

GAMEMASTER

Largamos na frente!

VIDEOGAME LEVADO A SÉRIO

NEED FOR SPEED PRO STREET

Nossa redação conseguiu o jogo antes. E contamos tudo para você



Saves pela Internet

Aprenda a baixar e utilizar saves dos seus games favoritos na internet

Muito Além de Halo 3

Terminou a campanha single player? Saiba o que mais você pode fazer

Brasil no Topo

Entrevistamos o brasileiro campeão mundial do World Cyber Games

E mais:

- PGR 4 • Yakuza 3
- Borderlands
- World in Conflict
- Heavenly Sword
- Jackass • Orange Box
- FIFA 08 • Eternal Sonata
- Syphon Filter • Stranglehold



ISSN 1807-7293

9 1771807 729005 34

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



6616 CASE PARA
CONTROLES 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: Abilio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

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

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

Internet: Webmaster: Cássio Narciso
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Leticia Nunes, Natália Azeredo

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

Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097 e
Maurício Dias (0xx11) 3038-5093

Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa,
Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez,
Claudia Alves, Elisângela 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@europanet.com.br (0xx11) 3038-5104

Desenvolvimento de Pessoal:
Tânia Marília Ribeiro Roriz, Elisângela Tokashiki

Atendimento ao Assinante e Venda de Edições Anteriores:
Coordenadora: Fabiana Lopes
Atendentes: Carla Dantas, Paula Hanne, Tamar Biffi, Lillian
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.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Gerente: Cecília Tomazelli
Renata Kurosaki, 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 Filiais da ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

ACELERANDO PARA A VITÓRIA

Nesse mercado mundial de games, as novidades surgem tão rapidamente que é preciso correr para acompanhar tudo de perto. É necessário, também, saber o que acontece nos bastidores das produtoras e aprender a negociar com elas. Foi desse modo que a **GameMaster** largou na pole position, conseguindo com exclusividade uma cópia de *Need for Speed ProStreet*, que estampa a capa desta edição.

Jogamos o novo game da famosa série de corrida até fazer calos nos dedos. Com isso, vimos em primeira mão que as disputas automobilísticas agora têm um ar de simulador, trazendo rachas emocionantes e carros que ficam aos pedaços nos acidentes.

Para manter você no clima desse lançamento, fomos velozes e furiosos o suficiente para entrevistar o campeão mundial de *NFS* no World Cyber Games 2007. Assim que o brasileiro desembarcou por aqui, estávamos de plantão para conversar com ele. Haja combustível aditivado para tudo isso!

O mercado nacional de games também está em alta velocidade. O governo prepara um projeto de lei para reduzir os impostos que incidem sobre os videogames. Isso pode ser o fator fundamental para trazer a Sony e a Nintendo oficialmente para o Brasil. Nosso chefe, o Luiz Siqueira, comenta o assunto de forma brilhante em sua coluna mensal.

Mas queremos que você também consiga turbinar sua caranga sozinho, ou melhor, seu videogame. Por isso, corra até a página 46 e leia uma matéria que mostra tudo o que você pode fazer em *Halo 3* depois de terminar o game no modo single player. Além disso, o sempre antenado Théo Azevedo fez uma reportagem especial sobre jogos de tabuleiro que viraram games nos consoles.

Agora que essa edição está em suas mãos, aproveite e reduza a velocidade para apreciá-la com calma. Você encontrará assunto que não acaba mais, para depois acelerar nos seus games.

GUSTAVO PETRÓ

gustavo@europanet.com.br



A REDAÇÃO



Felipe Azevedo



Nelson Alves Jr.



Leandro Rodrigues



Fabio Santana



Romulo Máthei



Alexandre Dias



Flávia Gasi



Humberto Martinez



Welby Dantas



Matheus Bourg

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



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



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



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



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

Para entrar em contato
com a Editora Europa

Fones: (11) 3038-5050

São Paulo - SP

ou 0800 557667

Ligação gratuita - Outras localidades

Visite nosso site:

www.europanet.com.br

ÍNDICE

CONFIRA TUDO O QUE ACONTECE NESTA EDIÇÃO

6 CARTAS



8 GÊNIOS

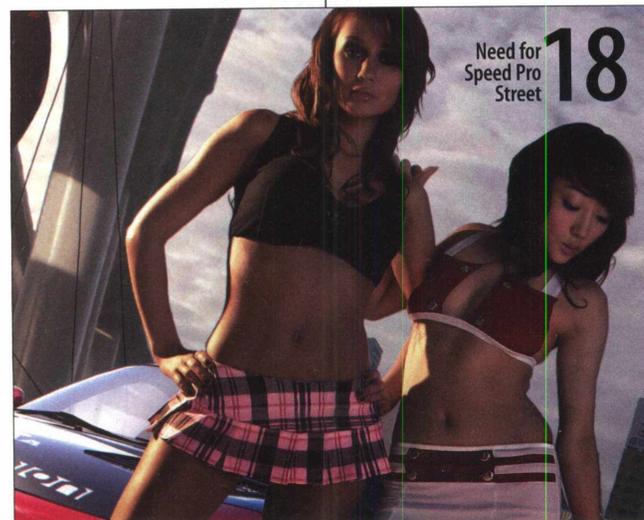


10 CULTURA GAMER



16 ENTREVISTA

18 CAPA

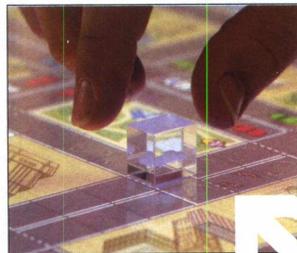


Need for Speed Pro Street **18**



26 PREVIEWS

Yakuza 3 (PS3)	26
Command & Conquer: Kane's Wrath (X360/PC)	28
No More Heroes (Wii)	29
Metal Gear Solid Online (PS3)	30
Project Origin (PS3/X360/PC)	32
Secret Agent Clank (PSP)	33
Borderlands (PS3/X360/PC)	33
Universe at War (X360/PC)	34
Ousama Monogatari (Wii)	34



36 LUDERIA

40 EVOLUÇÃO

42 ARTE NOS GAMES

46 HALO 3 - A LUTA AINDA NÃO ACABOU



54

REVIEW Heavenly Sword

52 CELULAR

54 REVIEWS

Chibi-Robo: Park Patrol (DS)	64
Crash of the Titans (X360/ Wii/ PS2/PSP/DS/GBA)	64
Dewy's Adventure (Wii)	60
Eternal Sonata (X360)	58
Fifa 08 (X360/PC/ Wii/PS3/PS2/PSP/DS)	56
Heavenly Sword (PS3)	54
Jackass The Game (PSP/PS2/DS)	64
PGR 4 (X360)	57
Spider-man: Friend or Foe (PSP/PS2)	64
Star Wars: Battlefront (PSP)	64

66 REVIEWS ONLINE

68 CONSUMO



70 MUNDO MMOG

72 ENGENHOCAS

74 PAPO TECH

76 SUPORTE GM

82 GAMECLICK





CARTAS

O canal obrigatório para você tirar dúvidas sobre games

Procura-se seqüência

Eu quero alguma informação sobre o jogo *Shenmue 3*. É a minha série favorita e eu preciso saber quando ele sai. Por favor, acabem com a minha agonia.

Leonardo • por e-mail



Parece que sua agonia continuará por um tempo.

O game, por enquanto, não passa de um rumor, já que a Sega não o anunciou oficialmente. Tem gente que garante que ele está em desenvolvimento desde o final de 2001, ou seja, na mesma época em que Shenmue II foi lançado para Dreamcast, mas ninguém sabe com certeza até que ponto esse desenvolvimento avançou e qual sua situação atual.

Shenmue Online também parece ter sido cancelado (alguns dizem que sim, outros dizem que não), o que pode ou não ser uma boa para a série: com a morte do MMO, a Sega poderia economizar recursos no desenvolvimento de Shenmue III

aproveitando conceitos que já estavam em andamento no misterioso título. Yu Suzuki originalmente pensou em 16 capítulos para a saga e disse que, um dia, pretende finalizá-la em algum videogame, descartando qualquer outro tipo de mídia para a conclusão de sua história.

Como até agora só vimos quatro capítulos (capítulo 1 em Shenmue; capítulos 2, 3 e 4 em Shenmue II), fica a grande esperança de que Suzuki consiga levar adiante seu mais ambicioso projeto. Shenmue II foi lançado para o Xbox em 2002 e, recentemente, a Microsoft tornou o título compatível com o X360. Será que isso é uma indicação de que a empresa tem interesse em ver a série nas paradas de sucesso? A nós, só resta torcer.

Quente como pimenta

Gostaria de fazer um comentário sobre o PS3: ele esquenta muito mais do que o X360 e ninguém fala nada sobre isso. Chego a ligar

meu ventilador de 40 cm em cima dele para resfriá-lo e nem assim consigo. Fico preocupado com futuros problemas.

Adriano Vilaça Martins
por e-mail



Todos os videogames esquentam, e alguns mais do que os outros se você não tomar certos cuidados. Caso você esteja preocupado com possíveis problemas, continue deixando o ventilador ligado ao jogar seu PS3, mas não esqueça de dar um descanso para o coitado depois de sessões prolongadas de jogatina. Também, nunca deixe o console em cima de tapetes ou em superfícies que concentrem o calor. O nosso PS3, por exemplo, não sofre com esse problema pois fica sempre em uma bancada de fórmica ou então em cima do PC quando estamos capturando imagens.

Esse, aquele ou aquele outro

Tenho 9 anos e quero saber qual desses videogames é melhor para mim: Xbox 360, Nintendo Wii ou PS3?

Gustavo Gonçalves
por e-mail



Boa pergunta, Gustavo. Como não lhe conhecemos pessoalmente, não sabemos qual é o melhor videogame para você, mas podemos dizer, sem medo de errar, que videogame é O MELHOR para você. Aliás, videogame é o melhor para todo mundo. Por essa razão, produzimos esta revista que fala sobre todos eles sem discriminação. Continue lendo a GameMaster, preste atenção em todos os jogos que mais o atraem e faça sua escolha com base em seus gostos pessoais. Garantimos que, se você fizer isso, ficará muito mais satisfeito do que se nós escolhêssemos o videogame por você.

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!

WIZARD
11/10/2007 13:41

Tá doído, mano... muito loco isso aí! Um dia, eu ia comprar um desses só que não era em português, mas era 90 conto... Esse eu compro, bem mais barato!



O mago Wizard usou sua bola de cristal e foi um dos primeiros a garantir um exemplar de *A Arte dos Videogames*, livro de acabamento luxuoso da Editora Europa. Na verdade, ele fez a compra pelo site. E você pode fazer o mesmo: é só acessar www.europeanet.com.br/livraria

Vagner Pereira da Cruz
09/10/2007 16:13

Já que a GameMaster não fala do PS2, vocês podem me dizer o que eu faço com o meu agora?

Que tal abrir na página 66 e ler o review do Jackass? Se o seu negócio for futebol, leia o review de FIFA 08 na página 56. E tem mais uma pá de outros reviews de PS2, além do game de capa, que saiu para o console. Tá bom assim?

A Sega iniciou a produção de Shenmue III, mas parou devido ao cancelamento do Dreamcast. Que venha a versão para X360.



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**

HALO 3

Totalmente em português.

www.xbox360.com.br

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



BUNGIE Microsoft
game studios

EXCLUSIVO
Xbox 360

©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™



Depois de *Blue Dragon*, Uematsu está finalizando as trilhas sonoras dos games *Lost Odyssey* e *Cry On*.

Sem eles, sua vida não teria a menor graça

FINAL FANTASY VIII



A primeira vez com música cantada não se esquece

CHRONO TRIGGER



Game que conseguiu unir Uematsu e Akira Toriyama

BLUE DRAGON



Composição de músicas para a nova geração



MUITO ALÉM DE FINAL FANTASY

NOBUO UEMATSU

Um mestre na arte de emocionar pela música dos games

Japonês, simpático e fã de Elton John. Até então, essa não passa de uma descrição normal de milhares de senhores nipônicos ao redor do mundo. Mas de normal, esse cidadão nascido na cidade de Kochi (região muito populosa de Shikoku, no Japão) não tem nada.

Nobuo Uematsu nasceu em 21 de março de 1959 e aos 12 anos começou a tocar piano sem o auxílio de professores. Logo, não foi difícil explorar um nicho até então pouco visado por compositores: a game music.

Em 1986, Uematsu escreveu a trilha sonora para um RPG pouco conhecido da então Squaresoft (atual Square-Enix) chamado *Cruise Chaser Battle*. A primeira trilha para *Final Fantasy* veio no ano seguinte, em 1987, com o primeiro jogo da série lançada para o vovô NES.

É fato que o compositor ficou conhecido muito mais por suas trilhas exclusivas para a série *Final Fantasy*, mas não podemos deixar de citar as parcerias que Nobuo teve com outros mestres da música dos games. É o caso do dueto com Kenji Ito em *Romancing Saga* (do Super NES) e da finalização às pressas da (ainda assim)

brilhante trilha de *Chrono Trigger* devido ao afastamento do compositor responsável, Yasunori Mitsuda, vítima de fortes dores causadas por uma úlcera. Nobuo manteve durante anos, também, uma coluna na famosa revista japonesa especializada em games Famitsu, onde dissertava sobre

A música tema de *Final Fantasy VIII*, "Eyes on Me", interpretada pela chinesa **Faye Wong**, foi a primeira música cantada em um jogo da série que fez um tremendo sucesso nos EUA

games e, é claro, música.

Ele também foi um dos principais responsáveis pela divulgação da game music não só no Japão, mas em todo o mundo, inclusive no seletivo mercado norte-americano. O maior exemplo foi a música tema de *Final Fantasy VIII*, "Eyes on Me", interpretada pela chinesa e fenômeno pop Faye Wong (reza a lenda que ela recebeu

US\$ 1.000.000 para gravar a canção) que foi a primeira música cantada em um jogo da série e um tremendo sucesso nos EUA. A composição recebeu inúmeros prêmios, entre eles, o de "Canção do Ano (ocidental)" no 14º Annual Japan Gold Disc Awards, pela venda de mais de 400 mil cópias do single.

Foi a primeira vez que uma trilha sonora de um game levou a estatueta para casa.

Em 2003, Nobuo formou uma banda especializada em canções de *Final Fantasy: The Black Mages*, que se apresenta apenas no eixo EUA/Japão (a maior turnê norte-americana foi em 2004). Será que um dia eles vêm tocar no Brasil? Tomara.

Nobuo saiu da Square no início de 2004 e fundou sua empresa, a SmilePlease, em outubro do mesmo ano. Atualmente, o compositor vive no Japão com sua mulher Reiko, seu cachorro Pao e um monte de projetos. Alguns já realizados, como a trilha de *Blue Dragon* da Mist Walker (do seu ex-companheiro de Square, Hironobu Sakaguchi) e outros em produção, como os aguardadíssimos *Cry On* e *Lost Odyssey*.

UTILIZE AS ARMAS DA A4TECH PARA SUAS BATALHAS.

LINHA GAMING



X 755FS

X7
Ultra Veloz
4x3FIRE

3xFIRE



X 710F



X 718F



X 710FS



X 705FS



XL 750F



HS 100



HS 800



G 700



G 600



KX 2810



G 100

LEVE MAIS EMOÇÃO PARA OS SEUS JOGOS! VISITE O NOSSO SITE E VEJA AS VANTAGENS QUE PODERÁ TER CONTRA SEUS Oponentes.

Fotos meramente ilustrativas

A4TECH®

WiseCase®
Distribuidor exclusivo de produtos A4TECH.

TEL. (11) 5585-2888 | WWW.WISECASE.COM.BR



Curiosidades e notícias da indústria mundial dos games

HISTÓRIA DE SUCESSO

Um jogo, 400 mil cópias

Roko-Loko ganha disco triplo de platina e mostra que o Brasil pode ter um mercado de games forte

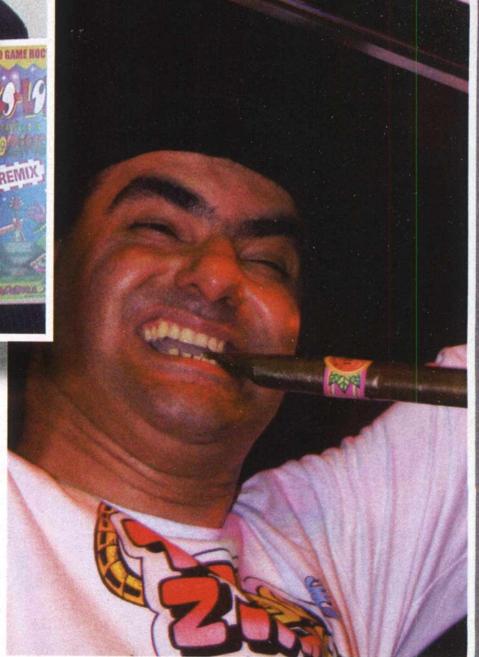
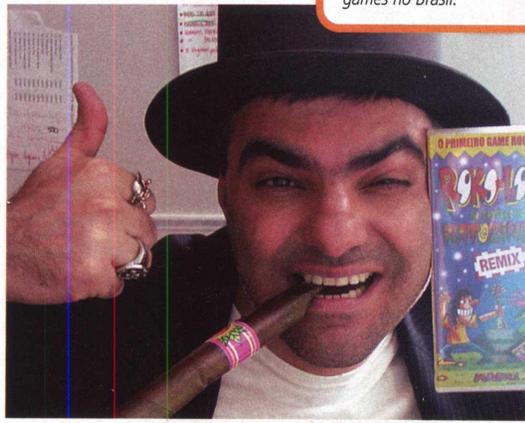
Por GUSTAVO PETRÓ

Ele surgiu dos traços do cartunista Márcio Baraldi há mais de dez anos para a revista *Rock Brigade*. Em 2005, ele foi parar nos games, onde chegou sem pretensão e, em dois anos, *Roko-Loko no Castelo do Ratozinger* vendeu cerca de 400 mil cópias. "Isso sem contar os downloads gratuitos (oferecidos no site oficial, www.marciobaraldi.com.br), que chegaram a 300 mil", comemora Baraldi, que recebeu o triplo disco de platina em uma festa em São Paulo, SP.

Os números alcançados não tornam o game do "personagem mais rock and roll do Brasil" o hit do ano, mas provam que, com muito empenho, um jogo totalmente nacional pode ser um sucesso. "Sempre corri atrás do que eu queria. Por isso, eu mesmo divulgo o jogo", conta o cartunista. "Até que algumas revistas pediram para lançá-lo junto com uma de suas edições. Foi aí que as vendas deslançaram." Desde o começo da produção, em parceria com a SGuerra Gamez e com a Play Systems, a idéia era que o game fosse baixado gratuitamente, criando uma espécie de hype com os fãs. "Quem gosta do Roko-Loko comprou o game com caixinha, encarte e CD prensado", afirma Baraldi.

O diferencial de Baraldi está em acreditar no mercado e no seu produto. "Desde que comecei a trabalhar, eu mesmo tomei a decisão de cuidar de tudo, para que o game saísse com os meus traços. Não deixo na mão dos outros. Desse modo, quem sabe se o trabalho está dando certo sou eu", explica. "Já tomei muito prejuízo com sociedades erradas mas, hoje, tenho as parcerias certas para fazer tudo funcionar." Por ser um jogo independente, o lucro com as vendas caiu no bolso de Baraldi e da produtora de *Roko-Loko*. Claro que ele não revela os valores, mas adianta que não deixará o mercado de games tão cedo.

Baraldi comemora o triplo disco de platina pelas vendas de seu game e aproveita para brincar de "magnata" dos games no Brasil.



No game, você deve tirar roqueiros da prisão

Não deixo na mão dos outros. Já tomei muito prejuízo com sociedades erradas, mas hoje, tenho as parcerias certas para fazer tudo funcionar.

Quem vendeu mais...

Até o final de outubro, o videogame mais vendido no mundo era o *Wii*, com 12,73 milhões de unidades. Só nos EUA foram 5,39 milhões.

O *X360* está em segundo lugar, com 12,13 milhões. As vendas no Japão são fraquíssimas: apenas 460 mil unidades foram vendidas lá.

O *PlayStation 3* está na lanterna, com 5,13 milhões de unidades vendidas mundialmente. Nos EUA, ele vendeu 2,12 milhões.

CRIME ONLINE

Roubo de senhas

Por ROMULO MÁTHEI

Sabemos que os crimes digitais avançam nos dias de hoje, inclusive com destaques na mídia (vide matéria "Crime nos Games" da *GameMaster* 32). Para esclarecer sobre o panorama geral destes crimes, entrevistamos um especialista jurídico no assunto, Renato Opice Blum.



Renato Opice Blum é Doutor em Direito e professor da FIAP (Faculdade de Informática e Administração Paulista) com especialização em direito eletrônico.

GAMEMASTER – Roubos de senhas são um problema para quem joga MMOs. Sabendo que existem contas de usuários que chegam a valer mais de 5 mil reais no mercado negro. Por que não existe uma proteção efetiva ao consumidor?

RENATO BLUM – Proteção legal existe. Ela é suficiente e cobre qualquer tipo de uso indevido de conteúdo privado. Esses crimes são comumente conhecidos como estelionato, falsidade ideológica, invasão de sistemas e até como roubo de propriedade intelectual.

GM – E por que isso ocorre, já que se fala tanto em segurança eletrônica?

RB – Acontece que a evolução tecnológica é extremamente rápida. O uso de programas Cavalos de Tróia e Keyloggers pelos estelionatários, muitas vezes, passa direto pelos antivírus e firewalls das vítimas sem que elas se dêem conta. Quando um vírus é detido, existem outros 10 em desenvolvimento.

GM – Os jogadores acusam as empresas de serem omissas em relação aos roubos de senhas. Como este jogador deve proceder?

RB – Notificar a empresa, que deve



entrar em contato o mais rápido possível com o jogador (o período indicado é de

24 horas). A responsabilidade da senha é do jogador, mas no momento que a empresa é notificada, ela deve bloquear a senha do usuário que, por sua vez, deve manter os registros de acesso em sua máquina. Outra dica é usar programas como o "comprova" (www.comprova.com.br), que lhe dá a certeza de que seu e-mail foi recebido e aberto pela empresa que presta o serviço do jogo. Se mesmo assim não houver resposta, pode-se contatar um advogado e a última medida é ir pessoalmente até a sede da empresa responsável pelo jogo.

GM – Dê uma dica para os jogadores evitarem ter suas senhas roubadas.

RB – O jogador precisa saber que não se trata apenas de um jogo. É uma competição e existem pessoas que são capazes de atrocidades para colocar as mãos em uma conta com personagens de nível alto. Na China, já foram registrados casos de seqüestros e de mortes por jogos online. Evite digitar senhas em locais como lan houses e computadores públicos e lembre-se de que a lei está ao seu favor.

Roubos de senhas em jogos como Gunbound e Ragnarök são comuns. Tome muito cuidado para não levar calote

JOGO SÉRIO

Por FABIO SANTANA
fabio@europant.com.br



Direito de ser negro

Umas das melhores coisas mostradas na E3 desse ano foi o trailer de *Resident Evil 5*. Mas não demorou muito para alguém desvirtuar a conversa por um fato isolado: negros alvejados por protagonista branco. Entre outros artigos sobre o pretenso problema, destacou-se o de Kym Platt no blog *Blacklooks.org*. A escritora afirma que *RE5* "é problemático em vários níveis, incluindo a representação de pessoas Negras como selvagens, a morte de Negros por um homem branco e o fato de esse jogo ser voltado para crianças e jovens adultos".

O referido artigo também é "problemático em vários níveis" – como maiusculizar a palavra "negro" e não a palavra "branco" e o fato de o jogo certamente receber a classificação M, para maiores de 17 anos –, mas não vou me perder analisando a forma em vez da substância. A questão é definir se *RE5* é ou não racista – ou, antes, de lembrar: o que é racismo mesmo? É a admissão de uma hierarquia



Será racismo colocar zumbis negros em *Resident Evil 5*?

entre as etnias – e não me lembro de *RE* pregar supremacia de raça aberta ou sutilmente.

RE4 se passava numa vila de espanhóis zumbis e ninguém reclamou de repressão a ibéricos. A Capcom não informou a localidade de *RE5*, mas acredita-se ser na África ou no Haiti. Assim como no jogo anterior, a série é levada para um novo ambiente e é natural que os zumbis sejam negros em um país de maioria negra – se fosse na Amazônia, esperaríamos que fossem índios, não? Será que deveriam substituir todos por brancos? Ou seria o vírus tão racista a ponto de não infectar negros?

Se o cenário for o Haiti, será mais uma homenagem do que degradação, já que o mito dos zumbis veio de lá. Chris certamente receberá o suporte de personagens nativos e então será negro contra negro, porque o enredo não é sobre discriminação racial, mas sobre sobrevivência.

Ser racista é criar diferença, é agir como se os negros fossem coitados que precisassem de proteção contra esses racistas inconscientes. É não querer negros zumbis. A segregação étnica é um problema real, mas que ela seja repudiada e combatida. E que Bob Marley permita-me adaptar uma frase dele para esse contexto: Enquanto a cor da pele do zumbi for mais importante que as questões da vida real, sempre haverá guerra.

A Nintendo se uniu com a Suprema Corte de Hong Kong para combater a venda de produtos ilegais que levam a sua marca na China. No dia 8 de outubro, a empresa conseguiu, por ordem da polícia chinesa, fechar uma fábrica de modchips de Wii e apreender cerca de 10 mil peças.



PAPO ABERTO

Por **LUIZ SIQUEIRA**
siqueira@europant.com.br



Por que ainda não?

Essa é a matemática do games no Brasil: mil unidades de *Halo 3 Lendária* vendidas a R\$ 400 cada é igual a um negócio de R\$ 400.000. Isso quer dizer que, com apenas um jogo, a Microsoft conseguiu criar um PIB de quase meio milhão. Se somadas às outras versões de *Halo 3* lançadas no Brasil, certamente o negócio chega perto de R\$ 1 milhão. Nada mal para um mercado com uma pirataria imensa e jogos caros para a média salarial nacional.

Apesar das cifras expressivas para o mercado brasileiro, mesmo um jogo com bom desempenho como *Halo 3*, desperta pouco interesse da indústria de games pelo Brasil. As empresas de videogames têm dois grandes problemas com a gente: impostos e pirataria. Sem dúvida, é mais fácil brigar contra a carga tributária do que tentar acabar com as ruas Santa Ifigênia e 25 de Março em São Paulo. Mas parece que os políticos começam a acordar para o problema.

Corre uma lei no Congresso Nacional que irá reduzir a carga tributária do hardware dos videogames por aqui. Isso significa que os consoles poderão ser trazidos e vendidos a preços mais acessíveis. Ainda não dá para saber o quanto mais barato será, mas a promessa é de que seja uma queda significativa. Esse é o verdadeiro caminho para reduzir os impostos, aumentar o mercado de videogames oficiais no Brasil e, por tabela, diminuir a pirataria.

Literalmente, uma ação puxa a outra. Com os games mais acessíveis, o número de compradores aumenta. Se aumenta a escala, diminui o preço. Se diminui o preço, aumenta o número de compradores e cai a pirataria. Caso a proposta de nova lei evolua, pode ter certeza de que a Sony trará o PlayStation oficialmente para o Brasil e que Nintendo e Microsoft investirão ainda mais.

É torcer para isso sair do papel. Demorou muito tempo para descobrirem que videogame é mais do que brinquedo. Estamos anos atrás dos países desenvolvidos em questão de preços, mas do ponto de vista de comunidade gamer competimos de igual para igual. Se os políticos ajudarem um pouquinho, os games definitivamente invadirão o Brasil.

MENOS IMPOSTOS

Será que agora vai?

O deputado Carlito Merss (PT-SC), entrou com uma solicitação de projeto de lei que visa o incentivo fiscal para jogos eletrônicos. Até o fechamento desta edição, a lei não havia sido aprovada. Caso seja, o preço de jogos e aparelhos pode baixar consideravelmente, tanto para a fabricação quanto para a importação. As empresas produtoras e

desenvolvedoras de jogos situadas no Brasil estão formando lobby para conseguir assinaturas para que haja uma votação que ajude a aprovar este projeto de lei. O ministro do desenvolvimento da indústria e comércio, Miguel Jorge também prepara um plano para reduzir as tarifas de importação de videogames e, conseqüentemente, a pirataria.

MADE IN CHINA

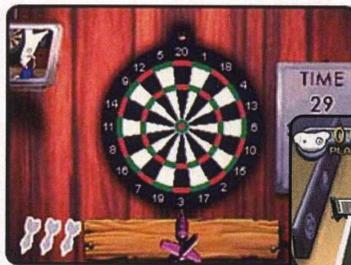
Wii de pobre

Você não tem R\$ 1.999 sobrando para comprar um Wii e mesmo assim não vê a hora de empunhar um Wii Remote para dar aquela raquetada ou tacada em um *Wii Sports*? Seus problemas acabaram!

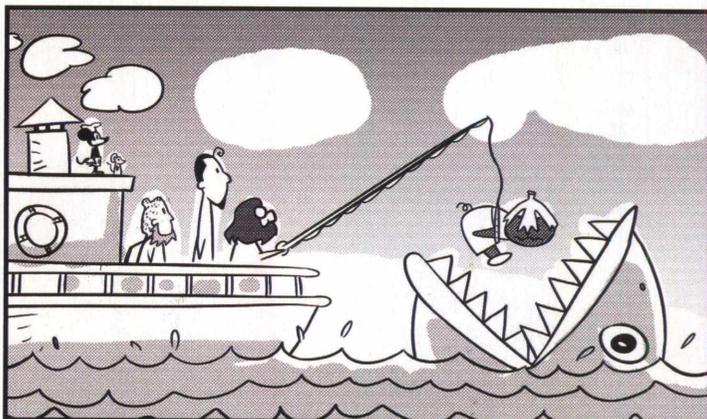
Os chineses, que não perdem tempo, criaram o Vii, um Wii "genérico" que, por enquanto, só roda uma cópia chulê de *Wii Sports*.



Não se engane, este Vii não rodará Super Mario Galaxy, só esse joguinho aí embaixo



BLABOUS



©2007 BLABOUS OBEPRANTE. ALL RIGHTS WHATEVER.

A BUSCA POR
RESPOSTAS AINDA
NÃO TERMINOU...

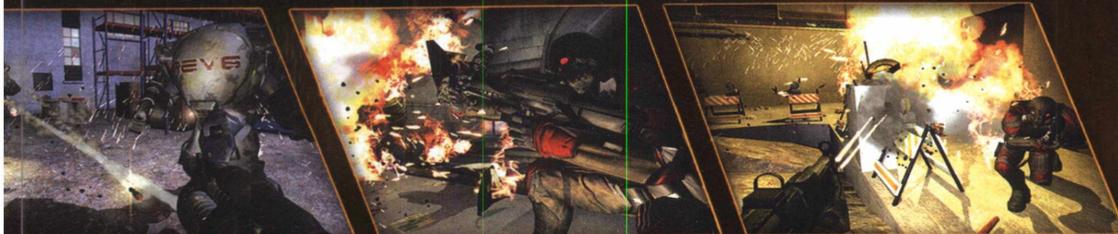
FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

FEAR™

PERSEUS MANDATE

A emoção de F.E.A.R.™, o jogo de tiro em primeira pessoa aclamado pela crítica, continua.

WHATISFEAR.COM



- > Armas inéditas
- > Novos inimigos
- > Mais mistérios

PC
DVD-ROM
SOFTWARE

INADEQUADO
PARA MENORES DE
18
ANOS
ACESSARÍVEL
ASSIM COMO EM OUTROS PAÍSES
MINISTÉRIO DA JUSTIÇA

XBOX 360 LIVE

THE WAY
NVIDIA
IT'S MEANT TO BE PLAYED™

CERTIFIED

SOUND BLASTER
X-Fi
TECHNOLOGY

TIMEGATE

SIERRA™



Japoneses preferem o NES ao PSP. Foi o que apontou uma pesquisa do site nipônico Kids Goo (kids.goo.ne.jp). Cerca de 80% das crianças jogam videogame, sendo que 82% desse número jogam o Nintendo DS. Desses, ainda, 10% jogam PSP contra 12% que ainda jogam o antigo NES. O que realmente impressiona para os padrões brasileiros é a porcentagem de jovens com mais de cinco videogames em casa: 34,5%.

NOVA LOJA

Para gente graúda

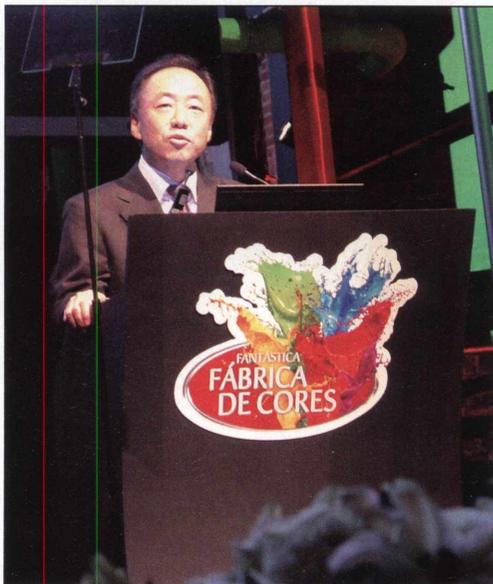
Parece que as coisas estão melhorando no mercado de games brasileiro. Luiz Passos Paredes, um dos responsáveis pelo X360 por aqui, anunciou uma bomba. Está chegando ao País a Gamers, uma loja especializada em videogames que pode ser comparada a franquias como Gamestop. Não foi revelado o



local da primeira loja em SP, mas sabe-se que será em um shopping center da capital. A primeira terá 100 metros quadrados abarrotados com tudo o que você pode imaginar relacionado à cultura gamer, bonecos, camisetas, livros, revistas e, é claro, consoles e jogos. Mas não vá pensando que é pra qualquer um. O diferencial não é o preço, e sim o atendimento.

MERCADO

Lançamento do Play 3 aqui no Brasil?



Ezure afirma que Play 3 no Brasil é uma possibilidade

Yoshito Ezure, presidente da Sony da América Latina, declarou que existem planos para um possível lançamento do PlayStation 3 aqui no Brasil. Um dos motivos para esse lançamento é que, mesmo após um ano de vida (o Play 3 foi lançado em 17 de novembro de 2006), o console não foi vítima da pirataria, fator sempre considerado incisivo nas pesquisas de mercado da Sony em relação ao nosso País. Em resposta à GameMaster na coletiva do lançamento da nova linha de TVs de LCD da empresa, Ezure disse: "Estamos muito interessados em trazer o PlayStation 3 para o país, mas isso ainda está em estudo". Ele ainda completou, dizendo que o intuito desse possível lançamento é satisfazer as necessidades do público tupiniquim.

O PRIMEIRO GAME ROCK'N'ROLL DO BRASIL!

CHEGOU O GAME DO

ROKO-LOKO

PARA

CELULAR!!!

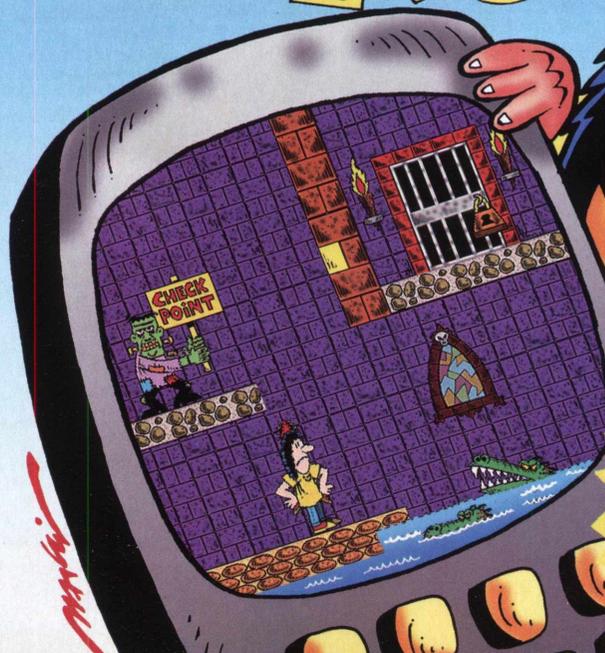
REALIZAÇÃO:

MARCIO BARALDI
WWW.MARCIOBARALDI.COM.BR

ROCK BRIGADE
WWW.ROCKBRIGADE.COM.BR

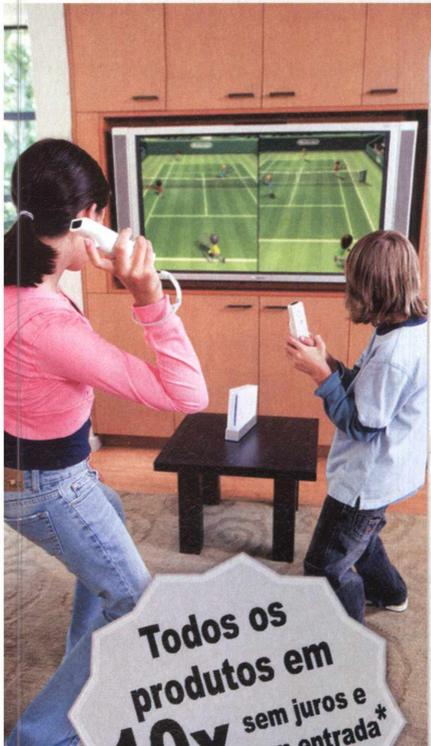
PLAY SYSTEMS
WWW.PLAYSYSTEMS.COM.BR

LIGAKI
WWW.LIGAKI.COM.BR



DU CARVALHO!!!

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



Todos os produtos em 10x sem juros e sem entrada* no cartão

Hipercard



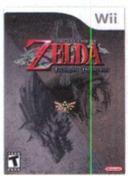
Remote
0+10x de R\$ 24,99
À vista R\$ 249,90

Nunchuk
0+10 de R\$ 9,99
À vista R\$ 99,90



0+10 de R\$ 199,99
R\$ 1.999,90
À vista

Wii™



Zelda - Wii
0+10 de R\$ 19,99
À vista R\$ 199,90



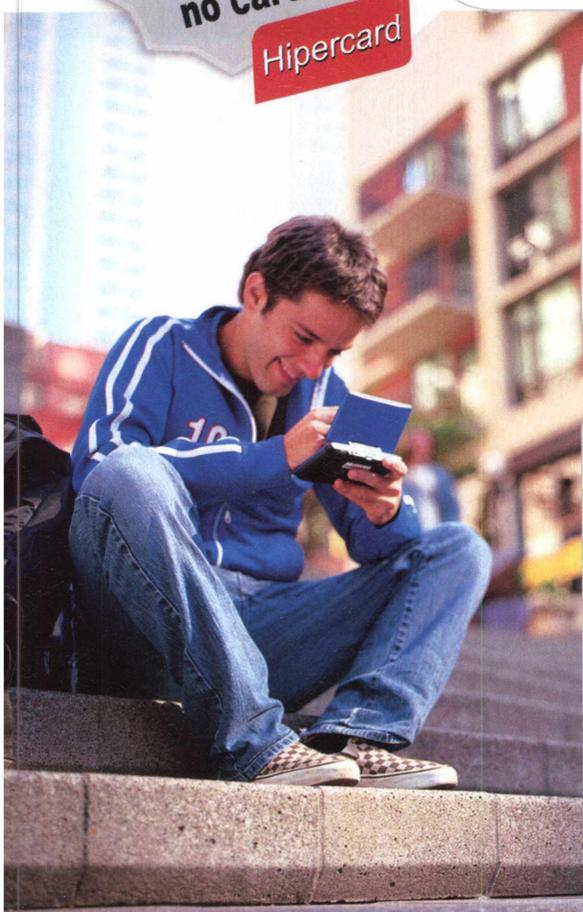
Sonic - Wii
0+10 de R\$ 19,99
À vista R\$ 199,90



USB Wi-Fi Connector
0+10 de R\$ 26,99
À vista R\$ 269,90



Wii Play
0+10 de R\$ 24,99
À vista R\$ 249,90



GAME BOY ADVANCE



Pokémon Mystery Dungeon
Game Boy Advance
0+10 de R\$ 17,99
À vista R\$ 179,90



Mario Kart
Game Boy Advance
0+10 de R\$ 9,99
À vista R\$ 99,90



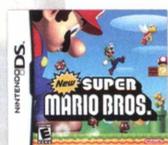
Pokémon Pearl
Nintendo DS
0+10 de R\$ 17,99
À vista R\$ 179,90



Pokémon Diamond
Nintendo DS
0+10 de R\$ 17,99
À vista R\$ 179,90



Mario Kart DS
Nintendo DS
0+10 de R\$ 17,99
À vista R\$ 179,90



New Super Mario Bros.
Nintendo DS
0+10 de R\$ 17,99
À vista R\$ 179,90

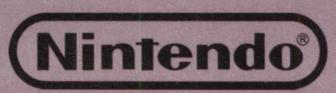


NINTENDO DS

Agora você pode encontrar os melhores produtos da Nintendo no



Disponível nas lojas Wal Mart Supercenter: Indianópolis, Barra, Tamboré, Goiânia, Guarulhos, Osasco, São Bernardo do Campo, Bauru, Ribeirão Preto, Pacaembu, Curitiba e São José dos Campos. Disponível nas lojas Hiper Bom Preço: Iguatemi - BA, Casa Forte - Recife, Boa Viagem - Recife, Lagoa Nova - Natal e João Pessoa - PB. Disponível nas lojas BIG: Cristal (Porto Alegre - RS), Sertório (Porto Alegre - RS), Pelotas - RS, Joinville América - SC e Torres (Curitiba - PR). Esse anúncio é válido até 31 de novembro ou enquanto durarem os estoques. Prevalecendo o que ocorrer primeiro. *A condição de pagamento 0 + 10 vezes é exclusiva do cartão Hipercard.





ENTREVISTA

Rodrigo Nunes, campeão do mundo em *Need for Speed*, fará auto-escola no ano que vêm. Esperamos que, diferentemente do game, ele respeite as leis do trânsito. Viu, Rodrigo?

New Generation Team
BRAZIL
WWW.NG-TEAM.COM

VELOCIDADE até no próprio nome

🏠 Com o nickname "playArt_SpeedNG", o brasileiro Rodrigo Nunes acelerou em *Need for Speed* e garantiu o título mundial do World Cyber Games 2007

Por GUSTAVO PETRÓ

Ele ainda não tem carteira de motorista, mas já acelera em pistas de todo o planeta – pelo menos no mundo virtual do game *Need for Speed: Carbon*. O talento de Rodrigo Nunes, 17 anos, que atende pelo codinome "playArt_SpeedNG", garantiu a primeira colocação na etapa mundial do World Cyber Games 2007, que ocorreu entre os dias 3 e 7 de outubro em Seattle, nos EUA. Como prêmio, ele recebeu US\$ 12 mil e a taça de campeão, além de ajudar o Brasil a ficar em segundo lugar na classificação geral da competição. Calmo e de poucas palavras, o brasileiro conversou com a **GameMaster** depois da vitória. Cansado da viagem, ele conta como foi o desafio e ainda dá dicas para quem quer começar a competir.

GAMEMASTER – Você esperava vencer a etapa WCG?

RODRIGO NUNES – Eu acreditava que era possível ficar entre os dez melhores de *Need for Speed*, mas a vitória não foi uma surpresa, mesmo com adversários bons.

GM – Você se dedicou mais aos treinos depois da classificação para o mundial?

RN – Depois que eu venci a etapa nacional do WCG (que aconteceu no final de agosto, em São Paulo, SP), não mudei minha rotina e mantive os treinos de duas a três horas por dia. O meu treinamento consiste em participar de muitas partidas online e aprender as pistas, decorando curvas, locais para acelerar e frear e saber os pontos certos de ultrapassagem. As pistas do WCG são definidas nas regras, o que ajuda na hora de treinar.

GM – Como foi chegar a um país diferente para competir? Qual era o clima do evento?

RN – Não foi muito difícil me adaptar aos EUA. O ruim foi ter que ficar sem arroz e feijão (risos). Lá só se come hambúrguer! Quando eu cheguei no hotel onde ficavam todas as delegações, encontrei os outros competidores e pude ver o nível que encontraria pela frente. Muitos deles conheci treinando online. Depois de dois dias nos EUA, o campeonato começou.

GM – Que país concentra a força em NFS?

RN – Sem dúvida alguma, os russos são os melhores. Os alemães estão em segundo lugar.

GM – Mas agora você é o campeão mundial. A que você atribui esse resultado?

RN – À dedicação e ao treinamento diário. Estou terminando o terceiro ano do ensino



Além de Rodrigo, outros dois brasileiros conseguiram boas colocações no WCG 2007, fazendo o Brasil ficar atrás apenas dos EUA no geral da competição. Renan Foltran Masserani (20 anos, Tietê, SP) e Guilherme José Pádua Cerqueira (17 anos, Monte Santo de Minas, MG) foram, respectivamente, responsáveis pelas medalhas de ouro e bronze no game *Carom3D*.

médio e, mesmo com os estudos, consigo ter tempo para os treinos.

GM – Como foram as partidas em Seattle?

RN – Joguei quatro partidas na eliminatória e outras quatro na fase final. Na primeira fase, eu fiquei no “grupo da morte”, que tinha os melhores jogadores do mundo. Por isso, perdi uma dessas partidas, mas consegui me classificar. Para conseguir passar por esse grupo, me concentrei bem para não errar. Não fiquei nervoso, pois isso me prejudicaria. Eu estava confiante.

GM – Quais são os erros que um jogador de *Need* comete quando está nervoso?

RN – O nervosismo faz o jogador bater nas curvas e perder a concentração. Em uma partida de nível mundial não se pode errar nada. Você deve ser o mais constante possível e largar sempre na frente. Quem largar atrás fica atrapalhado, pois não consegue enxergar a pista direito – o veículo da frente atrapalha muito a visão.

GM – Qual carro você gosta mais?

RN – Do Lancer Evolution. Na parte visual, mudo diversas características como o capô, a cor, o aerofólio, etc. Na parte mecânica, também modifico as configurações. Como não tem como gravá-las, anoto tudo o que faço em casa e levo para a competição. Daí, tenho que montar meu carro na hora de competir.

GM – Qual versão de *Need for Speed* é a melhor em sua opinião?

RN – Jogo *Need for Speed* desde 2005. Contando as que joguei, a melhor é a *Carbon* porque o jogo tem muitos detalhes que permitem manter um bom nível nas competições. Espero que *Need for Speed ProStreet* seja legal também. Ele será muito mais realista pois, dependendo de como você bater, a corrida acaba na hora. Será necessário tomar muito cuidado nas competições.

GM – O que é necessário fazer para conseguir ser um campeão?

RN – Tem que passar o ano todo mexendo no carro, observando quais são as melhores configurações e as melhores peças possíveis para usá-las nas competições. Mas essas configurações são segredo e só as revelo para a minha equipe, a playArt.

GM – O que você acha da rivalidade que existe entre a sua equipe e outros competidores do WCG, que chegam às vezes a provocar e a xingar?

RN – Na competição de *Need for Speed* isso não acontece, pois todo o mundo é tranquilo e faz parte da comunidade do game. Todos são muito amigos. Este caso que você citou ocorreu com os jogadores de *FIFA*, mas acho que o assunto já ficou para trás, com o entendimento de todas as partes envolvidas.

GM – Contra quem foi a partida final no WCG? Você pode nos contar como foi?

RN – Foi contra o holandês Steffan Amende. No primeiro round eu saí atrás, pois a largada dele é bem melhor do que a minha. Fiquei sempre atrás, mas na cola dele esperando o momento em que ele errasse para ultrapassar. Fui administrando a distância na primeira volta até que ele bateu em uma placa, o que tirou um pouco de velocidade e me permitiu passar. A segunda corrida foi na minha pista favorita e mantive a estratégia – fiquei atrás dele, ele errou, passei e ganhei. Eu estava calmo e confiante.

GM – Dê uma dica para quem quer competir com o game *Need for Speed*.

RN – Para se dar bem, a pessoa tem que ler as regras da competição e jogar todos os dias. É preciso jogar online contra os melhores pilotos e conhecê-los, treinando junto para aprender as táticas. Geralmente, o pessoal da comunidade ajuda quem está iniciando, como em um esporte de verdade. Uma dica de configuração de veículo é utilizar sua suspensão original, pois melhora a estabilidade. As suspensões modificadas não são boas.

GM – Quais seus planos para 2008?

RN – Pretendo competir por mais um ano e depois parar para me concentrar nos estudos. A rotina é desgastante e cansa viajar bastante.



CAPA
NEED FOR SPEED PROSTREET

REVIEW
EXCLUSIVO
GAMEMASTER

NEED FOR SPEED

*pro
street*



Electronic Arts aposta na legalidade do mundo dos rachas e transforma novo episódio em um grande espetáculo

::FICHA TÉCNICA:: Plataformas: X360/PS3/PC/Wii/PS2/PSP/DS Produção :: EA Desenvolvimento :: Black Box Gênero :: Corrida Jogadores :: 1 a 4 (até 8 online)

Por GUSTAVO PETRÓ

Por mais que você goste de *Need for Speed*, é preciso admitir que desde a série *Underground*, que apresentou os carros tunados aos fãs e fez o jogo voltar a ser um sucesso, nunca mais houve uma mudança significativa no modelo do game. Pelo menos até agora.

Com *Need for Speed ProStreet*, a Electronic Arts soltou o freio e resolveu modificar tudo o que se conhece da série até hoje. Utilizando uma engine totalmente nova, o time de produção fez o game entrar em uma nova era, na qual os carros têm peso, influência da física e são totalmente destrutíveis nos acidentes e nos pequenos toques contra os adversários. Até mesmo a fumaça que sai da queima dos pneus no asfalto, o tamanho do aro das rodas e a aerodinâmica dos possantes influenciam no resultado final das corridas.

As versões que antecederam *ProStreet* apenas adicionaram mais veículos, novas peças para upgrade e pistas, mas a engine que cuidava dos gráficos e da física manteve-se a mesma. Com ela, bater em paredes perdendo pouca velocidade e escorar-se nos carros adversários para realizar ultrapassagens tornou-

se algo comum, utilizado pelos jogadores até mesmo em campeonatos de videogame como o World Cyber Games. Além disso, *Need for Speed: Carbon* também não trouxe originalidade e, por consequência, não obteve o sucesso esperado.

Com *Need for Speed ProStreet* isso não ocorre, já que a engine gráfica é totalmente nova e traz carros construídos em seus mínimos detalhes. É muito difícil controlá-los no primeiro momento, pois seu peso, aliado à gravidade e a velocidade nas curvas tendem a jogá-los para fora da pista. É necessário aprender a ter controle total do possante.

As mudanças, contudo, não ficam apenas na parte física e gráfica, com o enredo do game também sofrendo alterações drásticas. Agora, não há mais policiais em constante perseguição e não há mais perigo de ultrapassar os limites de velocidade. Os desafios acontecem em competições legalizadas de final de semana e em pistas de corrida fechadas.

Se você ficou com vontade de acelerar ao máximo, confira as próximas páginas da **GameMaster** e fique ligado no review exclusivo de *Need for Speed ProStreet* do X360 e saiba tudo o que um dos melhores games de corrida do ano trará para os fãs de velocidade.

NOTA
9,0

Seu principal alvo para ser o campeão, Ryo Watanabe, se prepara para queimar pneus no novo *Need for Speed*

Torne-se o rei dos reis

É possível comprar carros e consertá-los tanto com o dinheiro ganho no game quanto com Microsoft Points. Com este último, você pode usar a grana que seria usada para comprar games na Xbox Live para conseguir carangas antes de todo mundo e, assim, ter uma ajudinha nas partidas online e nas fases mais difíceis.



A largada é o momento mais emocionante



Cuidado! Seu carro pode ficar assim

O mundo das corridas com carros modificados e cheios de estilo é altamente competitivo, pois cada piloto quer ter o veículo mais potente e o que chame mais a atenção. Observando esse mercado promissor, diversas empresas que vendem acessórios para os fãs do esporte acharam interessante criar campeonatos que fugissem da ilegalidade das ruas e que fossem realizados em ambientes seguros, mas que pudessem exigir o máximo dos motores e dos pilotos. Por isso, decidiram usar pistas automobilísticas.

Por conta disso, *ProStreet* é baseado nesse tipo de competição de final de semana, organizada em autódromos e locais fechados (com o trânsito bloqueado) e, assim, recebendo uma gama maior de desafiantes e de espectadores. Nos chamados Race Days, onde você pode selecionar de quais provas participar, tudo é uma festa para os amantes dos carros tunados. Há desde garotas dançando próximo ao palco principal, onde um DJ coloca as músicas, até pessoas olhando os possantes estacionados. Os balões espalhados pelo circuito e as placas de publicidade completam o cenário. O game consegue passar um clima espetacular, fazendo com que você sinta a tensão durante uma prova.

Há, ainda, competições organizadas por patrocinadores que emprestam veículos para os pilotos. São nesses dias especiais que você começa *ProStreet*. Vencendo nessa

primeira etapa, você ganha um carro novo de presente.

A trama do jogo também começa nesse evento, pois o melhor piloto do mundo em *ProStreet*, Ryo Watanabe, aparece para zoar com a sua cara e desafiar você para uma série de eventos espalhados pelo planeta. No final, você deverá confrontar os especialistas em cada estilo Grip, Drag, Drift e Speed Run e o próprio Ryo.

O caminho não será fácil. Como um grafiti desenhado no asfalto, cada um dos seus desafios é mostrado em uma longa ilustração e, de cara, você percebe que ser campeão não será nada fácil. O esquema é aceitar esse desafio, tunar muitos carros e se tornar o melhor piloto do mundo.



Cada ponta da coroa mostra o competidor a ser enfrentado

Garagem dos sonhos

Para se tornar o número um do mundo nessa competição insana, você possui uma gama imensa de carros de todos os tipos. Ao todo, são 60 veículos de 26 fabricantes diferentes, algo inimaginável na



Existem centenas de opções para modificar seu carro

série. Dentre eles, alguns são especiais e, como de costume, serão habilitados apenas como prêmio nas provas mais difíceis.

O nível de detalhamento dos possantes é alto. Cada detalhe das máquinas é fielmente reproduzido em alta definição – desde os relevos de um Skyline GT até os contornos suaves de um Porsche –, mostrando que o time de produção teve muita dedicação nesse quesito.

E além da diversidade de veículos que podem ser comprados, há também centenas de opções para deixá-los com a sua cara – desde a cor do carro até as suas peças podem ser modificadas. O detalhe é tanto que, nos pneus, você pode até decidir o tamanho do aro das rodas, sua profundidade e largura. A novidade nessa parte do game aparece quando você instala aerofólios e body kits. Como o desempenho do carro agora também depende da aerodinâmica, você conta com um túnel de



Sem bons ajustes, seu carro sairá da pista



No túnel de vento você regula a aerodinâmica



vento e precisa acertar as entradas e saídas de ar. Assim, você escolhe se quer deixar seu veículo mais veloz, perdendo estabilidade, ou mais rente ao chão, concentrando força G e permitindo curvas mais precisas. É você que deve balancear essa configuração, levando em conta o tipo de competição em que você deseja participar com a caranga. Como nos games anteriores, há pacotes divididos em estágios que fazem o upgrade dos carros. É possível comprar pacotes completos para cada modelo disponível, sendo que eles vêm prontos para melhorar o veículo e deixá-lo preparado para cada tipo de prova, como a de derrapadas, por exemplo.

Ao personalizar o veículo, você cria uma Blueprint, uma configuração que pode ser compartilhada pela internet. Desse modo, qualquer jogador pode pegar os ajustes do seu carro e usar nos que ele competirá. Ele ainda pode refinar sua Blueprint e devolvê-la melhor ainda. É a construção colaborativa de carros virtuais.

Mulheres adoram carros potentes. Por isso, elas estão presentes em todas as competições de ProStreet, embelezando o evento e fazendo os pilotos babarem.

Destruição em quatro rodas

Need for Speed ProStreet quebrou paradigmas ao, pela primeira vez na série, fazer carros se destruírem nos acidentes. Desse modo, o conceito de que o game é do gênero arcade vai por água abaixo. Nessa versão, Need mostra que é um jogo amadurecido, pegando muitos elementos de simuladores famosos como *Forza 2* e *Gran Turismo 4*, mas sem perder sua identidade.

A soma dos acidentes com jogabilidade fez o game voltar-se para a simulação, sendo que o desafio está em manter o carro na pista – algo que não é tão fácil quanto antes. A nova física criou veículos com peso e que sofrem influência até do vácuo do adversário que está na frente.

E não pense que, como nos games anteriores, você poderá tocar nos rivais para se apoiar nas curvas. Com veículos destrutíveis, um toque em alta velocidade irá amassar sua caranga e, dependendo da gravidade do acidente, seu desempenho final será comprometido ou poderá chegar à perda total do carro.

Em uma batida leve, a lataria apenas amassa. Com isso, os reflexos nesse local ficam completamente distorcidos. Dirija com cuidado.



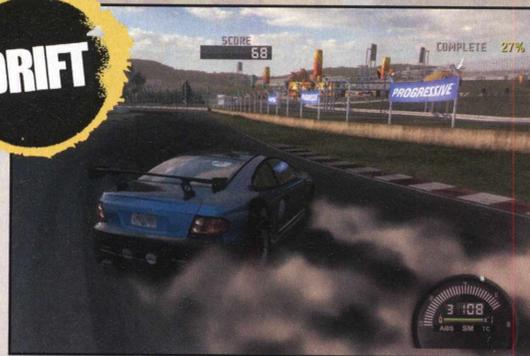
O efeito de lataria amassada é criada em tempo real após uma colisão

Competições variadas

Não existe um modo replay em ProStreet para se observar as atuações ou simplesmente rever os melhores momentos da corrida.

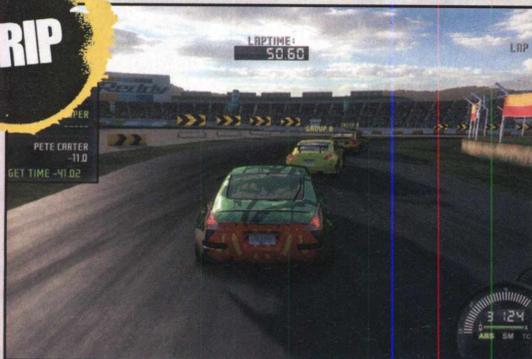
Para chegar ao topo do mundo, será necessário passar por um caminho de pedras repleto de competições de diversos estilos. Em *ProStreet*, dentro de cada Race Day, você encontra provas como Grip (corridas em circuito fechado), Drag (provas de arrancada), Drift (provas de derrapagem), Speed Run (corridas em uma pista reta) e Wheeling Competition. Esta última é parecida com as provas de arrancada, mas o objetivo não é chegar na frente e, sim, fazer o carro acelerar apenas com as duas rodas traseiras e percorrer a maior distância possível. Para ser o campeão do final de semana, não é necessário, no entanto, vencer todas as provas. Basta manter uma média de pontuação para ser o vencedor. Para terminar o game com 100%, no entanto, é preciso "dominar" o dia e, para isso, é necessário vencer todas as disputas. Confira algumas dicas para se dar bem nos Race Days:

DRIFT



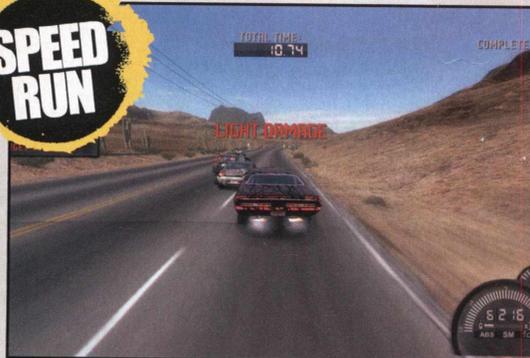
Vence quem fizer mais pontos derrapando. Pegar velocidade antes de puxar o freio de mão nas curvas ajuda a garantir pontuação. Fazer combos de derrapadas e usar nitro no meio deles duplica os pontos.

GRIP



O antigo modo Circuit mudou de nome, mas o objetivo é o mesmo: chegar em primeiro. A diferença em *ProStreet* é que, por se tratar de corridas dentro de um autódromo, o traçado da pista é mais largo, o que permite ultrapassagens nas curvas e aproveitamento das retas. Para isso, construa um carro equilibrado, que seja veloz e tenha boa estabilidade – abuse da aerodinâmica.

SPEED RUN



Uma das melhores provas do game que lembra o primeiro *Need* já lançado. Você deve acelerar o carro ao máximo e se manter na pista. Aqui, seu veículo deve ter equilíbrio entre potência e estabilidade, já que, para vencer, é necessário pegar o vácuo dos adversários.

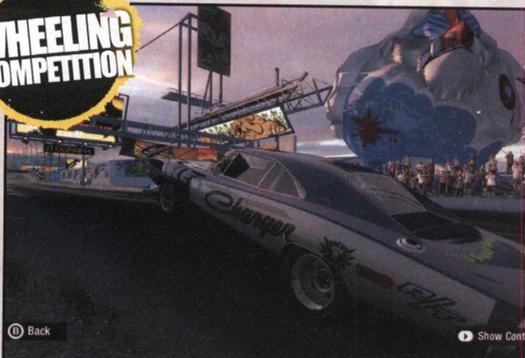
Quando pegar velocidade com isso, aproxime-se do rival e saia de trás dele no tempo certo.

DRAG



As corridas de arrancada exigem precisão para trocar as marchas no momento certo. Além disso, é preciso um veículo com boa performance. Priorize carros para ter um motor potente e configure a aerodinâmica para proporcionar mais velocidade com estabilidade.

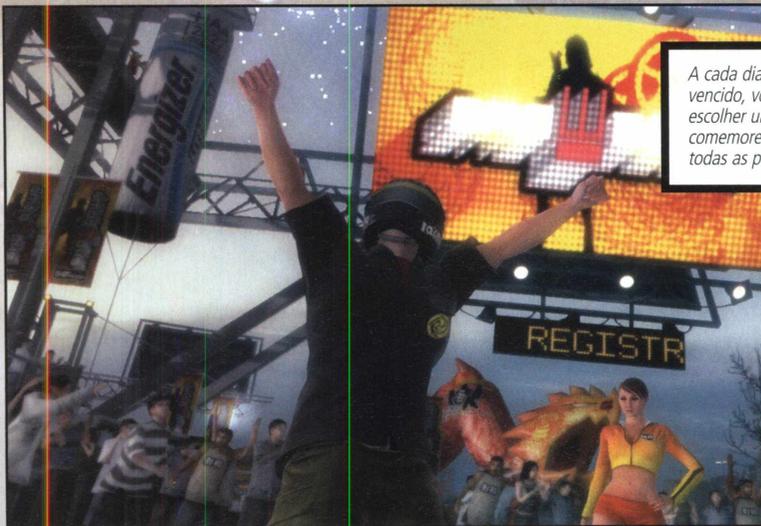
WHEELING COMPETITION



Como os carros desse modo só podem ter tração nas rodas traseiras, pois precisam empinar, a sugestão é fazer com que os pneus traseiros sejam largos o suficiente para auxiliar no controle. De resto, cabe ao jogador conseguir trocar as marchas no momento certo.

Os efeitos sonoros e as músicas do game ajudam a passar o clima de competição de final de semana. Então, aumente o som!

O melhor Need dos últimos tempos

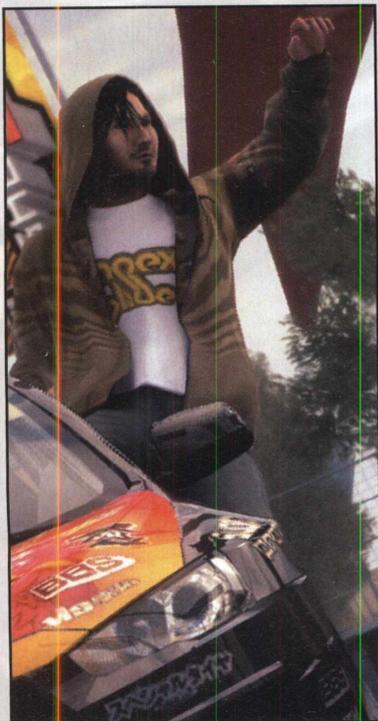


A cada dia de competição vencido, você tem a opção de escolher um prêmio. Por isso, comemore muito ao vencer todas as provas.

Quem gosta de games de corrida, tanto no estilo mais arcade quanto no gênero simulador, tem um prato cheio com *ProStreet*. Para os fãs deste último, há centenas de opções de configuração, de pintura, de acessórios e a possibilidade de compartilhar os esquemas dos veículos pela internet. Já para quem gosta de algo mais simples, o game oferece corridas variadas e que conseguem passar uma grande sensação de

velocidade (os efeitos sonoros ajudam nessa parte).

A coragem para mudar completamente o esquema de jogo, permitindo que os carros se destruam nos acidentes e trazendo as corridas de rua para a legalidade, deixando os policiais de lado, deu certo, e mostra que a EA encontrou um novo rumo para a série, que estava estacionada na mesmice. Pode acreditar: esse ano, o melhor game de corrida é *ProStreet*.



Vários momentos de um dia de corrida: a largada com a bandeirada de uma gatinha, a arrancada queimando pneus, as ultrapassagens rápidas e a comemoração com a vitória.



Lista de conquistas

As conquistas valem apenas para a versão de X360, testada pela redação. Algumas são simples e outras são tão complicadas que apostamos que ninguém as conseguirá.

A versão de X360 de *Need for Speed: ProStreet* vem recheada de conquistas para você habilitar. Confira:

Ryo's Record 6 (15G) - Quebre o recorde de Ryo nas provas de equipe na modalidade Top Speed Run em Autobahn II no modo carreira.

First Big Crash (5G) - Sofra um acidente com perda total pela primeira vez.

Horsepower Challenge (10G) - Aumente os cavalos do carro em 25 pts.

Beat Showdown 1 (25G) - Vença o Showdown de Ryo no modo carreira.

Ryo's Record 3 (15G) - Quebre o recorde de Ryo em Battle Machine na prova ½ Mile Drag na pista Portland International Raceway II no modo carreira.

Grip Master (15G) - Habilite os desafios Geffect Org no modo carreira.

Perfect Tire Grip (10G) - Consiga um aquecimento perfeito dos pneus em qualquer prova de Drag.

Safe Driver (50G) - Termine cinco provas no modo carreira ou no modo Ranked Race Days sem danificar nenhum dos seus carros.

Ryo's Record 1 (15G) - Quebre o recorde de Ryo em Battle Machine na prova Grip da pista Chicago Airfield no modo carreira.

Race Day Victory (10G) - Vença um Race Day no modo carreira.

Domination (15G) - Domine um Carrer Race Day.

Papparazi (15G) - Envie uma foto do seu carro para o site needforspeed.com

Share a Blueprint (10G) - Troque uma configuração de carro com outro jogador.

Blueprint Apprentice (15G) - Troque uma configuração de veículo com cinco jogadores.

Race Day Coordinator (15G) - Troque um Race Day feito por você com cinco jogadores.

Manual Transmission (10G) - Vença cinco provas usando o câmbio manual.

Clutch (15G) - Vença cinco provas Drag com a embreagem (clutch - botão LB).

Underdog (5G) - Termine uma corrida Single Player Multiclass na frente de um adversário que esteja em uma classe superior à sua.

Keep on Wheelin' (5G) - Queime pneus por 50 ou mais "pés" na Wheelie Comp.

Co-op Victory (25G) - Habilitada quando todos os oito jogadores conquistam 10.000 pontos em um Race Day multiplayer.

Race Day Leader (15G) - Fique em primeiro lugar no ranking de um Race Day compartilhado. É preciso estar jogando com pelo menos três jogadores.

Race Day Organizer (25G) - Habilitada quando seu Race Day for compartilhado mais de 25 vezes.

Blueprint Master (25G) - Habilitada quando sua configuração de veículo for compartilhada mais de 25 vezes.

Community Race Day 1 (15G) - Habilitada ao participar de um Community Race Day 1. Entre em needforspeed.com para detalhes.

Community Race Day 2 (15G) - Habilitada ao participar de um Community Race Day 2. Entre em needforspeed.com para detalhes.

Best Blueprint (50G) - Habilitada quando um jogador dentro do ranking dos 100 da semana em um Freestyle Race Day na internet utiliza a configuração do seu carro.

EA Moderator (25G) - Vença um moderador da EA em qualquer corrida Ranked Multiplayer Race na internet.

8 Player Race (10G) - Participe de uma corrida online com mais sete jogadores.

Friction Fever (10G) - Habilite ao participar de uma corrida Grip online com um "infected player".

Gear Strain (10G) - Habilite ao participar de uma corrida Drag online com um "infected player".

Fabricator (15G) - Habilite quando você alcançar o nível 2 de Aero do seu carro.

Performance Upgrade (10G) - Modifique um carro Tier 1 em um carro Tier 3.

Ryo's Record 2 (15G) - Quebre o recorde de

Ryo em Battle Machine na prova Drift na pista Nevada Highway II no modo carreira.

Ryo's Record 4 (15G) - Quebre o recorde de Ryo em React Team Sessions na prova Sector Shootout na pista Autopolis no modo carreira.

Ryo's Record 5 (15G) - Quebre o recorde de Ryo em React Team Sessions na prova Drift na pista Dockyard II no modo carreira.

Ryo's Record 7 (15G) - Quebre o recorde de Ryo em Super Promotion na prova Time Attack na pista Infineon II no modo carreira.

Ryo's Record 8 (15G) - Quebre o recorde de Ryo na prova ¼ Mile Drag na pista Texas World Speedway no modo carreira.

Ryo's Record 9 (15G) - Quebre o recorde de Super Pomotion na prova Wheelie Competition na pista Autobahn II no modo carreira.

Ryo's Record 10 (15G) - Quebre o recorde de Ryo em Super Promotion na prova Speed Challenge na pista Nevada Highway III no modo carreira.

Beat Showdown 2 (25G) - Vença o segundo Showdown de Ryo no modo carreira.

Beat Showdown 3 (25G) - Vença o terceiro Showdown de Ryo no modo carreira.

Showdown King (75G) - Vença o desafio Showdown King no modo carreira.

Drift Master (15G) - Habilite os desafios Noise Bomb Org no modo carreira.

Speed Matser (15G) - Habilite os desafios Nitroicide Org no modo carreira.

Drag Master (15G) - Habilite os desafios Rogue Speed Org no modo carreira.

Grip King (25G) - Vença o Grip King no modo carreira.

Drift King (25G) - Vença o Drift King no modo carreira.

Drag King (25G) - Vença o Drag King no modo carreira.

Speed King (25G) - Vença o Speed King no modo carreira.

Carrer Domination (100G) - Domine todos os Carrer Race Days no modo carreira.



Viva a
EXPERIÊNCIA

Wii™



NINTENDO DS™

**Durante os meses de outubro,
novembro e dezembro nas lojas:**

Wal Mart

(Pacaembu, Indianopolis, Osasco e São Bernardo)

FNAC

(Av. Paulista, Pinheiros, Campinas e Morumbi)

Extra

(Morumbi, Itaim, Anhanguera)

Extra Electro

(Center Norte)

Horários: Terça a domingo das 14:00 às 22:00 horas.

**Os primeiros participantes ganharão um
brinde da Nintendo.**





PREVIEW

Extremamente bela, a sequência tem tudo para mostrar que a Sony não estava dormindo no ponto quando criou o PS3; por aqui, tudo é vivo e cheio de detalhes.



YAKUZA

::FICHA TÉCNICA:: Plataforma :: PS3 Produção :: Sega Desenvolvimento :: Amusement Vision Gênero :: Ação Previsão :: 2008

Na estréia de Yakuza no PS3, bacana mesmo é bancar o samurai e se esbaldar em um Japão de 400 anos atrás

Por MATHEUS BOURG

Antes que você nos pergunte por que raios estamos falando de um *Yakuza* quando o game em questão não tem nada a ver com a máfia japonesa, saiba que se trata de uma convenção adotada pela imprensa ocidental: embora no Japão o projeto já tenha um novo nome, o mesmo não vale para outros cantos do mundo. A mudança repentina se deve, nas palavras do produtor Toshihiro Nagoshi, ao desejo de presentear o público com uma obra

inesperada e um pouco distante daquela vista nas duas primeiras aparições da franquia.

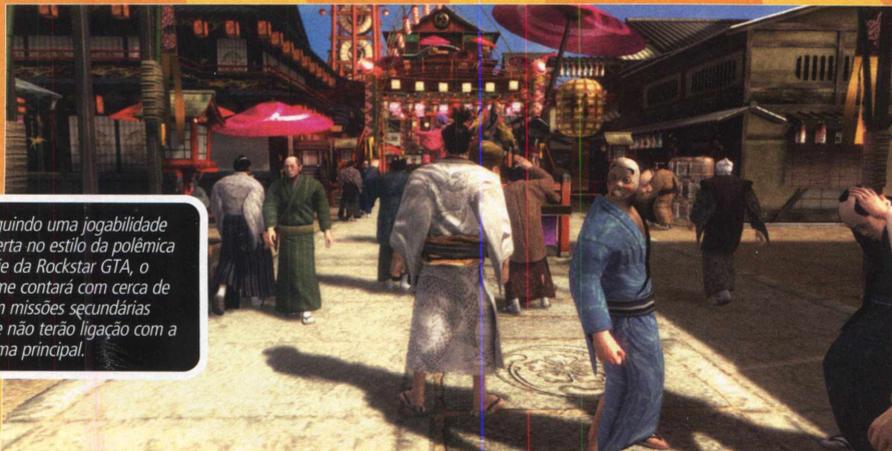
A julgar pelo que você terá em mãos quando o game chegar ao PS3, o sistema de *Yakuza 3* é mesmo diferente. E não nos referimos apenas à jogabilidade, mas sim ao jogo como um todo. A principal mudança diz respeito ao enredo, que viaja 400 anos no tempo e coloca o jogador no Japão Feudal do século 17. Por aqui, embora existam referências a personagens conhecidos, o foco é em tudo aquilo que o jogador sempre quis fazer nos games anteriores, mas nunca teve a

oportunidade. E em se tratando de uma série que nos acostumou a visitar bordéis, jogar em cassinos e ainda descolar tempo para uma pancadaria aqui e acolá, é difícil não se empolgar com a proposta de encarar ainda mais novidades.

Voltando com tudo

Dizer que *Yakuza 3* está impressionante em seu atual estágio não é nenhum exagero. Afirmamos isso baseados na chance que tivemos de conferir o game durante a última Tokyo Game Show. Na ocasião, a Sega liberou um vídeo de introdução para o público ao mesmo tempo em que conduziu a imprensa especializada para conferir o projeto.

No novo episódio, o protagonista é Kazumanosuke Kiryu, um homem misterioso que esconde sua dupla personalidade: todos ao seu redor o vêem como o guardião da província japonesa de Gion. O que pouca gente sabe é que o personagem costumava incorporar o lendário samurai Miyamoto Musashi, mestre na arte da espada que até hoje povoa o imaginário popular. Como um bom mercenário, o cara gasta boa parte do seu tempo em busca de serviços que não têm absolutamente nada a ver com o seu ofício – logo no início do game, Kiryu é procurado por uma jovem interessada neste seu outro lado. Haruka, a donzela, trabalha em um bordel local com o intuito de arrecadar dinheiro e convencê-lo a realizar uma missão: trazer a cabeça de Miyamoto Musashi em uma bandeja.



Seguindo uma jogabilidade aberta no estilo da polêmica série da Rockstar GTA, o game contará com cerca de cem missões secundárias que não terão ligação com a trama principal.

Combates redesenhados

Por aqui, o tradicional sistema de mano a mano dá vez ao uso de espadas. O jogador terá três tipos de ataques à sua disposição: single-sword, double-sword e large-sword. Como os nomes denunciam, cada modo servirá para momentos diferentes no game. Para que você tenha uma idéia, isto significa que, enquanto o uso de uma espada grande pode causar danos maiores, ela perde em agilidade; já uma lâmina discreta é capaz de machucar menos, permitindo, no entanto, maior mobilidade.

Outra novidade nos combates é o modo como os golpes especiais são criados e executados. "Criados" pois, curiosamente, *Yakuza 3* insiste na idéia de que você só aprenderá novas habilidades ao apreciar as coisas simples da vida. Por mais banal que possa parecer, até mesmo o ato de observar um cachorro pulando para abocanhar um osso poderá fazer Kiryu inventar um novo movimento.

Quando isso acontecer – saiba que será possível controlar todos os ângulos da câmera em busca desses momentos –, o personagem se abaixará imediatamente e começará a escrever um poema. Uma vez registradas, tais linhas poderão ser utilizadas em diversos momentos da jogatina para solucionar enigmas e superar inimigos poderosos.

Graças ao poder de processamento do PS3, todas as características pelas quais a série ficou consagrada serão ainda mais caprichadas na continuação. O visual do game, por exemplo, lembra em muitos aspectos o vídeo de apresentação exibido pela Sega recentemente, o que não deixa de ser um bom sinal. O nível de detalhes encontrado nas situações mais triviais e nos cenários, por sua vez, impressiona bastante.

Como um bom samurai, o protagonista poderá usar e abusar do seu talento com a arte milenar das espadas.



PREVIEW

→ X360/PC

COMMAND & CONQUER 3 KANE'S WRATH

::FICHA TÉCNICA:: Plataforma :: X360/PC · Produção :: EA · Desenvolvimento :: EA Los Angeles · Gênero :: Estratégia · Previsão :: 2008

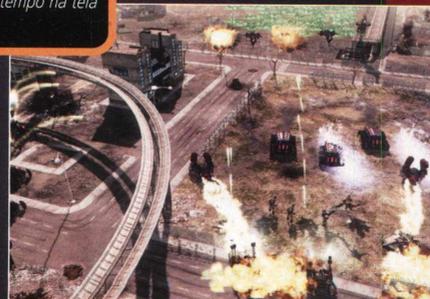
Pacote de expansão chega para contar as origens de Kane



Command & Conquer 3 fez tanto sucesso que a EA resolveu lançar uma expansão em um curtíssimo espaço de tempo. Os fãs da série não têm do que reclamar.



O visual sofrerá poucas alterações. O que está garantido no game são as centenas de unidades que aparecem ao mesmo tempo na tela e a ação ininterrupta.



Por ROMULO MÁTHEI

No dia 21 de agosto, a Electronic Arts deu uma notícia que fez os fãs da série *Command & Conquer* darem pulos de alegria. Está prevista para 2008 a nova expansão do game para Xbox 360 e PC que atende pelo singelo nome de *Command & Conquer 3: Kane's Wrath* (a ira de Kane, em português). O sucesso de *Tiberium Wars*, a última versão de *C&C*, foi tão grande que a EA esperou míseros cinco meses para apresentar ao público o conceito dessa continuação.

Kane (que nunca foi flor que se cheire) agora é a peça central de uma campanha solo que coloca o jogador em contato com uma linha cronológica de vinte anos, mostrando desde a fundação da Irmandade de Nod (logo após a 2ª Guerra de Tiberium) até um pouco depois da 3ª Guerra de Tiberium.

O elenco conta novamente com o ator Joe Kunan no papel do ditador

megalomaniaco, que conta a história por meio de seqüências de vídeos em alta resolução belíssimas.

Kane's Wrath permitirá que os jogadores personalizem seus exércitos, estabeleçam bases e realizem ataques em escala global, além de apresentar seis novas subfações que possuem uma variedade ainda maior de armas, poderes e estruturas, tanto para auxiliar a Irmandade de Nod como para dar apoio à Iniciativa de Defesa Global. Sem esquecer a raça dos Scrin, os alienígenas.

Os mapas continuam apresentando desafios. São 24 novas áreas para batalhas multiplayer e um recurso (somente para Xbox 360) que permite que você controle suas tropas de qualquer lugar do cenário.

Ainda sem data definida para lançamento, *C&C 3: KW* promete abalar o mundo dos RTS (jogos de estratégia em tempo real).

→ Wii

NO MORE HEROES

::FICHA TÉCNICA:: Plataforma :: Wii Produção :: Ubisoft Desenvolvimento :: Grasshopper Man. Gênero :: Ação Previsão :: Fevereiro

E quem disse que o Wii só sentiria o gostinho de um sabre de luz em um game de Star Wars?

Por **MATHEUS BOURG**

Se você não simpatiza com o trabalho de produtores estranhos, como o japonês Suda Goichi, você pode estar a um passo de perder um dos melhores jogos do Wii. Não ligue o nome à pessoa? Também conhecido como Suda 51, ele é ninguém menos do que o responsável por dois games que quase ninguém jogou: *Killer 7* (GC), e *Contact* (DS).

Alheio ao fracasso comercial de suas últimas obras, Suda trabalha em *No More Heroes* desde meados de 2006. Na época, a idéia por trás do jogo ainda não era tão polida – tanto que, de lá para cá, muitos aspectos da produção foram aprimorados. É o caso do sistema de combate. Por mais estranho que possa parecer, é graças a ele que você realizará um dos sonhos mais populares quando o assunto é a reprodução de movimentos reais na tela da TV. Sabe o mítico sabre de luz criado por George Lucas em *Star Wars*? Pois chegou a hora de você encarnar em um Jedi (ou quase isso) e partir para a parca-daria.

Agente 47? Que nada...

Situado na cidade fictícia de Santa Destroy, o game narra a trajetória de Travis Touchdown, um nerd de marca maior que vence um leilão virtual e muda completamente de vida: o item adquirido, nada menos que uma Katana com iluminação própria, faz com que ele decida se transformar em um assassino profissional. A partir daí, os acontecimentos contribuem para que o rapaz seja

contratado pela UAA (Associação dos Assassinos Unidos, em inglês) e passe a investir no sonho de se tornar o matador número um do planeta. Desde o primeiro minuto de jogo, *No More Heroes* permitirá que o jogador explore cada canto da cidade onde rola a ação. Isso inclui passeios em carros e motocicletas, tiro-ao-alvo em pedestres e todas as outras atividades que fazem parte de um jogo com sistema semelhante ao de *GTA*. Para mostrar que a comparação não é nem um pouco forçada, saiba que será possível investir na realização de missões secundárias para, por exemplo, comprar itens e novas armas.

Não que, de fato, você precise dessa certa variedade quando tem em mãos um sabre de luz. Mas sempre é bom oferecer algo a mais, certo? Pois bem, enquanto que a sua movimentação será controlada pelo Nunchuk, a postura em relação à espada será ditada pelo modo como você inclinar o Wii Remote. Durante uma luta, será comum executar socos e pontapés usando comandos convencionais – A e B, respectivamente –, deixando a movimentação do controle para ataques especiais, como quando Travis precisar medir força contra seus oponentes. Neste caso, a saída será girar o controle desenhando uma espécie de círculo no ar.

Assinado por Suda 51, o visual é idêntico ao de *Killer 7*: bonito e ao mesmo tempo estranho, o destaque fica com a movimentação realista dos personagens.

Embora seja uma obra genuinamente japonesa, *Heroes* está praticamente pronto para um lançamento ocidental: quando transformado em um celular em um certo momento do jogo, o Wii Remote já reproduz a voz da maioria dos personagens em inglês.

Ao lado do novo estilo de controlar seu sabre de luz, o visual estranho de *No More Heroes* promete atrair quem busca algo diferente



Usar um sabre de luz é o sonho de todo fã de *Star Wars* que será realizado no game. Será que a sensibilidade a movimentos do Wii Remote ficará à altura?

Essa imagem mostra a intensidade das batalhas online, com dezenas de pessoas se enfrentando ao mesmo tempo e utilizando as mesmas táticas de Solid Snake.



O mais importante em Metal Gear Online é trocar ideias com seu time para armar táticas de guerra



PREVIEW

⇒ PS3

METAL GEAR ONLINE

::FICHA TÉCNICA:: Plataforma :: PS3 · Produção :: Konami · Desenvolvimento :: Kojima Productions · Gênero :: Ação · Previsão :: 2008

Seguindo a cartilha de Subsistence e Portable Ops, game suporta até 16 jogadores e vem com MGS 4

Por **MATHEUS BOURG**

Não bastasse o visual espetacular, a trama cheia de reviravoltas, o dedo de Hideo Kojima e tudo o que faz de *Metal Gear* um clássico, o quarto episódio da saga de Solid Snake tem um novo motivo para te fazer babar. Revelado durante a Tokyo Game Show 2007, *Metal Gear Online* chegará às lojas no mesmo pacote de *Guns of the Patriots* com a proposta de unir até 16 jogadores para um universo online.

Já disponível para poucos sortudos que participam do programa de testes da Konami, o game lembra a brincadeira de pique-esconde. Aqui, mais importante do que mandar bala nos inimigos é atingi-los sorrateiramente e, de preferência, sem disparar uma bala sequer. Valendo-se de uma

ambientação inteiramente inspirada em *MGS 4*, o game transforma os jogadores em mercenários que devem trabalhar para duas corporações distintas. Uma vez em combate, cada equipe poderá manter seus parceiros em vista mesmo a uma certa distância ou através de paredes. O mesmo vale para os inimigos, mas desde que o seu personagem possua a habilidade de escanear as paredes ao seu redor.

Bancando Solid Snake

Este sistema de habilidades individuais é o maior diferencial de *Metal Gear Online*. Por si só, ele dispensa a seleção de classes específicas e faz com que cada soldado dentro da partida tenha uma especialidade distinta. Outra novidade está no modo como a simulação física influencia nos

resultados das partidas: uma simples mudança na direção do vento move nuvens de fumaça e faz com que os jogadores não enxerguem ao seu redor, o que poderá dar vantagem para quem estiver de tocaia.

Estes toques de ação stealth ditam o ritmo com que o jogo evolui. Não espere por rodadas demoradas ou por um arsenal recheado de armas: para se ter uma idéia, não será possível utilizar itens deixados por inimigos ou se esconder em um determinado local por um longo período de tempo. Para quem

curte uma boa tática, por outro lado, *Metal Gear Online* contará com suporte à comunicação por voz entre cada equipe. Tome cuidado apenas para que os adversários não interceptem a sua transmissão.

Embora seja um game à parte, ele utiliza a mesma engine de MGS 4, trazendo física realista e mudanças climáticas em tempo real, além de personagens conhecidos da série.

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:

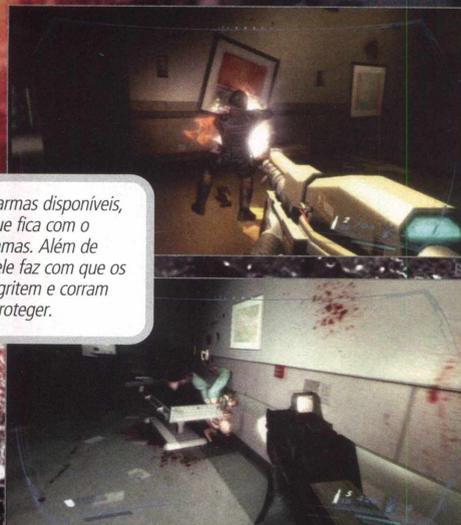
Submarino - BestShopTV - Americanas.com - Shoptime - Saraiva - Magazineluiza.com



PREVIEW

No novo game, a menininha diabólica Alma está de volta e pronta para fazer você tremer de medo com suas aparições espontâneas.

Entre as armas disponíveis, o destaque fica com o lança-chamas. Além de bacana, ele faz com que os inimigos gritem e corram para se proteger.



→ PS3/X360/PC

PROJECT ORIGIN

..FICHA TÉCNICA.. Plataformas :: PS3/X360/PC - Produção :: Warner Bros. Interactive - Desenvolvimento :: Monolith Productions - Gênero :: Tiro - Previsão :: Não Definida

Com o sucesso de F.E.A.R., agora Monolith quer criar o melhor FPS de todos os tempos

Por **MATHEUS BOURG**

A idéia de nomear a seqüência de *F.E.A.R.* escutando o público, que, no caso, votou por *Project Origin*, não partiu da cabeça dos produtores do game. Basicamente, o estúdio foi forçado a isso quando trocou a Vivendi (detentora dos direitos sobre a série) pela Warner Bros.

Apesar disso, *Project Origin* dá continuidade ao enredo de um dos melhores FPS de 2004. O mais legal é que a história tem início nos 30 minutos finais do primeiro game. Aqui, você é um novo personagem que acorda no meio de uma cirurgia e, munido de uma pistola e de um óculos especial (daí vêm todas

aquelas informações que pintam na tela do jogador), passa a explorar o prédio para descobrir como foi parar ali.

Não é preciso ressaltar que você está nessa aventura sombria por conta própria. Logo, após levantar da maca e começar a entrar em todas as salas do prédio, o herói será apresentado às habituais "traquinagens" arquitetadas pela demoníaca Alma, e, como se isso ainda fosse pouco, deve lidar com um esquadrão de elite que deseja exterminá-lo a todo custo.

Já que a única saída é mandar bala, a dica é abusar da manipulação do tempo para deixar o tempo de reação dos adversários mais lento e transformar os inimigos em peneira.

Mais do mesmo?

Caso você não se lembre, *F.E.A.R.* foi um FPS sobrenatural, o qual seu protagonista podia usufruir do chamado "Bullet Time" – em um bom português, é aquele efeito que diminui a velocidade do tempo como no filme *Matrix*. Essa habilidade está de volta em *Project Origin* e funciona exatamente como antes. O mesmo vale para as outras habilidades, ao menos até o momento, já que a continuação se parece em muito com o game original. Exceto pelas novas armas – acredite, o lança-chamas é

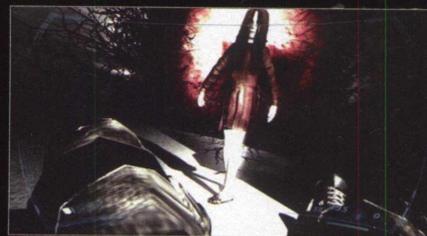
sensacional –, o sistema de jogo funciona do jeito que você já conhece.

Enquanto essa mesma coisa possa ser um tanto quanto questionável, outros campos do game exibem uma perspectiva muito mais otimista. É o caso do visual da seqüência, que continua aterrorizante e muito bem desenhado, e da Inteligência Artificial dos seus oponentes. Ao contrário de antes, agora ela é dinâmica e permite que os inimigos se adaptem ao seu comportamento. Caso você mostre que está munido de granadas ou equipado com uma arma muito poderosa, os soldados recuarão e investirão em uma estratégia adaptada.

Quer mais um exemplo? Pois experimente atear fogo em um inimigo medroso. Ao entrar em pânico, ele não fará nada além de se debater inutilmente e deixará o caminho livre para que você prossiga.



Prepare-se para cenas que provocam frio na espinha



A menina Alma adora assombrar os soldados do game

→ X360/PS3/PC

BORDERLANDS

::FICHA TÉCNICA:: Plataformas :: X360/PS3/PC - Produção :: 2K Games - Desenvolvimento :: Gearbox S. - Gênero :: Tiro/RPG - Previsão :: 2008

Porque tiro e RPG realmente podem formar uma bela dupla

Por MATHEUS BOURG

Alguns games nascem fadados ao fracasso pelo fato de não serem frutos de produtoras expressivas, o que não é o caso de *Borderlands*. O projeto está nas mãos dos responsáveis pela criação



O cenário futurista apresenta construções de arrepiar

da série *Brothers in Arms*, que criou um novo padrão para jogos de guerra. Embora a bola da vez seja, novamente, um FPS, o objetivo aqui é outro: em meio a uma miscigenação de gêneros, a meta é reinventar os FPS.

Situado em um futuro distante, *Borderlands* coloca o jogador no inóspito universo de Pandora, um planeta gigante onde tropas de mercenários procuram por valiosas tecnologias alienígenas. Se eles encontram tudo isso? Digamos que sim, mas não sem toparem com criaturas nem um pouco bacanas que, em muitos casos, são capazes de destruir veículos de larga escala. Em tempo, é provável que os inimigos não sejam um grande problema por aqui, afinal, um arsenal composto por mais de 600 mil armas estará à disposição do jogador de sua equipe. O número é absurdo mesmo. Pelo menos é o que garante a produtora.



Misturando tiro com RPG, o game é impressionante

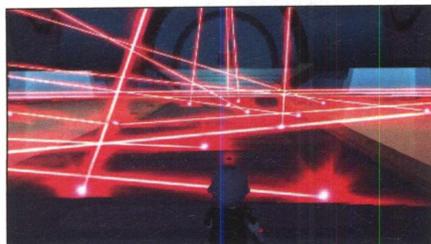
Contudo, não pense que isso é o sinal verde para que a fórmula "atire antes e pense depois" entre em ação. Por se tratar de um game de grande porte, *Borderlands* poderá ser explorado e encarado com um RPG: seu personagem precisará investir em missões secundárias, conversar com outras pessoas e evoluir suas principais características.

Quanto às modalidades de multiplayer, a notícia também é boa: independentemente da plataforma em questão, o game suportará um modo cooperativo online para até quatro pessoas.

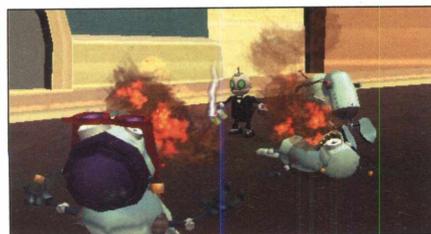
→ PSP



Alguns amigos da série aparecem para ajudar



São muitos desafios para tirar Ratchet da cadeia



Clank tenta seduzir robózinhas vestido de James Bond

SECRET AGENT CLANK

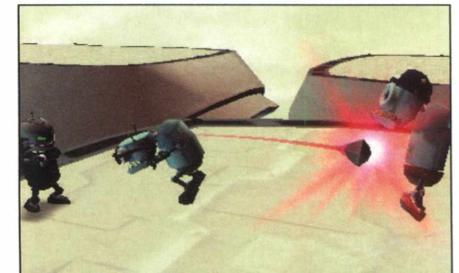
::FICHA TÉCNICA:: Plataforma :: PSP - Produção :: SCE - Desenvolvimento :: High Impact - Gênero :: Ação - Previsão :: 2008

Clank assume o game que fará você implorar por um PSP

Por MATHEUS BOURG

O visual, aspecto que para alguns é mais importante do que muitas outras áreas de um jogo, é o único fator que pode desapontar quem olha para *Secret Agent Clank* e espera encontrar mais uma pérola da série que virou sinônimo do gênero plataforma – pelo menos neste estágio primitivo de desenvolvimento. O game, que se situa antes dos acontecimentos de *Tools of Destruction* do Play 3, pretende mostrar o que acontece quando Clank decide se aventurar por conta própria para salvar seu parceiro.

Graças a essa inversão de papéis, a obra passa longe de ser um *Ratchet & Clank* convencional. A primeira diferença está no sistema de combate, que agora privilegia a luta mano a mano em detrimento às bugigangas explosivas com as quais muitos já estão acostumados. Por mais estranho que isso possa parecer, Clank contraria as leis da robótica e



Robô lutando Kung Fu? Isso nem a Globo viu ainda

exibe uma intimidade incrível com diversos estilos marciais como o Kung-Fu, por exemplo. Esses estilos podem ser aprimorados conforme se avança no game.

Isso quer dizer que as explosões foram deixadas de lado? Não exatamente, mas elas serão relativamente mais raras. Prova disso é uma das únicas fases já demonstradas pelo estúdio que toca o projeto: nela, o robzinho deve testar sua agilidade ao evitar o sistema de segurança do Museu da História Artificial.



PREVIEW

Para se dar bem no game, é importante trabalhar na criação de tropas eficientes, que resistam aos ataques e que criem estratégias.

→ X360/PC

UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

::FICHA TÉCNICA:: Plataformas: X360/PC - Produção: Sega - Desenvolvimento: Petroglyph - Gênero: Estratégia - Previsão: Novembro

Estratégia em tempo real quer unir jogadores de PC e X360

Por MATHEUS BOURG

Dos mesmos criadores de *Star Wars: Empire at War*, *Earth Assault* é mais um RTS que promete marcar o ano de 2007 como o período das grandes produções. Mas para provar que ele tem algo a mais que clássicos recentes como *Supreme Commander* e *Command & Conquer 3*,



Se você não for rápido, a Terra será devastada

o game pretende inovar ao menos em uma área: a integração entre PC e X360. Com suporte a Xbox Live, *Universe* permitirá que jogadores das duas plataformas se enfrentem em uma mesma partida, desde que o adversário do console esteja equipado com um computador com o sistema operacional Windows Vista.

Sob os cuidados da excelentíssima Petroglyph, o game é ambientado em um planeta Terra futurista. Em foco estão uma invasão alienígena e a disputa entre três facções cujos planos vão da destruição mundial até um acordo de paz. Livre para escolher se quer destruir ou não seu planeta, o jogador poderá investir em três campanhas distintas.

O melhor, no entanto, é que isso não quer dizer necessariamente que o jogo será visto sob três pontos de vista lineares. Isso porque as unidades militares de *Earth Assault* serão



Armas especiais não faltarão para salvar o mundo

inteiramente customizáveis, isto é, poderão ser alteradas a qualquer momento caso você deseje surpreender as tropas inimigas.

Outro aspecto interessante em relação ao jogo atende pela escala dos campos de batalha. Além da possibilidade de viajar apenas para explorar recursos, o jogador poderá investir na criação de bases nos *quatro cantos do globo*. Por conta de um sistema inovador, será possível manter todas elas interligadas para que, no caso de um ataque, sua unidade principal possa chamar por reforços.

→ Wii

OUSAMA MONOGATARI

::FICHA TÉCNICA:: Plataforma: Wii - Produção: Marvelous Interactive - Desenvolvimento: Town Factory - Gênero: Simulação - Previsão: Não Definida

Civilization e The Sims se misturam no game que une um talentoso time no Nintendo Wii

Por MATHEUS BOURG

Você provavelmente já sabe o que acontece quando um "dream team" de artistas do mundo dos games se envolve em um único projeto: *Blue Dragon*, para Xbox 360, é a prova mais recente de que uma aliança fora do comum pode fazer a força. Desta vez, a causa que coloca os responsáveis por jogos como



O novo rei terá que solucionar todos os desafios

Harvest Moon, *Final Fantasy XII* e *Dragon Quest VIII* em um mesmo barco tem como destino o revolucionário Wii: trata-se de um RPG de aventura que exhibe todo aquele charme tradicional das produções infantis japonesas.

Em *Ousama Monogatari* (*King's Story*, em inglês), você comandará Corobo, um rapazinho doente que muda de vida quando, sem mais nem menos, um desconhecido coloca em sua cabeça uma coroa e começa

a chamá-lo de rei. A partir daí, o objetivo é fazer com que o jogador administre o seu próprio vilarejo e lide com dilemas dignos de tal administração. Em suma, a jogabilidade consistirá em reunir pequenos grupos de habitantes locais e designá-los para um determinado local onde alguma tarefa será executada. Como já era de se esperar, momentos de combate também representarão um problema, pois, por mais inocentes que possam parecer, seus cidadãos deverão ser treinados para que a segurança do reino esteja sempre em dia.

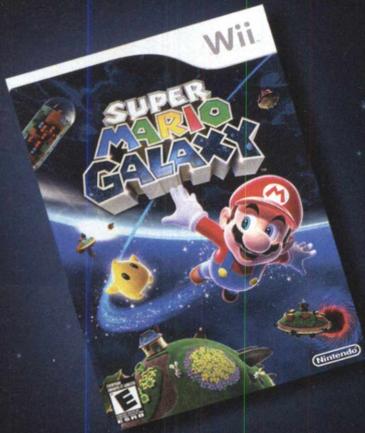
Além deste lado mais técnico, o game exigirá que você mantenha uma relação íntima com seus subordinados: entre muitas outras possibilidades, o jogador terá a chance de conversar com todos os personagens ao seu redor e, inclusive, poderá acompanhar suas rotinas e até dar início a relacionamentos.



O visual pode até ser simples, mas é encantador

SUPER MARIO GALAXY

TM



GRANDE PRÉ-VENDA

Ao comprar o jogo Super Mario Galaxy durante a pré-venda (válida de 15/10/2007 a 11/11/2007), você receberá uma moeda comemorativa juntamente com o jogo.

Promoção válida até o fim do estoque

GRÁTIS
Moeda Comemorativa
do Lançamento

EM SEU DISTRIBUIDOR AUTORIZADO NINTENDO



Game Planet - Shopping SP Market (11) 5523-1620 - Shopping Leste Aricanduva (11) 6721-1999 - Shopping Interlagos (11) 5565-4141 Uz Games Shopping Higienópolis, São Paulo - SP (11) 3823-2500 - Shopping Center Norte, São Paulo - SP (11) 6251-0976 - Shopping Eldorado, São Paulo - SP (11) 3814-4888 - Shopping Ibirapuera, São Paulo - SP (11) 5042-2200 - Shopping Metrô Tatuapé, São Paulo - SP (11) 6191-5155 - Shopping West Plaza, São Paulo - SP (11) 3673-5998 - Shopping Morumbi, São Paulo - SP (11) 5182-2211 Brinquedos Laura Shopping Morumbi, São Paulo - SP (11) 5189-6606 - Shopping Higienópolis, São Paulo - SP (11) 3661-6864 - Center Norte, São Paulo - SP (11) 6222-2488 Shopping Paulista, São Paulo - SP (11) 3251-2818 Microplus - Shopping Villa Lobos, São Paulo - SP (11) 3021-9947 Loja WWW - Shopping Iguatemi, São Paulo - SP (11) 3815 8490 Game Tech - Botafogo Praia Shopping, Rio de Janeiro - RJ (21) 3171.6444 - Shopping RioSul, Rio de Janeiro - RJ (21) 2295.1443 Fnac SP - Loja Pinheiros - Praça dos Omaguás, 34 - Pinheiros, São Paulo (11) 4501-3000 - Loja Paulista - Avenida Paulista, 901 - Térreo/Mezanino e 1º Subsolo, São Paulo (11) 2123-2000 - Loja Morumbi - Avenida Roque Petroni Júnior, 1089 - LUC nº 241-I e 1/28-L, São Paulo (11) 3206-2000 - Loja Campinas - Avenida Guilherme Campos, 500 - Loja A-17- Santa Genebra - Campinas - SP (19) 3709-9000 Fnac PR - Loja - Curitiba - Rua Prof. Pedro Viriato Parigot de Souza, 600 - Loja 101 - Barigui - Curitiba (41) 2141-2000 - Fnac RJ Loja - Barrashopping - Barra da Tijuca, Rio de Janeiro (21) 2109-2000

Nintendo

© 2007 Nintendo. TM, ® e o logo do Wii são marcas registradas da Nintendo

ESPECIAL
LUDERIA

FAÇA PARTE DESSA ²JOGO

Conheça jogos de tabuleiro
que viraram games e
o bar em São Paulo
que atrai os fãs
do gênero com
seus mais de
120 títulos



Os jogos de tabuleiro influenciaram os games que temos hoje. Por isso, desligue a TV e dê uma chance a eles.



Por **THÉO AZEVEDO**

Damas, Imagem & Ação, Banco Imobiliário, Ludo, não importa. Se você nunca experimentou um jogo de tabuleiro, algo está errado. É verdade que, com a crescente popularização dos games online, o tabuleiro caiu em desuso, mas a forma de entretenimento, que começou no Egito, entre 3100 e 3500 anos a.C. (com Senet, o jogo mais antigo de que se tem notícia), resiste a entregar os pontos.

Pelo contrário: renova-se, assim como o próprio entretenimento eletrônico. E se os games têm a lan house, os jogos de tabuleiro têm a luderia. Em São Paulo, foi inaugurada recentemente a Ludus Luderia, um espaço com mais de 120 jogos, entre nacionais e importados, gerenciado por três sócios fanáticos pelo assunto. A Ludus tem a infra-estrutura de um bar, ou seja, você pode reunir os amigos e ir para lá conhecer novos jogos, enquanto petisca ou bebe alguma coisa. São tantas as opções de jogos, mas tantas, que o local possui monitores que explicam as regras aos frequentadores. É gente apaixonada por tabuleiros assim como você é por games.

Os dois universos, aliás, estão muito próximos, como você vai ter a oportunidade de perceber nas próximas páginas. E não falo apenas de jogos de tabuleiro que viram games e vice-versa; basta citar *Mario Party*, dentre tantos outros games, para perceber que conceitos introduzidos por peões e

tabuleiros estão presentes em jogos eletrônicos.

É claro que **GameMaster** não poderia perder a oportunidade de visitar a Ludus, o que você confere ainda nessa matéria, mas se você não pode fazer o mesmo, tente ao menos dar uma chance ao fascinante universo dos dados, fichas e cartas. Você não vai se arrepender.

Contrabandeando, construindo ferrovias e buscando o trono

Confesso que, na minha vida, os jogos de tabuleiro só entraram no momento em que os games deram uma trégua – quando ia acampar com minhas tias, na infância, ou então, em carnavais passados em chácaras, com amigos e bebidas. E mesmo assim, nunca passei do, digamos, superficial. Por isso, na Ludus, posso dizer que tive a minha primeira experiência de fato autêntica com os tabuleiros. As horas voaram enquanto eu tentava embromar meus amigos levando tequila no lugar de maracas, na versão grega de *Jogo da Fronteira*; construindo uma rede de ferrovias em território norte-americano com *TransAmerica*; ou tentando levar meus "compadres" ao trono em *King Me!*.

E olha que vi apenas três dos 120. Nem vou entrar em comparação com games, pois há espaço para todo mundo, mas a verdade é que jogar na companhia de amigos, entre blefes, risos e erros de quem acaba de "aprender" as regras, não tem preço. Voltarei.

ONDE FICA?

Ludus Luderia
Rua Treze de Maio,
972, Bela Vista
São Paulo - SP
Tel. (11) 3253-8452
www.luderia.com.br

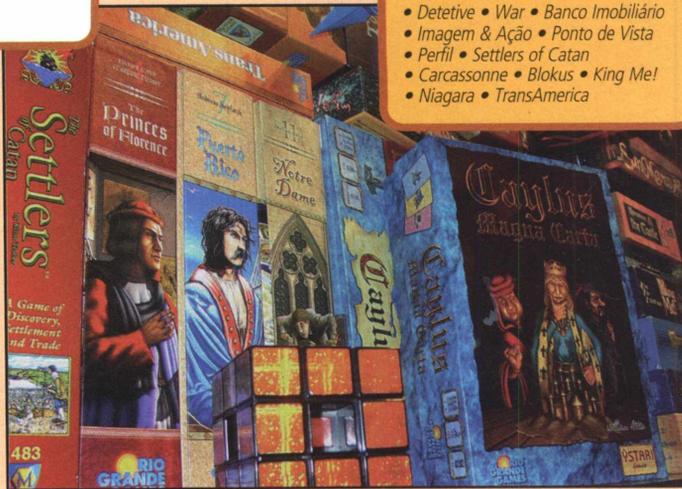
Há tantos jogos de tabuleiro quanto games no mercado. Por isso, junte seus amigos e se divirta com eles.

OS MAIS POPULARES DA LUDUS

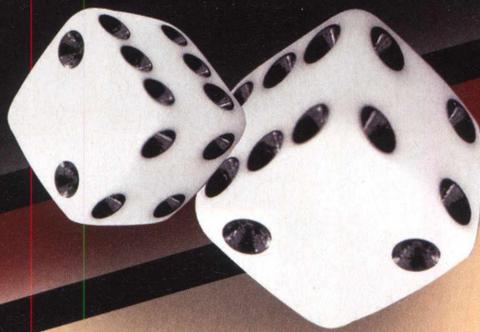
- Detetive • War • Banco Imobiliário
- Imagem & Ação • Ponto de Vista
- Perfil • Settlers of Catan
- Carcassonne • Blokus • King Me!
- Niagara • TransAmerica



Os frequentadores do bar se divertem em meio à novidade dos games de tabuleiro



Seria interessante ver mais iniciativas de personagens de games aparecendo em tabuleiros.

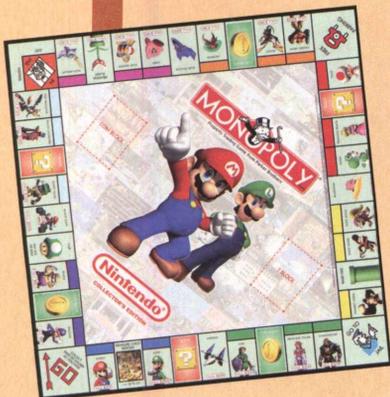


DA TELA PARA O TABULEIRO...

Na tela, você já se acostumou a vê-los. E na mesa?

BANCO IMOBILIÁRIO DA NINTENDO

No Brasil, ele é conhecido como *Banco Imobiliário*, mas, nos Estados Unidos, seu nome é *Monopoly* – que, aliás, vem bem a calhar com a atual fase da Big N, líder da indústria de games, com o Wii e o DS. Uma edição especial do jogo, dedicada à Nintendo, troca as ruas de Nova York (ou de São Paulo) por ícones de *Zelda*, *Mario*, *Metroid* etc. Impossível não se deixar atrair pela idéia de jogar com peões na forma do barril de Donkey Kong, do casco de Koopa Troopa, do controle do NES, dentre outros. US\$ 29, na Amazon (www.amazon.com)



BLIZZARD NA MESA

Feitos um para o outro. É a impressão que se tem sobre os jogos da Blizzard e o tabuleiro, ao conferir as adaptações que a Fantasy Flight Game fez de *Warcraft*, *Starcraft* e, claro, *World of Warcraft*. Os três funcionam à base de cards e de dezenas de miniaturas de unidades e raças que você, como provável fã de pelo menos algum dos games, já conhece. Custam US\$ 60 (*World of Warcraft*), US\$ 29 (*Warcraft*), na Amazon; US\$ 80 (*StarCraft*), na Fantasy Flight Games (www.fantasyflightgames.com)

Os games de estratégia e MMORPGs da Blizzard combinam muito com os jogos de tabuleiro



...DO TABULEIRO PARA A TELA...

Games de tabuleiro já foram parar nos consoles

CATAN

Disponível desde 1995, *Settlers of Catan* já vendeu mais de 10 milhões de unidades, sucesso que justifica a adaptação para a Xbox Live Arcade. Na pele de um colonizador, o objetivo é conquistar a ilha imaginária que dá nome ao game, com estratégia para usar as cartas e, claro, sorte nos dados.

Catan exige estratégia para invadir a ilha imaginária e sorte para tirar bons números nos dados



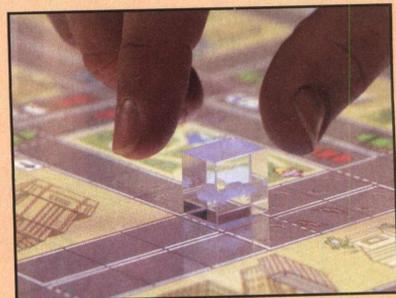
...E UM POUCO DE CADA.

A tecnologia ajuda a criar novos títulos

ENTERTABLE

Produzido pela Philips, o *Entertable* pode ser considerado a melhor combinação entre os conceitos de jogos eletrônicos e de tabuleiro. Trata-se de um tabletop com uma tela LCD horizontal de 32 polegadas que, além de sensível ao

toque, possui um mecanismo para detectar a posição de vários objetos. Resumindo: é um tabuleiro digital, capaz de se transformar em praticamente qualquer jogo, ideal para quando se está longe de casa. Mas eu queria mesmo era um destes no meu apartamento...



Há muitos jogos de tabuleiro com temática adulta e que não são recomendados para as crianças.



O JOGADOR

Conheça um dos maiores fãs dos “games de mesa”

Fabio Tola, 32 anos, um dos sócios da Ludus, joga de tudo desde pequeno, passando por tabuleiros, RPGs, miniaturas, cards e, claro, videogame e PC. “Passei cinco anos nos EUA trabalhando com ‘playtester’ na Big Huge Games”, conta. Por lá, aliás, ele viu que muitos produtores adoram o mundo dos tabuleiros. “O Brian Reynolds, de *Rise of Nations*, é vicidíssimo.”

Entre uma jogada e outra, a GameMaster bateu um papo com Tola:

VOCÊ ACHA QUE OS GAMES DE ALGUMA FORMA OFUSCARAM OS JOGOS DE TABULEIRO?

Com certeza os games roubam uma boa parte de público, já que são mais acessíveis e possíveis de jogar sozinho. Mas cada um tem seus pontos fortes e público distinto. Eu, por exemplo, não vejo graça em jogar tabuleiro pelo computador – perde-se muito da interatividade. Por outro lado, existem jogos eletrônicos geniais que não são replicáveis em um tabuleiro.

POR QUE VOCÊ ACHA QUE ACONTECE ESSA CONVERSÃO DO TABULEIRO PARA O ONLINE?

Os jogos eletrônicos cada vez mais procuram dinâmicas simples e rápidas, acessíveis para se jogar em grupo, já que jogar online está cada vez mais popular. Pouca gente sabe, no entanto, que da mesma forma que os games, os jogos de tabuleiro ainda estão em evolução, com algumas

centenas de títulos novos lançados por ano na Alemanha e EUA, jogos inéditos e com conceitos novos – todos possíveis de adaptação para um console. Acaba sendo um caminho barato e simples para os desenvolvedores – pegar uma idéia que já deu certo e é popular no formato analógico (no tabuleiro) e passar para o digital.

COMO SURTIU A IDÉIA DE ABRIR A LUDUS?

É uma vontade antiga dos sócios – o Conrado e a Lucy –, de ter um bar relacionado a jogos de tabuleiro. Na Europa existem alguns cafés nesse formato e na Ásia alguns locais onde se alugam jogos de tabuleiro. Juntamos isso com minha experiência e adaptamos ao público nacional.

QUAL O PERFIL DO PÚBLICO DA CASA?

Temos um público bastante diferente – desde experts em tabuleiros e jogos em geral, que querem conhecer as últimas novidades, até o povo que quer sair pra beber em alguma balada diferente e joga qualquer coisa que ache divertida.

FÁBIO INDICA

Um jogo complexo:

O Die Macher é o mais complexo que temos. É um jogo alemão sobre as eleições do parlamento naquele país: cada jogador representa um partido e deve administrar seus recursos, plataforma política e comícios para ganhar uma maior representatividade na casa. Dá uns 40 minutos de explicação e 5 horas de partida.

Um jogo inusitado:

Dois autores nacionais, Sérgio Halaban e André Zatz, tiveram um jogo publicado na Alemanha, que fez um sucesso enorme e pouco tempo depois foi lançado no país pela Estrela como Jogo da Fronteira. Acontece que um delegado da polícia federal acusou o jogo de incentivar a propina e o retirou das prateleiras. Nós conseguimos uma cópia do jogo em grego, já que a edição alemã estava esgotada.



Entusiastas dos jogos de tabuleiro se divertem com o velho Palavras-Cruzadas

Fabio é um verdadeiro fanático por jogos de tabuleiro. Conta ele que em sua casa há mais de 600 títulos diferentes de todo o mundo.





EVOLUÇÃO

Desde os primórdios até hoje...

TIME CRISIS

Há mais de uma década, Time Crisis continua viciante com a regra atire antes e pense depois



Arcade, PS2

Time Crisis III – 2003

Sem sombra de dúvida, o principal atrativo do terceiro episódio foi a variedade de armas. O game, tornou possível deixar a tradicional pistola de lado e detonar os inimigos e veículos utilizando escopetas, lança-granadas, metralhadoras, etc. Nesse episódio, a Namco também aproveitou para polir a já conhecida mecânica Crisis Flash – em sua versão atualizada, o sistema fazia com que a tela brilhasse com mais intensidade nos momentos em que o atirador estivesse em perigo. Nada mal para um game que contava com cerca de sete tipos distintos de inimigos – havia desde recrutas tolos, que não reagem às suas investidas, até soldados de elite com seus ataques imprevisíveis.

Arcade, PS3

Time Crisis IV – 2007

Já disponível em uma versão para arcades, o quarto episódio da saga da Namco traz ao PS3 a presença da pistola GunCon 3 que substituirá o SixAxis. Em sua estreia na nova geração, *Time Crisis IV* mantém algumas características da série praticamente intocadas, como o nível de dificuldade extremamente absurdo e o leque de armas, por exemplo, ao mesmo tempo em que evolui técnica e artisticamente.

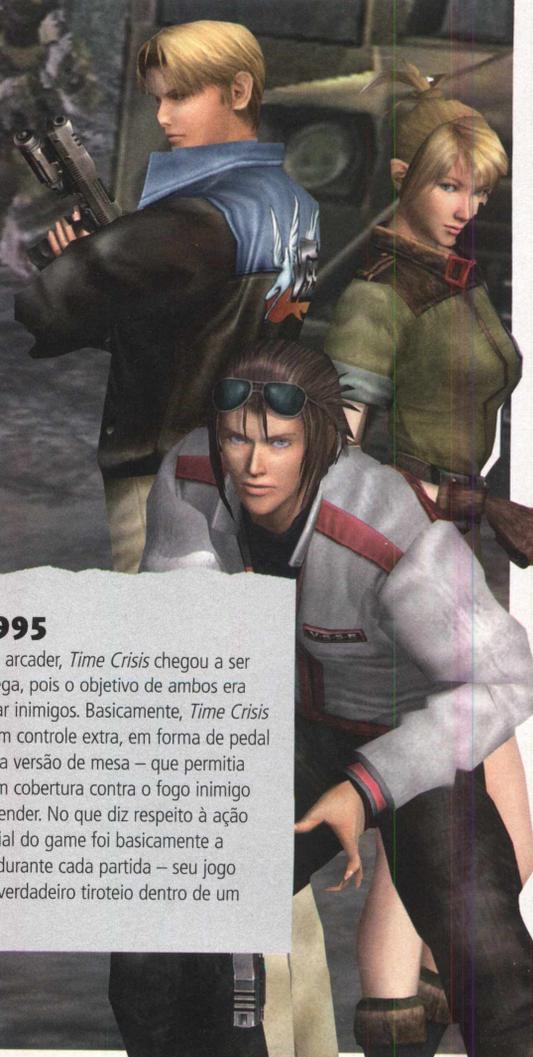
Com um visual completamente remodelado, desenhado especialmente para fazer jus à nova plataforma da Sony, o game apresenta uma nova modalidade aos fãs: caso opte pelo modo batizado de First Person Shooter, você poderá curtir o game não no estilo tradicional de progressão lateral, mas, sim, caminhando pelos cenários e, entre outras possibilidades, usufruindo de itens abandonados pelos oponentes. No que diz respeito à jogabilidade, o jogo não esconde nenhum mistério: o controle em forma de arma é extremamente ergonômico e de uso simples. Enquanto um periférico erguido pela mão esquerda do jogador executa a movimentação, a parte traseira da pistola permite alterar o ângulo da câmera e, em alguns casos, enxergar objetos distantes com mais precisão.

Arcade, PS2

Time Crisis II – 2001

Deixando a versão para arcade um pouco de lado, a sequência de *Time Crisis* foi um dos primeiros games lançados para o novato PS2. A melhoria em relação à versão original foi correspondida no visual, que se mostrou mais bonito e com texturas poligonais. Na jogabilidade, o game manteve o sistema inaugurado pelo pedal – o jogador continuou se esquivando e atacando – ao mesmo tempo em que adicionou algumas singelas novidades, como o sistema que ficou conhecido como Crisis Flash. Ele informava o jogador com antecedência caso um disparo inimigo pudesse atingir um ponto crítico de seu corpo e levá-lo à temida tela de game over.

O Bope que se cuida. O esquadrão de Time Crisis coloca mais medo do que o Capitão Nascimento

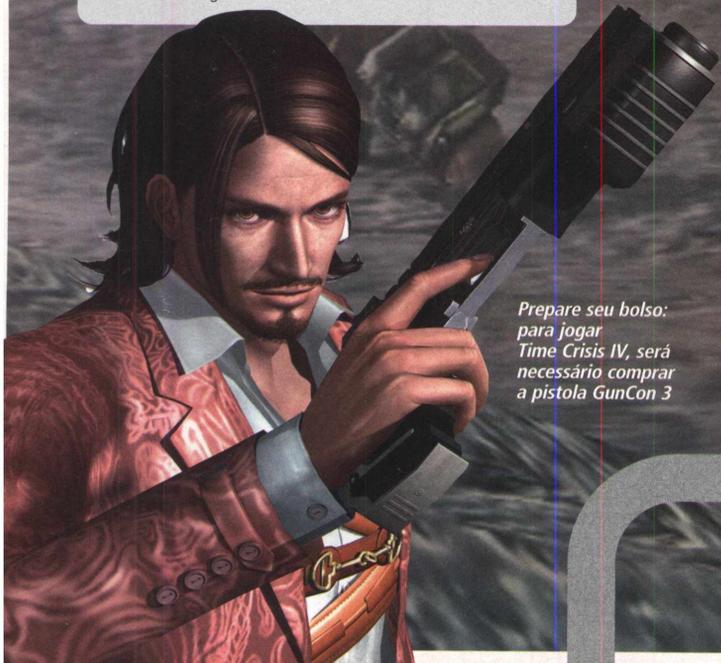


Arcade, PSone

Time Crisis – 1995

Lançado pela Namco para os arcades, *Time Crisis* chegou a ser comparada *Virtua Cop*, da Sega, pois o objetivo de ambos era usar uma pistola para eliminar inimigos. Basicamente, *Time Crisis* inovou com a utilização de um controle extra, em forma de pedal – ou de um botão, no caso da versão de mesa – que permitia que os jogadores procurassem cobertura contra o fogo inimigo enquanto não podiam se defender. No que diz respeito à ação propriamente dita, o diferencial do game foi basicamente a presença de um cronômetro durante cada partida – seu jogo durava mais ao realizar uma verdadeiro tiroteio dentro de um curto espaço de tempo.

Prepare seu bolso: para jogar Time Crisis IV, será necessário comprar a pistola GunCon 3



Half-Life® 2: Episode Two

A experiência Half-life 2 mais completa de todos os tempos:
Half-Life 2 + Episode One + Episode Two.

Team Fortress® 2

Team Fortress 2: Um dos jogos
multiplayer mais esperados do ano!

Portal™

Portal: Charadas, Ação e Aventura –
uma nova dimensão de jogo.
Você consegue pensar com portais?

The Orange Box®

Cinco jogos. Uma caixa!



Já nas lojas!

www.ea.com.br
www.whatistheorangebox.com

ARTE NOS GAMES

THE LEGEND OF ZELDA

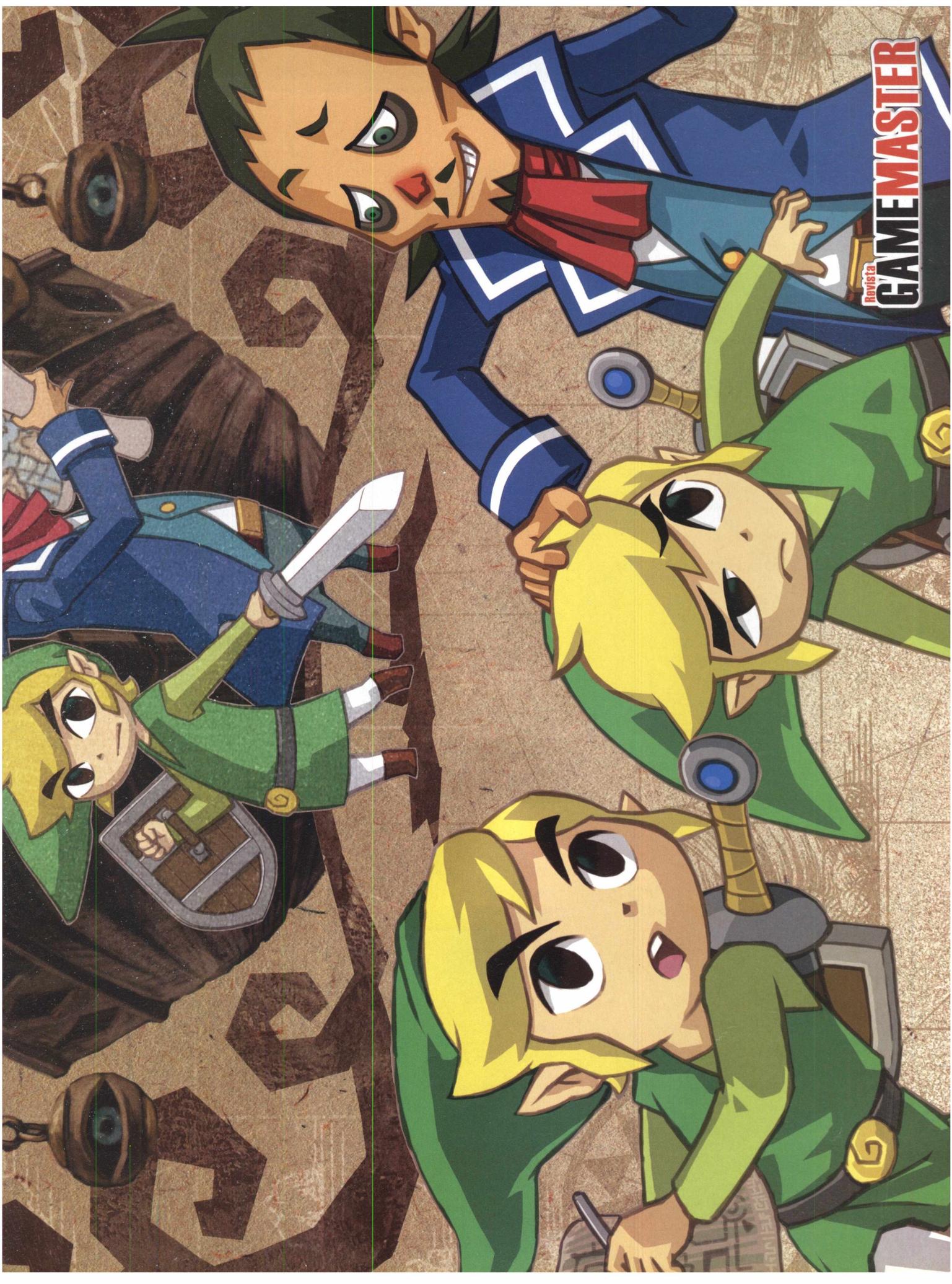
Dizem que quem é rei nunca perde a majestade. Este ditado se aplica perfeitamente ao novo game da saga de Link e da princesa Zelda. *Phantom Hourglass* traz a magia presente em todos os jogos da série, apresentando um traço cartunesco e encantador como em *Wind Maker* do GameCube. Uma obra de arte que aterrissou no DS, conquistando novos fãs.

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.





Seja qual for o seu console, aqui você

Game Master, sua revista multiplataforma



Edição 33 - R\$ 8,90

- ▶ Guerra no futebol FIFA 08 x Winning Eleven 2008: enfim essa briga chega ao PlayStation 3 e ao X360
- ▶ Wii Hacker: sua Wii Sensor Bar quebrou? Faça uma com apenas R\$ 12
- ▶ Games Convention 2007



Edição 32 - R\$ 8,90

- ▶ Assassin's Creed: revelações bombásticas sobre o game de ação que vai combinar Prince of Persia, Tomb Raider e Splinter Cell
- ▶ Profissão Gamer: os brasileiros que trabalham na indústria de videogames



Edição 31 - R\$ 8,90

- ▶ The Simpsons Game: direto da E3, a família mais trash da TV volta para barbarizar no seu console
- ▶ Outros grandes lançamentos da E3 2007
- ▶ 102 games bacanas para jogar de graça pela internet



Edição 30 - R\$ 8,90

- ▶ Preview especial do Splinter Cell Conviction (X360/PC)
- ▶ Crie seu próprio jogo: aproveite as facilidades do XNA, que podem deixá-lo rico, de verdade
- ▶ Jogos dessa edição: Uncharted: Drake's Fortune...



Edição 29 - R\$ 8,90

- ▶ Preview completíssimo do Devil May Cry 4 (PS3/X360): detalhes da jogabilidade, o novo herói, novos inimigos e história da saga
- ▶ Jogos dessa edição: Forza 2; Spider-Man 3; Pokémon Diamond/Pearl; GRAW 2



Edição 28 - R\$ 8,90

- ▶ As duas novas armas do PS3: a comunidade virtual PlayStation Home e o game de plataforma LittleBigPlanet
- ▶ Previews: Manhaunt 2; Skate; Forza Motorsport 2
- ▶ Reviews: God of War 2; Sonic and the Secret Rings



Edição 27 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: descubra os segredos do novo Indiana Jones para PS3 e X360; Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- ▶ No Guia Completo Detonado: Grand Theft Auto Vice City Stories



Edição 26 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: 5 games revolucionários The Crossing (PC); Army of Two (PS3/X360); Eye of Judgment (PS3); Crush (PSP); Portal (PC)
- ▶ No Guia Completo Detonado: The Legend of Zelda: Twilight Princess



Edição 25 - R\$ 8,90

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



Edição 24 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: revelamos tudo o que você precisa saber sobre o PS3 e o Wii, incluindo os recursos disponíveis e o funcionamento dos controles.
- ▶ No Guia Completo Detonado: DBZ: Budokai Tenkaichi 2 e Gear of War



Edição 23 - R\$ 8,90

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



Edição 22 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: testamos 10 jogos de PS3 na feira de games em Tóquio: Devil May Cry 4; Heavenly Sword; MotorStorm; Lair; Ridge Racer 7; Gran Turismo HD...
- ▶ No Guia Completo Detonado: Lego Star Wars II



Edição 21 - R\$ 8,90

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



Edição 20 - R\$ 8,90

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



Edição 19 - R\$ 8,90

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

encontra a dica certa para seu game

Para você que é gamemaniaco



RS 9,90

NGamer Brasil - Ed. 5

- ▶ Agora no Brasil Zelda Phantom Hourglass: review e roteiro completo (DS)
- ▶ Zelda: Twilight Princess: guia e os extras do jogo



RS 9,90

XBOX 360 - Ed. 11

- ▶ Assassin's Creed: ação no século 12. Mude a história da humanidade
- ▶ Halo em dobro: dossiê da saga e detonado completo



RS 9,90

Winning Eleven

- ▶ Edição extra só com Winning Eleven Pro Evolution Soccer. Do básico ao avançado, como se tornar um mestre no jogo



RS 12,90

The Sims - Ed. 2

- ▶ Guia completo Bon Voyage: praias misteriosas, cenários exóticos do Oriente e aventuras ao ar livre
- ▶ Reviews: MySims; Mobile...



RS 9,90

Level Up - Ed. 5

- ▶ Ragnarök: conheça Rachel, o episódio que trará novas formações de monstros e aventuras inéditas
- ▶ Grátis: pôster Grand Chase



RS 9,90

Dicas e Truques

- ▶ Tapações, golpes e segredos para 342 jogos, incluindo: Super Paper Mario; Pokémon: Diamond, Pearl e Ranger; God of War 2...



RS 9,90

Animation Invaders

- ▶ Naruto no Brasil: tudo sobre a chegada oficial do mangá, anime e games
- ▶ Gantz: entenda as regras e conheça as armas



RS 8,90

Harry Potter

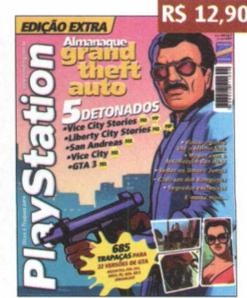
- ▶ Detonados do Harry Potter: A Ordem da Fênix; O Cálice de Fogo; O Prisioneiro de Azkaban; A Câmara Secreta e A Pedra Filosofal



RS 8,90

Especial God of War

- ▶ Edição extra God of War com 2 detonados. Aqui tem tudo o que você precisa saber sobre a saga de Kratos



RS 12,90

Almanaque GTA

- ▶ 5 detonados do GTA: Vice City Stories (PS2/PSP); Liberty City Stories (PS2/PSP); San Andreas (PS2); Vice City (PS2) e GTA 3 (PS2)

Compre pelos telefones:

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

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

Acesse:
www.gameblog.com.br

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

Revista	Edição	Qtde.	Preço	Total + Frete

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

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

De número (verso do cartão): _____ Validade _____

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

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

Nome: _____

Endereço: _____ Nº. _____ Bairro: _____

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

Celular: _____ RG _____ CPF _____

A luta ainda não acabou

Falar que *Halo 3* tem um modo solo e um multiplayer matadores é chover no molhado – você já viu os extras do game?

Por MATHEUS BOURG

Como qualquer outra superprodução, o episódio final da trilogia de *Halo* passou um bom tempo no forno. Desde o seu anúncio até 25 de setembro desse ano, quando o game chegou às prateleiras, foram anos de espera para milhares de fãs ansiosos colocarem um ponto final na trajetória de Master Chief. Agora que o game já está nas mãos de mais de três milhões de pessoas fica a dúvida: será que toda essa demora valeu a pena?

Sem dúvida que sim, mas não estamos falando apenas da campanha solo e do multiplayer online – na verdade, existem mais coisas por trás de *Halo 3* do que você pode imaginar. É com isto em mente que a **GameMaster** elaborou um guia explicando algumas opções presentes no game: com nosso guia, você descobrirá desde como jogar cooperativamente até como enviar fotos de suas partidas para a rede. Dê uma olhada nas imagens no final deste texto. Muitas delas foram enviadas por leitores que mandaram suas próprias fotos para a rede. Em breve, você também descobrirá como fazer isso.

Campanha Cooperativa

Distribuída em sete capítulos, a campanha de *Halo 3* é relativamente curta. Quer engrossar o caldo? Experimente chamar mais três amigos e jogar com uma equipe de verdade. A cooperação pode acontecer com a tela dividida, como na Xbox Live.

Ao contrário do que acontece em outros games, o sistema criado pela Bungie permite que mais de uma Gamertag seja habilitada em um mesmo console, o que não deixa de ser um ponto positivo

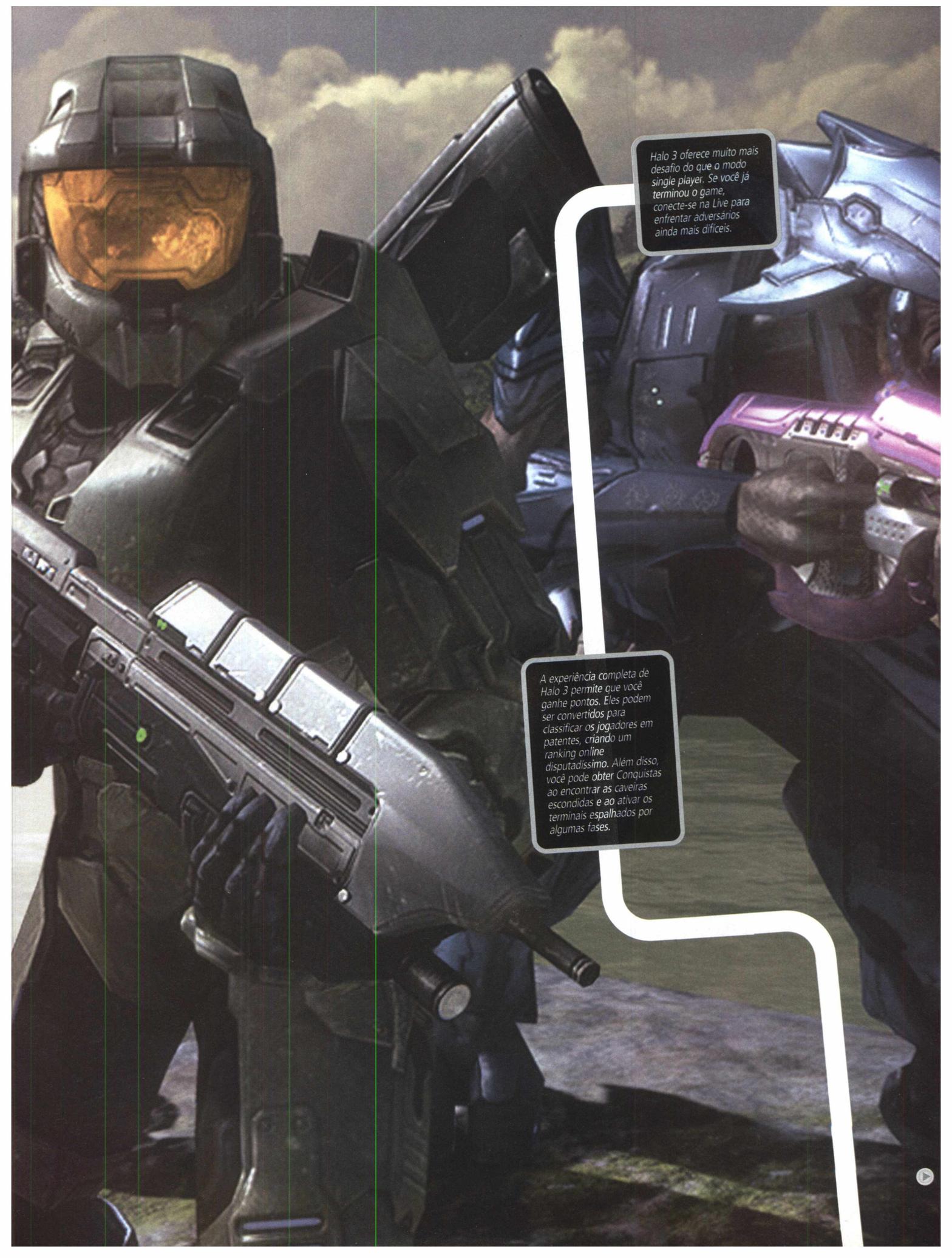
para quem não quer (ou não pode) jogar online e para quem curte desbloquear Conquistas com a colaboração alheia. Não que a rede não dê conta do recado, mas, de perto, a campanha se desenrola com muito mais fluidez. Nesta modalidade, cada jogador controla um personagem distinto: geralmente, a pele do herói Master Chief cabe a quem hospeda a sessão.

Pontuação

Se você nunca parou para ver as opções que podem ser configuradas ao início de uma campanha (seja ela solo ou cooperativa), saiba que é possível habilitar uma espécie de medição que registra todas as suas ações durante a jogatina e transformar seu desempenho em pontos. Acessível por meio do menu principal, essa opção pode ser desligada, habilitada de forma cooperativa (uma equipe, um único valor) ou habilitada de modo que, mesmo jogando com amigos, seu placar seja contabilizado separadamente.

Basicamente, essa brincadeira é interessante não apenas por desbloquear Conquistas, mas também por ser a única forma de você jogar a campanha tendo a certeza de ter eliminado certos inimigos como, por exemplo, aqueles atiradores que insistem em incomodar a distância. Isso acontece pois, ao executar um oponente, um número na tela indica quantos pontos você ganhou pelo serviço: enquanto que criaturas simples valem cerca de 50 pontos, seres e veículos gradativamente maiores e mais treinados podem até mesmo quadruplicar esta soma. Uma dica? Se quiser aumentar seu Gamerscore, não inicie uma missão a menos que a dificuldade corresponda ao nível "Heróico" e pelo menos uma caveira (falaremos nelas na próxima página) esteja habilitada.

Cada fase da campanha exige um número de pontos para que você vença o desafio e desbloqueie sua Conquista. Com exceção dos estágios The Ark e The Covenant, que exigem uma soma de no mínimo 50 mil pontos, todas as outras missões podem ser destrinchadas se você ultrapassar a barreira dos 15 mil.



Halo 3 oferece muito mais desafio do que o modo single player. Se você já terminou o game, conecte-se na Live para enfrentar adversários ainda mais difíceis.

A experiência completa de Halo 3 permite que você ganhe pontos. Eles podem ser convertidos para classificar os jogadores em patentes, criando um ranking online disputadíssimo. Além disso, você pode obter Conquistas escondidas e ao ativar os terminais espalhados por algumas fases.



As caveiras

Embrora muita gente ainda não saiba o que elas são, trata-se de uma lista de objetos espalhados nos cantos mais improváveis do jogo – locais que só podem ser acessados, assim como em *Halo 2*, caso o jogador seja atento e habilidoso. Em suma, elas devem ser coletadas para que, além de Conquistas, novas armaduras para seu personagem online sejam desbloqueadas e para que você tenha a oportunidade de refazer a trama do game de um modo muito mais desafiador.

Após ser coletada (para isso, basta pressionar RB), cada caveira é armazenada em um menu especial, que só pode ser acessado caso o jogador opte por iniciar um novo jogo: mais precisamente, junto às opções de "Pontuação" da partida. Antes

de iniciar uma nova missão, você pode escolher quais delas habilitar (ao todo, são 9 objetos de ouro e 4 de prata) para que a medição de pontos ao término da partida seja multiplicada por um determinado valor. Como o próprio jogo não estraga a surpresa ao contar o efeito de cada artefato – só indica que os de ouro são maus e os de prata são bons –, preparamos uma listagem com o estágio onde cada caveira dourada se encontra, quais as suas conseqüências quando habilitadas e por qual algarismo elas multiplicarão os seus pontos ao final de cada rodada. Antes de qualquer outra coisa, porém, fique ligado: estes crânios só podem ser encontrados caso você inicie uma fase do ponto inicial, e não de um checkpoint qualquer.

BLACK EYE

Estágio: Crow's Nest
Efeito: Após danificado, seu escudo só irá se recuperar caso você mate um inimigo no mano a mano. (x 1,5)



IRON

Estágio: Sierra 117
Efeito: Se você ou seu parceiro morrer durante a campanha, o jogo será reiniciado a partir do início da fase. (x 3)



TOUGH LUCK

Estágio: Tsavo Highway
Efeito: Os inimigos passam a desviar brilhantemente das suas granadas. (x 1,5)

FAMINE

Estágio: The Ark
Efeito: Armas deixadas por inimigos contam com menos munição do que o normal. (x 2)

CATCH

Estágio: The Storm
Efeito: Oponentes passam a carregar muitas granadas. (x 1,5)



FOG

Estágio: Floodgate
Efeito: Seu radar é desabilitado. (x 1,5)

Os terminais

Assim como acontece com as caveiras, os Terminais são uma espécie de "extra" presentes ao longo de *Halo 3* – se você conhece a série *GTA* e seus inúmeros "easter-eggs", sabe bem do que estamos falando. Recheadas de informações complementares à série, as máquinas podem ser acessadas sem uma ordem definida e em qualquer nível de dificuldade: basta ficar atento e, quando estiver próximo de uma delas, pressionar o botão RB até que uma mensagem indique que deu tudo certo.

Se não trouxesse nada além de informação, o conjunto de Terminais seria basicamente inútil para muita gente que sequer liga para a história do jogo: por isso, encontrar e acessar corretamente todos eles rende nada menos que uma Conquista no valor de 40 pontos. Caso você ainda não tenha encontrado nenhum, não hesite em iniciar um novo jogo especialmente para fazer isso. Afinal, o game permite que você abandone a partida após acessar as informações contidas em cada máquina.

TERMINAIS #1, #2 E #3 – Estágio: The Ark

TERMINAIS #4, #5 E #6 – Estágio: The Covenant

TERMINAL #7 – Estágio: Halo

MYTHIC

Estágio: Halo
Efeito: Inimigos têm seus níveis de energia e escudos duplicados. (x 2)

TILT

Estágio: Cortana
Efeito: Inimigos tornam-se mais resistentes ou, em alguns casos, mais suscetíveis aos seus ataques. (x 2)

Graças à galera do fan-site *Hushed Casket* (hushedcasket.com), muitas das caveiras já têm suas fotos estampadas na rede, o que ajuda quem estiver desesperado por elas.

Master Chief não perde nenhuma batalha. Ainda mais quando ele precisa encontrar as caveiras nas fases do game. Vida longa ao mestre!

THUNDERSTORM

Estágio: The Covenant
Efeito: Todos os oponentes são promovidos para uma classe superior às atuais. (x 1,5)

Um dos aspectos mais bacanas da parte online de *Halo 3* é a possibilidade de criar um personagem (seja ele um Spartan ou um Elite) e customizá-lo nos mínimos detalhes: da armadura ao emblema, tudo pode ser desenhado de acordo com o gosto do jogador. Embora muita gente deixe a brincadeira de lado, ela é válida pois trata-se do avatar que colherá os

frutos do seu esforço nas partidas de multiplayer na forma de patentes e pontos de experiência.

Basicamente, o sistema leva em conta o seu desempenho em cada partida e transforma suas medalhas em pontos que, quando somados, podem lhe transferir títulos como Soldado, Cabo, Tenente etc.

Como as patentes dependem unicamente de sua performance online, o esquema é ficar esperto e evitar besteiras, trapaças e outras atitudes que possam retroceder o seu nível. Embora não haja um consenso sobre atitudes como matar parceiros ou morrer muitas vezes, abandonar uma partida antes que ela acabe é punição na certa. Se você viu que seus pontos diminuíram mas não sabia o motivo, eis aí a resposta.

Ganhando experiência

DICAS

Cinco dicas para você ganhar experiência mais rápido no multiplayer online:

- 1 Caso vença a partida, opte por continuar com o grupo ao término da sessão. Assim, você terá mais chances de ganhar a próxima.
- 2 Selecione modalidades cujos limites de jogadores sejam próximos de cinco. Assim você precisa ser melhor que muita gente para se destacar.
- 3 Se os inimigos pedirem para você vetar um mapa, não vá na deles. Isso é sinal de que eles não gostam ou que não estão familiarizados com o cenário.
- 4 Evite os pontos mais badalados do mapa: quando muitos jogadores se encontram em um mesmo local, as chances de você morrer sem nem saber o motivo são grandes.
- 5 Opte por andar agachado em alguns momentos. Assim, você se torna invisível aos radares inimigos.

Para não perder muitos pontos de experiência, evite abandonar uma partida multiplayer. A punição é gravíssima.

Vídeos e fotografamas

Considerado por muitos como o "Youtube dos videogames", o sistema de edição de vídeos e imagens presente em *Halo 3* é fenomenal: por aqui, toda e qualquer partida é automaticamente gravada e armazenada em uma seção cuja capacidade total chega a 25MB. Embora seja possível adquirir mais espaço pagando alguns Microsoft Points (dinheiro virtual do console), é bem provável que você não precise de tanta mordomia. O sistema funciona de modo simples e bastante prático. Independentemente da sua vontade, o jogo registra os dados de suas

partidas (tanto no multiplayer como na campanha solo) e permite que elas sejam revistas posteriormente em um menu chamado "Cinema". Uma vez iniciados, os arquivos podem ser controlados como se fossem filmes de verdade. A partir daí, é possível brincar de duas maneiras: gravando algumas cenas curtas e enviando os trechos para a rede ou capturando fotografamas. Ao optar pelo segundo caso, você será questionado quanto ao envio da foto para o site da Bungie - aceite e,

munido das suas credenciais da Xbox Live, acesse www.bungie.net em alguns minutos para requisitar a obra criada no aparelho.

É válido ressaltar que, uma vez no site, você também pode conferir vídeos e fotografamas criados por outros usuários do jogo. O mais impressionante é que você ainda pode selecionar alguns cliques para que, na próxima vez que ligar o X360, os arquivos sejam transferidos direto para o seu disco rígido.

Qualquer um pode fotografar imagens do game. Leitores da GameMaster fizeram isso e as enviaram para a gente.

EDUARDO MORI

JOSEBR

ALEXANDRE





Tudo para o seu videogame

compra • venda • troca • assistência técnica • lan games • campeonatos

**PC
DVD**



HOUSE GAMES

O N L I N E

Venha jogar PS2 por hora!

Enviamos nossos produtos via sedex para todo o Brasil.
Financiamos em até 3x s/juros ou até 24 vezes*
Aceitamos os cartões



Visite nosso site: www.housegames.com.br

PABX: (11) **3326-0045** • housegames@hotmail.com

Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo

Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia)

CELULARES

Por ROMULO MÁTHEI

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

SERIADOS NO CELULAR

Direto da TV para a telinha

Este mês, os jogos da seção Celular da GameMaster são bastante peculiares: todos eles fazem parte da "família" dos seriados de TV. Esses programas que estão chegando aos telefones móveis são sucessos de audiência tanto dentro quanto fora do Brasil – a maioria deles está na programação dos canais abertos. Só tome cuidado para não descarregar toda a bateria do seu celular desvendando crimes na fila do banco.

→ INVESTIGAÇÃO CRIMINAL

CSI MIAMI

Distribuidora: Gameloft **Produtora:** Gameloft

Preço: Entre R\$ 10 e R\$15

Operadoras: Claro, TIM, Vivo, Brasil Telecom e Oi

Uma bela jovem é encontrada morta em South Beach e somente Horatio Caine e sua equipe podem desvendar o caso. Quem conhece *CSI: Miami* (seriado de perícia criminal que é exibido no Brasil pelo canal aberto Record e pelo pago AXN) sabe que é impossível começar a assistir a um episódio e não querer vê-lo

até o final. Com o jogo da Gameloft é a mesma coisa: é difícil desligar o celular sem ter terminado o game. As pistas muito bem boladas, os interrogatórios, as ferramentas que você utiliza (em campo e no laboratório) são todas iguazinhas as da TV. Por esses e outros motivos é que *CSI Miami* se destaca entre a tonelada de lançamentos para celular. E o melhor é que ele está todo em português.

OBRIGADO, CALLEIGH PARECE QUE AS ONDAS... ESTAVAM MORTAIS NA NOITE PASSADA.



→ HERÓIS POR ACASO

HEROES

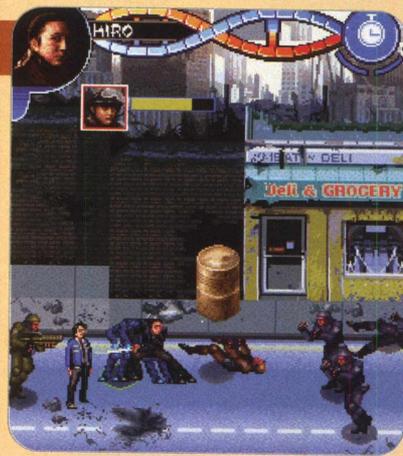
Distribuidora: Gameloft **Produtora:** Gameloft

Preço: Entre R\$ 10 e R\$15

Operadoras: Claro, TIM, Vivo, Brasil Telecom e Oi

Se você pudesse escolher uma habilidade especial, qual seria? Super-força? Controle de tempo e espaço? Em *Heroes*, da Gameloft, você divide o controle com três dos personagens da série que estreou sua segunda temporada nos EUA no início de outubro: Hiro Nakamura, Nikki Sanders e Peter Petrelli. A jogabilidade é totalmente intuitiva.

Testamos em um aparelho Sony Ericsson K800i e é impressionante como o cursor de navegação (com o botão OK no meio) ajuda na hora de chutar os traseiros dos capangas do Sr. Lindermann. São 11 estágios que retratam os melhores momentos da série, o que deverá agradar tanto aos fãs quanto aos jogadores casuais. O roteiro foi desenvolvido com a ajuda dos próprios escritores do seriado. *Heroes* também foi totalmente traduzido para o público brasileiro.



→ PERDIDOS NO CARIBE

LOST

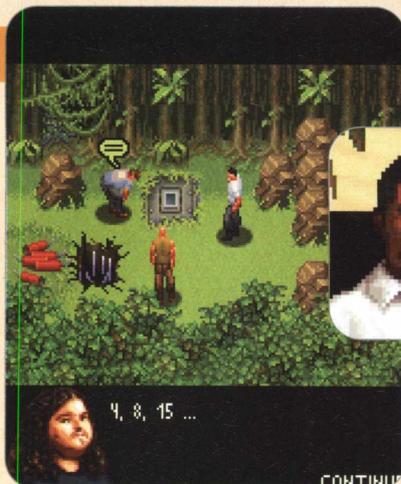
Distribuidora: Gameloft **Produtora:** Gameloft

Preço: Entre R\$ 10 e R\$15

Operadoras: Claro, TIM, Vivo, Brasil Telecom e Oi

A franquia *LOST* dispensa apresentações, pois é a série de maior sucesso dos últimos tempos. O game para celular segue à risca o roteiro da primeira temporada, com você controlando Jack, um médico que sobreviveu ao desastre do voo 815.

Junto com os outros sobreviventes, seu objetivo é manter-se vivo e tentar buscar uma maneira de sair da ilha. Será necessário caçar com John Locke, resgatar pessoas com a ajuda de Kate e Sayd, agüentar as provocações de Sawyer e visitar lugares famosos como "a escotilha" e o navio conhecido como o "Black Rock". Mesmo para quem não assistiu a



nenhum episódio de *LOST* pela AXN ou pela Globo, o game é cativante e consegue divertir tanto o jogador desinformado quando o telespectador assíduo.

Em suma: trata-se de um jogo de

aventura muito bem estruturado e que quase chega a ser um jogo de ação (afinal, fugir daquela fumaça preta não é mole não). Já falei que este game também está todo em português?

→ SANTA ARMADILHA, BATMAN

BATMAN BEGINS

Distribuidora: Glu **Produtora:** Warner Bros.

Preço: Média de 10 reais

Operadoras: Vivo, Tim, Oi e Claro

Tudo bem, não é um seriado, mas já foi. Lembra do Batman gordinho com a cueca azul por cima da calça?

Este game, no entanto, é uma das adaptações para celular mais bacanas que pintaram por aí. *Batman Begins* une o estilo plataforma com o

toque sombrio de Gotham City. Os controles são um pouco difíceis de aprender, mas nada que cinco minutos de prática não resolvam. O jogo é relativamente curto, mas intenso, e as missões vão desde infiltrar-se em locais cheios de guardas sem ser visto até chegar quebrando tudo o que vê pela frente. É o homem-morcego de volta à ativa para salvar o dia.



→ PORTAL DAS ESTRELAS

STARGATE SG-1 ENTROPY SYNDROME

Distribuidora: Skyzone **Produtora:** G5

Preço: R\$ 13,00 (30 dias) e R\$ 15,00 (ilimitada)

Operadoras: Claro, BR Telecom, Oi, Telemig e TIM

Analisar *Stargate SG-1 Entropy Syndrome* é complicado. Um jogo para celular deve ser dinâmico, trazer diversão instantânea, fazer com que aquela meia horinha de fila no banco pareçam cinco minutos. Mas *SG-1* extrapola tudo isso. Trata-se de um adventure de visão isométrica, misturado com puzzles e com um toque de FPS. Estranho?

Nem tanto. De tudo o que foi descrito, a maior dificuldade que você enfrentará são os puzzles (os famosos quebra-cabeças), que oscilam entre jogo de memória e partidas de *mahjong*. Você controla Jack O'Neill e, com a ajuda de Samantha Carter, deve terminar as sete missões do game, coletando cinco chaves para passar para o próximo estágio. Infelizmente, o jogo da Skyzone não foi traduzido, mas é uma bola fora que não tira nada da diversão desta bela adaptação.





REVIEW

→ PS3

HEAVENLY SWORD

Já em exibição em um PlayStation 3 próximo de você

FICHA TÉCNICA: Plataforma : PS3 · Produção :: Ninja Theory · Desenvolvimento :: SCE · Gênero :: Ação · Jogadores :: 1

NOTA Por LEANDRO RODRIGUES

9,0

Inexplicavelmente, alguns games ganham fama muito antes de serem lançados.

Talvez pela sua campanha de marketing arrebatadora, ou por sua semelhança com algum jogo que já fez sucesso anteriormente. *Heavenly Sword* é um destes casos, onde a popularidade chegou antes do lançamento. Isso se deve, em grande parte à comparação com *God of War*, um dos maiores sucessos do PS2. Isso já seria o suficiente para elevar a expectativa, mas a Sony achou melhor criar uma campanha de marketing massiva, com direito a uma série de animação gráfica para divulgar a história da espada divina.

Indicados à direção dramática e melhor atriz

Basta parar alguns minutos em frente a televisão, acompanhando uma animação de *HS*, para perceber que ele é diferente. Nunca em um jogo a preocupação com a captura de imagens e movimentos foi tão grande. O resultado são cenas em que é possível ver as emoções dos personagens mesmo quando eles não estão falando. Essa preocupação também é evidente durante os combos desferidos por Nariko. Acompanhar a moçoila desferindo golpes contra inimigos é igual a assistir a um espetáculo de balé. E, mesmo assim, a brutalidade dos golpes é espantosa. Toda essa pancadaria, claro, é acompanhada pela força da *Heavenly Sword* brandida pela protagonista.

Os golpes são divididos em três categorias: Speed, Range e Power. O Speed, acionado com L1, proporciona os ataques rápidos,

possibilitando jogar os inimigos para o alto e, ao movimentar o controle para cima, continuar o combo no ar; o Range realiza ataques que mesclam velocidade e força; e o Power é o mais devastador de todos mas, por serem golpes mais lentos, acabam deixando Nariko exposta. Por último, está o mais impressionante de todos os golpes, o Superstyle Attacks – uma barra na tela indica quando o seu disco de “supertyle” está cheio. Existem três níveis e, quanto mais cheio, mais devastador será o especial.

Indicados à direção de arte e atriz coadjuvante

Em meio a toda esta ação, existem momentos para jogar com Kai, a imã adotiva de Nariko. Ela é uma jovem de 18 anos completamente inconstante e infantil, mas é uma notável atiradora. Nestas fases, é possível usar os sensores de movimento do Sixaxis. Pressionando e segurando Quadrado, é possível não apenas atirar como também controlar o objeto lançado até o seu alvo. O que pode parecer impossível nas primeiras tentativas torna-se fácil após um tempo de aprendizagem – esta é uma das partes mais prazerosas do jogo.

É nestas fases, também, que é possível perder alguns minutos admirando as imagens. Vasculhar o cenário e descobrir uma cachoeira a milhares de metros de distância já é surpreendente, mas experimente jogar um projétil na sua direção e acompanhar todo o trajeto até lá. A sensação de liberdade é indescritível.

Heavenly Sword pode não ser uma versão do Kratos de saia como esperávamos, mas é um jogo imperdível, que só peca em um detalhe: ser extremamente curto. Em mais ou menos 8 horas é possível terminar o jogo.

Heavenly Sword contou com um apurado sistema de capturas de imagem e movimento, que ficou a cargo de Andy Serkis, o Gollum na trilogia *O Senhor dos Anéis*. O resultado é um game que mais parece um filme. Serkis também empresta sua voz ao psicótico Rei Bohan.

Os sensores de movimento do Sixaxis eram vilões, em todos os jogos que foram escalados, mas em *Heavenly Sword* ele mudou radicalmente e é um dos mocinhos. Nas fases onde ele é necessário, você controla o projétil da sua arma movendo-o para os lados.

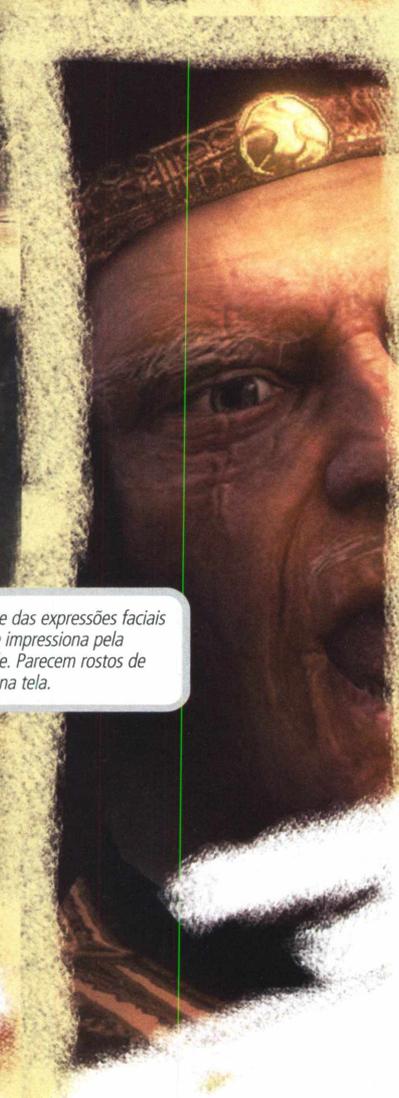




A bela Nariko conta com diversos tipos de golpes que metem medo até nos inimigos mais ferozes.



O detalhe das expressões faciais do game impressiona pela qualidade. Parecem rostos de verdade na tela.



Além da ação, Heavenly Sword conta com uma trama cheia de nós e que ajuda a revelar os segredos da espada divina.

HISTÓRIA ORIENTAL

Diz a lenda que, há muito tempo, a terra era tomada pelo ódio espalhado pelas tropas Lorde Raven. Foi quando, dos céus, surgiu um guerreiro místico, portando uma espada repleta de poderes. Com ela, o ser divino eliminou todo o mal do planeta e, logo em seguida, desapareceu, deixando para trás sua arma.

Essa espada tornou-se objeto de desejo de todos os humanos, mas ela não podia ser empunhada por um mortal. Quando isso acontece, a arma passa a absover a vida da pessoa. Visando proteger a espada da humanidade, surgiu um clã liderado por Shen. Esse clã passa a ser constantemente atacado pelo tirano Rei Bohan, que deseja a qualquer custo tomar o legado destes

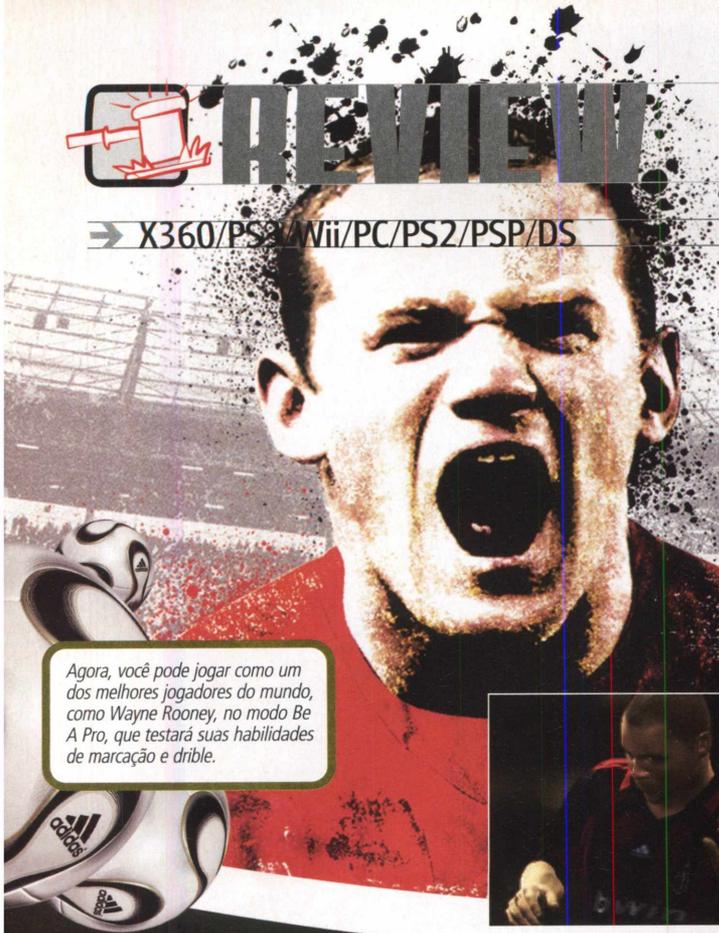
protetores. Uma profecia diz que um menino iria nascer e ele seria a reencarnação do divino guerreiro e liderar o clã rumo a um futuro glorioso. Acontece que, ao invés de um garoto, nasceu Nariko, a protagonista do jogo. Seu nascimento foi visto como a destruição de toda a esperança deste povo e a garota passou a ser repudiada pelo seu clã.

Mesmo sendo desprezada, Shen educou a menina para ser uma verdadeira guerreira, passando todos os ensinamentos e conhecimentos sobre estilos de lutas que ele possuía. Quando Nariko vê seu pai ser seqüestrado por Bohan, ela não vê alternativa a não ser tomar a Heavenly Sword e sair em busca de Shen, mesmo que isso signifique ter selado o seu destino para sempre.



REVIEW

→ X360/PS3/Wii/PC/PS2/PSP/DS



No X360 e no PS3, o visual do game impressiona, mostrando jogadores próximos do real

O modo Be A Pro está presente em todas as versões de mesa de FIFA 08, mas a diferença principal está no visual. Exclusivamente no Play 3 e no X360, a câmera é dinâmica, afastando-se do campo quando você está sem a bola e aproximando-se do jogador quando ele está com a redonda, chegando ao ponto de, quando ele avança em direção ao gol, ela criar um efeito igual ao da corrida de Gears of War.

Agora, você pode jogar como um dos melhores jogadores do mundo, como Wayne Rooney, no modo Be A Pro, que testará suas habilidades de marcação e drible.



No Wii, além de usar o Wii Remote para chutar ao gol, você conta com minigames estrelados por Ronaldinho Gaúcho. Pelo menos ele ficou mais bonito como um Mii.



FIFA 08

Futebol até você não agüentar mais

FICHA TÉCNICA: Plataformas: X360/PS3/Wii/PC/PS2/PSP/DS Produção: EA Desenvolvimento: EA Sports Gênero: Esporte Jogadores: 1 a 8

NOTA Por GUSTAVO PETRÓ

8,5

Durante anos, a série FIFA viveu na sombra de *Winning Eleven*. Os fãs de futebol dizem que o game da EA seguia um estilo mais arcade e, por isso, não apresentava física e Inteligência Artificial realista. Entretanto, para 2008, o produtor do jogo, Joe Booth, decidiu chutar o balde e fazer sua nova pelada virtual dar mais atenção à simulação e, assim, brigar de igual para igual com o game da Konami.

Inteligência renovada

E mesmo sendo dividido em duas engines diferentes – uma para a geração atual, utilizada no PS3 e no X360, e outra da geração passada, usada no PC, PS2 e Wii – o game teve um trabalho enorme nas partes que mais devia: física e IA. Agora, os jogadores, tanto os do seu time quanto os adversários, têm como comportamento marcar zonas, voltar

para tentar roubar a bola e aparecer para participar das jogadas. Os zagueiros não marcam de costas para o atacante e os demais companheiros aproveitam os espaços do campo.

Essa nova IA permitiu a criação do novo modo de jogo, o Be A Pro, no qual você controla apenas um atleta durante as partidas. Para se dar bem aqui, nada de ficar correndo atrás da bola, pois será necessário depender do seu time que sabe pensar e aproveitar as melhores oportunidades para criar uma jogada.

Na parte física está o comportamento da bola, que não fica mais grudada nos pés dos jogadores. Ela rebate nas pernas em uma dividida, fica escorregadia na chuva e só pega um efeito quando o chute é bem dado. Aliás, se você não consegue dominar a bola e não tem tempo para chutá-la corretamente, ela terá poucas chances de estufar as redes.

Além disso, voltam os modos online, com as Ligas Interativas pegando fogo com os campeonatos europeus rolando nesse final de ano. Até mesmo as versões de DS e de PSP permitem o jogo em rede com poucos lags e

muita diversão contra gente do mundo todo.

Diferenças de geração

Se nos quesitos IA e física as duas gerações de consoles se equiparam, na parte visual elas são bem diferentes. No X360 e no PS3, a aparência dos jogadores é próxima do real, com direito aos uniformes sacudindo com o vento e com a movimentação dos atletas. Nas versões da geração passada, os gráficos parecidos com os da versão 2007, o que não é ruim se vistos com os detalhes adicionados agora.

Fora isso, *FIFA 08* traz mais de 30 ligas oficiais, times dos quatro cantos do planeta e novos desafios. Mas o mais legal está na possibilidade de deixar o time com a sua cara: desde os jogadores e suas habilidades até a formação e o esquema tático podem ser modificados a gosto do freguês, criando partidas equilibradas e difíceis.

No geral, *FIFA 08* é um excelente jogo de futebol, talvez o melhor da série até o momento, e matará sua fome de bola por um bom tempo. Pelo menos até o novo *WE* chegar...

Os efeitos climáticos dão um toque todo especial às corridas e aumentam o desafio

→ X360

PROJECT GOTHAM RACING 4



Alta velocidade faça chuva, faça sol, faça calor, faça frio...

::FICHA TÉCNICA:: Plataforma : X360 - Produção : Microsoft - Desenvolvimento : Bizarre Creations - Gênero : Corrida - Jogadores : 1 a 2

NOTA

8,5

Por NELSON ALVES JR.

O destaque de *Project Gotham Racing 3* foi uma lista de erros. Dito isso, já comece a imaginar o que o pessoal da Bizarre preparou para o quarto game. A produtora consertou todos os erros para acertar em PGR4.

Organização

O modo solo de *PGR4* é muito organizado. Há duas opções principais, a Arcade e o clássico Gotham, na qual você e um punhado de pilotos lutarão por uma medalha. Mas o filé da partida ocorre no modo carreira. Reformulada do zero, o que existe agora é um sem-fim de provas distribuídas por um calendário anual.

Quando iniciar a longa trajetória ao topo, você será levado ao evento que rola no dia. Ganhe as corridas e será recompensado com pontos para subir no ranking mundial. Quanto melhor posicionado, novas provas são liberadas. Eventos paralelos pipocam vez ou outra como desafios cujo prêmio são carros. É um sistema

muito melhor do que do game anterior e mais dinâmico, desafiante e empolgante.

Manobras

Entre as características marcantes da série *Gotham*, as derrapagens têm destaque. Algumas mudanças foram feitas, como a facilidade de entrar numa curva de lado e manter o controle do carro, mas ainda é preciso treino e competência para conseguir fazer combos. Além disso, é bom ter um carro à altura, usufruindo da enorme quantidade deles. Há clássicos dos anos 1980, como Ford Sierra e DeLorean, ao lado de esportivos supermodernos. Essas belezuras, no entanto, não se deformam.

A novidade dessa versão, contudo são as motos. A estréia das magrelas dá um frescor à série e ainda garante uma mudança no modo de correr. Leva um certo tempo para se acostumar às duas rodas, que são mais leves e possuem resposta quase imediata ao controle. Depois que se acostumar, você terá a sensação de que está jogando *Moto GP* com todos os exageros que *Gotham* tem de melhor. Por

exemplo, aperte o B durante uma empinada e o piloto executa uma acrobacia que, obviamente, vale kudos adicionais.

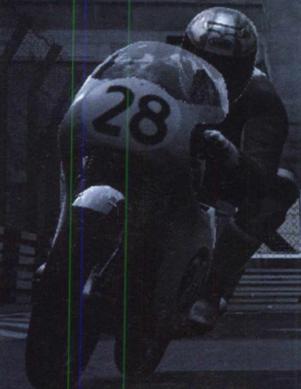
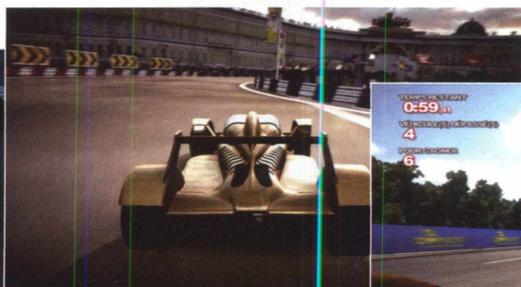
As pistas estão maiores, estreitas e cheias de altos e baixos. Há mais ondulações no asfalto, além das zebra que foram distanciadas dos muros, criando uma área de manobras. As pistas antigas não foram esquecidas. Elas estão de volta, só que melhoradas. A produtora ajustou o traçado delas, o que garante um frescor e revigoração às que você já conhecia. Até mesmo o circuito de testes é divertido, graças à opção de correr repetidamente em voltas ovais apenas tentando melhorar o tempo final.

Tudo real

De forma geral, *PGR4* é um jogo de corrida absolutamente indispensável para qualquer fã do gênero. Tudo nele é melhor do que a versão anterior: pistas mais desafiantes, sistema de iluminação soberbo, mudanças climáticas, inclusão de motos, lista gigantesca de carros, tempo de carregamento menor, mais detalhes na torcida, modo carreira entusiasmante e, claro, opção online para garantir um tempo de vida bem longo ao investimento.

Sem desmerecer *Forza 2*, que reina soberano no mundo dos simuladores, mas *PGR4* merece a coroa de melhor game de corrida do X360.

A quantidade de carros e motos é absurda. É muito difícil escolher apenas um veículo para competir, pois sempre aparece um melhor do que o outro



Pilotar as motos não é tarefa fácil. Para conseguir manter-se em duas rodas, será preciso muito treino e dedicação. Mas são os veículos mais rápidos do game.



REVIEW

→ X360

Eternal Sonata

RPG empacotado em papel de presente musical

::FICHA TÉCNICA:: Plataforma :: X360 - Produção :: Namco Bandai - Desenvolvimento :: tri-Crescendo - Gênero :: RPG - Jogadores :: 1 a 3

NOTA

8,5

Por FLÁVIA GASI

Você está tão acostumado com temas como alienígenas que tentam tomar o planeta, a Segunda Guerra Mundial, um vilão que resolve dominar o mundo que pode até achar estranho o mote central de *Eternal Sonata*. O RPG se passa nos delírios de morte do compositor e pianista Frederic Chopin, que, em coma, adentra um mundo de fantasia repleto de pequenos detalhes de sua vida. Seu objetivo envolve uma batalha. Porém, a luta esbanja sutilezas, já que nada disso é real, somente latente, e cheio de subjetivismos.

Entretanto, não é somente de uma sacada bem feita que se compõe um título. No caso de *Eternal Sonata*, são duas. Além de um enredo invejável, o jogo conta com um ótimo sistema

de batalha, que agrada até mesmo àqueles que nunca gostaram de jogar RPG na vida.

Primeiro, a ação acontece em tempo real, tem tempo determinado para desferir os golpes e depende da sua habilidade de ataque e defesa. Quer dizer, os personagens não fazem nada sozinhos depois de você acionar a melhor jogada em um menu: é você quem deve conduzi-los por toda a peleja, podendo até locomover-se pelo cenário. Além disso, cada um possui uma quantidade razoável de habilidades especiais que dependem da sua posição no mapa para serem usadas. Funciona assim: sombra e luz têm papéis diferenciados na luta, fazendo um inimigo se transformar em outro monstro sob a influência do sol ou da sombra. Seus personagens também têm ataques diferenciados, emparelhados com as nuances de luz. Polka, uma garotinha fofa, começa com um especial de cura que pode ser ativado na luz e um especial de ataque que pode ser ativado na sombra, por exemplo.

Para não decepcionar, o jogo ainda traz um visual arrebatador, que acompanha muito bem o



Os cenários e os personagens são ricos em detalhes



esmero dado à história e ao sistema de batalha.

Pena, também, que algumas animações não ficaram tão fluidas como deveria, quebrando o ritmo do jogo. Faltou ainda um tanto a mais de dificuldade (quem vai sentir isso de verdade são os fãs do gênero). A grande sacada de *Eternal Sonata*, no entanto, é não se prender a alguns padrões, mas manter outros, sagrando-se como um jogo de RPG que pode ser apreciado por qualquer um.

Como o game é focado na última hora do músico Chopin, você encontrará diversas citações à vida do artista como músicas, personagens e localidades.

Uma das sacadas de *Eternal Sonata* está no sistema de jogo que permite que qualquer pessoa, até quem nunca jogou um RPG, possa se divertir por horas a fio.



COMANDE SEU IMPÉRIO

CONQUISTE O MUNDO



EMPIRE EARTH

EMPIREEARTH.COM



© 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.



REVIEW

O visual de *World in Conflict* é um show em se tratando de um RTS. A bomba atômica é a arma que mostra o potencial gráfico.

→ PC/X60

World in Conflict

::FICHA TÉCNICA:: Plataforma :: PC/X360 · Produção :: Sierra · Desenvolvimento :: Massive Ent. · Gênero :: Estratégia · Jogadores :: 1 (até 16 online)

O que aconteceria se a Guerra Fria continuasse a existir?

NOTA Por GUSTAVO PETRÓ

9,0

Imagine que a Guerra Fria não acabou. Como o mundo estaria hoje? Possivelmente, a Terceira Guerra Mundial estaria acontecendo nesse momento. Pelo menos em *World in Conflict*, a culpa é da União Soviética (ainda existente nesse enredo fictício), que decidiu invadir os EUA. Esse é o clima de um dos melhores RTS do ano.

E, como em uma guerra moderna, não basta criar um montão de soldados e atacar o inimigo. Vence quem criar a melhor estratégia, posicionar tropas nos locais certos, deixar a artilharia preparada para um contra-ataque e, se nada disso funcionar, explodir uma temida bomba atômica na cidade. Sim,

a bomba existe e sua destruição é fielmente retratada em tempo real. Depois da explosão, nenhum ser vivo pode chegar perto do local, caso contrário, morrerá com a radiação.

Como a destruição está no DNA do jogo, a Massive Entertainment se deu ao trabalho de criar um ambiente detalhado, onde, com uma câmera livre, é possível passear e ver os melhores pontos de ataque, além de ver os detalhes dos belos cenários. Até efeitos climáticos interferem nas batalhas que podem durar muitas horas. Este, no entanto, é o único ponto negativo do game: você precisa ter tempo sobrando para jogá-lo.

Para quem gosta de estratégia e tem um bom computador (o game funciona em PCs modestos, mas não fica com bom visual e pode atrapalhar as partidas), *World in Conflict* faz valer o seu investimento.



Os ataques em massa deixam o cenário esburacado

→ X360

Dewy's Adventure

::FICHA TÉCNICA:: Plataforma :: Wii · Produção :: Konami · Desenvolvimento :: Konami · Gênero :: RPG · Jogadores :: 1

Visual infantil, mas design de gente grande

NOTA Por FABIO SANTANA

7,0

Com o sucesso do Wii, produtoras concentram seus esforços no console. O que deveria ser algo bom, no entanto, se revela uma armadilha, já que uma parte considerável dos lançamentos é composta por adaptações de títulos multiplataforma, algumas vezes feitas às pressas. Por isso, é revigorante quando uma

empresa ousa criar experiências com marcas originais. É o caso de *Dewy's Adventure*. A mecânica de jogo oferece uma experiência bem diferente. Você joga apenas com o Wii Remote na horizontal e controla a gotinha d'água Dewy, movimentando o cenário como em *Super Monkey Ball* ou *Mercury Meltdown Revolution*. O problema é que, algumas vezes, a câmera não acompanha sua trajetória e leva seus planos por água abaixo.

A grande sacada do game está na mudança de estado físico de Dewy. Pressionando para cima ou para baixo no direcional, você aumenta ou diminui a temperatura do ambiente: se tudo estiver normal, Dewy é uma gota líquida; se o tempo estiver quente, ela evapora e se torna uma nuvem capaz de soltar raios; caso esfrie, o herói vira um cubo de gelo com ataques mais eficientes. Essas alterações também modificam o cenário e os quebra-cabeças ambientais do game. O leque de habilidades de nosso amigo



Os inimigos parecem bobões, mas darão trabalho

termomorfo ainda inclui terremotos e ventos ao chacoalhar o Remote para cima ou para os lados.

E, se a jornada principal de Dewy não é tão duradoura, o jogo pelo menos oferece incentivos extras: diversas atrações para habilitar, um modo de edição de fases como o de *Elebits* e a possibilidade de compartilhar estágios com seus amigos via WiiConnect24.



O game é uma aula que ensina os estados da água



Controlar a temperatura de Dewy é a arma para vencer

AGORA, A BALADA

É NO SEU PC!



Crie seu estilo e junte-se aos milhões de jogadores do game de dança mais popular do planeta!

- Dezenas de músicas para você escolher
- Diversas opções de customização
- Jogabilidade simples e intuitiva
- Sucesso total no mundo inteiro

Baixe e jogue grátis!

Acesse já e baixe o seu game grátis:

www.audition.com.br

ou retire um CD com o game num dos muitos pontos autorizados.

 **KAIZEN**
GAMES



REVIEW

A trama imita os filmes de ação em Hong Kong, com direito a mafiosos caricatos, diálogos cafonas e até vilões russos.

→ PC/PS3/X360

Stranglehold

::FICHA TÉCNICA:: Plataformas :: PC/PS3/X360 · Produção :: Midway · Desenvolvimento :: Midway · Gênero :: Ação · Jogadores :: 1 (até 8 online)

As tretas de Hong Kong

NOTA Por HUMBERTO MARTINEZ

9,0

Max Payne e *Dead to Rights* já foram considerados games explosivos de ação em terceira pessoa, porém, perto de *Stranglehold*, são calmos como um passeio no parque. Chega a ser covardia tal comparação, considerando que trata-se de uma produção cinematográfica para videogames, com direção de John Woo e Chow Yun Fat (*O Tigre e o Dragão*) no papel do Inspetor Tequila – praticamente um Capitão Nascimento de Hong Kong.

Assim como nos filmes de Woo, como *Hard Boiled* (*Stranglehold* é continuação espiritual deste filme), a ação é absurda e tem estilo. A “coreografia” dos tiroteios é

coisa de cinema e Tequila pode interagir com todos os elementos do cenário sem precisar tirar o dedo do gatilho. É difícil descrever a sensação de pendurar-se em um lustre de bar durante um tiroteio ou ao fuzilar os seus inimigos enquanto atravessa o salão de um restaurante deitado sobre um carrinho de sobremesa. Há muitas interações e usá-las com criatividade rende pontos extras.

Outra característica empolgante é o Tequila Time, um recurso dramático que deixa a ação em câmera lenta e permite mirar com perfeição no inimigo. Além disso, o policial conta com habilidades especiais como o Precision Aim, no qual a câmera acompanha a bala até o seu alvo, e o Barrage, que concede munição infinita e potência extra para colocar os cenários abaixo (é sério, dá para destruir quase tudo).



Os cenários têm armadilhas que são ativadas na bala

→ PC/PS3/X360

The Orange Box

::FICHA TÉCNICA:: Plataformas :: PC/PS3/X360 · Produção :: EA · Desenvolvimento :: Valve · Gênero :: Tiro · Jogadores :: 1 (até 16 online)

Cinco jogos imperdíveis pelo preço de apenas um

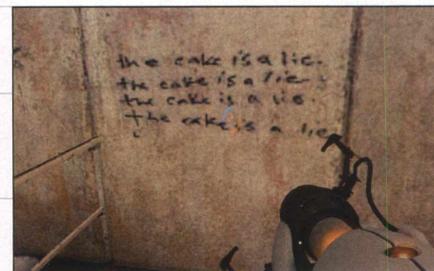
NOTA Por HUMBERTO MARTINEZ

9,5

Orange Box reúne cinco jogos: *Portal*, *Team Fortress 2*, *Half-Life 2* e os seus dois episódios extras. *Team Fortress 2* é um FPS no estilo *Counter-Strike* com visual estilizado que só pode ser jogado online e *Half-Life 2* e suas duas expansões dispensam apresentações, pois estão iguais às lançadas tempos atrás para

PC. O grande destaque fica para *Portal*, uma mistura de FPS com puzzle 3D. A premissa é simples: você carrega uma arma capaz de criar portais de teletransporte. Basta atirar em qualquer superfície para criar um portal de entrada e em outra para criar um de saída.

Ou seja, você pode atravessar um portal na parede ao seu lado, cair pelo portal de saída criado no teto e, antes de tocar o chão, criar um novo portal e por aí vai. Os



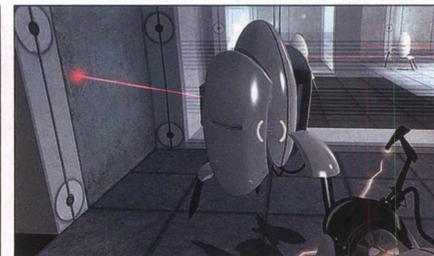
É possível criar portais em quase todas as superfícies

desafios consistem apenas em descobrir como usar os malditos portais para atravessar cenários complexos e chegar ao elevador de saída.

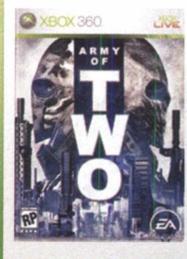
Os portais servem também para transportar objetos e redirecionar bolas de energia em movimento até os seus devidos receptores. Não há inimigos (exceto robôs de segurança) e a idéia é só testar seu raciocínio lógico.



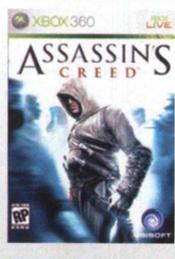
As fases são enormes e é difícil transitar por elas



LANÇAMENTOS DE NOVEMBRO



ARMY OF TWO



ASSASSIN'S CREED



CALL OF DUTY 4 MODERN WARFACE



FIFA 08 SOCCER



KANE & LYNCH DEAD MEN



NEED FOR SPEED PRO STREET

TUDO EM ATÉ

3X



BLACK SITE AREA 51



FIFA 08 SOCCER



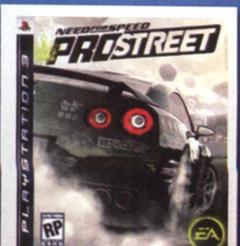
HAZE



UNREAL TOURNAMENT



SEGA RALLY REVO



NEED FOR SPEED PRO STREET



DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3



FIFA 08 SOCCER



GHOST SQUAD



GUILTY GEARS ACENT CORE



MEDAL OF HONOR HEROES 2



NEED FOR SPEED PRO STREET



RESIDENT EVIL UMBRELLA CHRONICLES



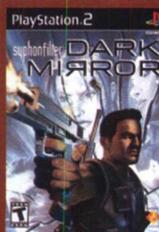
SUPER MARIO GALAXY



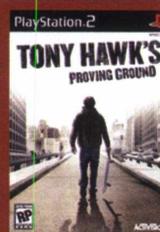
FIFA 08 SOCCER



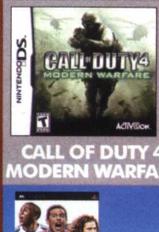
NEED FOR SPEED PROSTREET



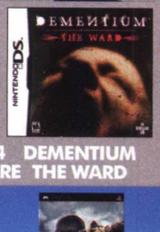
SYPHON FILTER DARK MIRROR



TONY HAWK'S PROVING GROUND



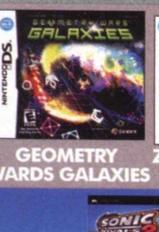
CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE



DEMENTIUM THE WARD



FIFA 08 SOCCER



GEOMETRY WARDS GALAXIES



ZELDA PHANTON HOURGLASS



FIFA 08 SOCCER



MEDAL OF HONOR HEROES 2



SILENT HILL ORIGINS



SONIC RIVALS 2

TELEVENDAS: (11)

3825.7600



Em Jackass você só fará doideiras. Não recomendamos tentar repeti-las em casa e, sim, apenas no game.



Chibi-Robo: Park Patrol

Plataforma: DS Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Skip LTD. Gênero: Ação
Jogadores: 1

NOTA: 7,5

Entender a história de *Park Patrol* é ótimo, mas não muda o fato de o jogo demorar para engrenar. Esse problema poderia ser evitado ao permitir que os Watts fossem usados como energia extra caso a bateria de Chibi acabasse. Como os Watts servem apenas como moeda de troca, o jogador poderia optar por gastá-los como energia ou acumulá-los para comprar equipamentos, dando um toque a mais de estratégia ao jogo. De uma forma geral, porém, o jogo diverte bastante, mas não tanto quanto a versão para GameCube. Mas faz você imaginar como seria o funcionamento de uma possível versão para Wii. **FA**



SWB: Renegade Squadron

Plataforma: PSP Produção: LucasArts
Desenvolvimento: Rebellion
Gênero: Tiro Jogadores: 1 (até 16 online)

NOTA: 6,5

Como levar um jogo de tiro a um portátil com um só analógico? Neste *Star Wars*, a solução foi simplificar os comandos sem comprometer as batalhas. A mesma alavanca cuida dos movimentos e da câmera. Com o botão O, R, a mira trava no inimigo e você pode mover-se lateralmente. A novidade desse *Battlefront* são as batalhas no espaço, usando naves como a X-Wing. Entre altos e baixos, *Renegade Squadron* diverte, mas não empolga. Funciona bem para quem curte *Star Wars*, mas não possui atrativos para fisgar quem prefere um tiro de descompromissado. **NA**



Crash of the Titans

Plataformas: PS2/PSP Produção: Sierra
Desenvolvimento: Radical Entertainment
Gênero: Ação Jogadores: 1 a 2

NOTA: 7,0

Mais uma vez, Neo e Nina Cortex tentam destruir o mundo e Crash deve salvá-lo. Culpa de uma engenhoca criada pela dupla que transforma simpáticas criaturas em gigantes abominações. E esses inimigos que poderiam ser um transtorno se tornam grandes aliados, pois os de grande porte em *Crash of the Titans* são "domáveis", ou seja, dá para controlá-los. Sem a ajuda deles é praticamente impossível – e chato – terminar o jogo. Sem os monstros, Crash usa movimentos acrobáticos que possibilitam grandes combos. O jogo é bastante linear e o trabalho fica mesmo em encontrar todos os extras. **LR**

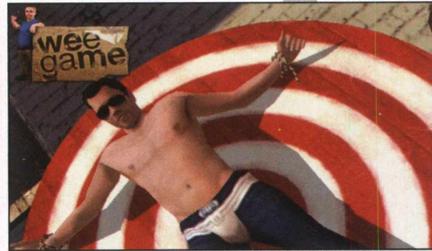


Spider-Man Friend or Foe

Plataformas: X360/Wii/PC/PS2/PSP/DS
Produção: Activision Desenvolvimento: Beenox St.
Gênero: Ação Jogadores: 1 a 2

NOTA: 7,5

O Homem-Aranha é "o amigo da vizinhança", porém, seu círculo de amizades ficou estranho em *Friend or Foe*. Aqui, ele junta forças com os vilões Venom, Dr. Octopus, Duende Verde, na batalha contra um temido vilão. O game é semelhante aos clássicos *Separation Anxiety* e *Spider-Man & Venom: Maximum Carnage*, oferecendo um bom modo cooperativo. As fases são bem diversificadas e os gráficos acompanham o ritmo do jogo. Pena que o game é muito fácil e as batalhas contra os chefes são monótonas demais. **FW**



Jackass

Plataformas: PS2/PSP/DS
Produção: Red Mile Desenvolvimento: Sidhe
Gênero: Ação Jogadores: 1 a 2

NOTA: 6,0

Um dos cults da TV chega tardiamente aos games, resultando em um jogo fraco em gráficos, mas que consegue divertir. Ainda mais por conta das cenas engraçadas protagonizadas pelos astros da série. Na pele de um dos "jackasses", você deve realizar tarefas ingratas para gravar as cenas de um episódio. Esses desafios incluem saltos ornamentais em fezes de elefante, estilingue humano e golfe com granada. O resultado disso são muitos ossos quebrados e indicados na tela, garantindo pontos extras. Fazer loucuras torna-se cansativo com o tempo, mas *Jackass* garante boas risadas ao lado dos amigos. **GP**

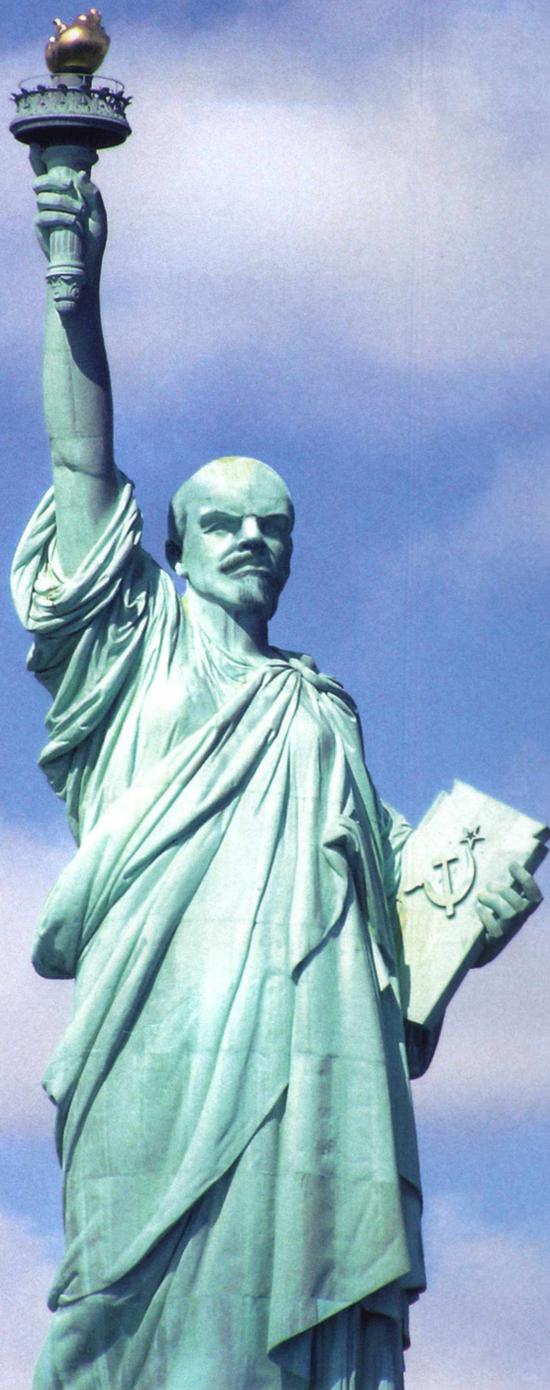
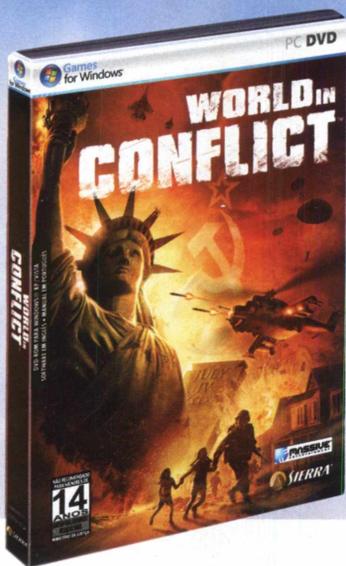


Syphon Filter: LS

Plataforma: PSP
Produção: SCEA Desenvolvimento: SCEA
Gênero: Ação Jogadores: 1 a 8

NOTA: 9,5

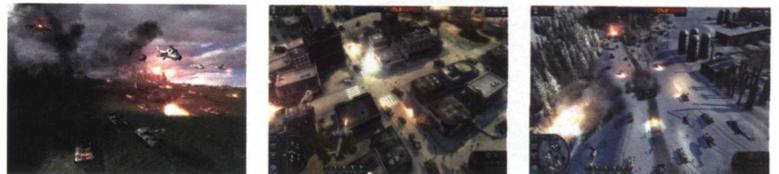
Desde que migrou para o PSP, a série *Syphon Filter* abandonou a decadência que vivia nos consoles de mesa e tornou-se a maior referência de combate multiplayer do portátil. *Logan's Shadow* traz cinco modos online, sendo que dois estrearam nesta versão: Sabotage (um time recebe uma missão e o outro deve fazer de tudo para atrapalhar) e Retrieval (espécie de caça à bandeira). Os controles são eficientes e foram aperfeiçoados para as novas fases aquáticas, onde o combate ao terrorismo rola debaixo d'água. As missões solo empolgam e estão bastante difíceis. **HM**



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.





ONLINE

Por MATHEUS BOURG

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



EMOTIONS

Preço: 800 MSPoints

No melhor estilo do game *Space Giraffe*, a mais nova aposta da Eidos pode agradar a quem procura um jogo viciante na Live. Ainda que não dure muito, *Geon* é um quebra-cabeça divertido: por aqui, seu objetivo é encarnar em uma espécie de Pac-Man e percorrer tabuleiros em 3D engolindo itens espalhados em sua superfície. É simples, curto e sem muitas novidades.



TETRIS SPLASH

Preço: 800 MSPoints

Embora já esteja disponível para X360, *Splash* é a estréia do clássico na seção retrô mantida pela Microsoft. Como é difícil estragar um jogo como *Tetris*, o game pode valer a pena para aqueles que realmente curtem o gênero. A fórmula por aqui é a tradicional. Como novidade, há o modo online para três jogadores e a possibilidade de movimentar os blocos sob um plano de fundo.



SONIC THE HEDGEHOG 2

Preço: 400 MSPoints

Eis o típico *Sonic* em que o jogador perde o controle do porco-espinho em algum ponto da jogatina. Isso é ruim? Nem de longe. Nessa seqüência, o forte é justamente a imensidão dos cenários e o modo como eles podem ser explorados pelo mascote da Sega. O game mantém o mesmo gostinho da versão lançada no início dos anos 90 para Mega Drive. Recomendado.



PUZZLE QUEST

Preço: 1200 MSPoints

Depois de uma estréia de sucesso no DS e no PSP, o game chega à Live com multiplayer online. O charme do game está na mistura entre RPG e puzzle: você deve montar seu personagem inspirado em diversas classes e sair em busca de missões, com as batalhas ocorrendo em um quebra-cabeça, que deve ser resolvido aos moldes de clássicos como *Hexic*.

→ VIRTUAL CONSOLE

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



YOSHI'S STORY

Preço: 1000 Wii Points

Games com Yoshi como protagonista podem não ser grandes coisas, mas *Yoshi's Story* conseguiu impressionar no N64. No game, os estágios não tinham limite: cada fase só acabava quando Yoshi abocanhava 30 frutas espalhadas em diversos cantos.



GHOULS 'N GHOSTS

Preço: 800 Wii Points

Seqüência direta de *Ghouls 'N Goblins*, o game traz o herói das cuecas para uma aventura em cenários escuros e repletos de inimigos. Muito difícil, o jogo conta com um competente sistema de combate que envolve armas, itens especiais e magias.



SIN & PUNISHMENT

Preço: 1200 Wii Points

Aclamado mundialmente, um dos primeiros FPS do N64 chega ao Ocidente. Nunca lançado fora do Japão até mês passado, o game conta com legendas em inglês e mantém a fórmula de sucesso: por aqui, os protagonistas são dois adolescentes que vivem em um planeta Terra futurista.



STREETS OF RAGE 3

Preço: 800 Wii Points

No retorno da série de pancadaria ao Genesis, o vilão Mr. X começa a atormentar as ruas com sua horda de robôs que sabem lutar. No comando de uma gangue "do bem", o jogador pode utilizar uma série de armas e golpes especiais para dar cabo dos soldados.

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

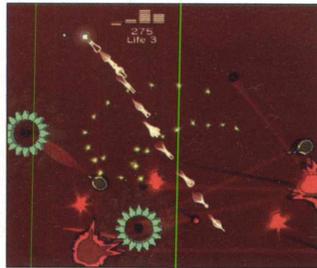
Os games mais quentes que estão à venda nas prateleiras virtuais do PlayStation 3



PIXELJUNK RACERS

Preço: US\$ 6,99

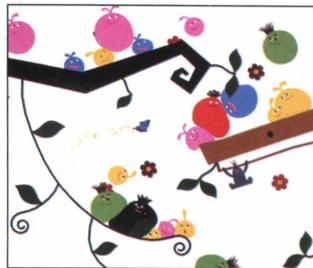
Extremamente simples, o game de corrida é controlado por uma câmera que observa os veículos do alto, como em *Championship Sprint*. Caso queira se aventurar em uma das pistas – seja na modalidade solo ou no multiplayer online –, tudo o que o jogador precisa fazer é movimentar o seu possante para a esquerda ou para a direita. Menos descompromissado impossível.



EVERYDAY SHOOTER

Preço: US\$ 9,99

Everyday Shooter é o típico game que você jogará por horas a fio. A premissa do jogo é similar a de clássicos *Geometry Wars*, em que você controla uma unidade que deve eliminar inimigos ao seu redor, com a diferença de que os sons de cada cenário exercem um papel fundamental no seu desempenho. Se você curtiu a idéia de misturar ação com música, compre agora.



LOCOROCO COCORECCHO!

Preço: US\$ 4,99

Com uma mecânica diferente da versão de PSP, *Cocoreccho!* mantém o charme e o carisma de *LocoRoco* em alta. Na versão da rede online da Sony, o jogador deve controlar não as criaturinhas, mas uma borboleta que traça caminhos pelos quais as demais bolhinhas devem seguir. Com um estilo para lá de agradável, o game pode ser controlado pelo sensor do Sixaxis.



HIGH STAKES: POQUER ED.

Preço: US\$ 9,99

Para um jogo de pôquer, *High Stakes on the Vegas Strip* faz jus ao preço: apesar da simplicidade, o game cumpre o seu papel. Além do modo carreira, o jogador conta com um interessante modo online que suporta até seis apostadores em uma única mesa. Essa funcionalidade é a única garantia de que você curtirá o título por um bom tempo para fazer uma fortuna virtual.



SONIC THE HEDGEHOG 3

Preço: 800 Wii Points

O melhor *Sonic* da série. Clássico do Mega.



NEUTOPIA II

Preço: 600 Wii Points

RPG com demônios para o TurboGrafx-16.



ADVENTURE ISLAND

Preço: 500 Wii Points

Nos moldes de Super Mario Bros. do NES.



FATAL FURY

Preço: 900 Wii Points

Luta pioneira da SNK, sucesso nos fliperamas.



KIRBY'S AVALANCHE

Preço: 600 Wii Points

Jogo em que a bolinha rosada resolve puzzles.



LEGEND OF HERO TONMA

Preço: 600 Wii Points

Ação com mágica do NES.



SUPER THUNDER BLADE

Preço: 800 Wii Points

Combate aéreo do Genesis.



SHINING IN THE DARKNESS

Preço: 800 Wii Points

RPG com perspectiva 3D.



BREATH OF FIRE II

Preço: 800 Wii Points

Seqüência do RPG que deu as caras no SNES.



WORLD HEROES

Preço: 900 Wii Points

Jogo de luta com muitos personagens dos arcades.



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



PIMP MY GAME!

Os "imortais" da Sega estão de volta. A Tectoy acaba de relançar no mercado seus dois maiores sucessos de venda que fizeram a alegria dos jogadores em seus áureos tempos: O Mega Drive 3 (que tem 81 jogos na memória) e o Master System 3 Collection (com 131 títulos na memória).

Os dois consoles receberam roupagem nova. Agora, você pode personalizar o Mega Drive, utilizando o kit de canetinhas que acompanha o aparelho. No caso do Master System, a mudança pode ser feita colando adesivos bem bacanas que também acompanham o 8 bit. Fora isso, você poderá reviver seus tempos de menino, recordando clássicos como *Sonic The Hedgehog*, *Lord of the Sword* e *World Grand Prix* – todos de classificação etária livre. O Mega Drive tem outra surpresa: a Academia do Saber, um jogo totalmente novo desenvolvido pela Tectoy e que exercita habilidades mentais e motoras. Lembra muito *Brain Age*, da concorrente Nintendo. Um bom presente para os saudosistas de plantão.

Produto: Mega Drive 3, Master System 3 Collection

Fabricante: Tectoy **Preço:** R\$ 339,00 (Mega Drive) R\$ 239,00 (Master System)

Onde comprar: Na maioria das lojas de departamento do Brasil

Site: www.tectoy.com



Lembra dos meus jogos? Continuam os mesmos, mas o meu visual... quanta diferença!

PARA GENTE GRANDE

Que *Assassin's Creed* é um dos maiores hypes do momento no mundo dos games não é novidade. Para comemorar o lançamento do jogo, a NECA, em parceria com a Ubisoft, criou uma réplica perfeita de 18 centímetros do herói Altair. Perfeita para enfeitar sua estante ao lado do seu querido X360. A série é limitada.

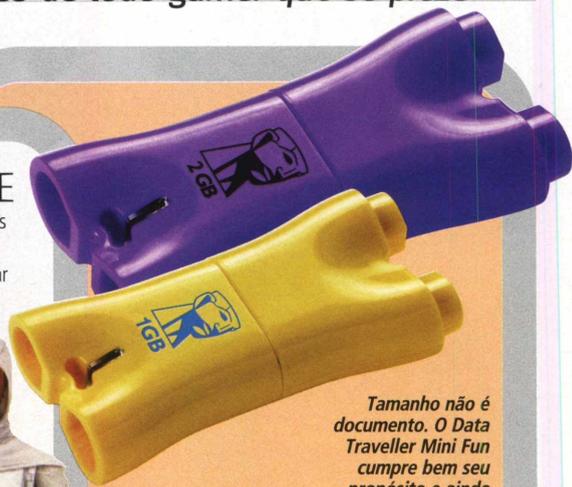
Produto: Action Figure: Assassin's Creed – Altair

Preço: US\$ 16,90

Fabricante: NECA

Onde comprar: www.play-asia.com

Altair é um nome pra lá de estranho para um cruzado, mas o boneco é muito estiloso



Tamanho não é documento. O Data Traveller Mini Fun cumpre bem seu propósito e ainda vem com joguinhos

GRANDE, SÓ O NOME

A Kingston, maior fabricante independente de produtos de memória, adiciona à sua lista de produtos uma fofura de pen drive, o Data Traveller Mini Fun. Com as mínimas medidas de 3,8 por 1,9 centímetros, o periférico vem em duas cores, amarela (1GB) e roxa (2GB). Além disso, cada um deles vem com dois jogos pré-carregados: *Atlantis* e *Magic Vines*, da Big Fish Games. Até sua namorada vai adorar.

Produto: Data Traveller Mini Fun

Fabricante: Kingston

Preço: R\$ 119,00 (2 GB)

R\$ 67,00 (1 GB)

Onde comprar: www.kingston.com.br

CÂMERA NO PORTÁTIL

Lembra do banho de loja que o PSP ganhou na edição 32? Pois é, agora o pacote está completo. A novidade é um acessório que, acoplado à parte superior do portátil, transforma seu PSP em câmera digital e filmadora. A câmera traz também um software excelente (em UMD) chamado *Edit*, que possibilita ao usuário colocar legendas, balões, editar fotos e vídeos e muito mais. Os dados são armazenados diretamente no Memory Stick e você pode passá-los por meio da conexão USB para seu PC ou via wi-fi para outro PSP. Reza a lenda que a câmera ainda pode ter função em algum jogo em um futuro próximo. É esperar pra ver.

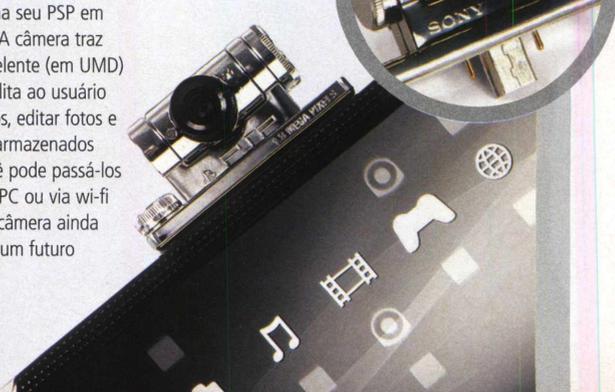
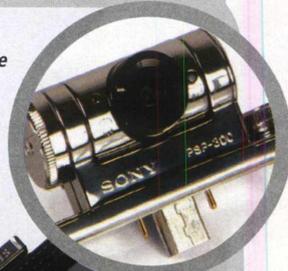
Produto: Câmera PSP – 300x

Preço: R\$ 240,00 **Fabricante:** SCE

Onde comprar:

CJ Games – 5072-2073

Só falta fazer café e massagem nos pés. Esse é o periférico que faltava para seu PSP.





MUNDO DOS GAMES

Apresentamos os pacotes mais procurados Mundo dos Games

PROCURADO



FOR R\$ 1599,00 A VISTA

RECOMPENSA: MAIOR INTERATIVIDADE

Nintendo Wii e Play 3 com 1 ano de Garantia

PROCURADO



FOR R\$ 2499,00 A VISTA

RECOMPENSA: MAIOR DEFINIÇÃO DE IMAGEM

PROCURADO



FOR R\$ 649,00 A VISTA

RECOMPENSA: MAIOR ECONOMIA

Playstation 2 2 anos de Garantia

PROCURADO



FOR R\$ 699,00 A VISTA

RECOMPENSA: MAIOR ECONOMIA

PROCURADO



FOR R\$ 599,00 A VISTA

RECOMPENSA: MAIOR ECONOMIA

PROCURADO



FOR R\$ 49,00 A VISTA

vários títulos



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



PLAY 2 + 2 CONTROLES + MEMORY CARD + TAPETE DE FUTEBOL

R\$ 549,00

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



Shopping Silvio Romero Plaza - r.: Coelho Lisboa, 334 - loja 6 -Tatuapé SP/SP (11) 6225-3020
Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º piso - loja 2043 SP/SP (11) 3311-8617/ (11) 3311-8986



MMOG

Por RÔMULO MÁTHEI

Sua porta de entrada para mundos distantes na frente do PC

Não é de hoje que Ragnarök Online sofre alterações. Muitas mudanças na versão nacional do game acompanharam o que foi feito na Coreia. A mais significativa, no entanto, foi a adição do servidor "Iris" quando o game completou um ano de vida. Antes da chegada do terceiro servidor, os brasileiros contavam apenas com Chaos e Loki (nomes dos dois principais personagens da Manwa Coreana que deu origem ao jogo).



→ RPG ONLINE

LEVELUP! UNE SERVIDORES DE RAGNARÖK

Fusão uniu todos mundos do game, mas jogadores reclamam de lentidão excessiva

A última empreitada da LevelUp! Games, empresa que mais trouxe franquias de MMOs para o Brasil recentemente, foi unificar seus três servidores de Ragnarök. No início eram apenas dois, mas, desde o dia 19 de setembro, os fãs de do game ganharam o imponente servidor Odin. Imponente porque, apesar dos problemas apontados pelos jogadores com a mudança, ele tem, e muito, suas vantagens.

A primeira delas é poder usar todos os personagens existentes nos três servidores e usufruir daquele item raro que você pegou sem querer enquanto só estava "brincando" com seu "char" secundário. Uma das dúvidas era: como ficarão os personagens que possuem o mesmo nome em servidores diferentes? "O processo de troca de nomes foi o mais completo do mundo, garantindo a alcunha original a quem pedisse e permitindo até mesmo que líderes de guilda pudessem trocar de alcunha", diz Eric Araki, assessor de imprensa da LevelUp! Games, em entrevista à GameMaster. "Em lugares

como China, Japão ou Coreia, os líderes tinham duas opções: ou quebravam o clã e alteravam seus avatares, ou enviavam um pedido que seria resolvido manualmente pela equipe de GMs, tarefa que levou meses. Nosso sistema foi automático", conclui.

A parte atingida

Os jogadores não estão tão felizes quanto a LevelUp! esperava. Com a fusão, muitos reclamam de lags que travam o jogo e impossibilitam qualquer ação precisa do jogador – absurdo nas grandes cidades, guerras e MVPs –, e da superlotação de localidades como Prontera e Aldebaran. "A praça central de Prontera parece a rua 25 de Março da cidade de São Paulo em véspera de Natal", reclama Alex Farias Falcão, jogador desde a versão beta do game. "Imagina colocar três carros em uma única vaga de estacionamento? É a mesma coisa que acontece aqui no game", completa.

A empresa defende-se, revelando que trabalha na implantação de novos servidores

físicos para diminuir a sobrecarga nos antigos. Além disso, a própria programação do game é antiga, o que naturalmente limita a quantidade de jogadores.

Uma vantagem no meio dessa confusão é que o Brasil tornou-se o único país a contar com 12 slots de personagens por jogador, contra nove no resto do mundo.

Há, também, uma movimentação interna entre Game Masters e jogadores para migrar o comércio de Prontera para outras cidades, evitando lags excessivos. Morroc foi a escolhida, mas se essa moda pega...



Nas cidades, a lentidão do servidor incomoda

AUDITION ONLINE

➔ *Dance Dance Revolution é coisa do passado, a moda agora é dançar na internet*

Se você ainda está no tempo em que MMO eram apenas games feitos para enfrentar Orcs e inimigos poderosos, prepare-se para mudar um pouco seu conceito sobre o assunto. Há cinco meses, a Kaizen Games, empresa conhecida por licenciar o (agora não tão) sucesso *Second Life*, decidiu trazer para o Brasil o game que lidera o rank de MMOs na China: *Audition* que, segundo dados da própria Kaizen, possui mais de 100 milhões de jogadores no país oriental, chega em nossas praias para tentar inovar.



Figurinos de primeira fazem a cabeça da galera



O sistema de combos une DDR com Bust-A-Move

Audition Online é um jogo divertidíssimo que traz um conceito básico de jogo de dança – você deve repetir os comandos que são vistos na tela dentro do tempo da música – e um diferencial bacaníssimo, que lhe permite “pimpar” seu personagem com uma infinidade de itens como bonés, acessórios para cabelos, óculos, roupas, tênis, etc. Tudo adquirido na base do conhecido sistema de Cash, usado em jogos como *GrandChase* e *Gunbound*.

A diferença para os jogos de arcade de mesmo estilo é que (pelo menos até agora) não existe um “tapete” oficial desenvolvido para os jogadores. Para realizar

os mais diversos passos de dança, o “dançarino” deve se contentar com a combinação dedo e teclado.

O desenvolvimento do game ficou a cargo da empresa coreana T3 Entertainment, responsável por outro MMO conhecidíssimo pelos brasileiros, o *Priston Tale*.

Além da versão beta

Já existe uma galera que joga *Audition* desde a estréia da versão beta. Infelizmente, os pontos adquiridos neste período foram todos zerados, mas os personagens serão mantidos. As dez arenas de dança da versão de testes também estão presentes na versão final, com o diferencial que, agora, você pode conversar nas salas de chats do game e que os erros de sincronia de músicas também foram corrigidos. Uma última informação que não pode deixar de ser dita é que o jogo é inteiramente em português.

Se interessou? Basta fazer o download gratuito do jogo no site oficial www.audition.com.br e começar a treinar os pés, digo, os dedos.

Dançar nunca foi tão divertido. Audition une a descontração dos jogos de dança com a competitividade dos MMOs. Você vai ficar de fora?





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

Recarregue o PSP pela **USB** do PC

 Não dependa de tomadas. Este carregador utiliza apenas um PC ou um notebook

O que é necessário?

- Descascador de fios
- Carregador de PSP para carros (ou uma ponta de fonte do mesmo tamanho que encaixe no PSP) – entre R\$ 5 (só a ponta) e R\$ 10 (o carregador todo)
- Cabo USB — R\$ 5.

FERRAMENTAS PARA MONTAGEM

Ferro de Solda / Estanho / Tesoura / Fita Isolante



Não há dúvidas de que o PSP é um dos portáteis mais versáteis do mercado com suas capacidades multimídia sendo o seu principal diferencial. Entretanto, o principal problema do portátil da Sony é a durabilidade de sua bateria.

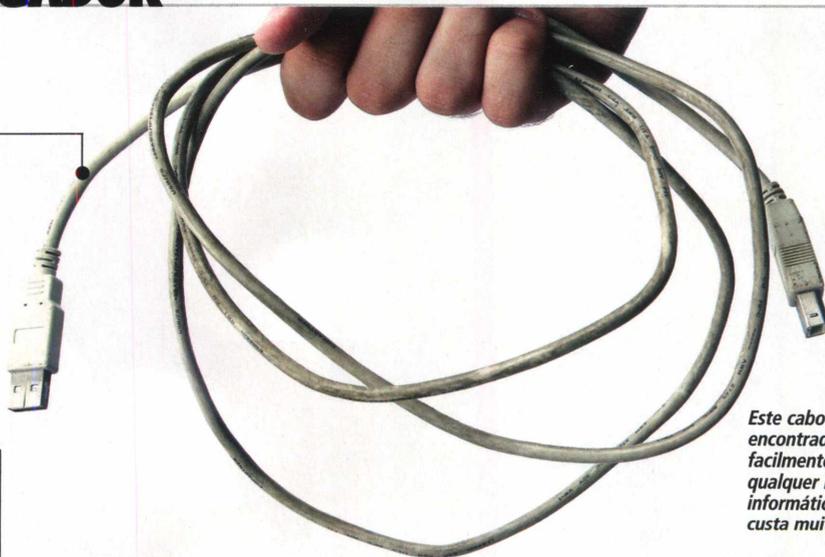
Para sustentar com energia a grande tela de LCD e a unidade de UMD que é constantemente utilizada para ler os jogos, além das partidas online sem-fio, o PSP consome uma quantidade razoável de sua bateria, fazendo com que ela dure, em média, três horas de jogo ininterruptas ou 11 horas no

modo de reprodução de MP3.

Pensando na mobilidade do jogador, que gosta de levar seu portátil para todos os lados e precisa constantemente recarregar a bateria, ou que tem a peça danificada e não tem muito dinheiro para investir em uma nova, preparamos um tutorial que ensinar a montar um carregador de PSP utilizando a energia de uma porta USB de qualquer computador, PS2, Wii, PS3, Xbox e Xbox 360. Desse modo, é possível fazer um fio menor, fácil de levar na mochila, poupando ter que carregar a fonte do PSP.

MONTE SEU CARREGADOR

1 Corte a ponta do cabo USB (a parte que não se conecta ao PC) e descasque a proteção, deixando apenas os fios coloridos à mostra. O vermelho é o cabo de 5 Volts e o preto é o fio terra. Os outros dois fios são usados para transmitir dados.



Este cabo USB é encontrado facilmente em qualquer loja de informática e não custa muito caro

2 Descasque o fio preto, verde e branco. Torça-os para que eles se tornem um só fio.

Carregador de DS Lite via USB

Como o DS não utiliza um conector de fonte comum como o PSP, não há outra opção senão montar um carregador para o portátil usando uma fonte quebrada. A montagem de um carregador USB para o DS é idêntica a dessa matéria, apenas com a diferença de polaridades. Para corrigir essa diferença, conecte o cabo vermelho da fonte com o vermelho da USB e o outro fio com o preto da USB.

3 Descasque o fio vermelho e torça-o para facilitar o manuseio.

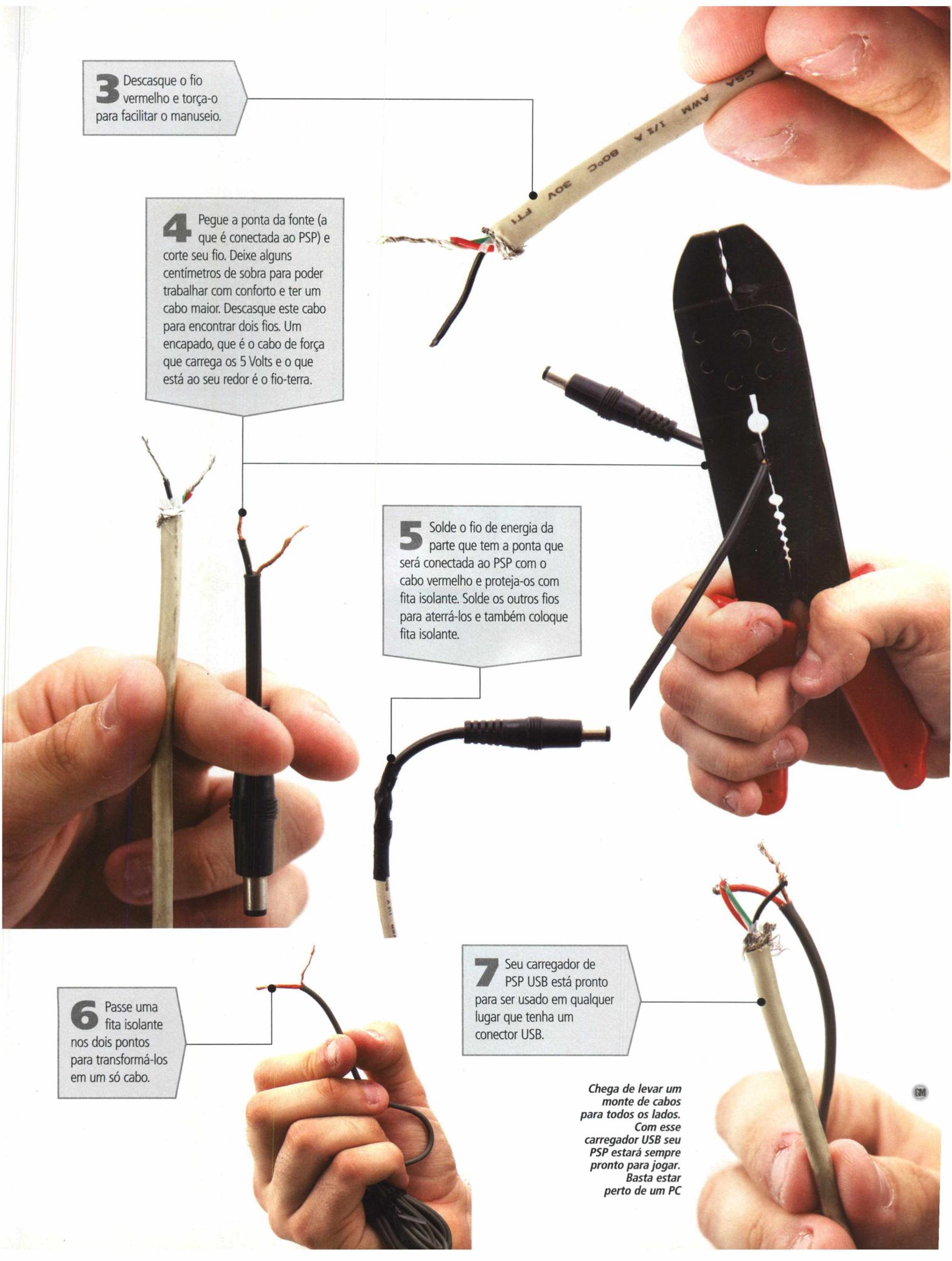
4 Pegue a ponta da fonte (a que é conectada ao PSP) e corte seu fio. Deixe alguns centímetros de sobra para poder trabalhar com conforto e ter um cabo maior. Descasque este cabo para encontrar dois fios. Um encapado, que é o cabo de força que carrega os 5 Volts e o que está ao seu redor é o fio-terra.

5 Solde o fio de energia da parte que tem a ponta que será conectada ao PSP com o cabo vermelho e proteja-os com fita isolante. Solde os outros fios para aterrã-los e também coloque fita isolante.

6 Passe uma fita isolante nos dois pontos para transformá-los em um só cabo.

7 Seu carregador de PSP USB está pronto para ser usado em qualquer lugar que tenha um conector USB.

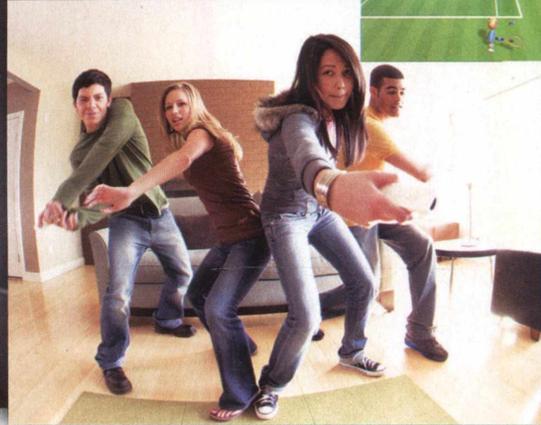
Chega de levar um monte de cabos para todos os lados. Com esse carregador USB seu PSP estará sempre pronto para jogar. Basta estar perto de um PC



Por João Bernardes, Pesquisador do INTERLAB Para entrar em contato: joao.bernardes@poli.usp.br



Com o Wii Remote, jogar videogame ficou muito mais divertido



Como o Wii entende movimentos?

🏠 Saiba como o controle mais legal dos games interpreta todos os seus gestos na tela

Há vários meses, antes de saber como o Wii funcionava ou mesmo se as promessas da Nintendo seriam balela, a **GameMaster** já havia falado sobre o console e acertou em vários pontos: o Wii Remote usa acelerômetros e infravermelho. Também erramos em outras coisas: não há nenhum giroscópio e a sensor bar enganou o mundo todo.

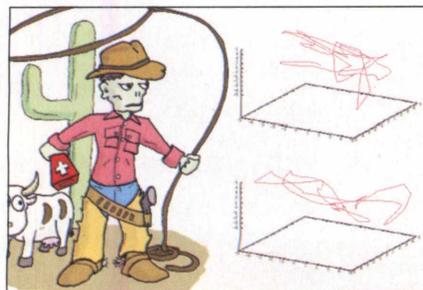
Agora que sabemos de tudo com clareza, conhecemos como funciona o controle. Dentro dele existe um acelerômetro, algo que consegue calcular os movimentos, medindo, assim, a força e a direção com que o jogador desloca o controle. Esse é o único sensor que o Wii Remote possui. Conhecendo a força no controle, dá para saber como ele se move na

tela e, com a gravidade, sabe-se o grau de inclinação do periférico.

Na ponta do controle há uma câmera que visualiza os dois pontos infravermelhos da Sensor Bar. Isso mesmo, na barreira não existem sensores, apenas esses dois pontos. Teve até gente que a substituiu por duas velas (sim, daquelas para quando falta luz) e

problema. Na figura abaixo, dá para ter uma idéia da situação. Ela mostra um jogo fictício inventado pela AiLive chamado *Caubóis Zumbis*, que utiliza diversos gestos com o Wii Remote como laçada e chicotada. Os gráficos mostram como o controle enxerga dois gestos: uma laçada e uma chicotada. Dá para adivinhar qual é qual? Difícil. Para matar

Dentro dele existe um acelerômetro, algo que consegue calcular os movimentos, medindo, assim, a força e a direção com que o jogador desloca o controle



Este jogo mostra os movimentos do Wii Remote

função. Conforme a posição em que a câmera "vê" esses pontos, é possível saber para onde o Remote aponta.

O mais interessante, contudo, é o que o Wii faz para entender os gestos do jogador, algo que meses atrás afirmamos ser difícil. Cada vez que alguém faz um gesto, ele sai diferente e ninguém tem movimentos iguais ao outro. Isso seria um pesadelo para os programadores e, com isso, os jogos só poderiam entender gestos muito simples.

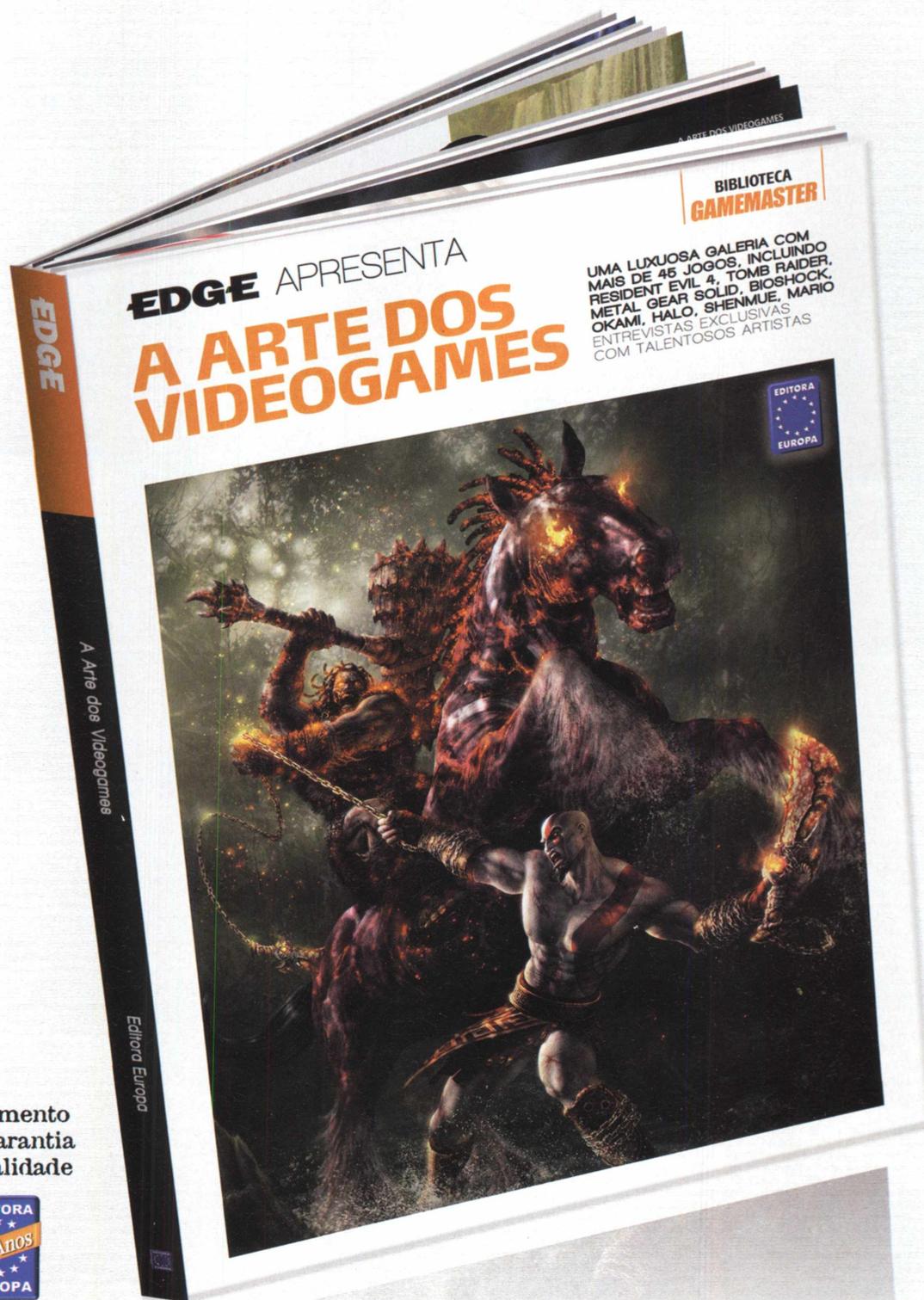
Mas a Nintendo contratou uma empresa chamada AiLive, especializada em Inteligência Artificial para jogos para resolver esse

sua curiosidade, a laçada é a de cima.

A AiLive criou uma ferramenta chamada LiveMove que usa uma técnica de Inteligência Artificial chamada "aprendizado por contexto" para resolver o problema. Com ela, o produtor realiza os gestos e informa o que eles significam (a laçada, por exemplo). O LiveMove aprende que tipo de movimento é aquele, juntando os dados e criando um programa que traduz o gesto como uma laçada. Aí, é só repetir para cada movimento do jogo.

Dá para ver que existe muita tecnologia por trás de um simples jogo com o Wii Remote, não é?

ISSO QUE É ARTE CONTEMPORÂNEA



Lançamento
com garantia
de qualidade



Compre pelo tel. 0800 55 76 67 ou em www.gameblog.com.br



Como configurar seus aparelhos sem ter dores de cabeça

→ VÍDEOS

Baixe saves da Internet

...e consiga tudo o que quiser

Nunca mais perca a cabeça quando travar em um game como Zelda ou Final Fantasy. Acalme-se e baixe o save da internet

Obtenha todas as fases extras, personagens e itens secretos sem esforço algum

Lembra do tempo em que os segredos escondidos nos jogos eram destravados por meio de gigantescas combinações de botões? Com certeza você já deve ter perdido preciosas horas da sua vida tentando decorar códigos que, algumas vezes, acabavam nem funcionando. Ainda bem que hoje em dia tudo isso mudou. Com o surgimento de "trapaceiros profissionais" como o Action Replay, Game Shark e muitos outros, tudo ficou mais simples para os que desejam facilidade na hora de jogar.

O espantoso é que o nível de

comodidade para quem quer tudo de mão beijada parece não ter fim: hoje em dia, se você tiver acesso à internet, basta fazer o download dos saves que lhe interessarem em sites especializados, enviar para o seu console e adquirir tudo o que o jogo tem a oferecer, sem dor nem sofrimento. Quer algo mais simples e descomplicado do que isso?

O PS3, o PSP, o PS2, o Wii e o DS suportam esse tipo de "trapaça" sem que

Você obrigatoriamente deve baixar o save que for compatível com a nacionalidade de seu jogo. Por exemplo: um save de um título americano (USA) não serve para a versão europeia (PAL) e vice-versa.

seja necessária nenhuma modificação nos consoles – é preciso apenas alguns acessórios ou cabos especiais. Se você é daqueles jogadores que tem pavor de ficar 200 horas na frente da TV para alcançar algum objetivo secundário que pouco vai

acrescentar na sua vida, leia o tutorial a seguir e consiga mais tempo para fazer coisas úteis (como jogar um novo game, talvez).

Saves para...

Wii

WiiSave

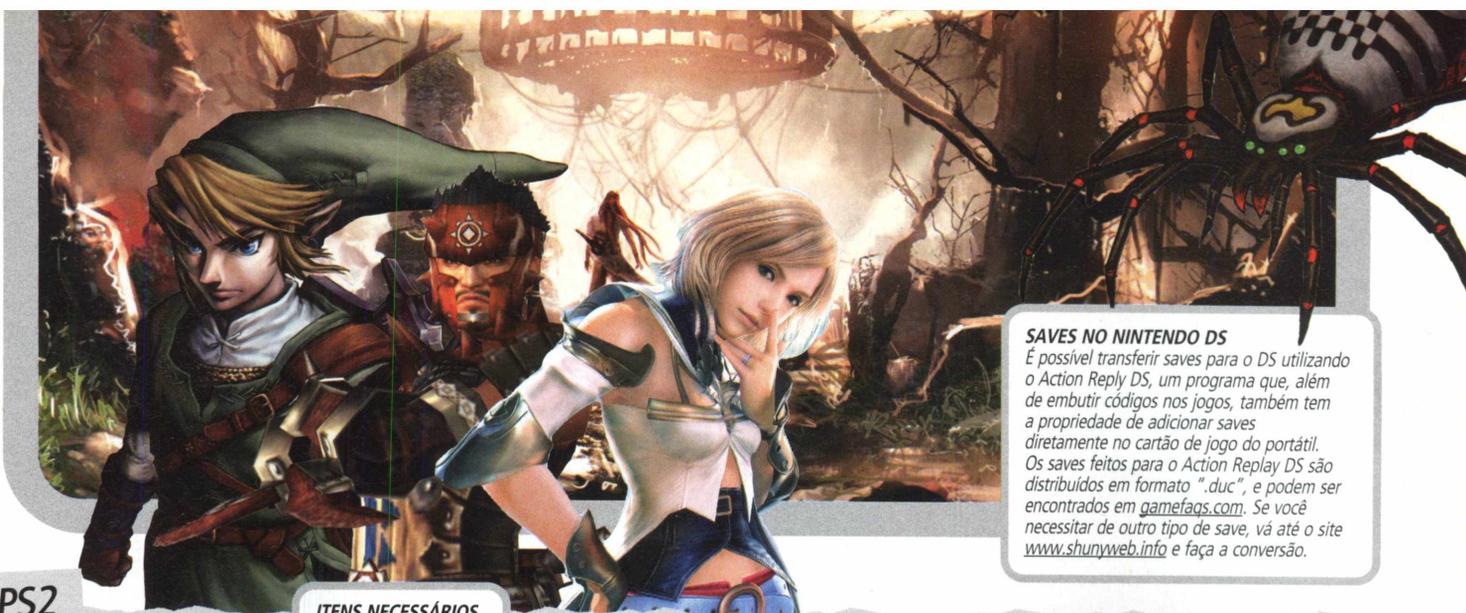
ITENS NECESSÁRIOS

- Cartão SD
- Leitor de cartões no PC

1 Coloque o cartão SD em seu leitor de cartões conectado ao PC. Agora, vá em www.wiisave.com, passe o cursor do mouse sobre o nome Wii e selecione o jogo de seu interesse para fazer o download do save.

2 Após descompactar o arquivo, você terá a pasta a seguir: *private/wii/title/GAME/data.bin*. A pasta GAME varia em cada jogo, então, não modifique o nome das pastas. Arraste a pasta private para o cartão SD.

3 Vá até o menu *Wii Options/Data/ Management/ Save Data/Wii/SD card*, selecione o save a ser transferido e escolha a opção *Copy*. Obs: Se você já tiver um save do título em questão dentro do Wii, apague-o.



PS2

ITENS NECESSÁRIOS

- CodeBreaker 9.3
- Pen drive



SAVES NO NINTENDO DS

É possível transferir saves para o DS utilizando o Action Replay DS, um programa que, além de embutir códigos nos jogos, também tem a propriedade de adicionar saves diretamente no cartão de jogo do portátil. Os saves feitos para o Action Replay DS são distribuídos em formato ".duc", e podem ser encontrados em gamefaqs.com. Se você necessitar de outro tipo de save, vá até o site www.shunyweb.info e faça a conversão.

1 Espete o pen drive em alguma porta USB de seu computador e visite o site www.gamefaqs.com. Procure pelo jogo que lhe interessa e, quando encontrá-lo, selecione-o e clique na aba Game Saves.

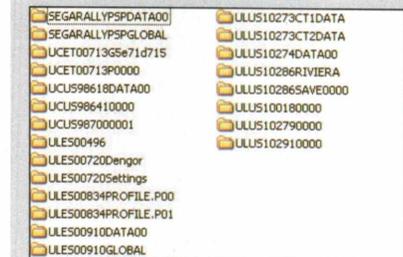
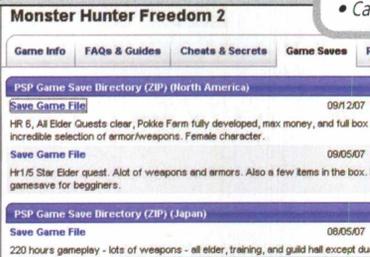
2 Faça o download de algum save feito para o Codebreaker (" .cbs"), descompacte o arquivo e arraste-o para o pen drive. Ligue seu PS2 com o DVD do Codebreaker e plugue o pen drive no console.

3 Escolha o menu *Device Manager*. Vá até o ícone do pen drive, pressione X no save, aperte triângulo e escolha *Copy*. Selecione seu Memory Card e conclua a cópia.

PSP

ITENS NECESSÁRIOS

- Cabo USB



1 Em www.gamefaqs.com, vá até a seção dedicada ao PSP e selecione o jogo que lhe interessar. Clique na aba Game Saves e faça o download do arquivo mais completo disponível.

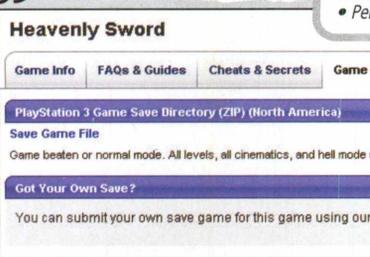
2 Descompacte o arquivo em algum lugar de seu PC e conecte o cabo USB (que já deve estar ligado em seu computador) ao PSP. No portátil, vá até a opção *USB Connection* e aperte X.

3 Após o console ser detectado no PC, entre no drive "disco removível" e vá até a pasta PSP. Entre em *SAVEDATA*, copie a pasta do save para dentro dela e teste o arquivo com o jogo correspondente.

PS3

ITENS NECESSÁRIOS

- Pen drive



1 Visite o site gamefaqs.com e encontre o save do jogo que você deseja. Descompacte o arquivo que você baixou, conecte seu pen drive a alguma porta USB de seu computador e arraste a pasta para ele.

2 Ligue o seu PS3 e espete o pen drive em alguma porta USB do console. No menu *Game*, vá até a pasta *Saved Data Utility* e aperte X. Aparecerão todos os saves que você já possui mais o ícone USB Device.

3 Escolha o ícone apertando X, selecione o save e pressione triângulo. Em seguida, escolha *Copy* e aguarde a transferência para o HD do PS3. Volte à tela *Saved Data Utility* e confira se o arquivo foi transferido.

▶ game shop

**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

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

3326-0045
ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

MasterCard VISA VISA Electron

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

Super Promoção de Palystation 2
Parcelamos em até 36X
Sedex para todo Brasil

a partir de:
R\$ 489,00

Comprando o Play 2 você ainda ganha dois
controles, 1 memorycard, 1 DVD com 40 jogos + 2 brindes

Tel.: (11) 5562-2667 / 9738-7483
e-mail: play3games@hotmail.com
Rua Gonçalo Borges, 49 antigo 08 Vl. Joaniza / Interlagos - SP

VISA VISA Electron MasterCard

CICERO GAMES

Acessórios
Assistência Técnica Especializada
5 anos no mercado
Entregamos para todo o Brasil

PS2 R\$ 499,00 c/ 10 brindes

Ofertas em todas as linhas de aparelhos

Rua: Santa Efigênia, Nº480 - loja 23
Rua: Santa Efigênia, Nº 64 - loja 35 / 1º andar
Tel: (11) 3337-6050 ou 3227-7325
Site: www.cicero games.com.br

www.antraxnet.com.br

GAMES E INFORMÁTICA

GAMES - COMPUTADORES - NOTEBOOKS - MP3 / MP4 - ASSISTÊNCIA TÉCNICA

SEDEX P/ TODO BRASIL

VISA MasterCard Diners Club Internacional Hipercard AMERICAN EXPRESS

Financiamento em até 24x p/ todo Brasil! Após aprovação com cheque PanAmericano

PS2 SLIM R\$ 499,00
1 CONT + 12 JOGOS

PRÊMIO PS2 SLIM INSCREVA-SE

(11) 6694-5177
(11) 6693-6062

RUA FERNANDES VIEIRA, 331- BELÉM - EM FRENTE AO METRÔ BELÉM - CEP 03062-000 - SP/SP

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 SEGURO CERTISIGN



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 e acessórios
- Assistência técnica
- Sedex para todo Brasil

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

*Sujeito a aprovação de crédito



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



ELETRONMIL

20 ANOS

GAMES • MÍDIAS • INFORMÁTICA

DAM

• COMPRA - VENDA - TROCA

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM CONCERTOS E SERVIÇOS GERAIS EM VIDEO GAMES

SEDEX

MANUTENÇÃO DE COMPUTADORES ACOMPANHADA PELO CLIENTE



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

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

T. (11)3362.2306

www.eletronmilgames.com.br

Fone: 11-3023-8485

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

PLAYSTATION 3



Games & Cia

Preços Especial para Lojistas! Ligue e confira!

R\$ 499,00

PS2 Slim +
2 controle+
1 memory 8MB



R\$ 2.019,00
Playstation 3
+HD 60GB
1 controle +
1 jogo Original



RDK Mastergames
www.rdkmastergames.com

Nio
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

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

LOUKOS POR GAMES

VENDAS / ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

Promoção! PS2 Slim + 2 controles + 10 brindes + 1 memory card c/ 3 anos garantia (somente à vista) R\$ 550,00

Controle Monster 1 ano de garantia R\$ 49,90

Volante Universal 1 ano garantia R\$ 99,90

* Orçamento gratuito
* Aprove seu orçamento e ganhe brindes

Parcelamos em até **12x** no cheque ou cartão de crédito
Sedex para todo o Brasil

Rua Santa Ifigênia, 361 - Box 14 - Centro - SP Tel. (11) 3225-0255 - Matriz
Rua Santa Ifigênia, 355 - Box 18 - Centro - SP Tel. (11) 3361-8322 - Filial
E-mail/MSN: loukosporgames@hotmail.com

Voce ainda vai ficar na dúvida ?

Melhor preço, atendimento e garantia é só aqui!

Qualidade

12 ANOS
no mercado

Procedência

Oficina Própria

Assistência Técnica

Técnicos Qualificados

Garantia Estendida

1 ANO
nossa Garantia

A maior do Brasil

Loja autorizada
THUNDER PRO II

este KIT acompanha:

2 Controles Neo

1 Memory Card Neo
8Mb

1 Stand Vertical Neo

SLIM E KIT
(Nova geração)



6X R\$ 121,00 **24X R\$ 41,00**
12X R\$ 67,00 **36X R\$ 32,00**

ou apenas:
R\$ 580,00
à vista. *

NINTENDO WII

(acompanha 1 jogo original e 4 controles:
2 Nunchuck e 2 remote)

Controle revolucionario detecta: Inclinação, mira e movimento



Escolha como pagar:

6X R\$ 295,00
12X R\$ 164,49
24X R\$ 100,64

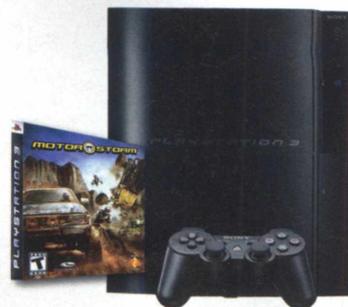
36X R\$ 80,64

ou apenas:
R\$ 1.490,00
à vista. *

PLAYSTATION 3

(acompanha 1 controle e um Jogo MotorStorm)

Hard drive atualizável
80 GB e Drive Blu-ray



Escolha como pagar:

6X R\$ 417,00
12X R\$ 231,00
24X R\$ 140,00

36X R\$ 111,00

ou apenas:
R\$ 2.150,00
à vista. *

PSP Ver filmes e Fotos - Downgrade 3.71 - M33



1 Memory Stick
2Gb

este KIT acompanha:

ou apenas:
R\$ 750,00
à vista. *

6X R\$ 153,00 **24X R\$ 51,00**
12X R\$ 85,00 **36X R\$ 41,00**

Central de atendimento:
Fone: (11) **3362.2206**

Concorra a um PLAYSTATION 3 por mês até o FINAL DO ANO!

Na compra de um dos KITS NEO você concorre a um Playstation 3 **TUDO O MÊS** até o **FIM DO ANO** e no mês de **DEZEMBRO** serão entregues "dois" Playstation 3!
Ligue agora para nossa **CENTRAL DE ATENDIMENTO** para maiores informações.



Fratello Games®

Shopping Metrô

Boulevard

TATUAPÉ

NOVA LOJA
na entrada do Shopping
metrô Tatuapé 2

Pertinho de você!

LOJA TATUAPÉ
Rua Tuiuti, 1547 loja 38

LOJAS CENTRO

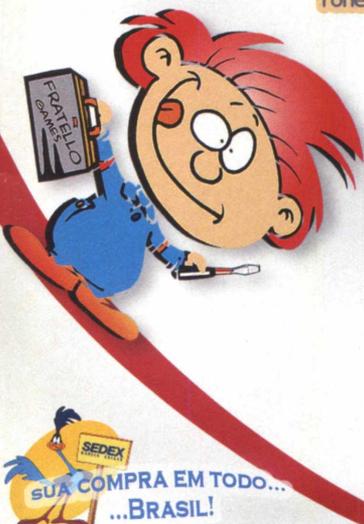
Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 2º andar loja 215/216 -
Fone: (011) 3333-2092 / 3362-2206 - Fone/Fax: (011) 3224-9418

Loja 2 e 3 - Galeria São Paulo - principais entradas:

Rua Sta. Ifigênia, 364 - Rua Aurora, 200 - Rua Vitoria, 257

Loja 118 - Fone: (011) 3331-7006 - Loja 238 - Fone: (011) 3331-7014

* O valor anunciado à vista serve para pagamento em dinheiro. ** Desconto só é válido para pagamento à vista.
Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões.
Os produtos anunciados serão válidos enquanto durarem nosso estoque. Para financiamento credito sujeito a aprovação.



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

SEU GAME COM TUDO!

Para conhecer essas e outras promoções acesse
www.fratellogames.com.br



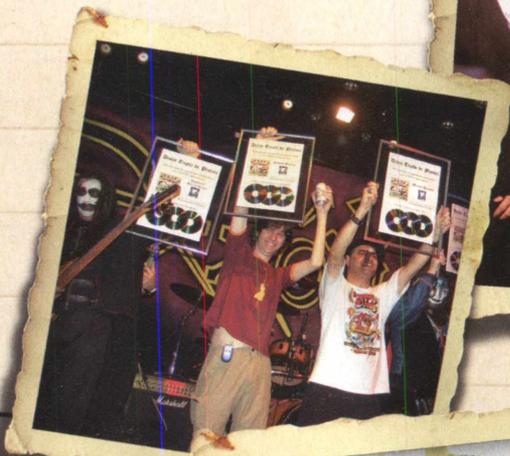
GAMECLICK

Quem faz e aparece no mundo dos games

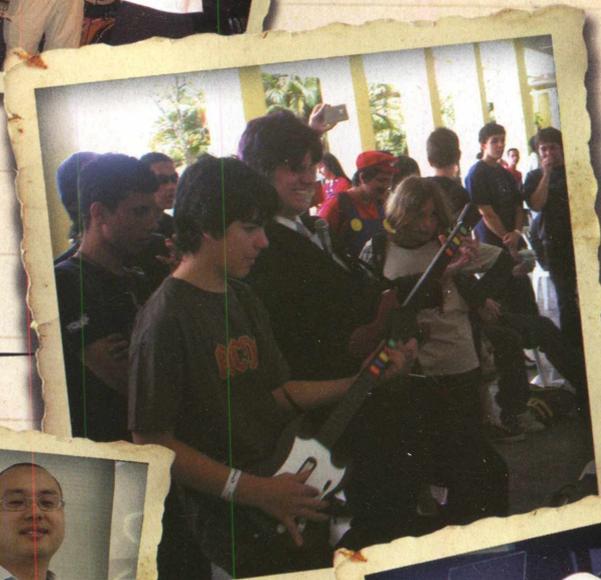
William Lima, gerente de produtos, Yoshito Ezure, presidente para a América Latina, Masakazu Sonoda, presidente de TV para a AL, e Marcus Trugilho, gerente de comunicação e propaganda (da esquerda para a direita), todos da Sony, no lançamento da nova linha Bravia de televisores de LCD em São Paulo, SP



Marcio Baraldi (de branco), criador do Roko-Loko, Sidney Guerra, designer do game, e banda Exxótica recebem disco de platina tripla pelo jogo no Castelo do Ratozinger em São Paulo, SP



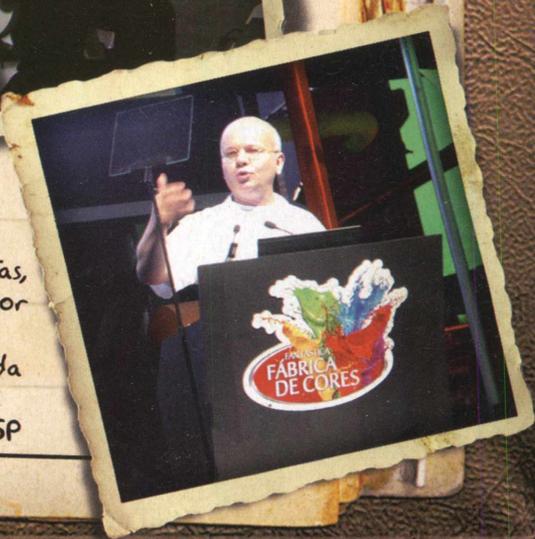
O leitor Arthur Menezes (com a guitarra, à esquerda), de 15 anos, enviou, por e-mail, uma foto de sua participação no Torneio Press Start de Guitar Hero II, realizado na Faculdade Dom Bosco em Porto Alegre, RS



Ivan Kako, gerente de produtos da EA, em evento do game FIFA 08 na lan house do São Paulo FC



Marcelo Tas, apresentador multimídia, em evento da Sony em São Paulo, SP



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

DOMINE O TEMPO
E TRANSFORME-SE NA ARMA DEFINITIVA



TIMESHIFT™

DEVAGAR... PARE! AGORA VOLTE NO TEMPO.



PC
DVD-ROM
SOFTWARE

XBOX 360 LIVE

POWERED BY
game spy

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.



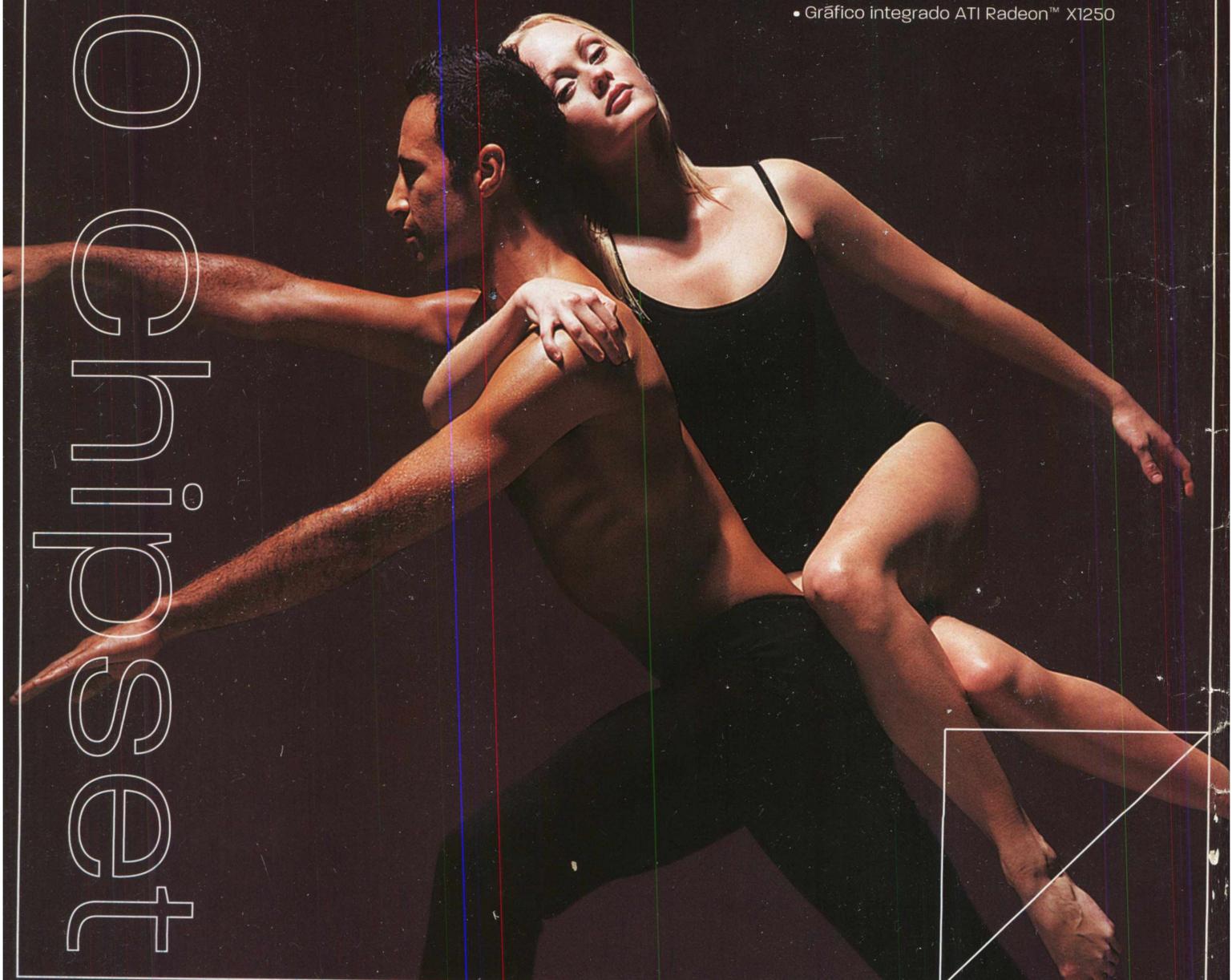
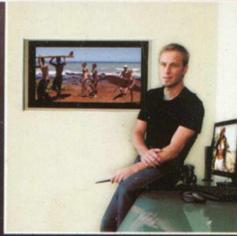
A Combinação Perfeita

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

690 chipset



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

