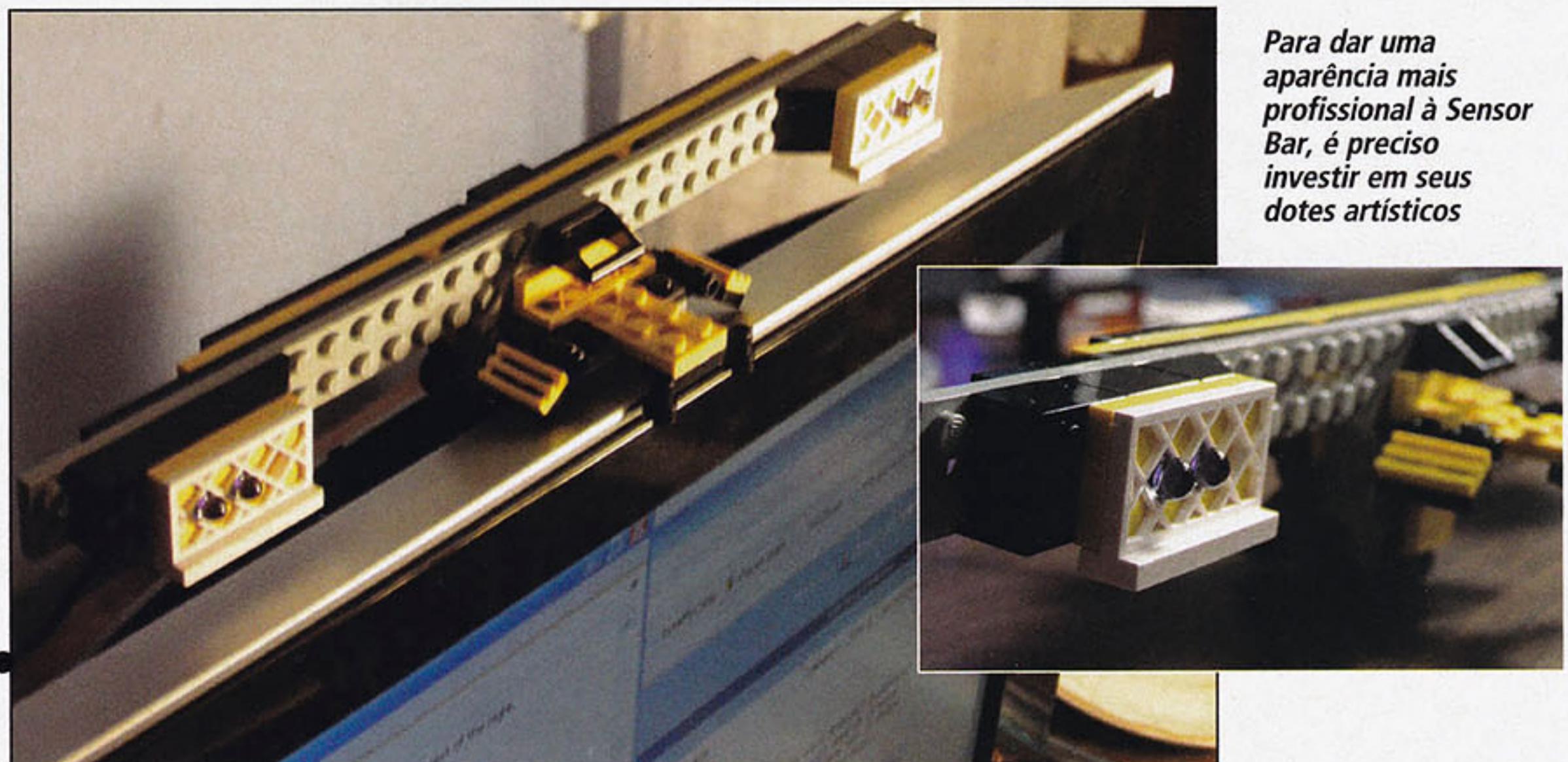
5 Coloque as pilhas para ligar a barra. Use o Wii Remote para testá-la ou observe-a através do display de uma câmera digital para ver se os leds estão funcionando. Caso estejam, você verá uma luz sendo emitida por eles. Posicione cada conjunto a, mais ou menos, 15 cm de distância um do outro. Finalizado, a barra está pronta para o uso.

Em nossos testes, a Sensor Bar caseira funcionou melhor e por mais tempo usando pilhas recarregáveis

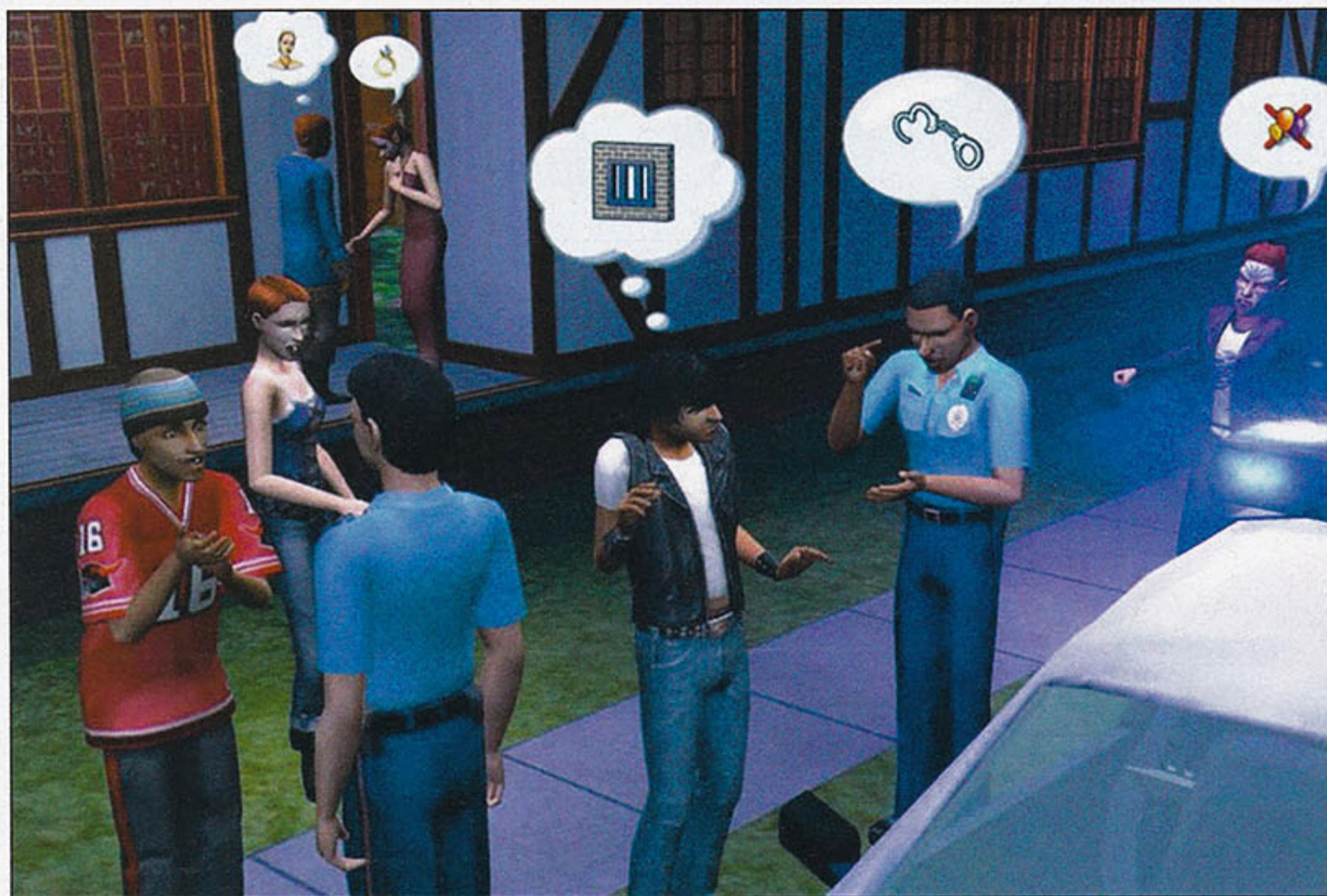


6 Para deixar a Sensor Bar mais bonita (ou menos feia), use sua criatividade e monte estruturas e acabamentos.

Para dar uma aparência mais profissional à Sensor Bar, é preciso investir em seus dotes artísticos



Por Roberto Cezar Bianchini, Pesquisador do INTERLAB **Para entrar em contato:** robertob@emailaccount.com



Quando você for preso em um game, o comportamento do seu personagem será igual ao seu na vida real

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 site: www.interlab.pcs.poli.usp.br



A série *The Sims* e o game *LittleBigPlanet* utilizam Vida Artificial para proporcionar um comportamento fiel à realidade

Vida Artificial

Com ela, seus games ficarão mais realistas

Na edição 31 da GameMaster, o "Papo Tech" falou dos chamados Games 3.0, que, dentro de alguns limites, permitem que o jogador crie o conteúdo do que ele irá jogar. Nos títulos em que esta criação é mais flexível, costuma-se construir objetos, cenários e NPCs que interagem entre si e com quem está jogando. Mas um dos principais conceitos que permite que jogabilidades interessantes surjam em jogos deste estilo é o de Vida Artificial (VA).

Vida Artificial, quando usada em jogos eletrônicos, pode ser entendida como as regras que governam o comportamento de grupo de entidades artificiais que interagem com o ambiente e evoluem. Embora VA possa ser aplicada para NPCs isolados, seu uso se torna interessante quando utilizada para grupos. A ideia é simular comportamentos dos seres vivos realizariam em uma situação real que sejam fíéis e possam divertir o jogador.

A VA costuma ser utilizada em jogos como um recurso em situações isoladas ou não tão fundamentais à jogabilidade, para garantir maior realismo, ou como essência da mesma. Na primeira categoria, diversos games usam VA: shooters, como *Half-Life 2*, e jogos de estratégia, como *Lord of the Rings: Battle of Middle-Earth*. Na segunda categoria, entram as

séries *Creatures* e *The Sims*, e os jogos *Spore* e *LittleBigPlanet*.

A fidelidade ao ato real é importante, mas não pode ser exagerada. Os designers devem testar as inúmeras combinações de regras para garantir que os comportamentos sejam idênticos, mas, ao mesmo tempo, divertidos. Um bom exemplo, embora tenha

As regras foram tão fíéis e precisas que tornaram os Orcs espertos o suficiente para decidir que tinham de fugir da batalha

aparecido no cinema, ocorre com freqüência nas fases iniciais de jogos que usam VA. Durante a criação das cenas de batalhas envolvendo os soldados Orcs do filme *O Senhor dos Anéis: o Retorno do Rei*, os animadores resolveram incluir regras de movimentação e estratégia militares reais utilizadas na Idade Média. Mas as regras foram tão precisas que tornaram os Orcs espertos o suficiente para decidir que teriam uma chance



melhor de sobreviver se fugissem do campo de batalha. Essas regras tiveram que ser simplificadas para eles lutarem com bravura. Jogos de estratégia que usam técnicas de Vida Artificial para o comportamento de grupos costumam apresentar vários momentos bizarros, como este durante as fases iniciais de desenvolvimento.

A VA deverá ser mais utilizada nos games dos próximos anos. Ela será tão transparente que os jogadores dificilmente perceberão as regras implícitas em sua programação, o que garantirá centenas de horas de jogo para os que apreciam comportamentos realistas.



Desde os primórdios até hoje em dia...

PROJECT GOTHAM RACING

Fiel à família Xbox, quarto episódio de PGR mostra que a série ainda tem lenha para queimar

XBOX 360

Project Gotham Racing 3 – 2005

Colecionador de diversos prêmios, *PGR 3* foi um dos títulos disponíveis logo no lançamento do Xbox 360. Graças ao poder da nova máquina da Microsoft, o estúdio responsável pelo game optou por caprichar na composição dos circuitos, cujas localidades iam de Tokyo a Las Vegas, e na modelagem dos cerca de 80 veículos fabricados por mais de 50 montadoras distintas. Se no segundo game cada possante contava com 40 mil polígonos em sua composição, o número cresceu para 105 mil na continuação – e isso tudo, é claro, sem deixar a jogatina online de lado. Neste campo, o game inaugurou a chamada Gotham TV, uma espécie de rede televisiva na qual era possível acompanhar torneios realizados entre usuários dos quatro cantos do mundo.

XBOX

Project Gotham Racing 2 – 2003

Seguindo a mesma linhagem responsável pela consagração de seu antecessor, a continuação de *Project Gotham Racing* decidiu ousar ao abraçar de vez a jogatina online: além de uma modalidade multiplayer por meio da Xbox Live, o game chegou a receber dois pacotes de conteúdo publicados para download na rede. No que diz respeito à campanha solo, o capricho não foi diferente: aqui, o jogador era presenteado com mais de 102 veículos diferentes e cerca de 50 competições, que valiam medalhas e ingressos para torneios consagrados ao redor do planeta.

XBOX 360

Project Gotham Racing 4 – 2007

Coloque-se no lugar de um produtor do estúdio britânico Bizarre Creations e responda rápido: depois de aperfeiçoar a sua principal franquia ao longo de seis anos e três episódios, em quais aspectos seria possível melhorar e surpreender o público? Em se tratando de um jogo de corrida como *Project Gotham Racing*, a resposta não poderia ter deixado os fãs mais embasbacados: o segredo do quarto episódio está na possibilidade de controlar motocicletas e de enfrentar as adversidades dos fenômenos da natureza. *PGR 4* chega ao X360 sob a promessa de unir – nos mesmos eventos e competições, por mais estranho que isso possa parecer – tanto os adeptos dos possantes como os simpatizantes das viagens sobre duas rodas. Não bastasse essa novidade, o game também promete deixar o modo Arcade um pouco de lado ao recriar, com fidelidade sem precedentes, o modo de dirigir dos mais de 80 veículos em corridas dominadas por eventos climáticos como tempestades e nevascas. Àqueles que se ligam nas modalidades online, a surpresa está na inclusão de um modo batizado como Bulldog. Nele, um jogador é encarregado de "batizar" as carangas dos adversários e descolar novos parceiros enquanto os demais motoristas tentam escapar ilesos da confusão.

Carros bacanas, cenários cheios de beleza, competições online. *PGR* tem tudo o que os fãs dos games de corrida precisam para ter um final de semana divertido

XBOX

Project Gotham Racing – 2001

Não é à toa que, ao lado de *Halo*, *Project Gotham Racing* figure como um dos jogos mais vendidos do Xbox. Considerado como a sequência espiritual de *Metropolis Street Racer*, do falecido DC, o jogo da Bizarre Creations surpreendeu o público ao prezar não apenas pelas altas velocidades, o que era comum na maioria dos concorrentes, mas também por recompensar os motoristas mais talentosos com a distribuição de Kudos – pontos que indicavam a capacidade do jogador. Recheado de pequenos detalhes e com um visual espetacular para a época, o game tornou-se o favorito de figuras como o próprio Bill Gates, que declarou ser um grande fã do título em uma entrevista anos atrás.



Os programas são encontrados na internet gratuitamente, mas alguns deles, exigem um registro de compra para oferecer todas as suas funções.

Como configurar seus aparelhos sem ter dores de cabeça

→ VÍDEOS

YouTube em seu console

→ Saiba como converter os vídeos do site de vídeos e obter a melhor qualidade de som e imagem

Com o site YouTube (www.youtube.com), a distribuição de vídeos pela internet ganhou notoriedade e se tornou uma mania do novo século. Milhares de pessoas fazem suas filmagens caseiras para divulgar na internet, compartilhar experiências ou apenas dar uma de engraçadinho para os amigos. Além disso, o site serve como um acervo digital, apresentando diversos programas antigos e episódios de séries atuais.

O único problema do YouTube é que ele não permite copiar os filmes do site para assisti-los fora da internet. Para acabar com essa limitação, preparamos um guia que lhe ensinará como copiar seus vídeos favoritos e convertê-los corretamente para poder assisti-los no seu PSP, Wii, Xbox 360 ou PS3

sem estar conectado. Desse modo, com qualquer um desses consoles, a diversão estará garantida.

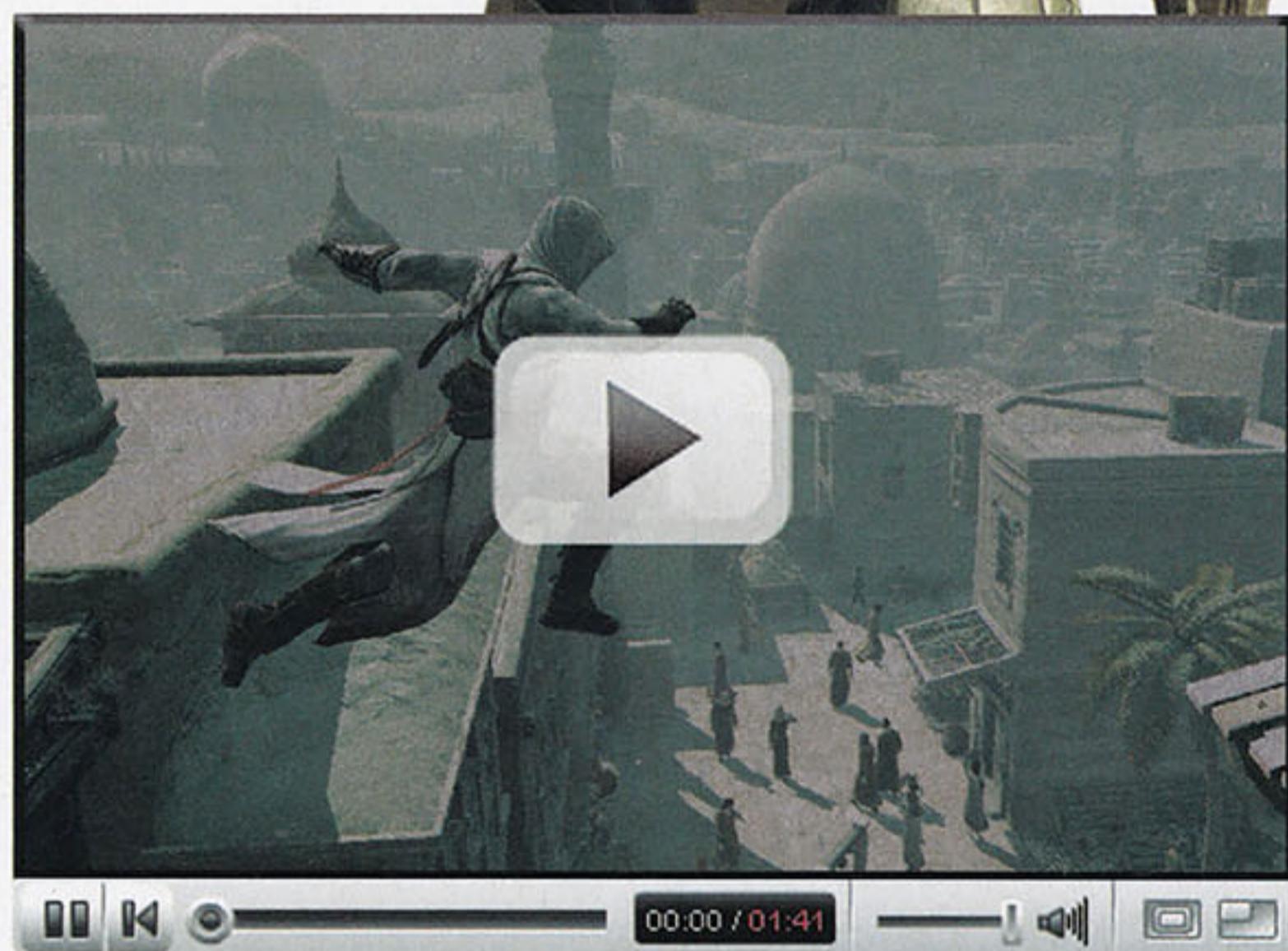
Copiando os vídeos

A primeira coisa a fazer é selecionar todos os seus clipes favoritos e colar a URL (o endereço do site) na página keepvid.com. Após essa tarefa, selecione o YouTube na esquerda e clique em *Download*. Espere surgir o novo link e clique para baixar o vídeo.

Normalmente, esse arquivo vem com o nome "get_video" e é bom renomeá-lo antes do download para manter o seu disco rígido organizado. Não esqueça de colocar, ao final do nome, a extensão ".flv" (Flash Video) para que os programas de conversão possam trabalhar com esse arquivo.



Vídeos de partidas de Halo 3 (à esq.) e trailers de Assassin's Creed (abaixo) saem do YouTube direto para o seu console



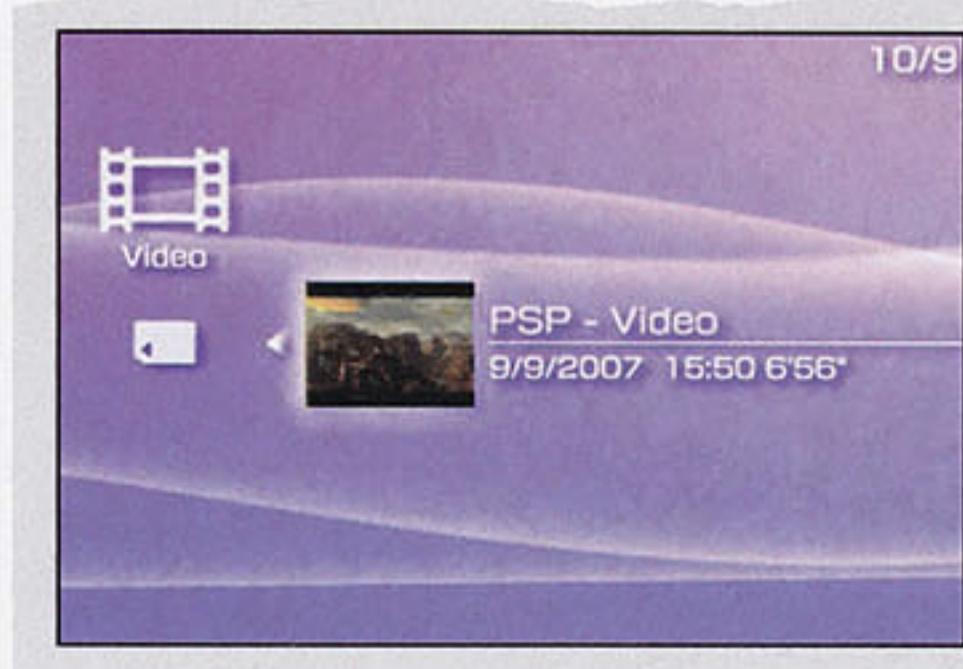
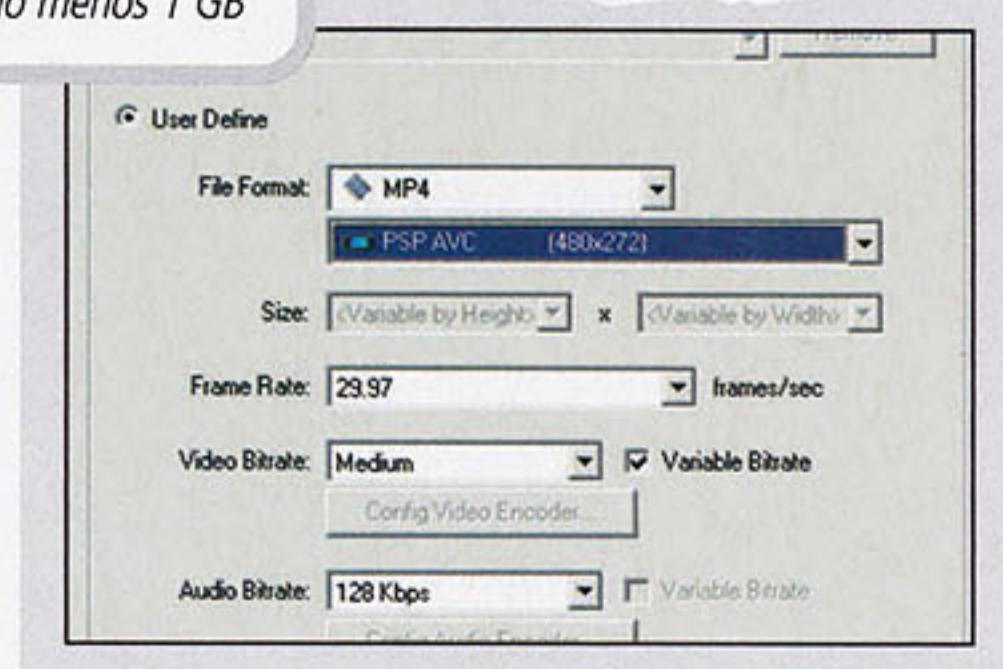
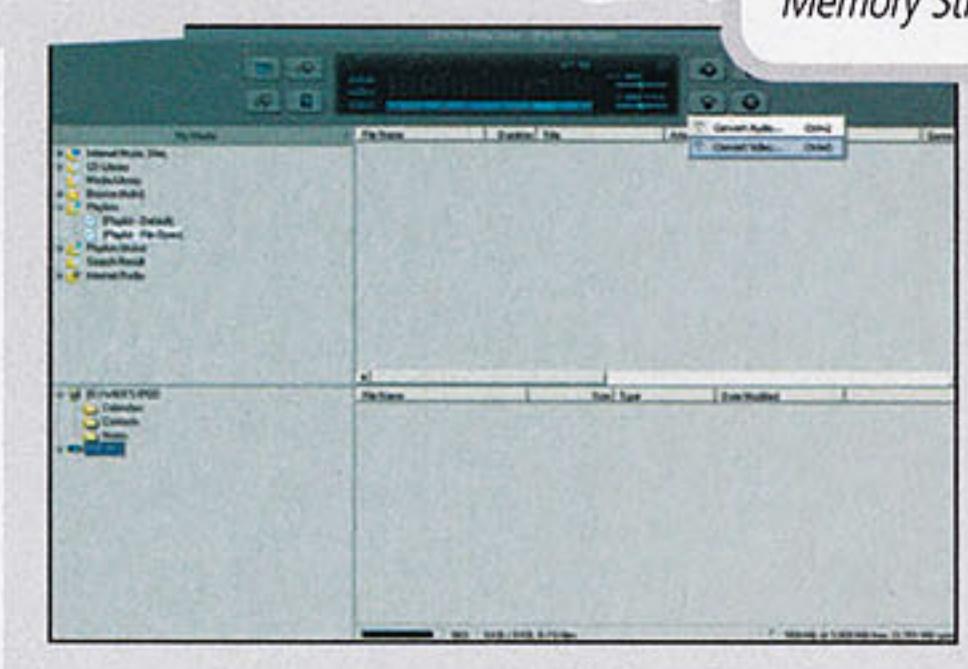
Convertendo

PSP

ITENS NECESSÁRIOS

Programa jetAudio 7
Memory Stick de pelo menos 1 GB

Fechar os programas do computador enquanto converter um vídeo. Isso evitará que o processo demore ou que o vídeo tenha pequenas falhas.



1 Após instalar o programa corretamente, execute-o, clique no ícone de conversão à esquerda do aplicativo e selecione *Convert Video* (é possível usar o atalho Ctrl+0).

2 Clique em *Add Files* e coloque todos os seus vídeos ".flv" baixados no YouTube. Vá a *Output Settings*, na parte inferior do programa, selecione *MP4, PSP AVC (480x272)* e clique na caixa *Variable Bitrate*.

3 Aperte *Start* e aguarde a conversão. Após o término da tarefa, dois arquivos serão criados, o ".mp4" e o ".jpg". Coloque-os na pasta *VIDEO* do seu portátil e acesse-os normalmente pelo menu do console.

1 Instale o programa em seu computador e execute-o. Vá ao YouTube e escolha os filmes que deseja assistir pelo console. Em seguida, clique em *Select File* e selecione o vídeo ".flv" que deseja converter.

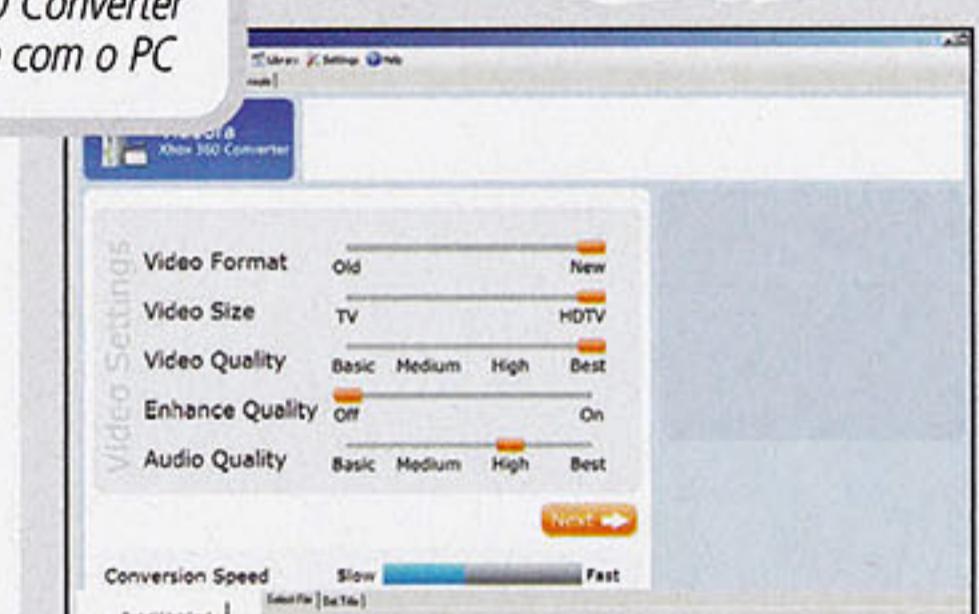
2 Na segunda tela, coloque os dois ponteiros em *High* e clique em *Start Convert*. Por se tratar de um vídeo do YouTube, que não tem grande qualidade, colocar na qualidade *Best* iria apenas criar um arquivo maior, com imagem e som iguais.

3 Agora, transfira o arquivo criado para o cartão SD (procure o vídeo em *Meus documentos\Converted Videos\Wii*) e coloque-o no Wii. Escolha o canal *Photo Channel*, selecione que você deseja visualizar as fotos do cartão SD para que os vídeos sejam encontrados.

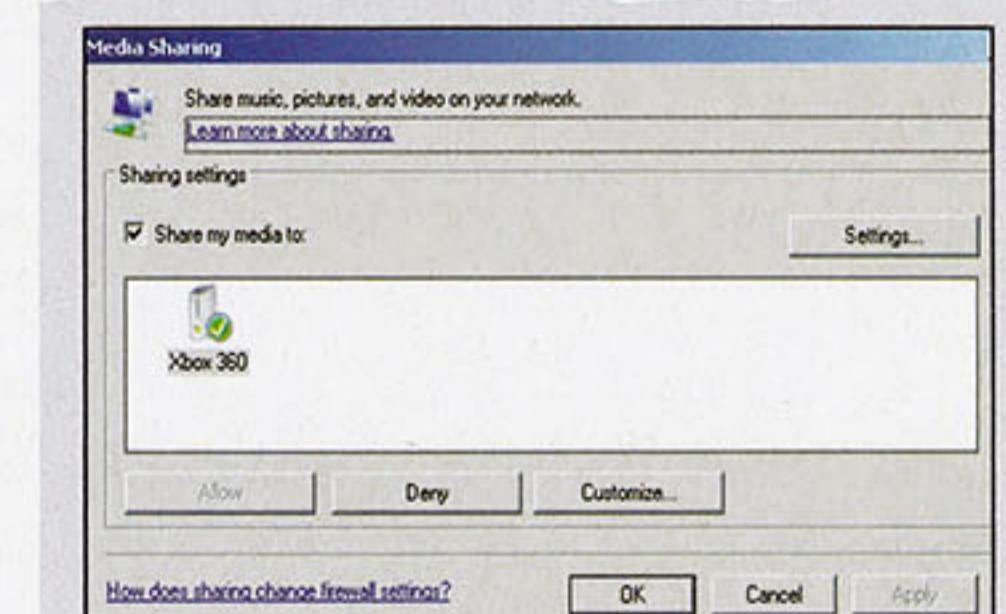
Xbox 360



1 A diferença do Xbox 360 para o Wii é que ele é compatível com alta definição. Com esses vídeos, no entanto, a qualidade será menor. Instale o programa em seu computador e execute-o. Vá ao YouTube e escolha os filmes que deseja assistir pelo console. Em seguida, clique em *Select File* e selecione o vídeo ".flv" que deseja converter.

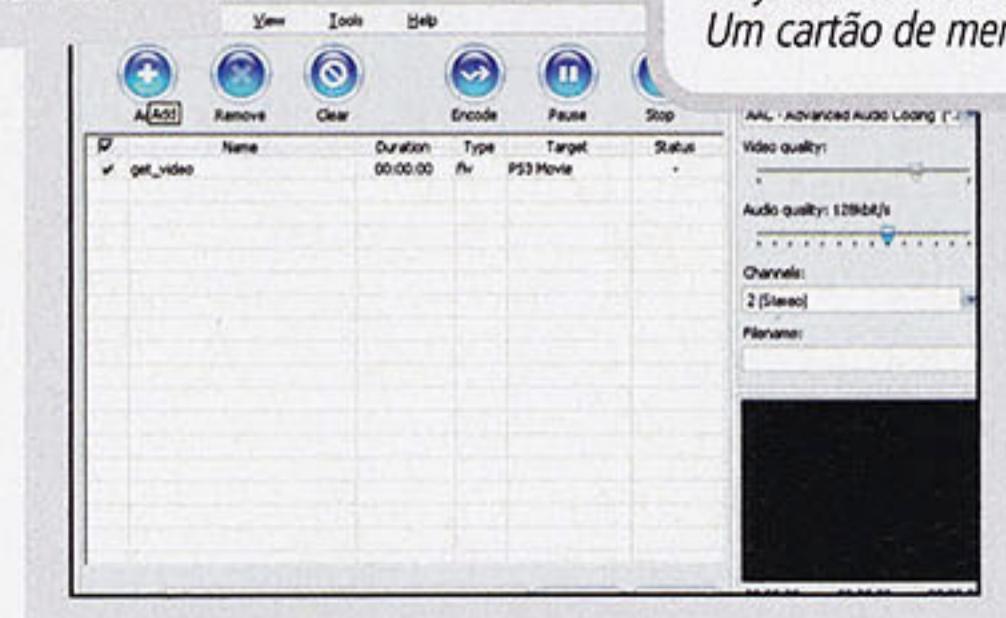


2 Em seguida, coloque a opção *Video Quality* em *High*; *Enhance Quality* na opção *ON*; e, se você possuir uma televisão de alta definição, modifique o *Video Size* (para economizar espaço em disco com vídeos do YouTube, recomendamos deixar essa opção na seleção para televisores de definição standard).

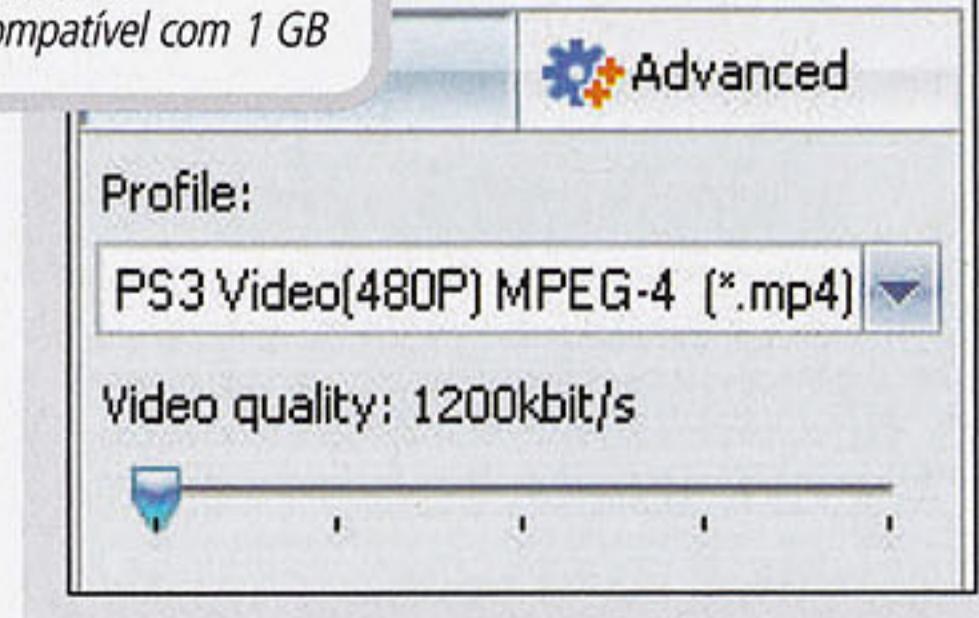


3 Clique em *Start Convert* e, após a conversão, abra o Windows Media Player 11, vá até a aba *Library*, clique em *Media Sharing*, aguarde o X360 ser reconhecido (ele deverá estar conectado em rede com o PC) e pressione o botão *Allow*. Adicione seus vídeos ao player, ligue o X360 e vá até a seção *Mídia*. Selecione *Video* e escolha a opção *Transferir*.

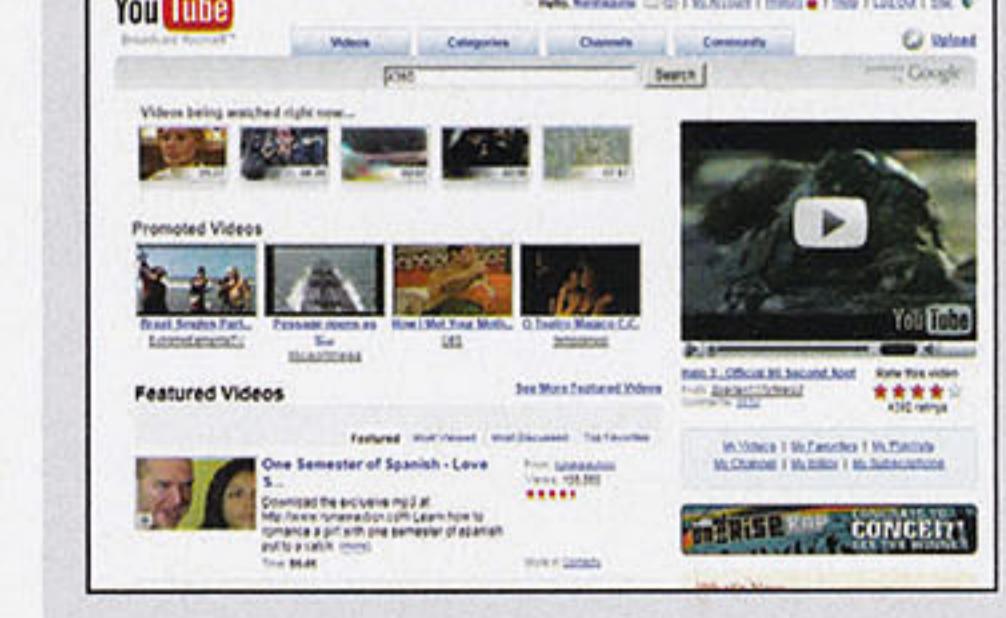
PS3



1 Depois de instalar o programa, clique na opção *Add* para adicionar os vídeos ".flv". Você pode colocar quantos filmes desejar para que o software faça a conversão.



2 Na aba da direita, em *General*, selecione o padrão *PS3 Video(480P) MPEG-4*, pois os vídeos capturados do YouTube não se beneficiam de codificação em alta resolução.



3 Agora, pressione o botão *Encode* e espere o vídeo ser convertido. Ao término do processo, arraste o arquivo para o seu cartão de memória, coloque-o no PS3, vá até o menu *Video* e execute-o.

PARA ANUNCIAR NESTA SEÇÃO LIGUE:

(11) 3038-5093 e (11) 3038-5097

ou mande um e-mail para:
publicidade@europenet.com.br



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
COMPRO • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA
FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 15X*
3326-0045
ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

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



Super Promoção de Playstation 2
Parcelamos em até 36X
Sedex para todo Brasil
Tel.: (11) 5562-2667 / 9738-7483
e-mail: play3games@hotmail.com
Rua Gonçalo Borges, 49 antigo 08 Vl. Joaniza / Interlagos - SP

a partir de:
R\$ 489,00
Comprando o Play 2 você ainda ganha dois controles, 1 memorycard, 1 DVD com 40 jogos + 2 brindes



CICERO GAMES
Acessórios
Assistência Técnica Especializada
5 anos no mercado
Entregamos para todo o Brasil
Ofertas em todas as linhas de aparelhos
PS2 R\$ 499,00 c/ 10 brindes
Rua: Santa Efigênia, Nº480 - loja 23
Rua: Santa Efigênia, Nº 64 - loja 35 / 1º andar
Tel: (11) 3337-6050 ou 3227-7325
Site: www.cicerogames.com.br

OS GAMES MAIS IRADOS DA CIDADE ESTÃO AQUI!



PlayStation.2
Wii
XBOX360
PSP
NINTENDO DS

Visite nossa loja:
End.: Viaduto Sta. Ifigênia, 66 - box 410 / 412
VISA MasterCard REDE SHOP Losango

Ligue e faça seu financiamento por telefone
Televendas: (11) 3328 6823 / 3328 6824 / 3328 6827

METRÓPOLE
Games
www.metropolegames.com.br

ACTION GAME



COMPRE PELA LOJA VIRTUAL!
estamos a um clique de você!

6X sem juros no cartão!



Televendas: (11) 4754-2800
Rua da Liberdade, 108 - Centro
Itaquaquecetuba - Cep: 08570-170 - SP

www.ACTIONGAME.com.br

SITE SEGUNDO VALIDADO POR CERTSIGN



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

PLANET GAMES

- Consoles, jogos e acessórios
- Assistência técnica especializada
- Enviamos sedex para todo Brasil

Financiamos em até:
• 24x no cheque
• 24x no carnê

Fones: (11) 6987-2641 / (11) 6949-5195
Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina - São Paulo-SP
E-mail: mmsgames@terra.com.br

*Sujeito a aprovação de crédito



NACIONAL GAMES

Fones: (11) 3473-5115 / 5114 / 5113
R. Voluntário da Pátria, 2041
Loja 6 - Santana-SP (Próximo ao Metrô)
E-mail: nacionalgames@gmail.com

Financiamos em até:
• 24x no cheque
• 24x no carnê
• Cartão de crédito

*Sujeito a aprovação de crédito

ELETROMIL®
20 ANOS GAMES - MÍDIAS - INFORMÁTICA DAV

• COMPRA - VENDA - TROCA ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM CONSERTOS E SERVIÇOS GERAIS EM VÍDEO GAMES

SEDEX

MANUTENÇÃO DE COMPUTADORES ACOMPANHADA PELO CLIENTE

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

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

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

Fone: 11-3022-8485

www.gamescia.com.br
vendas@gamescia.com.br

Games & Cia

Preços Especiais para Lojistas!!
Ligue e confira!



Todos os Lançamento!!
PS2-PS3-XBOX-WII



RDK Mastergames
www.rdkmastergames.com

Neo
 Distribuidor Autorizado
 Atacado e Varejo

Financiamento em
 até 15 x

**Jogos e Acessórios
 para Wii, PS2 e PS3**

Tel: (11) 3362-9166
Tel: (11) 3661-8986

Rua Santa Efigênia, 364 Loja 228/230-Galeria São Paulo - SP
 Rua Santa Efigênia, 399 Loja 32/33 - Shopping Milenium - SP

fantasy Star

Games e Mídias

**Compra, Venda e Troca de Aparelhos
 novos e usados**

**Assistencia tecnica para video-games, Cd's virgens
 Acessorios para Video-Games em Geral**

www.fantasystar.com.br

**Enviamos para
 todo o Brasil**

PS2 PlayStation 2 PlayStation 3 Dreamcast NINTENDO 64 PC CD ROM SOFTWARE GAME BOY ADVANCE NINTENDO DS THE MAFIA MAFIA PSP

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

**PARA ANUNCIAR
 NESTA SEÇÃO LIGUE:**

(11) 3038-5093 e (11) 3038-5097

**ou mande um e-mail para:
publicidade@europanet.com.br**

PRIMEIRO DVD AO VIVO

pitty

{DES} CONCERTO
AO VIVO

- 15 SUCESSOS
- 2 MÚSICAS INÉDITAS **INCLUINDO "PULSOS"**
- GALERIA DE FOTOS
- DOCUMENTÁRIO



namoral
produções

www.deckdisc.com • www.pittyaovivo.com.br

TAMBÉM EM CD



GAMECLICK

Quem faz e aparece no mundo dos games

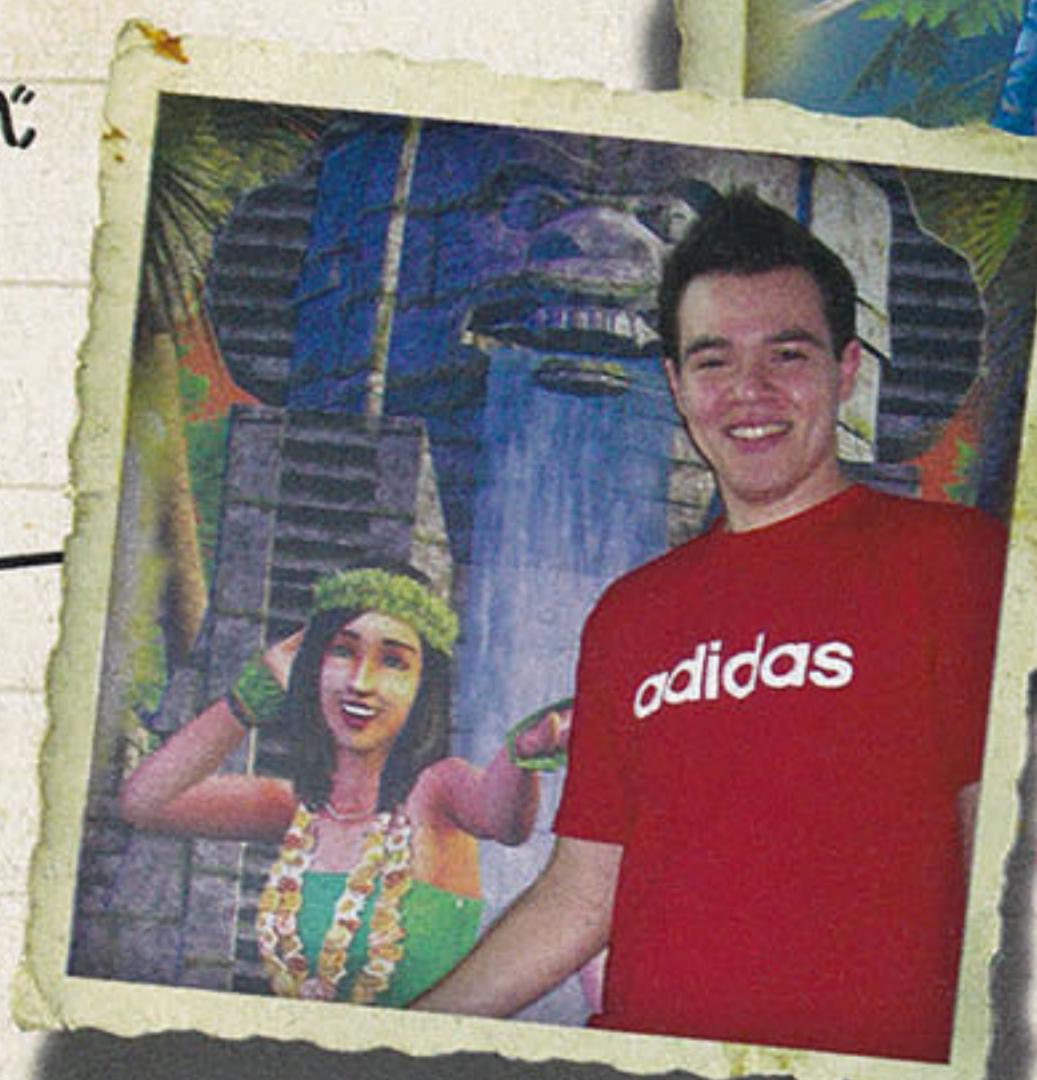
André Faure, gerente de marketing da Tectoy, com Nabaztag no aniversário de 20 anos da empresa em São Paulo, SP

Milton Beck e Guilherme Canargo, da Microsoft, no lançamento de Halo 3 em São Paulo



Ian de Freitas, gerente de produtos da EA, no evento The Sims Bon Voyage em SP

Marcello "MM", gerente da comunidade The Sims, com The Sims Bon Voyage em SP



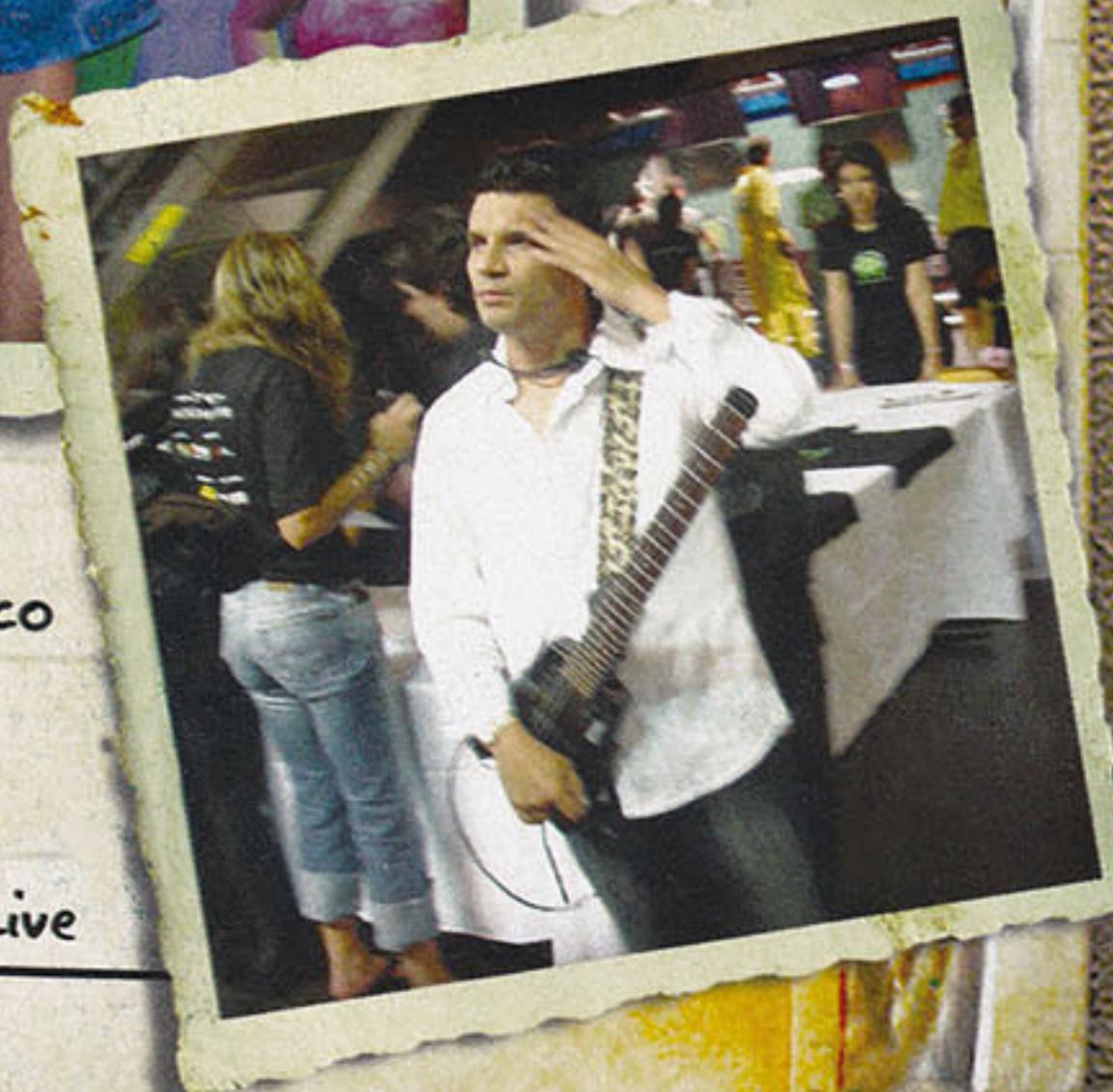
Se você quiser mandar a foto do seu evento para esta sessão, envie um e-mail com uma foto para gamenmaster@europanet.com.br



Rafael Gómez e Antônio Touzard, da Latamel, os homens da Nintendo no Brasil em São Paulo, SP



O músico Tommy Talarico passeia pela Via Funchal (SP) antes da Video Games Live



brincando é que se aprende



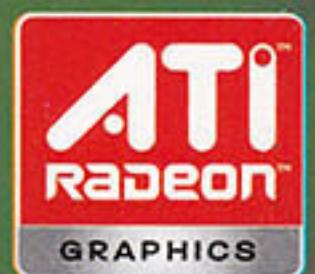
O melhor presente que
uma criança pode ganhar:

Liga direto na TV e vem com
muuuuitas atividades e jogos!

www.dynacom.com.br
sac (11) 6225.8888

DYNACOM

PC GAME



A Combinação Perfeita

Para Digital Home

Apresentando o Chipset 690

- Rodar conteúdo em alta definição
- Saída para Vídeo HDMI
- Qualidade AVIVO™
- Windows Vista™ Premium
- Gráfico integrado ATI Radeon™ X1250



Procure por nossos parceiros especializados no site www.amd.com/motherboards





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 lelker](#)

Revista: [evil_arthas](#)

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

