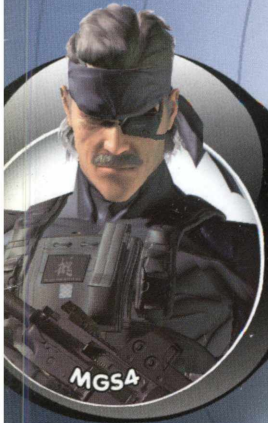


GAMEMASTER

EDITORA
20 Anos
EUROPA

ENTREVISTA

Presidente da eGames revela os investimentos em produtoras brasileiras



MGS4



FIFA STREET 3



HAZE

VIDEO



NINJA GAIDEN 2

A SÉRIO

GAMERS

Megaloba de games chega ao Brasil para mudar o mercado



STREET FIGHTER IV

PC PARA GAMES

As máquinas mais poderosas para quem só pensa em jogar, jogar e jogar...

Jogue ou fique por fora!

50 Games que você tem que jogar em 2008

BOMBA!

Rock Band made in Brasil

Produtora de São Paulo cria jogo inédito para os arcades



SUPER SMASH BROS. BRAWL

MEGA DRIVE PORTÁTIL

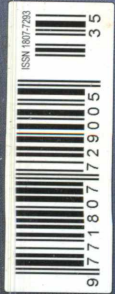
Teste exclusivo com o retrô-lançamento da Tectoy

+ SUPER MARIO GALAXY E AINDA 21 REVIEWS



EXCLUSIVO

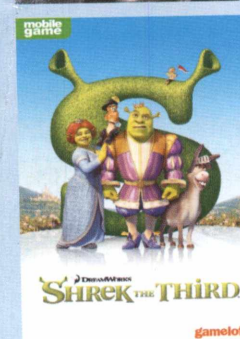
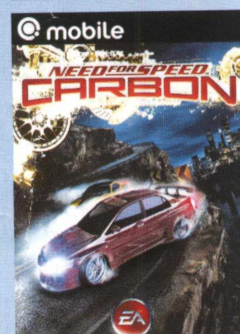
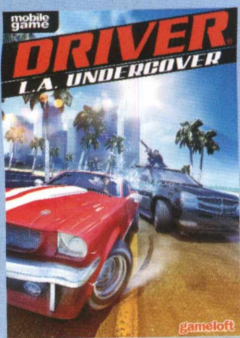
Sony anuncia no SBGames apoio à criação de jogos para PlayStation no Brasil



ISSN 1987-2003

3 5

9 771807 172905



Só a Claro tem a maior variedade
de jogos para download.

Envie um torpedo com a palavra **IDEIAS**
para o número **250** e tenha
os melhores jogos no seu celular.



- O maior número de jogos.
- Uma novidade a cada semana.
- Lançamentos exclusivos.
- Jogos clássicos de filmes, seriados, esportes e guerra.



www.claroideias.com.br

**Diretores**
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha**Editor e Diretor Responsável:** Aydano Roriz
Diretor Operacional: Abílio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira**Diretor Editorial e Jornalista Responsável:**
Roberto Araújo - MTb.10.766 - e-mail: araujo@europenet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi**Editor:** Gustavo Petró
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte (Projeto Gráfico): Alexandre Dias (Nani)
Revisão de Texto: Mariana Russo
Estagiário: Romulo Máthei
Colaboraram nesta Edição: Amer Houchaimi, 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:** Letícia Nunes, Natália Azeredo**Publicidade São Paulo**
E-mail: publicidade@europenet.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 Midia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 - MC Representações**Publicidade - EUA e Canadá:**
00xx1 (650) 306-0880, Fax: 00xx1 (650) 306-0890 -
Global Media**Circulação e Promoção**
Gerente de Produto: João Alexandre
Ézio S. Vicente, Marcelo Diniz**Atendimento Pessoa Jurídica:**
Joelma Dantas - joelma@europenet.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, Lilian Lemos, Anne Iris
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-557667
Peça Internet: www.europenet.com.br
E-mail: atendimento@europenet.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 Chignaglia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 - CEP 20563-900 - Grajaú - RJ**Impressão:** Prol Editora Gráfica**IVC - Instituto Verificador de Circulação**Somos Filhos à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

UM ANO AINDA MELHOR

Você já parou para pensar que 2008 tem tudo para ser um dos melhores anos para os games? São tantos os jogos promissores que chegarão às prateleiras que é difícil de escolher qual jogar. Por conta disso, fizemos uma reportagem com uma lista dos 50 melhores que você não pode deixar de ter na sua coleção. E o melhor de tudo é que a maioria deles chegará oficialmente ao Brasil. Prova disso é tudo o que aconteceu no mercado de games brasileiro em 2007. Quer uma prova?

Em apenas 365 dias, o País recebeu o lançamento oficial de dois consoles, o Xbox 360 e o Wii, viu a chegada de representantes de produtoras estrangeiras e a abertura de lojas especializadas - tudo isso garantiu que títulos originais desembarcassem aqui com preços amigáveis, o primeiro passo para se combater a pirataria.

No ramo de desenvolvimento de games, o Brasil ficou bem na foto. Muitas produtoras locais tiveram bons frutos criando jogos para celular - mercado em constante crescimento - e outras exportaram seus títulos para EUA e Europa. As universidades investiram bastante em cursos de criação de jogos eletrônicos e a tendência é que as grandes produtoras presentes aqui montem laboratórios digitais. Desse modo, os estudantes poderão colocar para fora toda sua criatividade e criar jogos originais - algo que anda meio em falta por aí.

O talento dos brasileiros chamou a atenção do pessoal lá de fora. Surpreendendo a todos, a Sony enviou executivos para o SBGames, o Simpósio Brasileiro de Jogos para Computador e Entretenimento Digital (maior evento do ramo na América Latina). O objetivo: levar projetos e games quase prontos para lançar lá fora. Ficou curioso? Corra para a página 34!

E vale lembrar que tivemos a oportunidade de jogar títulos como *Super Mario Galaxy*, *Mass Effect*, *Call of Duty 4*, *Crysis* e muitos outros se tornaram clássicos nesse ano que passou.

Analisando em tudo isso, é certo que 2008 tem tudo para ser ainda melhor para quem gosta de videogame como a gente e para o mercado brasileiro. É bom ir preparando o seu bolso e aquecendo seus dedos para não largar do controle.

GUSTAVO PETRÓ

gustavo@europenet.com.br



A REDAÇÃO



Alexandre Dias



Nelson Alves Jr.



Leandro Rodrigues



Fabio Santana



Romulo Máthei



Felipe Azevedo



Eduardo Trivella



Flávia Gasi



Humberto Martinez



Welby Dantas



Matheus Bourg



Théo Azevedo

Se For o Caso, Reclame. Nosso Objetivo é a Excelência!**CORRESPONDÊNCIA** - Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 - São Paulo - SP
Fax: (0xx11) 3819-0538**Redação**
Fone (0xx11) 3038-5086
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: gamemaster@europenet.com.br**Atendimento** (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) - Fax (0xx11) 3038-5040
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europenet.com.br**Publicidade**
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europenet.com.br**Para entrar em contato
com a Editora Europa****Fones: (11) 3038-5050**

São Paulo - SP

ou 0800 557667

Ligação gratuita - Outras localidades

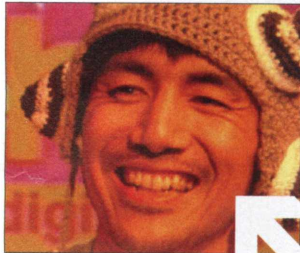
Visite nosso site:

www.europenet.com.br

ÍNDICE

CONFIRA TUDO O QUE ACONTECE NESTA EDIÇÃO

6 CARTAS



8 GÊNIOS



10 CULTURA GAMER



16 ENTREVISTA

18 PAPO TECH



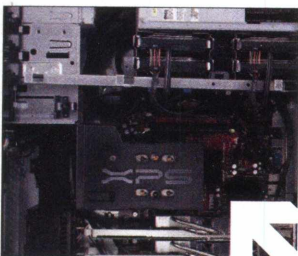
20 EVOLUÇÃO
Burnout



22 CAPA

36 SBGAMES

42 ARTE NOS GAMES



46 CONSUMO ESPECIAL

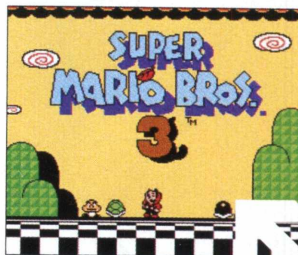
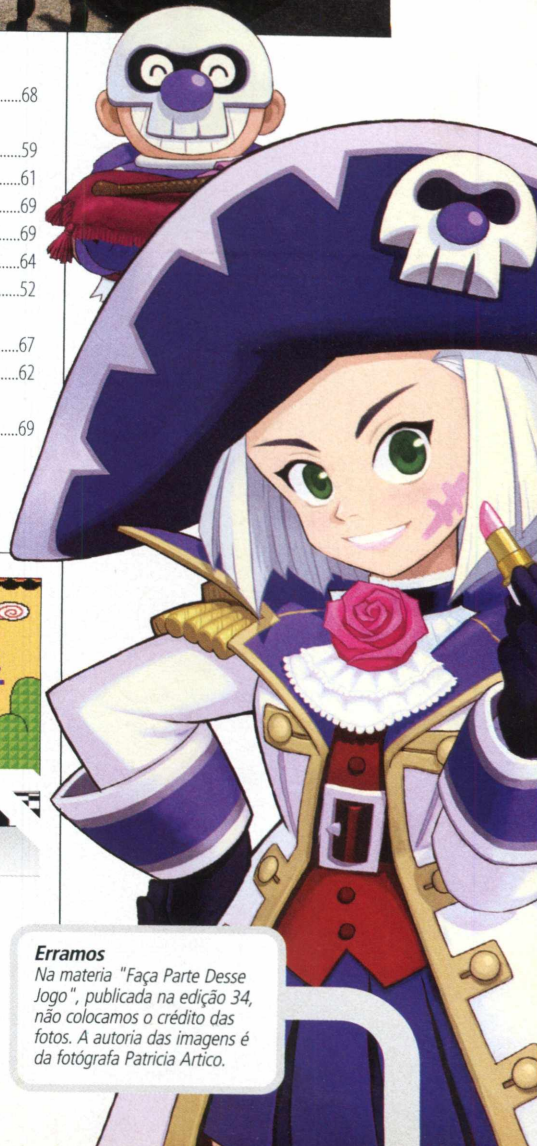
52 REVIEWS

- Assassins Creed (X360)65
- Beautiful Katamary (X360)69
- Beowulf (PC/PS3/PSP/X360)69
- Call of Duty 4 (X360/PS3)54
- Conan (PS3/X360)69
- Crysis (PC)58
- Folklore (PS3)66
- Guitar Hero 3 (PS3/X360/Wii/PS2)60
- Mario & Sonic at the Olympic Games (Wii)66
- Mass Effect (X360)56



58 REVIEW
Crysis

- Pro Evolution Soccer 2008 (DS/PS2/PS3/PSP/Wii/X360/PC)68
- Ratchet & Clank: Future tools of Destruction (PS3)59
- Rock Band (PS3/X360/Wii/PS2)61
- Scene it? (X360)69
- Sega Rally Revo (PS3/PSP/X360)69
- Silent Hill Origins (PSP)64
- Super Mario Galaxy (Wii)52
- The Simpsons Game (DS/PS2/PS3/PSP/Wii/X360)67
- Time Shift (X360/PS3)62
- Tony Hawk's Proving Ground (DS/PS2/PS3/Wii/X360)69
- WWE SmackDown! vs. RAW 2008 (PS3/X360/Wii/PS2/DS)68
- Zak & Wiki: Quest for Barbaro's Treasure (Wii)67



70 REVIEWS ONLINE

72 MUNDO MMOG -
TABULA RASA

72 JOGOS
PARA CELULAR

82 GAMECLICK

Erramos

Na matéria "Faça Parte Deste Jogo", publicada na edição 34, não colocamos o crédito das fotos. A autoria das imagens é da fotógrafa Patricia Artico.



CARTAS

O canal obrigatório para você tirar dúvidas sobre games

Contabilizando vendas

Olá, pessoal da GameMaster! Gostaria de saber qual o total de vendas (até a presente data) dos seguintes videogames: PS2, PS3, GameCube, Wii e X360. Com a certeza de que serei atendido, renovo meus votos de estima e grande apreço.

Leandro Rocha • por e-mail

Leandro, seu apreço nos regozija por demais. Quanto à sua dúvida, de acordo com o site que divulga o número de venda de consoles no mundo todo, o Video Game Chartz, os números até o fechamento desta edição são: na geração atual, o Wii vendeu 13,87 milhões de unidades em todo o mundo, seguido pelo X360, com 13,19 milhões. O PS3 vendeu 5,75 milhões de aparelhos. Vale lembrar que o Wii e o PS3 foram lançados no ano passado e o X360 em 2005. Na geração passada, até dezembro de 2006, o GameCube (lançado em agosto de 2001 nos EUA) vendeu 21,52 milhões e o PS2 (que chegou às lojas em outubro de 2000) vendeu 115,36 milhões mundo afora.

Maria Gasolina

Por favor, gostaria de saber o nome e onde consigo mais fotos da garota que aparece na capa da edição 34 da GameMaster. Obrigado pela atenção.

Yuli Lemos • por e-mail

Caro Yuli. Você tem bom gosto. O mulherão que está na capa da GameMaster atende por Krystal Forscutt e tem 26 anos. Ela é australiana e ficou famosa por participar do Big Brother Australia 2006. A garota pode não ter vencido o reality show, mas ganhou na beleza. E

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 você der sorte, seu nick e seu post podem aparecer por aqui!



aldrim clejo silva de frança 17/11/2007 21:52

Depois disso, só resta ao Sonic se aposentar, igual o Dreamcast. Mario pisando legal.

Aldrim, acreditamos que a rivalidade entre Mario e Sonic não é mais a mesma. Agora ela é saudável e esportiva. Você tem que ver os dois correndo desesperadamente pela medalha de ouro em Mario & Sonic. Por isso, nem um nem o outro se aposentará tão cedo.

Muziked 07/11/2007 00:05

Vocês jogando todas as versões de Guitar Hero III e a gente fica só olhando... Por que eu não moro nos "US and A"? Oh dinheiro, dinheiro cruel! Quando vocês jogarem Rock Band, aí fu...

Muziked, isso porque você não viu os desafios de guitarra entre o Trivella e o Petró. Ou o Romulo detonando o game no Expert com o controle do PS2. Bando de doidos. Agora, com Rock Band, estamos montando uma banda para realizar shows no YouTube. O Felipe é o baterista. Guitarrista tem de sobra, inclusive um de verdade, o Nani, nosso editor de arte. No baixo, o Nelson se candidatou. Estamos tentando contratar a Flavinha para os vocais (dizem por aí que ela canta melhor do que a Britney Spears), apoiada pelo 2Berto e pelo Sombra. Vamos ver no que isso vai dar.



É uma pena que a EA não tenha utilizado no game imagens em que a Krystal estivesse mais à vontade.

que beleza. Outras fotos podem ser encontradas em seu site, o www.krystalforscutt.com. Se você também estiver interessado na japonesinha que está ao lado da Krystal, o nome dela é Sayoko Ohashi, mas não conseguimos encontrar o site dela. Se alguém encontrar, pelo amor de Deus, mande para a gente.

Peroba neles!

Olá parã todos. Trabalhei em uma distribuidora de revistas e gostei muito da GameMaster. Ela é completa. Só tem um problema: eu não tenho videogame. É aí que eu passo um óleo de peroba na minha cara e peço para vocês um PSone ou um PS2. Já participei de várias promoções, mas nunca ganhei. Então, resolvi pedir. O único jogo do qual gosto de verdade é de futebol. Muito obrigado por atender ao meu pedido.

Wanderley Ponce • por e-mail

Não é porque é o mês do Natal que a gente ficou com cara de Papai Noel, não é mesmo, Wanderley? Já pensou o caos que seria se a gente distribuisse consoles assim como faz o Bom Velhinho? As fábricas da Sony, da Nintendo e da Microsoft não agüentariam a demanda e, por conta dos funcionários trabalharem triplicado,

eles entrariam em greve. Daí, não existiriam mais videogames no mundo e ninguém mais seria feliz. Desse modo, o povo ficaria com um mau humor terrível e iniciaria uma guerra de cem anos que dizimaria 95% da população mundial. Para evitarmos essa catástrofe, não poderemos atender ao seu pedido neste Natal. Mas pense positivo e continue participando de promoções. Quem sabe a sorte bate na sua porta...

Ajudando a Lara

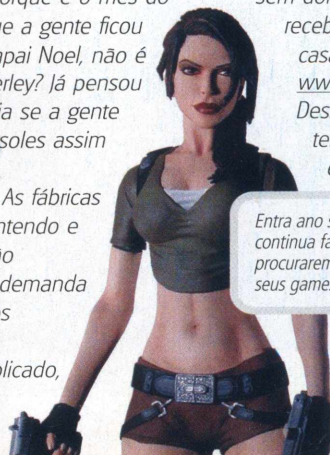
Olá. Eu queria saber se existe alguma revista que tenha dicas de como passar de fases no Tomb Raider Legend.

Anderson Rocha • por e-mail

Oi, Anderson. Existe sim. É só procurar pela Dicas & Truques para PlayStation. A edição em que o detonado foi publicado é a de número 88. Para adquiri-la sem dor de cabeça e

recebê-la na porta de sua casa, basta acessar www.europanet.com.br. Desse modo, você não terá nenhum problema em terminar o game.

Entra ano sai ano, a Lara Croft continua fazendo os leitores procurarem pelos detonados de seus games em nossas revistas.





MARQUE SEU TERRITÓRIO NO ASFALTO.



QUER GANHAR NO PGR4? OUSADIA NA LINHA DE CHEGADA, MEU AMIGO. O NEGÓCIO AQUI É NA BASE DA DERRAPAGEM, DO CAVALO-DE-PAU, DOS PNEUS TATUANDO O ASFALTO E DA MULTIDÃO ENLOUQUECIDA NA GERAL. CADA MANOBRA SUA DEIXA DUAS MARCAS: UMA NA PISTA E UMA NO EGO DOS OUTROS PILOTOS. E AÍ? VAI ENCARAR? www.xbox360.com.br

PGR4

PROJECT GOTHAM RACING

Microsoft
game studios



BIZARRE
CREATIONS

Jump in.

XBOX 360



Por ROMULO MÁTHEI

Sem eles, sua vida não teria a menor graça

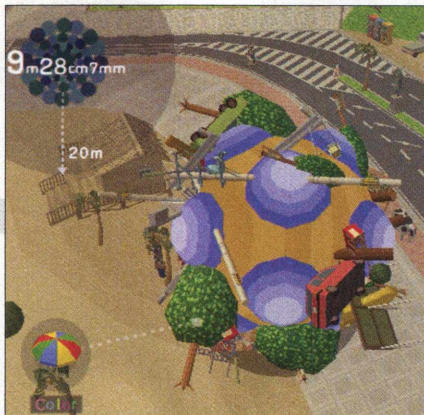
A produção de Nobi Nobi Boy é um mistério. Keita mantém o sigilo e não se preocupa com o hype que o jogo conquistou.

KATAMARI DAMACY



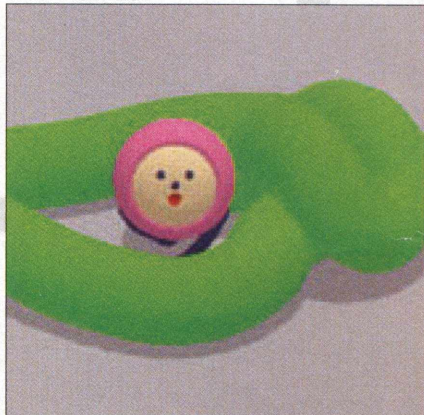
Brincando de ser Deus rolando uma bolinha

WE LOVE KATAMARI

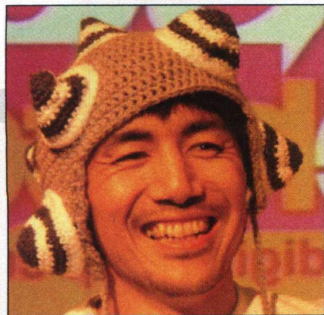


O filho bastardo do mestre que saiu para o PS2

NOBI NOBI BOY



O game que tem tudo para revolucionar o mercado



UM MALUCO "DO BEM"

KEITA TAKAHASHI

O criador de Katamari Damacy se aventura por novos horizontes



Em um espaço de tempo de dez anos, eu não estarei mais produzindo games", disse Keita Takahashi em novembro de 2005 ao site de notícias da BBC de Londres (www.news.bbc.co.uk).

Keita, para quem não conhece, é uma das figuras mais visionárias e criativas do mercado de videogames e chocou todos os seus fãs com a afirmação acima. Nessa mesma entrevista, ele contou que um de seus planos para o futuro era projetar playgrounds divertidos para as crianças japonesas. Estranho? Nem tanto para uma pessoa que encara os problemas do mundo de uma forma incisiva e crítica.

Keita enxerga o videogame como algo que nem todos podem ter e reflete sobre o futuro dos jogadores: "Se não resolvermos problemas como a fome no mundo, por exemplo, não poderemos jogar videogame sem culpa", disse o produtor em um evento onde apareceu descalço no meio de um monte de figurões engravatados. "Digo para quem quiser ouvir que o videogame é um artigo de luxo, pois não são todas as pessoas que possuem US\$ 600 para gastar com um console de última geração", completou Keita.

Rolando para o sucesso

Takahashi San é o criador de um dos maiores cults na vereda dos games da atualidade, *Katamari Damacy*. Lançado no

É verdade que Keita não participou das seqüências de Katamari Damacy, alguns dizem que por ideologia, outros porque ele tinha outros projetos, mas o mais provável é que ele sabia que seu trabalho seria transformado em algo apenas lucrativo para as empresas...

Japão em 18 de março de 2004 (e em setembro nos EUA), o game passa longe de enredos comuns como "salve a princesa e mate o dragão" ou "ache o artefato sagrado

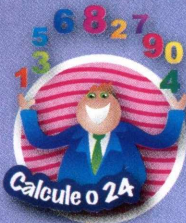
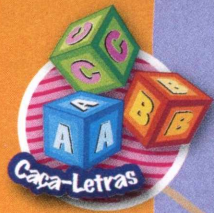
para libertar o mundo do mal". Nele, você encarna o Príncipe do Cosmos, que, ao pedido do Rei de Todos os Cosmos (muito atrapalhado, por sinal), deve rolar uma bola sobre o planeta. A tal bola pega tudo por onde passa e, com isso, aumenta de tamanho. Isso deve ser feito para que o Rei crie novas estrelas e conserte suas besteiras.

Mas e o futuro?

É verdade que Keita não participou das seqüências de *Katamari Damacy* (*We love Katamari*, *Me and My Katamari* e *Beautiful Kataman*). Alguns dizem que foi por ideologia, outros porque ele tinha outros projetos. O mais provável é que ele sabia que seu trabalho seria transformado em apenas um produto lucrativo para as empresas e não quis tomar parte disso. Parece que nosso idealista desistiu (pelo menos por enquanto) da idéia dos playgrounds e está envolvido de corpo e alma em um novo projeto: *Nobi Nobi Boy*, para PS3. O jogo segue o estilo Takahashi, ou seja, tenta ser revolucionário. Até agora, foram exibidos apenas alguns trechos em vídeo do seu trabalho.

Keita Takahashi: um visionário da indústria dos games a serviço do mundo.

brincando é que se aprende



O melhor presente que
uma criança pode ganhar:
liga direto na tv e vem com
munitas atividades e jogos!

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



DYNACOM

PC GAME



Curiosidades e notícias da indústria mundial dos games



Os personagens do game são inspirados no universo do rock nacional. Portanto, não espere ninguém certinho usando terno e gravata. Aqui só tem doído.

ARCADE

Fliperama em ação

Novo estúdio nacional aposta no mercado de arcades brasileiro e inicia operações com game de banda de rock

Por GUSTAVO PETRÓ

Em alguns meses, vivenciaremos o renascimento dos fliperamas no Brasil. E não será com a chegada de “novas” máquinas com um PS2 embutido para rodar os games e, sim, com uma produtora nacional dedicada a esse nicho e que já prepara um game totalmente inédito.

O jogo ainda não tem nome, mas sua produtora, sim: DigiArts. A intenção da empresa encabeçada por Marcel R. Goto, que já trabalhou em revistas de games e produziu jogos para a DiverBrás, é desenvolver títulos para todas as plataformas. No primeiro momento, entretanto, o foco da produtora está em games para os fliperamas e celulares. “Aproveitarei a experiência adquirida durante o tempo que trabalhei no desenvolvimento de jogos para criar games atrativos para o público”, conta Marcel.

Disputando o mercado com empresas especializadas em arcades como DiverBrás e Matic, a DigiArts quer fazer a indústria do gênero renascer no País. “O mercado de fliperamas no Brasil foi abandonado há mais de cinco anos por qualquer vestígio de inteligência e racionalidade”, explica.

Em funcionamento há alguns meses, a DigiArts, composta por sete funcionários entre designers e programadores, já está a todo vapor. A equipe está focada em três projetos: dois jogos para arcades e um para celular. O primeiro deles tem o lançamento previsto para o primeiro trimestre de 2008.

Ainda sem nome, o jogo colocará você no controle dos instrumentos de uma banda de rock. Segundo Marcel, o projeto vai além da simples cópia. “Eu não ficaria satisfeito em fazer um jogo igual a *Guitar Hero*. Por isso, criamos algo inédito, do zero, mas que mantivesse a essência do que é uma banda de garagem e, ao mesmo tempo, que tenha toque brasileiro.”

A máquina musical terá guitarra, baixo e bateria. Os instrumentos de corda contarão com quatro teclas – diferentemente de *Guitar Freaks*, que tem três, e *Guitar Hero*, com cinco. “Temos

quatro dedos e isso ajuda para que todos possam experimentar o game”, diz Marcel. “Mesmo assim, o jogo terá bastante desafio para o hardcore gamer.” O diferencial é que o “guitarrista” poderá improvisar solos na partida.

O modelo da bateria ainda não está definido. A idéia inicial é que ela tivesse quatro pratos e um bumbo, “mas achamos que assim pode ficar fácil demais”, explica o desenvolvedor.

A máquina musical terá uma guitarra, um baixo e uma bateria. Os instrumentos de corda contarão com quatro teclas – diferentemente de *Guitar Hero*

“Pensamos em colocar mais dois pratos, mas isso pode encarecer o produto.”

Aliás, sobre valores, Marcel não abre o jogo, mas afirma que sua máquina de fliperama terá preços competitivos. E para entregar um produto de alto nível, a DigiArts está atrás de licenças de músicas de bandas de rock nacionais para estrelarem no seu jogo. “Já temos algumas licenças aprovadas pelas bandas e estamos nos reunindo com gravadoras para tentarmos outras. Daremos espaço para bandas independentes para ajudá-las a se lançarem no mercado nacional”, diz Marcel.

O game musical está em fase adiantada de produção, com todo o sistema de jogo pronto. O próximo estágio é inserir as músicas, processo que deve ocupar a equipe nos próximos meses.

Mesmo assim, a DigiArts não pára. De acordo com Marcel, há mais dois projetos na prancheta: um game de luta para arcades, jogo no qual ele trabalha desde 2004, uma espécie de xodó e que deve ficar pronto no final do ano que vem, e um jogo para os celulares, que deve ser lançado na metade de 2008.

AGORA, A BALADA

É NO SEU PC!



AUDITION™

ONLINE DANCE BATTLE



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

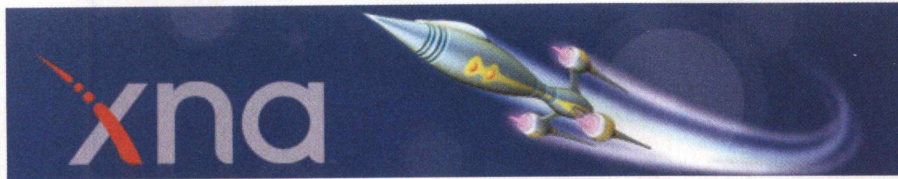
ou retire um CD com o game num dos muitos pontos autorizados.

KAIZEN
G A M E S



CONCURSO

Inscrições para o 2º XNA Challenge



Quem quer ou já desenvolve seus jogos para PC ou Xbox 360 tem a chance de divulgá-los para o mundo. Estão abertas as inscrições para o 2º Microsoft XNA Challenge Brasil, que selecionará os melhores jogos desenvolvidos com a plataforma XNA. A iniciativa, em parceria com a ABrGames (Associação Brasileira de Games), visa incentivar a produção local de games e motivar estudantes entusiastas na criação de jogos com o tema "Meio Ambiente Sustentável". "A plataforma XNA é gratuita para o desenvolvimento de jogos para PCs e possibilita a criação de títulos totalmente inovadores", comenta Amintas Lopes Neto, gerente de novas tecnologias e plataformas para o setor acadêmico da Microsoft Brasil. "Os estudantes podem aproveitar o

conhecimento adquirido no concurso para desenvolver um jogo que possa concorrer na Imagine Cup 2008 (www.imaginecup.com), a copa mundial da computação."

As inscrições vão até o dia 31 de dezembro e podem ser feitas pelo site www.abragames.org/xna_challenge2008.

O vencedor ganhará uma vaga para o Microsoft Academic Days on Game Development in Computer Science Education, evento acadêmico realizado para discutir a indústria de games e o desenvolvimento de jogos dentro dos cursos de Ciências da Computação, com todas as despesas pagas. Trata-se de um workshop realizado a bordo de um cruzeiro marítimo que sai de Miami, nos EUA, com destino a Port Key e Cozumel, no Caribe.

"PlayStation phone" em produção?

Ainda não, mas, de acordo com Jim Ryan, executivo da SCE, a idéia é "plausível e atrativa". Vale lembrar que a Sony é dona da Sony Ericsson, fabricante de celulares. Portanto, as duas trabalhando juntas não é algo de outro mundo.

Tortinhas do Mario

Uma mãe norte-americana fez essas minitortas para o seu filho, que estava ansioso pelo game *Super Mario Galaxy*. Ficou bacana.



Nudez em anúncio

Na Polônia, duas modelos sem nenhuma peça de roupa estrelam a publicidade de *Need for Speed ProStreet* em seu país. Pena que nenhuma delas aparece no game como na foto ao lado...



Se na novela das 9 tem nudez e todo mundo vê, por que os games não podem ter moças com pouca roupa?

COMUNHÃO DE BENS

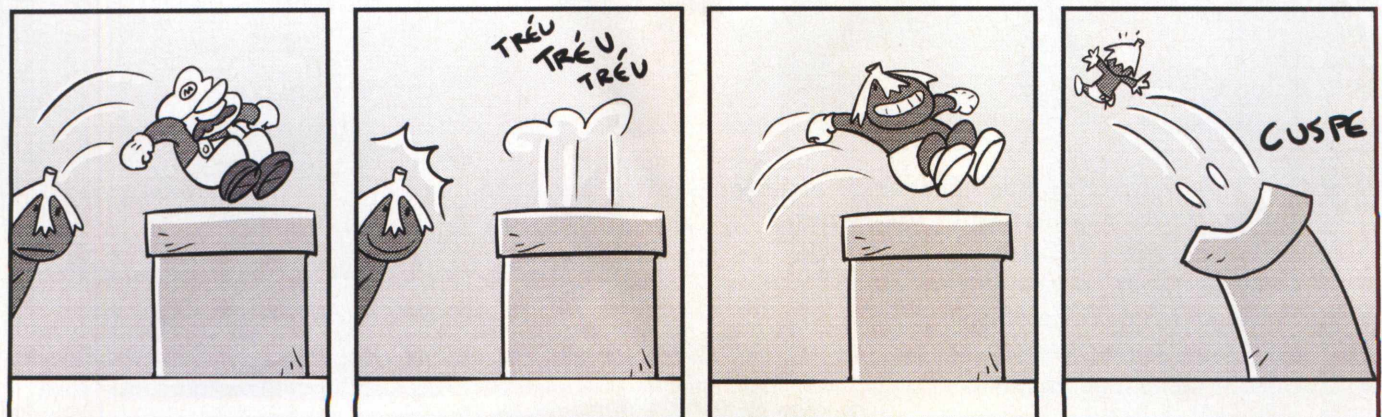
Produtora tamanho GGG

A francesa Vivendi Games, braço de entretenimento eletrônico da Vivendi SA (dona da Universal Music, Canal+ e NBC Universal) de *World of Warcraft*, e Activision, de *Call of Duty*, *Tony Hawk* e *Guitar Hero*, anunciaram sua fusão. As duas atenderão pelo nome de Activision Blizzard, que será a

maior produtora de games do mundo, superando a Electronic Arts. Segundo o executivo-chefe da Blizzard, Mike Morhaine, a Vivendi investiu US\$ 8,1 bilhões para obter a divisão de games e mais US\$ 1,7 bilhão em dinheiro para ter 52% da nova empresa. Bobby Kotick, executivo-chefe da Activision,

será o presidente da megaprodutora. As duas companhias manterão suas marcas. Os games produzidos pela Blizzard serão lançados com o nome da Blizzard Entertainment, bem como os da Activision. Nada foi especificado sobre os jogos da Vivendi. A fusão será finalizada na metade de 2008.

BLABOUS



©2007 BLABOUS OBBPRANTE, 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
Necessário física,
assessorio e autorização
MINISTÉRIO DA JUSTIÇA

XBOX 360™ LIVE

THE WAY
IT'S MEANT TO BE PLAYED™
NVIDIA

CERTIFIED
XBOX 360™ SYSTEM

SOUNDS BEST ON
Sound Blaster X-Fi
TECHNOLOGY

TIMEGATE

SIERRA™



Dois trailers de GTA IV agitaram a internet no início do mês. O primeiro deles revelou a capa do game que foi pintada por diversos artistas em uma tela gigante. O visual ficou bacana e remete aos outros jogos da série. O segundo, com o título "Move up, ladies" (Mexam-se, garotas, em português), revelou um pouco mais da história do aguardado título da Rockstar. Assista aos trailers em www.rockstargames.com/iv.

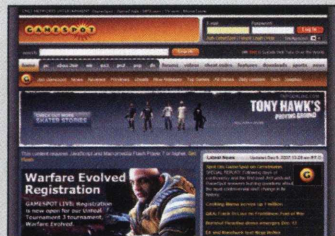
JOGO SÉRIO

Por **FABIO SANTANA**
fabio@europant.com.br



Repensando o jornalismo de games

O bom jornalista deve se pautar pela verdade, pelo interesse do público, fazer a divulgação responsável e precisa dos fatos em prol da sociedade. Deve ser isento, imparcial, e cabe aos meios de comunicação preservar e estimular essa conduta. Esse é o procedimento padrão para qualquer jornalista, seja qual for a sua área – games, inclusive. Porém, um fato ocorrido no final de novembro abalou o jornalismo de games mundial. Jeff Gerstmann, diretor editorial do site *GameSpot*, foi demitido. O fato, por si só, seria digno de atenção, já que Jeff estava lá desde 1996. Mas o estopim da polêmica desse assunto foi um boato atribuído a fontes confiáveis: Jeff teria sido demitido por ter dado uma nota "6,0" para o jogo *Kane & Lynch*, que tinha publicidade no site. A Eidos, produtora do game e fonte de dinheiro do marketing, teria pressionado a direção da CNET, dona do *GameSpot*, a tomar providências. Os executivos teriam cedido e demitido Jeff, além de sumir com a análise do jogo.



Depois do incidente, o GameSpot perdeu muitos dos seus assinantes

Ninguém comprova a história publicamente, então é difícil determinar a sua veracidade. O fato é que a notícia se espalhou rapidamente e resultou em manifestações públicas em favor do ex-diretor editorial, além de um boicote ao site. Quando a CNET se manifestou dias depois com declarações pouco esclarecedoras, o estrago já estava feito.

A comoção em torno do caso é justificável, dada a peculiaridade das supostas circunstâncias. Só que mais importante que o fato são as suas implicações. Se um funcionário importante como Gerstmann foi demitido tão facilmente, por que não o seriam quaisquer outros? Será que outros, temendo o mesmo destino, não passariam a ter mais condescendência em seus artigos e análises? Em quantos meios de comunicação a idéia promíscua do departamento de marketing pautando a redação não é realidade? Não apenas a reputação de um site foi manchada, como foi colocada em xeque a credibilidade das mídias de games.

O caso exige uma pausa para reflexão. É tempo de as empresas de games compreenderem que os veículos devem preservar sua credibilidade a todo custo, ou não têm razão de existir. Cúpulas dos meios de comunicação devem se conscientizar de seu importante papel de manter um código de conduta para seus funcionários, e de protegê-los de influências externas. Os jornalistas devem ser éticos, servir aos interesses do público e devem estar cientes de que veículos e empresas podem se manchar, mas sua integridade, nunca. E o leitor, objetivo final dessa cadeia, deve exigir a transparência e a isenção que merece. Apenas assim o jornalismo de games atingirá a maturidade que almeja.

LOCADORAS

Alugue games sem sair de casa

Nos EUA, as locadoras online de games se tornaram famosas com o GameFly. Agora, ao mesmo tempo, surge no Brasil dois sites especializados na locação e entrega de games, o *Game em Casa* (www.gamemcasa.com.br) e o *Easyplay* (easyplay.com.br).

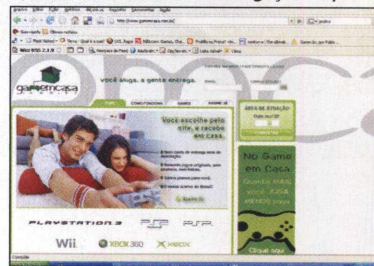
Funciona da seguinte maneira em ambos os sites: você deve se associar e escolher um tipo de mensalidade, que permite alugar até três jogos ao mesmo tempo. Em seguida, esse game será enviado para a sua casa e você poderá ficar com ele o tempo que quiser. Quando você desejar devolvê-lo, basta solicitar ao site para ir buscá-lo.

A grande vantagem desses dois serviços é que é possível ficar com o game o tempo que quiser enquanto estiver pagando a mensalidade. No caso de cancelamento do serviço, você deverá devolver o game.

O valor das mensalidades varia pela quantidade de jogos que o associado deseja alugar no mês. Entretanto, nas duas locadoras online, só é permitido ficar com até três



Os sites tem interface de navegação simples



games. Quando o associado solicitar um a mais, deverá devolver outro. Por enquanto, o serviço das duas locadoras de games funciona apenas na Grande São Paulo. Em breve, todo o Brasil deverá estar coberto com a possibilidade de ter diversos jogos originais em casa.

LANÇAMENTO

Roupa nova para o Mega Drive

O sonho dos saudosistas se tornou realidade. A Tectoy lançou no mercado brasileiro o segundo Mega Drive Portátil do mundo. Mas, ao contrário do Nomad, seu antecessor lançado em outubro de 95, esse novo modelo não permite o uso de



O Mega Drive Portátil é pequeno o suficiente para levá-lo nas viagens de férias

cartuchos. Ele, no entanto, vem com 20 jogos na memória.

A idéia inicial do projeto, entretanto, não é brasileira. "O Mega Drive Portátil é uma plataforma desenvolvida inicialmente pela AT Games e vendida sob licença da Sega na Ásia", disse André Faure, gerente de marketing da Tectoy à revista *GameMaster*. "Usamos a mesma plataforma para lançá-lo aqui, mas com algumas adaptações."

O controle remete ao velho Mega Drive (Start, A, B, C, e direcional).

É bem macio e encaixa até em mãos mais grandes. Além disso, o portátil vem de fábrica com um cabo para ligá-lo na TV e curtir os seus jogos. O portátil usa três pilhas AAA e custa R\$ 199,00.

Entre os games, estão *Sonic & Knuckles*, *Golden Axe* e *Kid Chameleon*.

O MUNDO
DOS GAMES
NUNCA MAIS
SERÁ O MESMO.

CHEGARAM
AS NOVAS
ARMAS A4TECH.

Todas as marcas e nomes aqui mencionados são de propriedade de seus respectivos donos.



X 755FS

X7
Ultra Veloz

4X3FIRE

3X FIRE



X 710F



X 718F



X 710FS



X 705FS



XL 750F



HS 100



HS 800



G 700



G 600



KX 2810



G 100

Fotos meramente ilustrativas

COM AS NOVAS ARMAS DA A4TECH VOCÊ ESTÁ PREPARADO
PARA DETONAR QUALQUER ADVERSÁRIO QUE PASSAR PELA
FRENTE. NÃO PERCA MAIS TEMPO E LEVE PARA CASA
A MARCA IMBATÍVEL EM QUALIDADE, TECNOLOGIA
E INOVAÇÃO.

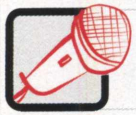
A4TECH®

WiseCase®
Distribuidor exclusivo de produtos A4TECH.

Revendedores: SP Capital - Ceretti Informática (11) 3334-0000 / Comp Work (11) 5504-9205 / HBS News Informática (11) 6286-2001
Helal Micro (11) 3265-7081 - SP Piracicaba - Viva Informática (19) 3423-2323 - SP São Bernardo do Campo - Lógica Informática (11) 4121-6808
RJ Capital - Info GP (21) 2580-5128 / Marcel 188 (21) 2595-7117

Distribuidores: AC Rio Branco - Soluções Informática (68) 3224-7001 - AL Maceió - Netpc Maceió Informática (82) 3338-4805
DF Brasília - Byte Brasília Distribuição (61) 3233-0290 / Cel Tecnologia e Informática Ltda (61) 3352-3000 - ES Vila Velha - Multinet Comércio (27) 3289-0800
GO Goiânia - Top Shop Informática (62) 3942-2700 - MG Belo Horizonte - Aftertec Computadores e Comp. Ltda (31) 3297-7575
Set Serviços Técnicos Ltda (31) 3279-7677 - PR Curitiba - AC3 Informática Ltda (41) 3077-1575 - PR Douradina - Gazin Ind e Com de Mov. e Elet. Ltda (44) 3663-8181
RJ Capital - By Star Informática (21) 3867-0842 / Emix Hardware (21) 2562-5400 / Netpc Informática RJ (21) 2502-9211 / Supply House 663 Informática Ltda (21) 2238-4078
RS Novo Hamburgo - Multimídia Informática (51) 3035-2220 - RN Natal - Miranda Computação (84) 3232-3322 - SC São José - Local X (48) 3035-9800
SP Capital - HardCooler (11) 3315-9393 / Hard Matic (11) 6966-0270 / Partenza Distribuidora (11) 2117-4555 - SP Barueri - Among Dist. de Inf. (11) 4193-2003
SP Bragança Paulista - MS Distribuidora (11) 4034-3814 - SP Jundiá - Info Delivery (11) 4526-2252 - SP Piracicaba Tecmax Informática (19) 3421-6117
Viva Informática (19) 3423-2323 - SP Ribeirão Preto - ARS Representações - (16) 2111-3000 - SP São Carlos - CAT Informática (16) 3372-0424
SP Santa Barbara d'oeste - Donato Informática (19) 3458-3557

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



Loja dos sonhos

Rede Gamers chega ao Brasil para mudar o mercado de games

Para quem estiver em São Paulo e for ao Shopping Morumbi, é fácil encontrar a Gamers. Ela fica exatamente ao lado do fliperama HotZone. Um ponto bastante estratégico.



Anibal Vera, diretor da Gamers, acredita que o mercado de games se fortalecerá com a venda de títulos originais a preços acessíveis

Nossos funcionários serão especializados em games e os lançamentos chegarão às prateleiras quase ao mesmo tempo que nos EUA. Além disso, as lojas serão espaçosas e existirá, sim, a possibilidade de degustação dos jogos

melhores preços possíveis com a atual taxa de impostos do País.

Por GUSTAVO PETRÓ

No início de dezembro, a cidade de São Paulo recebeu a primeira loja Gamers, inaugurada no Shopping Morumbi. A iniciativa de trazer a franquia mexicana GameXpress, presente há mais de 20 anos por lá, está a cargo de Anibal Vera e Luis Passos Paredes – um dos responsáveis pelo lançamento do X360 no Brasil. Conversamos com Anibal, diretor da Gamers do Brasil, que nos conta detalhes da empreitada.

GAMEMASTER – Por que a demora para abrir a loja Gamers no Brasil? Há mercado para o comércio de games originais aqui?

ANIBAL VERA – Na verdade, eu não chamaria isto de demora e, sim, de espera pelo tempo certo para ampliar a nossa presença em outros países. O desafio de estabelecer e aprimorar constantemente uma empresa do tamanho da GameXpress no México não é simples. Acreditamos no Brasil pelo tamanho e pelo desenvolvimento da comunidade gamer. Sabemos que há muita pirataria, porém, ela também existe no México e nosso modelo de negócio funciona. Vamos nos concentrar para que funcione aqui também. Acreditamos que o Brasil possa se tornar um

dos maiores mercados de videogame do mundo com as condições certas.

GM – Que tipo de serviço diferenciado a Gamers oferecerá para seus clientes? Haverá degustação de games na loja?

AV – As lojas Gamers revolucionarão os pontos de venda de videogames. Teremos uma oferta completa de jogos com os preços certos para cada título. Agora, é muito comum encontrar games antigos com preços mais caros do que em seus respectivos lançamentos – isso não faz sentido para a gente. Nossos funcionários serão especializados em games e ajudarão nas vendas dos produtos. Os lançamentos chegarão às prateleiras quase ao mesmo tempo que nos EUA. Além disso, as lojas serão espaçosas e existirá, sim, a possibilidade de degustação dos jogos.

GM – O que será feito para que o valor dos produtos seja competitivo e esteja ao alcance do consumidor brasileiro?

AV – Vamos ser eficientes em toda a nossa cadeia logística e continuaremos respeitando a grande parceria com os principais publishers. Acreditamos que com nossa experiência na indústria de games, poderemos alcançar os

GM – Você acredita que a iniciativa de trazer a rede para o Brasil reforçará o mercado nacional de games?

AV – Absolutamente que sim. Uma comunidade gamer tão avançada merece lojas do mais alto nível e temos certeza de que a nossa provocará uma melhoria em todos os pontos de venda de videogames do País. A concorrência é saudável. Ficamos felizes que os jogadores brasileiros possam ter melhores opções de onde comprar seus games.

GM – Como serão feitas as negociações com os publishers que não têm escritório no Brasil? Os jogos deles serão mais caros do que os que têm escritório no Brasil como EA e Microsoft?

AV – O relacionamento que temos com todos os publishers do mercado é muito bom. Não construiremos uma relação somente agora, até porque essa relação já existe. O que faremos é incluir o Brasil no mapa de prioridade estratégica para todos as empresas do mercado. Não podemos comentar sobre os preços específicos de cada publisher, mas nosso objetivo será trazer os jogos com o melhor preço possível, usando nossa capacidade logística e nosso ótimo relacionamento com as empresas.

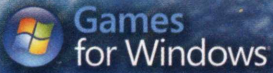
COMANDE SEU IMPÉRIO

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.



Por Roberto Cezar Bianchini, Pesquisador do INTERLAB Para entrar em contato: roberto-bianchini@hotmail.com

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

Com o Geometry Shader, os desenvolvedores podem criar diversos efeitos em cima dos polígonos do game.

Nos próximos meses, mais games usarão DirectX 10 e Geometry Shaders, permitindo visual ainda mais realista.

Desse modo, você enxerga imagens borradas ao se movimentar rapidamente e as sombras têm mais profundidade.



GEOMETRY SHADERS PARTE 1

Ferramenta incorporada ao DirectX 10 permite a criação de efeitos realistas nos games

Shaders já foi tema desta coluna, mas retomaremos o assunto para explicar algo novo: Geometry Shaders (GS). Ele é um novo tipo de shader introduzido no DirectX 10 – que também já foi tema desta coluna. Mas agora, Geometry Shaders será abordado em detalhes, com explicação de como efeitos interessantes podem ser conseguidos com ele. Esta tecnologia está presente em *Crysis* e *BioShock*, dois jogos que já usam DirectX 10. Como o assunto é extenso, ele será dividido em duas partes. Nesta, Geometry Shaders será explicado em maiores detalhes e, na próxima, serão discutidas suas aplicações nos jogos.

Primeiro, vamos relembrar alguns tópicos. De maneira simplificada, DirectX é um conjunto de programas criado pela Microsoft para desenvolvimento de jogos para PCs com Windows instalado ou de Xbox 360. A última versão do DirectX é a 10, que só pode ser utilizada no Windows Vista caso você tenha uma placa de vídeo compatível. Há rumores de que um novo service pack para o Windows XP permita o uso do DirectX 10, mas não há nenhum pronunciamento oficial da Microsoft até o fechamento desta edição.

Uma placa gráfica realiza uma série de operações para transformar as informações de um jogo ou qualquer aplicação gráfica em

imagens na tela do computador ou de um televisor. Atualmente, a grande maioria das placas gráficas permite a criação de programas para modificar o comportamento padrão, que “vem de fábrica”, da maioria destas operações. Estes programas são chamados de shaders e mudam as operações padrão da placa gráfica. Até o DirectX 9, os únicos shaders disponíveis

Há rumores de um novo service pack para o Windows XP que talvez permita o DirectX 10 ser executado nele além do Vista

para desenvolvimento de jogos eram Vertex Shader, para manipular os vértices dos polígonos, e Pixel Shader, que cria os efeitos de iluminação e manipula os pixels.

O novo shader do DirectX 10 se chama Geometry Shader e permite manipular não apenas os vértices de um polígono, mas também o objeto como um todo. É possível, inclusive, criar novos polígonos dentro da própria placa gráfica, algo impossível com o Vertex Shader.

Em relação aos polígonos, uma dúvida comum é sobre o uso de triângulos para criar os gráficos. A razão é que, para preencher o

polígono com uma cor, por exemplo, a placa gráfica deve determinar as regiões de dentro e de fora do objeto. Parece simples, mas a máquina tem que fazer esta operação centenas de bilhões de vezes por segundo. Por isso, o cálculo é otimizado apenas com o uso de triângulos.

Com GS, já há a possibilidade de se criar novos polígonos usando os próprios chips da placa gráfica e não apenas vindos do jogo (CPU).

As possibilidades para se gerar novas formas em tempo real aumentaram muito. Algumas das funções do Geometry Shader incluem: criação de sombras volumétricas de modo muito mais realista e suave; motion blur, borrando certas partes da imagem para dar a sensação de velocidade (efeito muito usado em mangás e jogos de corrida); efeitos de neblina convincentes; e um efeito chamado ambient map, que dá uma sensação de iluminação muito realista. Estas técnicas do Geometry Shader serão explicadas em detalhes na próxima coluna.

Infelizmente, poucos jogos utilizam esta tecnologia atualmente. O principal título que já utiliza DirectX10 e Geometry Shader é *Crysis*. Este cenário deve mudar nos próximos meses.

MUNDO DOS GAMES

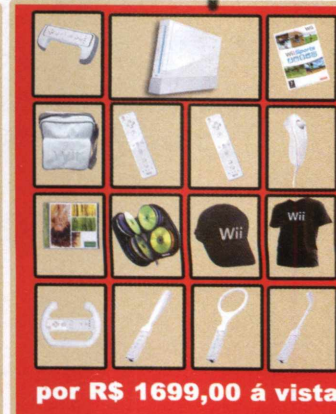
E depois dizem
que Papai Noel não existe...

Nintendo Wii e Play 3
com 1 ano de Garantia

Playstation 2
2 anos de Garantia



por R\$ 2499,00 á vista



por R\$ 1699,00 á vista



por R\$ 599,00 á vista



por R\$ 649,00 á vista

Vários títulos
R\$ 49,90 unid.
á vista

*consulte títulos disponíveis



por R\$ 699,00 á vista



PLAY 2 + 1 CONTROLE

R\$ 449,00

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



PLAY 2 + 2 CONTROLES + 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**





EVOLUÇÃO

Por MATHEUS BOURG

Desde os primórdios dos tempos até os dias de hoje...

BURNOUT

Marcada pela direção agressiva, franquia chega para destruir tudo na geração atual de consoles

PS2, PSP

Burnout Dominator - 2007

Depois de seis anos na estrada, estava na cara que a Criterion decidiria voltar às origens e recriar o primeiro episódio, certo? Pois bem, *Dominator* privilegiou a capacidade do jogador em desviar de obstáculos sem tirar o pé do acelerador, mas decepcionou boa parte do público ao retirar elementos que, embora não fizessem parte do original, vieram a se tornar imprescindíveis com o evoluir da série. Lançado apenas para PS2 e PSP como forma de se despedir da geração passada, o game não contava com modalidades como Traffic Attack, Crash Mode e Traffic Checking. Curiosamente, um multiplayer online também passou longe de dominar a parada.

PS3, X360

Burnout Paradise - 2008

Em se tratando de um jogo de corrida, várias são as definições para o que vem a ser um paraíso para o gênero – entre todas elas, porém, o primeiro episódio de *Burnout* para a geração atual aposta na mais inusitada. Por aqui, a proposta é abolir de vez o sistema de organização de eventos dos capítulos anteriores: agora, ao invés de optar por competições situadas em locais diferentes, o jogador as disputa em uma única cidade. Há um mapa que ocupa cerca de 30 km². Por se passar em um ambiente aberto, *Paradise* ignora a velha história de que algumas partes do mapa são inacessíveis no início do jogo. Na verdade, tudo está liberado a partir do começo e, por conta disso, até mesmo as principais corridas abrem mão de um circuito obrigatório para que você cruze a linha de chegada. O único porém diz respeito ao acervo de possantes que estará disponível ao jogador. No game, você só conseguirá levar um veículo para a garagem após derrotá-lo violentamente nas ruas. Em se tratando das modalidades online, *Paradise* ainda promete um verdadeiro show à parte. Isto porque, caso queira convidar um amigo para correr com você na cidade, bastará pressionar o direcional digital para cima e enviar o pedido – o jogo jamais será interrompido por causa disso.

PS2, XBOX

Burnout 3: Takedown - 2004

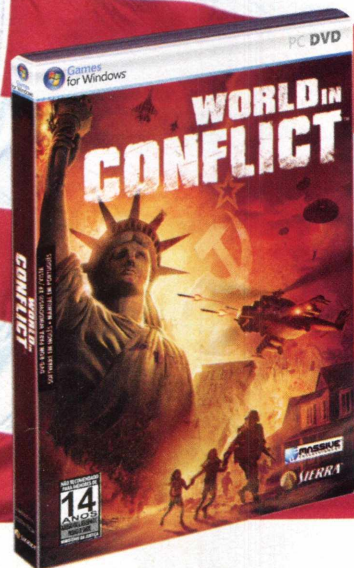
Considerado por muitos como a melhor edição da série até hoje, *Takedown* acertou em cheio ao introduzir a possibilidade de disputar corridas online em salas com até seis usuários: nesta modalidade, a chance de esmagar os veículos adversários e ser recompensado garantiu infinitas horas de diversão. Como se isso já não fosse o bastante, o game ainda presenteou o jogador com dezenas de veículos e centenas de eventos situados em três continentes distintos. Não por acaso, todo esse capricho rendeu mais de 40 prêmios para a produtora apenas no ano de lançamento do game.

PS2, GC, XBOX

Burnout - 2001

Revelado pouco tempo após o lançamento do PS2, o primeiro episódio de *Burnout* foi um sucesso inesperado, tanto por parte da crítica, que deu excelentes notas para o game, como do público, que adorou o estilo agressivo das competições automobilísticas retratadas. Dando início ao sistema que converteia acidentes e ações perigosas em um turbo para atingir velocidades altíssimas, *Burnout* deu um verdadeiro show no que diz respeito aos cenários. Graças a um sistema que interligava as cidades onde as competições aconteciam, um jogador podia pegar um atalho numa pista em Paris, por exemplo, e segundos depois aparecer em algum canto dos EUA.

Perda total do veículo realmente não está no dicionário da série *Burnout*. Em alta definição, dará para ver mais pedaços de carro pelos ares



O PESADELO AMERICANO

NOVA YORK APÓS 1989.
OS SOVIÉTICOS ASSUMEM O PODER.

WORLD IN CONFLICT™



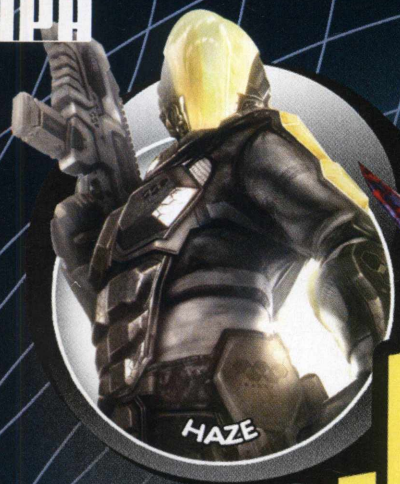
Guerra sem tréguas | Campanhas individuais realistas | Várias modalidades multijogador | Jogos em equipe eletrizantes
Comande suas tropas em batalhas super-realistas. A estratégia se alia à ação intensa neste confronto entre superpotências em solo americano. www.worldinconflict.com



© 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.



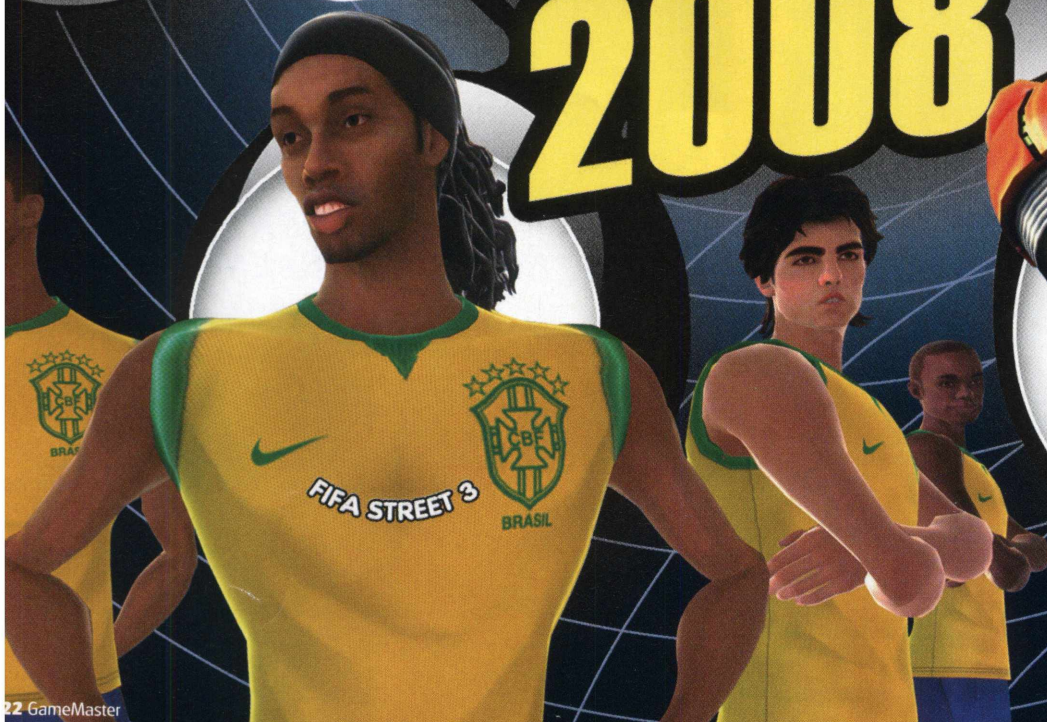
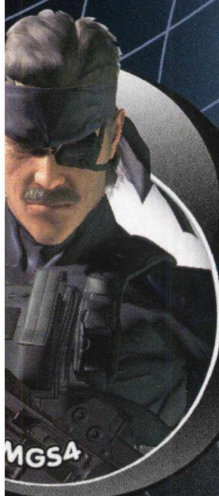
CAPA



Jogue ou fique por fora!

50 Games que você
tem que jogar em

2008



Alan Wake finalmente pode mostrar ao mundo toda a revolução que prometeu anos atrás



Pilotar os carros mais caros do mundo será possível com Gran Turismo 5



São tantas opções que fica difícil escolher qual game jogar. Para não ficar perdido, confira a lista e escolha o jogo que mais lhe agrada



Devil May Cry 4 promete trazer terror de alto nível na era da alta definição

Por ROMULO MÁTHEI

Fim de ano é sempre aquela correria. As produtoras enchem as prateleiras com títulos fracos enquanto esperam a virada do ano para lançar os games mais importantes do mercado. Assim, a expectativa aumenta e os jogadores, ansiosos pelos novos games, gastam fortunas. E se 2007 foi o melhor período para os videogames da atual geração, o ano que vem será melhor.

Em 2008, teremos uma enxurrada de ótimos títulos para todas as plataformas. O PlayStation 3, da Sony, tem tudo para consolidar sua posição no mercado com games de peso como *Metal Gear Solid 4* e *Silent Hill 5*. Com os dois, a empresa quer tirar o aparelho da última posição de vendas nesta geração.

Mais da metade dos lançamentos do Xbox 360 agendados para 2008 são games de tiro. Com eles o console da Microsoft tentará confirmar a liderança no mercado. O Wii inova outra vez com o *Wii Music*, jogo musical feito para toda a família fazer o papel de maestro e controlar uma orquestra, e diverte ainda mais com *Smash Bros Brawl*. O game de luta com os personagens da Nintendo traz tudo o que os fãs querem:

uma enxurrada de referências a todos os produtos da empresa.

Mas não pense que os portáteis ficaram de fora. *God of War: Chains of Olympus* para o PSP será o jogo mais bonito feito para o portátil até hoje e o DS, como sempre, é a alegria dos amantes dos games de quebra-cabeça.

Isso sem contar *GTA IV*, *Street Fighter IV*, *Yakuza 3* e os outros 43 games importantes que você tem de jogar nos próximos 12 meses. Se 2007 foi bom, 2008 tem tudo para ser melhor. Aproveite.

Brothers in Arms tenta provar que ainda é possível fazer outro jogo sobre a Segunda Guerra Mundial

Indiana Jones quer voltar a fazer sucesso e aposta no seu novo game para conquistar essa proeza



01 Street Fighter IV

Plataforma: PS3/X360/Arcade
Produção: Capcom
Gênero: Luta
Previsão: Segundo trimestre

Ryu e Ken estão de volta no game de luta mais famoso de todos os tempos



No dia 17 de outubro, a Capcom anunciou uma bomba. Após 11 anos, a produtora deu a notícia que todos os fãs de jogos de luta esperavam: *Street Fighter IV* está em produção.

Um vídeo curto liberado pela Capcom foi um dos mais assistidos em toda a história da internet e congestionou o site da empresa durante todo o dia. Ele mostrou Ryu e Ken lutando fevorosamente com gráficos que apresentaram uma textura diferente, como uma pintura japonesa.

Mas o vídeo não teve nada a ver com a real jogabilidade. No dia 6 de dezembro, foi liberada a única imagem do game que mostra Ryu no velho cenário da Chun-li de *SF II* todo remodelado. Com isso, revelou-se que a jogabilidade se manterá 2D, mas o visual do título será em 3D – uma grande mudança na série.

Além de Ryu e Ken (os únicos confirmados até agora), a produtora informou que o game voltará às raízes, com o possível retorno de personagens clássicos como Chun-li, Dhalsin, Zangief e Guile. O visual, pelo que se pode ver na imagem, é diferente do exibido do trailer, mas assim mesmo impressiona. O mais bacana é que a arte não tenta ser realista. É provável que haja modo online e que a jogabilidade inove ao apresentar um sistema de combos complexo (como visto no trailer).

Não foi anunciado, ainda, para quais plataformas o game será lançado, mas é quase certo que seja para X360, PS3 e arcades. Sem dúvida, *SF IV* é um dos games mais esperados de 2008.



02 Too Human

Plataforma: Xbox 360
Produção: Microsoft **Gênero:** Aventura
Previsão: Final do ano

Uma versão cibernética do deus nórdico Baldur tem que defender a humanidade de monstruosas máquinas de guerra. O jogo fará você participar de combates alucinantes, mesclando soldados com armas de fogo e brancas, além de seres mitológicos que usarão tecnologia. O título da Silicon Knights será uma trilogia e a empresa gosta de ressaltar que ele será o *God of War* do X360. Espere por monstros gigantes e batalhas épicas.



03 Nights into Dreams

Plataforma: PS2 **Produção:** Sega
Gênero: Aventura **Previsão:** Fevereiro

O remake do saudoso e injustiçado jogo do Sonic Team para o Sega Saturn chega, tardiamente, para PlayStation 2, mas em grande estilo. No game, você está num mundo de sonhos e deve voar pelos cenários coletando itens dentro de um percurso. Agora é a chance de quem não teve um Saturn salvar os sonhos de Elliot e Claire. Pena que ele será lançado apenas no Japão. Mas se o game fizer sucesso, quem sabe...



05 Brain Assist

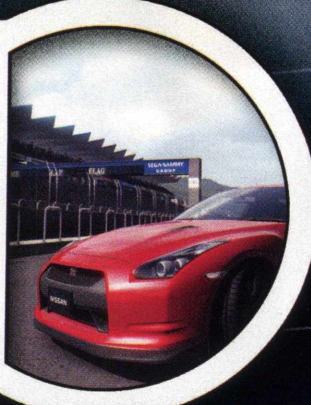
Plataforma: DS **Produção:** Sega
Gênero: Educativo **Previsão:** Junho

Jogos no estilo de *Brain Age* estão na moda e a Sega quer entrar neste páreo para vencer. Como no título da Nintendo, você dispõe de vários minigames e testes que servem para exercitar seu cérebro diariamente. Alguns deles lembram bastante *Brain Age* e *Big Brain*, mas outros serão inéditos e tentarão fritar a sua cuca. Por isso, separe cinco minutos do seu dia para se exercitar e ficar mais inteligente.

04 Gran Turismo 5

Plataforma: PS3 **Produção:** SCE
Gênero: Corrida **Previsão:** Final do ano

Gran Turismo 5 promete ser o jogo de corrida mais bonito de todos os tempos e a Polyphony Digital parece confirmar esta informação a cada vídeo que libera para os fãs. O game trará uma física inédita, que aproveita o poder do PS3. Agora, os carros terão um comportamento realista, permitindo configurar minúcias do motor, da suspensão e dos freios, por exemplo, e os adversários aprenderão como você joga para atrapalhar.



06 Advance Wars: Days of Ruins

Plataforma: DS **Produção:** Nintendo
Gênero: Estratégia **Previsão:** Janeiro

Em um mundo pós-apocalíptico, você deve comandar suas tropas para evitar uma catástrofe no planeta, enfrentando turbas de sobreviventes famintos.

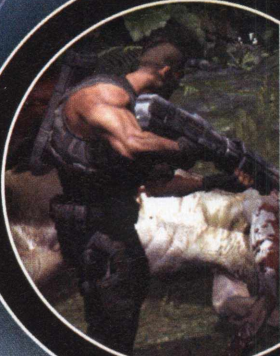
Days of Ruins foge do estilo descontraído dos *Advance Wars* anteriores e assume uma seriedade que vai agradar aos jogadores mais velhos. Uma mudança e tanto na franquia da Nintendo.



07 Wii Music

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo **Gênero:** Musical
Previsão: Segundo semestre

Depois de *Rock Band*, é a vez da Nintendo atacar com um jogo musical. Em *Wii Music* foram confirmados mais de 40 instrumentos desde guitarras até maracas – todos serão controlados por meio da sensibilidade a movimentos do Wii Remote. O objetivo será acertar o ritmo das canções até o final da apresentação. Serão seis personagens na tela, apesar de o jogo dar suporte apenas para quatro jogadores. Seu Mii poderá ficar famoso.



08 Turok

Plataformas: X360/PS3/PC **Produção:** Touchstone
Gênero: Tiro **Previsão:** Fevereiro

Demorou muito mais do que esperávamos, mas *Turok*, finalmente, voltou para os videogames. No papel de Joseph Turok (que não é o mesmo herói dos outros games), e após a queda da sua espaçonave, você tem que sobreviver em um planeta hostil, cheio de dinossauros. A ambientação e os gráficos estão lindos e se o título tiver um pouco da diversão da época do Nintendo 64, ele valerá o dinheiro gasto.



10 The Last Remnant

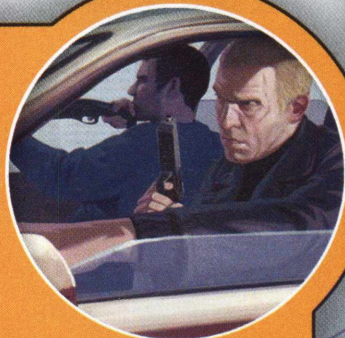
Plataformas: X360/PS3
Produção: Square Enix **Gênero:** RPG
Previsão: Final do ano

Por ser da Square Enix, podemos esperar um excelente RPG com *The Last Remnant*. Há muito tempo, o mundo era repleto de Remnants – misteriosos artefatos de uma antiga civilização. Com o tempo, o poder deles interferiu no equilíbrio do planeta. As batalhas são tirar o fôlego e trazem centenas de inimigos ao mesmo tempo na tela, além de uma boa jogabilidade.

09 Gran Theft Auto IV

Plataformas: PS3/X360
Produção: Rockstar
Gênero: Ação
Previsão: Primeiro semestre

GTA IV promete parecer com um filme de ação repleto de cenas com tiros e explosões



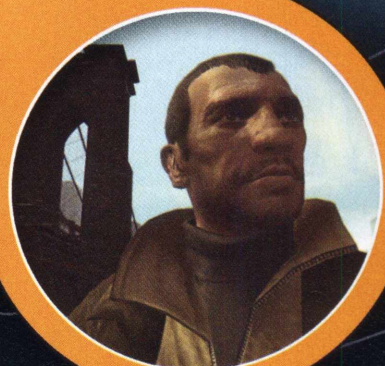
Para muitos fãs, *GTA III* é o melhor jogo de toda a série, pois não tem o estilo tosco de *Vice City* nem o tom sépia de *San Andreas*.

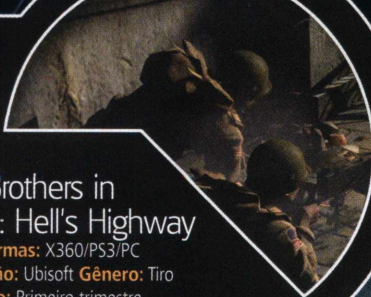
A Rockstar demorou um bocado até anunciar a seqüência do seu melhor game. Mas, pelo que comprovamos, *GTA IV* é uma seqüência que tem tudo para superar seu antecessor. Nas imagens e vídeos vimos, entre outras coisas, a versão estilizada de Nova York, conhecida como Liberty City no game, em detalhes minuciosos e com uma qualidade gráfica impressionante.

A cidade é gigantesca, cheia de prédios, avenidas e becos feitos especialmente para missões novas. Usar a malandragem aqui será fator fundamental para se dar bem, pois os cidadãos serão inteligentes o suficiente para correr atrás de você ou atrapalhá-lo em uma fuga da polícia, por exemplo. Não é algo confirmado, mas os helicópteros podem estar de volta no game.

E para os fãs ardorosos da série, a Rockstar preparou uma edição especial do título. Neste pacote, virão os seguintes itens: o game, uma mala preta (parecida com as que os ladrões de banco usam), um cofre com chave, um CD com a trilha sonora e um livro com as artes originais do game. Essa edição, obviamente, será limitada.

Niko Bellick tenta vida nova em Liberty City. Mas lá, ele só irá se meter em problemas





11 Brothers in Arms: Hell's Highway

Plataformas: X360/PS3/PC
Produção: Ubisoft **Gênero:** Tiro
Previsão: Primeiro trimestre

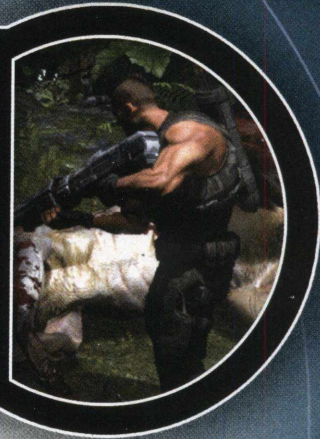
Hell's Highway promete não ser apenas outro jogo de tiro sobre a Segunda Guerra. Aqui, o enredo foca na maior operação de soldados pára-quadristas dos Estados Unidos, que definiu os rumos do conflito. O jogo usa a Unreal Engine 3, garantindo uma física incrivelmente realista para os combates. Praticamente todo o cenário poderá ser destruído com os morteiros e bombas. Assim, você terá poucos lugares para se esconder.



12 Spore

Plataformas: PC/DS **Produção:** Electronic Arts
Gênero: Simulador **Previsão:** Final do ano

Faz tempo que a EA promete *Spore* para PC e parece que, em 2008, ele finalmente será lançado. Depois de alguns anos de espera, a Maxis e a EA juram de pé junto que o game será lançado e prometem uma versão para DS. Será que agora poderemos criar o nosso próprio universo, ver nossas criaturas nascendo, crescendo, evoluindo e trocando experiências com animais de outros usuários da internet? Esperamos que sim.



13 Tom Clancy's End War

Plataformas: X360/PS3/PSP/DS **Produção:** Ubisoft
Gênero: Estratégia **Previsão:** Primeiro trimestre

Com direção de Michael de Plater (de *Spartan*), o novo game da franquia *Tom Clancy* promete. Em 2020, a União Européia e os EUA se unem contra a Rússia, que se voltará contra o eixo do bem. Em *End War*, os jogadores podem ser dos exércitos europeu, americano ou russo para participar de batalhas massivas via multiplayer. Há a possibilidade de jogar por comandos de voz e de organizar suas tropas para lutar em diferentes terrenos e cidades ao redor do mundo.



14 Dead Space

Plataformas: PS3/X360
Produção: Electronic Arts **Gênero:** Ação
Previsão: Final do ano

Assistiu a *Alien*, *O Oitavo Passageiro*? Aquele clima de survival horror em uma nave deserta e dominada por algo desconhecido? Em *Dead Space*, você é Isaac Clarke, um engenheiro espacial com a simples missão de consertar o sistema de uma espaçonave mineradora nos confins do universo. O jogo é de ação em terceira pessoa e fará com que você reveja seus conceitos sobre terror.



15 Smash Bros. Brawl

Plataforma: Wii **Produção:** Nintendo
Gênero: Luta **Previsão:** Fevereiro

A terceira edição do game que promove a pancadaria entre os personagens da Nintendo não foge muito da receita original, mas agrega diversos ingredientes novos à mistura na tentativa de criar uma experiência inédita para os fãs. Além da óbvia inclusão de arenas, itens e personagens novos – inclusive alguns de séries multiplataforma, como *Solid Snake* e *Sonic* –, o game traz ainda uma grande variedade de modos de jogo e recursos que ficaram de fora das versões anteriores, como um editor de arenas e a possibilidade de disputar lutas online via Nintendo Wi-Fi Connection.

Em termos de jogabilidade, *Super Smash Bros. Brawl* se diferencia dos demais por duas razões. A primeira é a possibilidade de jogar com quatro configurações de controle: Wii Remote, Wii Remote e Nunchuk, Classic Controller ou joystick de GameCube. A segunda razão é um item chamado Smash Ball, que possibilita o uso da habilidade suprema de cada personagem, o Final Smash.

O site oficial (smashbros.com) é atualizado por Masahiro Sakurai, o produtor do game, que revela um novo detalhe a cada dia – o suficiente para manter os fãs acessando o endereço até a data de lançamento: dia 10 de fevereiro de 2008.

Depois de muito saltitar por aí, agora, Mario quer dar porrada em todo o mundo





16 Ninja Gaiden 2

Plataforma: X360 Produção: Tecmo
Gênero: Ação Previsão: Final do ano

A seqüência do sucesso da Team Ninja coloca Ryu Hayabusa em novos perigos e mostra que a Tecmo não desistirá da franquia criada na década de 80 tão cedo. O ninja volta com um visual renovado, de acordo com o poder dos consoles atuais. Isto também permite batalhas mais intensas, com muitos inimigos ao mesmo tempo na tela e muito sangue derramado.

Utilizando espadas, nunchakus e kamás (foices), os adversários (e seus pedaços) voam pela tela enquanto Ryu faz uma performance digna de dublê de

Monstros aterrorizantes não serão páreo para o ninja Ryu Hayabusa. Porrada neles!

Ryu está ainda mais forte. Com alguns golpes, ele pode esfacelar os adversários

Hollywood. As acrobacias não exigirão muita habilidade no controle, já que a Tecmo deixou claro que quer criar um modo mais simples para os jogadores. Mas a dificuldade do game manterá a tradição da série – para termina-lo, você deverá suar a camisa.

Em *Ninja Gaiden 2*, sua missão será vingar a honra do seu clã ninja e evitar a extinção da raça humana. Ou seja, nada muito original. O título roda em uma engine nova, que permite uma visão de combate nunca antes explorada. Visão essa que abusa dos ângulos iguais aos do filme de ação. Você ficará de boca aberta ao ver a quantidade gigantesca de sangue que espirra na tela. Com lançamento para o final do ano, *Ninja Gaiden 2* é uma das principais promessas de games de ação para 2008.



17 Alone in the Dark: Near Death Investigation

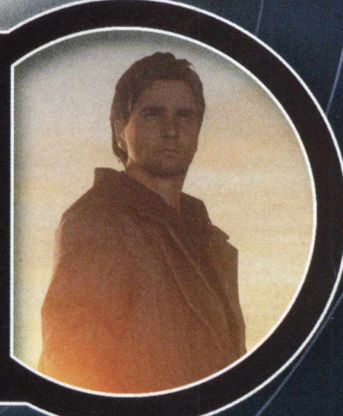
Plataformas: PC/PS2/PS3/X360
Produção: Atari Gênero: Survival horror
Previsão: Final do ano

Muito antes de *Resident Evil*, a série *Alone in the Dark* já assustava o mundo todo. Em *Near Death Investigation*, o tema explorado é a vida após a morte (trocando em miúdos: espíritos), e o cenário é o Central Park de Nova York. O game será dividido em capítulos de 30 minutos e a física utiliza a tecnologia Havok 3.0, que cria ambientes realistas e com uma qualidade impressionante.

18 Alan Wake

Plataformas: PC/X360 Produção: Microsoft Game St.
Gênero: Ação Previsão: Março

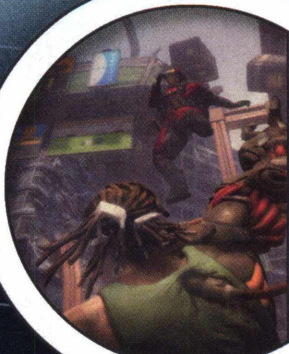
Alan Wake, um escritor de livros de terror, se vê perdido em meio a uma Washington decadente, onde tenta superar a perda de sua noiva. Ele deve usar sua sagacidade para evitar cair em um pesadelo constante. Um jogo de ação cheio de suspense, puzzles, combates alucinantes e um enredo rebuscado. Foi prometido para sair junto com o X360, mas a produtora está nos enrolando...



19 Sega Superstar Tennis

Plataformas: PS2/PS3/DS/Wii/X360
Produção: Sega Gênero: Esporte
Previsão: Março

Um ótimo jogo de tênis multiplataforma cujo diferencial fica por conta dos 15 personagens carimbados da Sega e pela jogatina online que o Xbox 360 e o PS3 oferecem. As quadras são baseadas em jogos clássicos da produtora como *Sonic* e *Samba de Amigo*. Boa opção para quem sente saudade do bom e velho *Virtua Tennis*.



20 Bionic Commando

Plataformas: PC/PS3/X360 Produção: Capcom
Gênero: Aventura Previsão: Final do ano

Desenvolvido nos estúdios da GRIN, em Estocolmo, Suécia, *Bionic Commando* é mais um game de franquia antiga que ganhou repaginação para os consoles da atual geração. O enredo ainda é obscuro. Sabe-se apenas que o herói, Nathan, está preso e que isso pode ser obra de um grupo terrorista. Com imagens bastante interessantes, esta aventura de ficção científica pode surpreender os fãs do gênero.

21 Silent Hill 5

Plataforma: PS3 **Produção:** Konami
Gênero: Survival horror
Previsão: Segundo semestre

Um pai viúvo. Um balconista que perdeu seu grande amor. Uma garota em busca de seu passado. Um fotógrafo preso em um quarto. Um caminhoneiro perdido em meio à névoa. O que essas pessoas têm em comum? Todas são as principais personagens da franquia de terror psicológico mais aterrorizante dos games: *Silent Hill*.

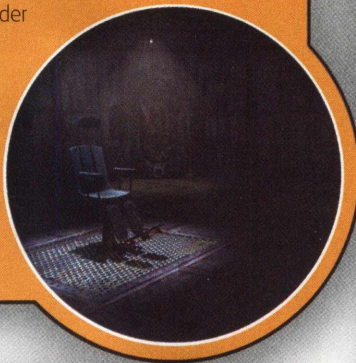
Na quinta versão do jogo, você será um veterano de guerra chamado Alex Shepherd que, após sofrer um acidente, começa a ter visões. Em uma delas, ele vê seu irmão menor, Joshua, em apuros. Alex decide voltar para sua cidade natal, Glen, e descobre que seu pai e seu irmão sumiram e sua mãe encontra-se em estado catatônico. Resta saber qual a conexão entre as cidades e se o jogo será ambientado em Silent Hill ou em Glen.

Uma das grandes novidades será a utilização do poder de processamento dos consoles, que será usado para modificar o ambiente em tempo real, garantindo bons sustos. A iluminação também terá importância dentro dos ambientes fechados – os rumores apontam para a existência de monstruosidades que só aparecerão quando você colocar a lanterna na cara delas. Vale lembrar, também, que a produção do game é americana, diferentemente das outras versões.

Os ambientes serão feitos para deixar o jogador com medo, muito medo



Ninguém pode ajudá-lo no escuro. Resta correr para salvar sua preciosa vida



22 Super Mario Stadium Baseball

Plataforma: Wii **Produção:** Nintendo
Gênero: Esporte **Previsão:** 2008

Wii Sports inovou no conceito de interação com o jogador e não demorou muito para que os games utilizassem este conceito. E nada mais justo que Mario ganhasse seu próprio jogo de beisebol, que conta com a presença ilustre de outras personalidades da Nintendo. É bom você já ir treinando os seus reflexos, pois o game exigirá bom tempo de resposta e uma boa mira.

23 Endless Ocean

Plataformas: DS/Wii **Produção:** Nintendo
Gênero: Simulador **Previsão:** Primeiro semestre

Endless Ocean é um simulador de mergulho. Simples assim, sem objetivos, sem final, mas com um visual inacreditável do fundo do mar.

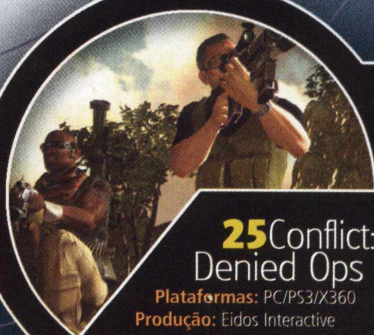
Uma das notas da Famitsu (revista especializada em games japonesa) para a experiência inovadora do game foi 10. Portanto, é bom você prestar mais atenção neste título, que promete inovar o conceito de simulação aquática no Wii.



24 Viking: Battle of Asgard

Plataformas: PS3/X360 **Produção:** Sega
Gênero: Ação **Previsão:** Primeiro trimestre

Em *Viking: Battle of Asgard*, o jogador assume o papel de Skarin, um campeão dos deuses nórdicos de Midgard (o plano terreno), e deve impedir que Hel (a deusa que comanda o mundo dos mortos) traga o Ragnarök (fim do mundo) para destruir a humanidade. Qualquer semelhança com a jogabilidade de *Beowulf* não será mera coincidência. Mas a Sega está investindo pesado no game...



25 Conflict: Denied Ops

Plataformas: PC/PS3/X360
Produção: Eidos Interactive
Gênero: Tiro **Previsão:** Final do ano

Você terá que comandar um grupo de elite treinado para realizar operações especiais. Na mesma linha de *Army of Two*, no qual você controla dois personagens ao mesmo tempo, *Denied Ops* dispõe de controles bastante intuitivos para criar ataques organizados e apresenta interação total com o cenário.

26 Battlefield: Bad Company

Plataformas: PS3/X360 **Produção:** Electronic Arts
Gênero: Tiro **Previsão:** Fevereiro

Junte-se a um grupo de soldados renegados no meio das linhas inimigas. *Bad Company* usa uma mecânica bastante ágil perto dos outros games de tiro em primeira que existem por aí. A EA anunciou em um trailer no início de 2007 que tudo o que se encontra dentro dos cenários pode ser destruído com bombas e granadas. Por conta disso, se esconder dentro de prédios e casas pode acabar não sendo a melhor das idéias.



27 LEGO Batman The Videogame

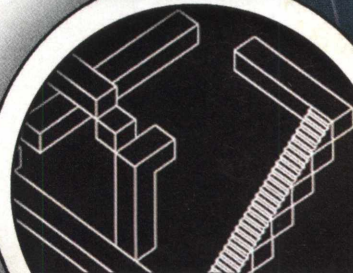
Plataformas: DS/PC/PS2/PS3/PSP/Wii/X360
Produção: Warner Bros. Interactive
Gênero: Ação **Previsão:** Final do ano

Depois de *LEGO Star Wars*, um verdadeiro sucesso pelas plataformas que passou, a onda agora é fazer games dos famosos blocos de plástico com personagens conhecidos mundialmente. Um deles, ou melhor, dois estarão na versão de *Batman*: o homem-morcego e Robin, que deverão enfrentar o Coringa e outros vilões de Gotham.

28 LEGO Indiana Jones

Plataformas: DS/PC/PS2/PS3/PSP/Wii/X360
Produção: Warner Bros. Interactive
Gênero: Ação **Previsão:** Final do ano

Do outro lado, Indiana Jones também ficou todo quadrado na versão LEGO do seu game. A história do jogo irá rever o roteiro dos três filmes (e talvez do quarto que está em produção). As situações em que o herói se encontrará serão engraçadas, dignas de comédia pastelão. Esperamos poder ver a cena clássica da bola gigante que rola para cima do velho Indy...



30 Echocrome

Plataformas: PS3/PSP
Produção: SCE
Gênero: Puzzle
Previsão: 2008

Anunciado na E3 de 2007, *Echocrome* causou diferentes reações no público presente, pois é um game que ninguém nunca viu. Você controla um boneco que caminha pelo cenário e deve movimentar a câmera fazendo com que os buracos desapareçam da sua visão. E, ainda, o jogo é todo em preto-e-branco.

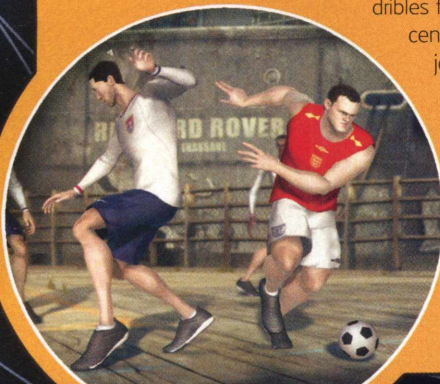
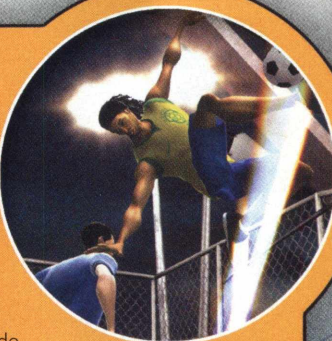
29 Fifa Street 3

Plataformas: PS3/X360
Produção: EA Canada
Gênero: Esporte
Previsão: Fevereiro

Os jogadores de futebol terão poderes dos heróis dos gibis para marcar gols

Ronaldinho Gaúcho e sua trupe estão de volta em *Fifa Street 3*. Como nos títulos anteriores, o game que abusa de dribles nada convencionais e das jogadas de tirar o fôlego. Não há faltas e a bola não sai de campo. O visual mudou bastante, pois a EA optou por deixar os personagens com um traço caricato, com jogadores de braços longos e peitoral grande. O novo estilo permitiu que os atletas tivessem habilidades sobre-humanas, podendo saltar incríveis alturas para cabecear e dar chutes poderosos. Além disso, centenas de dribles foram adicionados e a interação com o cenário também será maior. A promessa é que o jogo seja muito divertido para todos os fãs de futebol, ainda mais no modo online, que reserva boas surpresas.

Tentaram deixar Ronaldinho mais bonito, mas este é um trabalho quase impossível



31 Borderlands

Plataformas: X360/PS3/PC
Produção: 2K Games **Gênero:** Tiro
Previsão: Final do ano

Conhecida pela série *Brothers in Arms*, a alemã Gearbox Software criou *Borderlands*. O game se passa em um lugar onde você não gostaria nem de chegar perto: Pandora, conhecida como a pior parte do planeta. Só os mais corajosos ou com um motivo realmente plausível se arriscam por estas bandas. Outro ponto importante: existem mais de 600 mil armas diferentes que podem ser modificadas no game – um arsenal e tanto. Se você procura por dificuldade, este é o seu jogo.



32 Chronicles of Riddick Assault on Dark Athena

Plataformas: PS3/X360 **Produção:** Vivendi Games
Gênero: Tiro **Previsão:** Final do ano

Riddick, o anti-herói interpretado nos cinemas por Vin Diesel, está de volta. Nesta nova aventura, ele deve usar suas habilidades para escapar, novamente, da mais segura prisão da galáxia, tudo isso em primeira pessoa. Não sobrarão inimigos controlados pela excelente Inteligência Artificial para contar história, pois Riddick conta com um arsenal e tanto.

33 Devil May Cry 4

Plataformas: X360/PS3/PC **Produção:** Capcom
Gênero: Ação **Previsão:** Fevereiro

Devil May Cry 4 é a sequência direta do segundo jogo da série (*DMC 3* é um prólogo da história). Nele, você controla Nero, um membro da ordem secreta e inimigo mortal de Dante. Fisicamente, Nero se parece muito com o seu oponente: suas armas são a pistola "Blue Rose" e a mão demoníaca Devil Bringer. Novos personagens foram incluídos e existe um boato de que você poderá jogar com o próprio Dante.



34 Dead Island

Plataformas: PC/X360
Produção: Techland
Gênero: Tiro
Previsão: Final do ano

Uma ilha repleta de zumbis famintos por cérebro humano? Sim! Isto é *Dead Island*. Imagine ter que escapar de zumbis em uma ilha cheia de mistérios e perigos enquanto procura por sua mulher desaparecida. A ilha permitirá que o jogador tome qualquer decisão para escapar da morte, usando recursos do ambiente para sobreviver.



35 Killzone 2

Plataforma: PS3 **Produção:** SCE Europe
Gênero: Tiro **Previsão:** Março

Depois de dois anos de espera, a Sony lançou um vídeo em tempo real de *Killzone* na E3 2007. Ninguém acreditava que o jogo realmente fosse lançado depois do papelão na E3 2005, quando foi dito que um vídeo em CG era o game rodando em tempo real. Mas a produtora se superou em todos os quesitos. O novo vídeo mostra cenas com efeitos de luz surpreendentes apesar dos gráficos um pouco simples. Assim como em *Call of Duty*, *Killzone 2* usa um sistema de energia em que não há marcadores de vida, ou seja, conforme você é atingido, sua visão começa a ficar turva até você morrer. As armas e os personagens estão muito mais detalhados, mas aquém do visto no primeiro vídeo. Pelo menos, ação ininterrupta é o que não faltará no novo *Killzone 2*.

O visual é inferior ao do primeiro vídeo, mas o game traz muitos efeitos especiais



Você nunca viu tantas explosões e tiros ao mesmo tempo como você verá em Killzone 2



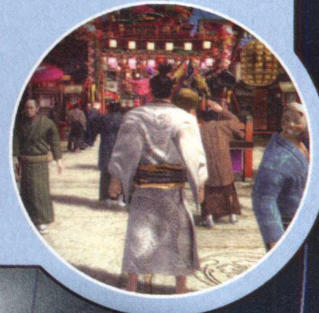
36 Yakuza 3

Plataforma: PS3 **Produção:** Sega
Gênero: Aventura **Previsão:** Segundo semestre

Longe de ser uma seqüência dos games anteriores, *Yakuza 3* é ambientado no Japão feudal. Nesta época histórica, você controlará Kazumanosuke Kiryu, o guardião da vila de Gion. Ninguém sabia, no entanto, é que, na verdade, você é o lendário samurai Miyamoto Musashi. O dilema começa quando ele é contratado por uma garota que desconhece sua identidade verdadeira para matar Musashi. Ou seja, você mesmo! A jogabilidade dá um show à parte. No game, você poderá aprender os movimentos de luta ao simplesmente observar a natureza (como os antigos samurais faziam). Desse modo, um tigre pode ensinar um golpe que utiliza um soco e um urso pode ensinar um agarrão, por exemplo. Se for tão bom quanto os dois games anteriores, *Yakuza 3* já é um clássico.

Os ambientes oferecerão muita interação. Será possível comprar frutas e remédios nas tendas

No controle do lendário samurai Musashi, você terá que descobrir por que querem matá-lo



37 Indiana Jones

Plataformas: DS/PS2/PS3/X360
Produção: LucasArts
Gênero: Aventura
Previsão: Primeiro semestre

O novo game da LucasArts ainda é um mistério. O que se sabe é que a história será baseada no próximo filme de Indiana Jones, escrito e dirigido por Steven Spielberg e George Lucas. Acreditamos, no entanto, que veremos cenas dos episódios antigos. A produtora promete usar um sistema de Inteligência Artificial e de física inovadores. Estamos doidos para ver o filme e jogar o game.

38 The Agency

Plataformas: PC/PS3
Produção: Sony Online Entertainment **Gênero:** MMO
Previsão: Segundo semestre

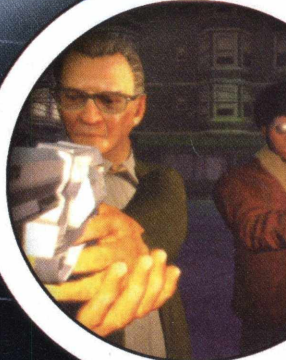
Um jogo, no mínimo, diferente. Imagine um multiplayer massivo focado apenas nos tiroteios. Em *The Agency*, você deverá escolher para lutar ao lado dos espíões, que usam técnicas furtivas para atacar, ou dos mercenários, que preferem atacar sem piedade. O objetivo aqui é sempre evoluir seu personagem e fazê-lo crescer na hierarquia do game.



39 Haze

Plataformas: PC/PS3/X360
Produção: Ubisoft **Gênero:** Tiro
Previsão: Primeiro semestre

Jake Carpenter, o personagem principal de *Haze*, deve eliminar alguns agentes de um exército particular, que usam uma droga chamada Néctar em excesso. Este entorpecente faz com que seu usuário fique mais ágil e mais forte. Quando tomado em excesso, no entanto, as pessoas perdem o controle e começam a cometer atrocidades. E é aí que você entra em combate.



40 Hei\$t

Plataformas: PC/PS3/X360 **Produção:** Codemasters
Gênero: Ação **Previsão:** Janeiro

Nada de mocinhos neste jogo. O objetivo em *Hei\$t* é tomar o controle de uma cidade fictícia usando todos os artifícios que você puder. Por isso, armas com bastante poder de destruição, policiais corruptos e outros recursos ilícitos darão as caras por aqui. Perseguições de carro também serão inevitáveis e, com isso, acidentes espetaculares e caos nas ruas. Mais uma vez, bem-vindo à vida bandida.

41 Midnight Club: Los Angeles

Plataformas: PS3/X360 **Produção:** Rockstar
Gênero: Corrida **Previsão:** Primeiro Semestre

As corridas clandestinas poderão ocorrer a qualquer hora do dia ou da noite

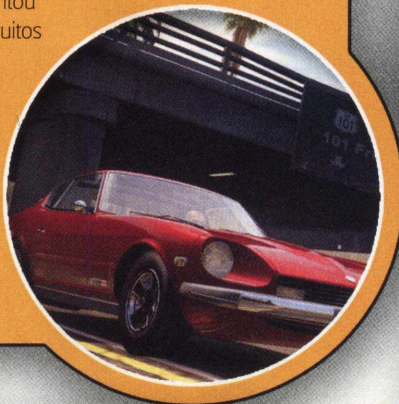
Depois de Tóquio, Londres, Paris e algumas cidades dos Estados Unidos, é novamente a vez de Los Angeles sediar os rachas da série de corridas clandestinas, o que não ocorria desde o segundo *Midnight Club*.

Ao contrário da franquia concorrente, *Need for Speed*, *Midnight Club: Los Angeles* quase não possui load times toda a vez que você entra em uma corrida e seus menus foram simplificados. Agora, o jogador sempre poderá acessar o menu principal em qualquer parte do jogo. Quando a corrida termina, você saberá a sua colocação e quanto dinheiro ganhou em uma pequena janela que aparecerá na tela.

Por falar em dinheiro, você terá muito no que gastar suas economias.

O número de acessórios para tunar seu carro aumentou consideravelmente. Fora isso, você ainda ganhará muitos pontos de reputação com um carro bacana, o que permite desbloquear novos oponentes, veículos, eventos e muito mais. Os carros estão com mais detalhes que nas versões anteriores da franquia e a qualidade gráfica, em geral, também melhorou, fazendo o game parecer com *GTA IV*. E *Need for Speed* que se cuide

São centenas de veículos diferentes para comprar, modificar e sair queimando pneu



42 The Club

Plataformas: PC/PS3/X360
Produção: Sega **Gênero:** Ação
Previsão: Fevereiro

Imagine um Clube da Luta ainda mais hardcore que o original mostrado no filme. Neste clube, diversas pessoas se encontram para testar quem é capaz de ficar vivo por mais tempo no meio do fogo cruzado. Todos os tipos de armas são permitidos dentro dessa espécie de arena e você terá a opção de escolher um entre sete personagens com diferentes características. O controle é intuitivo e ágil e as partidas online são o grande foco aqui.

43 God of War: Chains of Olympus

Plataforma: PSP **Produção:** SCE
Gênero: Ação **Previsão:** Segundo semestre

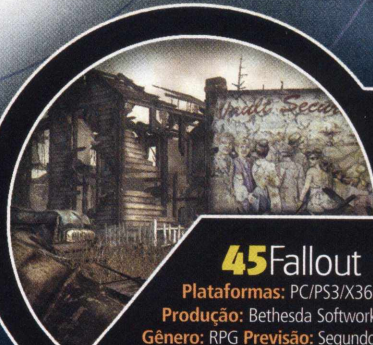
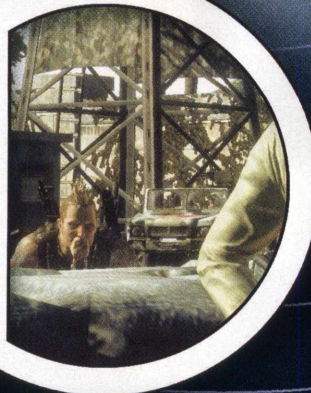
Muito antes do primeiro *God of War*, Kratos matou sua esposa e sua filha e, perante Ares, o deus da guerra, teve que mostrar seu valor e servir aos deuses do Olimpo. Isso será contado em *Chains of Olympus*. Com gráficos detalhados – é possível ver até oscilação de humor no rosto do espartano –, *God of War: Chain of Olympus* vem para dar uma nova cara ao portátil da Sony e uma chance para vencer o DS.



44 Mercenaries 2: World in Flames

Plataformas: PC/PS2/PS3/X360 **Produção:** EA
Gênero: Tiro **Previsão:** Abril

Mercenaries 2 usa a mesma fórmula de *GTA*, ou seja, você deve realizar missões em um mapa gigantesco. Longe de ser um jogo politicamente correto, você controla um mercenário que trabalha por contratos. Para isso, você contará com a mais mortal tecnologia bélica, com armas de grosso calibre até satélites de última geração.



45 Fallout 3

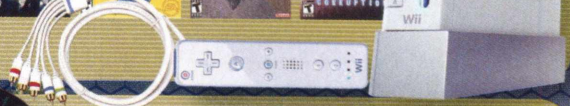
Plataformas: PC/PS3/X360
Produção: Bethesda Softworks
Gênero: RPG **Previsão:** Segundo semestre

Fallout 3 é ambientado em um mundo pós-apocalíptico no século 22. O primeiro contato com o personagem principal é exatamente o momento em que ele é concebido. Sua mãe morre no parto e você é criado em uma caverna. O game utiliza a tecnologia gráfica (melhorada) de *Oblivion* e existem dois sistemas de batalhas: tempo real ou V.A.T.S., que permite pausar o jogo e escolher os alvos.

Muito mais diversão no seu Natal

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)



Diners Club
Internacional®



Imagens ilustrativas - *sujeito aprovação de crédito junto ao financeiro c/ juros



46 Army of Two

Plataformas: PS3/X360
Produção: Electronic Arts
Gênero: Tiro
Previsão: Primeiro semestre

Army of Two é um jogo de tiro em terceira pessoa que foge do convencional. Nele, é impossível jogar sozinho. Você deverá sempre contar com a ajuda de um parceiro, que pode ser um amigo ou a Inteligência Artificial do game, para enfrentar inimigos e atravessar obstáculos. É ideal para quem gosta de planejar estratégias de invasão de bunkers e outras táticas de guerra.



47 Star Wars: The Force Unleashed

Plataformas: DS/PS2/PS3/PSP/Wii/X360
Produção: LucasArts **Gênero:** Ação **Previsão:** Abril

The Force Unleashed ocorre na época em que Darth Vader torna-se um Sith e tem que treinar um aprendiz para um dia substituí-lo. No trailer, a primeira cena é do aprendiz derrubando uma nave imperial usando apenas o lado negro da Força. Gráficos exuberantes e uma jogabilidade para Jedi nenhum botar defeito completam este primor multiplataforma da LucasArts.



48 Condemned 2 Bloodshot

Plataforma: PS3/X360 **Produção:** Sega
Gênero: Ação **Previsão:** Primeiro semestre

Em *Condemned 2 Bloodshot*, você assume o papel de Ethan Thomas, ex-investigador da divisão de crimes seriais, que foi chamado de volta à ativa para investigar o desaparecimento de seu antigo parceiro. Em meio a puzzles bem elaborados e conflitos internos, Ethan deve ser o mais frio e calculista possível para resolver esse mistério, que só é a ponta para outros maiores ainda.



49 Left 4 Dead

Plataformas: PC/X360
Produção: Turtle Rock Studios
Gênero: Ação **Previsão:** Março

Os co-criadores de *Counter-Strike* acertaram a mão neste lançamento para PC e X360. Nele, você faz parte de quatro sobreviventes em um mundo repleto de zumbis que têm que lutar contra uma epidemia. Quatro jogadores devem trabalhar para terminar cada fase do jogo, dividindo munição e salvando uns aos outros quando os monstros estiverem em vantagem.



50 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Plataforma: PS3 **Produção:** Konami
Gênero: Ação **Previsão:** Segundo semestre

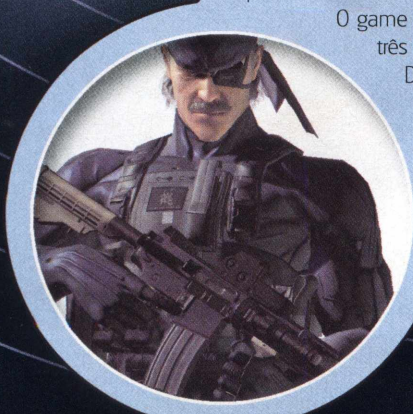
O primeiro *Metal Gear* para o PS3. Isso já é motivo suficiente para você comprar o game. Se você teve a oportunidade de assistir ao vídeo mostrado na E3 2007, já pode somar outro motivo para coçar o bolso.

Guns of Patriots mostra um nível gráfico de realismo que beira à perfeição e Hideo Kojima, o produtor, prometeu uma jogabilidade que estará um passo à frente de qualquer outro jogo de ação. Será possível interagir com o cenário, roubar soldados, rolar dentro de barris, camuflar-se em tempo real, etc. Ambientado em 2014, quatro anos após o "incidente de Manhattan" (evento que desencadeou os acontecimentos de *MGS 2*), *Metal Gear Solid 4* acontece quando companhias militares privadas dominam o mundo e a nanotecnologia é cada vez mais proeminente.

O game tomará lugar em cinco localidades do planeta. Até agora apenas três foram confirmadas: América do Sul, Oriente Médio e Leste Europeu. Dessa vez, Solid Snake, que foi chamado por Roy Campbell para exterminar Liquid Ocellot, que, por sua vez, deseja criar a Outer Heaven, o "país dos soldados livres".

O principal equipamento de Snake é o Snake Eye, um tapa-olho que permite a ele ter acesso a informações de satélites e verificar grandes perímetros.

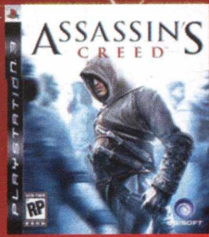
Snake pode estar velho, mas continua durão em seu último game. Não vale chorar no final



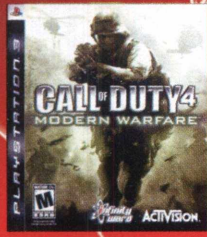
LANÇAMENTOS
MÊS DE DEZEMBRO



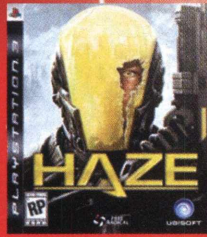
FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - ESTOQUES LIMITADO - PREÇOS SUJEITOS À VARIACÃO CAMBIAL - PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ FINAL DO ESTOQUE



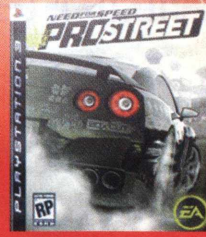
assassins creed



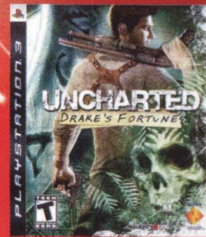
call of duty 4
modern warfare



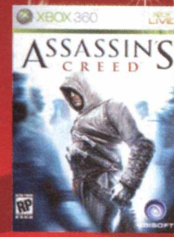
haze



need for speed
pro street



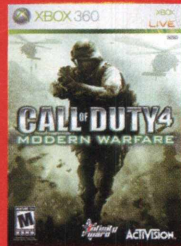
uncharted
drake's fortune



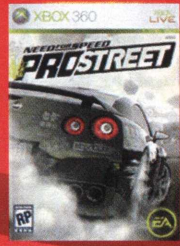
assassins
creed



blacksite
area 51



call of duty 4
modern warfare



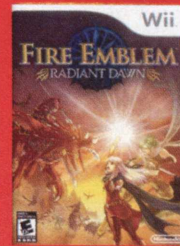
need for speed
pro street



the orange
box



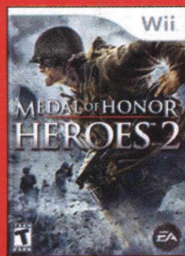
dragon ball z
budokai tenkaichi



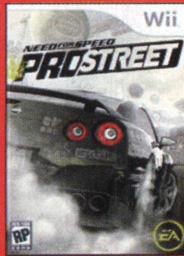
fire emblem
radiant dawn



mario & sonic
at olympic games



medal of honor
heroes 2



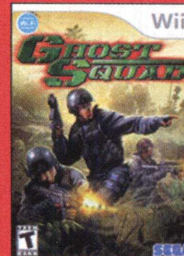
need for speed
pro street



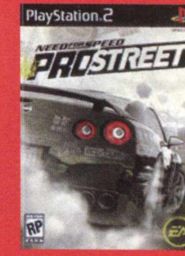
resident evil
umbrella
chronicles



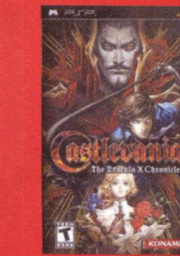
super mario
galaxy



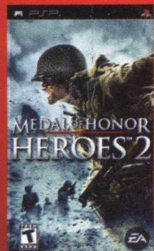
ghost squad



need for speed
pro street



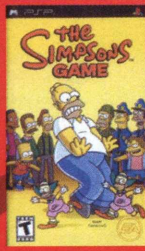
castlevania
dracula x



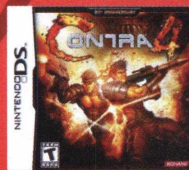
medal of honor
heroes 2



silent hill
origins



the simpsons
game



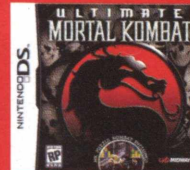
contra 4



star wars
the complete saga



the simpsons
game



ultimate
mortal kombat

Televendas (11)

Tudo em **3x** sem juros

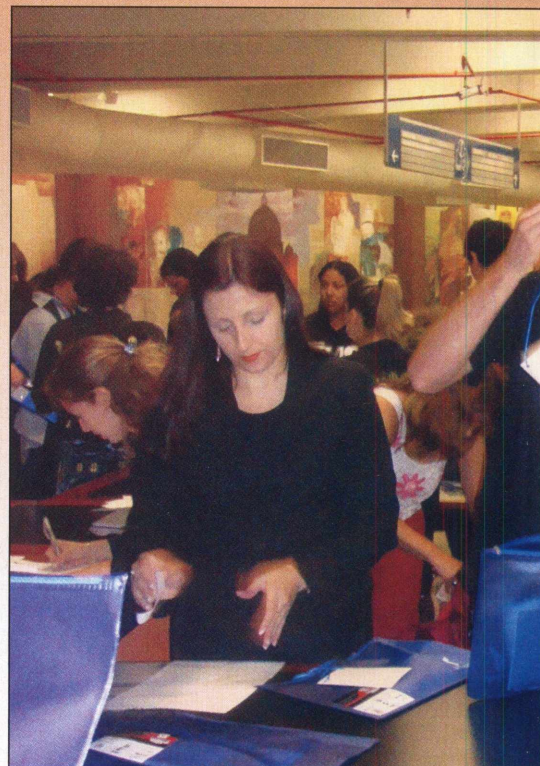
3825-7600

Enfim, a Sony no Brasil

No SBGames, a "GDC nacional", fabricante do PlayStation anuncia apoio à produção de games tupiniquim



A fila para entrar na palestra da Sony era gigantesca. Todos querendo criar para o PS2



Por THÉO AZEVEDO

Por essa ninguém esperava. Nem mesmo a organização do Simpósio Brasileiro de Jogos de Computador e Entretenimento Digital (ou simplesmente SBGames), que serviu de palco para um anúncio importante da Sony Computer Entertainment of America relacionado ao Brasil. Calma, eu explico: foi em novembro, quando um grupo formado por quatro integrantes da companhia veio a São Leopoldo (RS), onde aconteceu a edição de 2007 do evento, uma espécie de versão tupiniquim da Game Developers Conference, para anunciar um programa de apoio às produtoras e universidades nacionais.

O fato, além de inédito e histórico, é marcante. Afinal, todo mundo sabe que a Sony nunca deu a mínima para o País em termos de videogames – embora, por ironia, o PlayStation 2 seja o console mais popular

por estas bandas. Contudo, segure um pouco a empolgação: o assunto girou apenas em torno do apoio da SCEA ao desenvolvimento de jogos no Brasil; nada foi mencionado sobre a possível comercialização dos integrantes da plataforma da companhia por aqui.

De qualquer maneira, a notícia está longe de ser pouca coisa: Bruno Matzdorf, gerente de suporte para desenvolvimento da SCEA para a América Latina, fez questão de esclarecer: "Por mim, estaríamos apoiando os produtores brasileiros desde o PlayStation 2, mas não estou aqui para pedir desculpas e, sim, para consertar isso". E, para começar do começo, com o perdão da redundância, o alvo da mira é o bom e velho PlayStation 2. Por duas razões: primeiro, porque programar para o PS3 é uma tarefa das mais complexas – a própria Sony admite – e, sendo assim, o antecessor, e até o PSP, serviriam de "escola". Além disso, com a

popularidade crescente do Wii, a companhia aposta no PS2 como um concorrente do fenômeno da Nintendo.

Fator surpresa

A vinda da Sony não estava no script. Foi definida quase que de última hora, tanto que Matzdorf e cia. viajaram para o Sul direto da Argentina, onde estiveram para uma missão com objetivos semelhantes – nossos "hermanos" produzindo jogos; por essa você não esperava, hein? Acontece que o Brasil, além das dimensões geográficas e demográficas, tem uma vantagem estratégica: a comunidade acadêmica é muito ligada à produção, algo que não acontece na Argentina.

Por isso, não é de se admirar que o auditório Padre Werner, na Unisinos, universidade que sediou o SBGames 2007, tenha recebido o maior público do evento para a palestra de Matzdorf, intitulada "Incubation of Developers in



Os palestrantes tentaram ajudar os participantes a ter novas idéias para games nacionais



Segundo a organização do evento, o número de inscritos superou as expectativas



Muitos estudantes e entusiastas do desenvolvimento de jogos estiveram presentes nas palestras



Latin America". Após apresentar a Sony e falar um pouco sobre as suas atividades, ele foi logo ao que interessava: os detalhes sobre o plano de apoio da companhia.

A Sony quer atuar em duas frentes: junto às instituições de ensino, fornecendo kits de desenvolvimento para que os estudantes possam aprender a programar no PS2 e no PSP, além de abrir espaço para a organização de palestras e até mesmo cursos com funcionários da companhia. Para os produtores, a incubação prevê, inicialmente, acesso ao kit de desenvolvimento do PlayStation 2 e à rede de desenvolvedores da companhia, repleta de informações. "Isso não significa que o incubado fará jogos para nós", destacou Mazdorf.

A comitiva, ao mesmo tempo em que adotou um discurso cauteloso em certos assuntos, como a complexidade em programar para o PlayStation 3 – assunto de grande interesse nas perguntas dos estudantes, professores e membros da

indústria presentes –, fez questão de garantir um clima intimista com todos. "Quero conversar com cada um de vocês. Não fiquem tímidos ou temerosos apenas porque somos da Sony", disse a produtora sênior Sarah Stocker, ligada ao setor de publicação de jogos. Ao final da palestra, a comitiva foi cercada por pessoas que queriam trocar cartões ou simplesmente conversar.

A bola agora está com as produtoras e universidades, mas a Abragames (Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos) também pretende participar, ajudando a Sony a entrar em contato com produtoras nacionais já estabelecidas.

O que importa, antes de mais nada, é que, ainda que de forma inesperada, parece que o Brasil finalmente entrou no mapa da fabricante do PlayStation. Em algum tempo, quem sabe, você poderá jogar um game nacional no seu PS2 ou PSP. O sonho parece mais próximo da realidade.

O apoio da Sony ao Brasil

Quem veio

Bruno Matzdorf, gerente de suporte para desenvolvimento da SCEA

Mark Danks, gerente de suporte de desenvolvimento, que atua na ligação entre a Sony e a academia

Michael Foster, gerente de avaliação de produtos, que trabalha com produtoras terceirizadas

Sarah Stocker, produtora sênior da área de publicação de jogos

Como vai funcionar

Universidades

- Ensinar os estudantes sobre a plataforma PlayStation (PS2, PSP)
- Cursos e palestras com funcionários da Sony
- Fornecer kits de desenvolvimento

Produtoras

- Acesso ao programa de incubação da Sony
- Fornecer kits de desenvolvimento
- Acesso à rede de desenvolvedores da Sony

SBGames mostra um Brasil que faz do seu jeito

Foi-se o tempo dos projetos audaciosos, movidos à paixão, que caracterizaram o desenvolvimento de games no País anos atrás. "Administrar um negócio de jogos é, antes de tudo, administrar uma empresa", disse André Penha, presidente da Abragames, em uma das palestras do SBGames 2007, evento que mostrou as diferentes facetas de um setor que busca alternativas para estabelecer-se no País.

Talvez o audacioso (e adiado) *Taikodom* seja o único remanescente de uma época ousada, em que quase sempre os passos saíam maiores que as pernas. Hoje, os "filões" do mercado são jogos para celulares, advergames e webgames. Nada muito vistoso, mas é o que cabe nos orçamentos apertados de empresas jovens, que precisam de retorno financeiro rápido e não podem se dar ao luxo de errar. Vista dessa forma, a situação parece

ruim, mas está longe disso. O processo de reconhecer o real tamanho do setor fez bem ao Brasil que, hoje, sem queimar etapas, começa a ensaiar – mesmo com projetos que para nós, gamers, não sejam dos mais atraentes – uma certa organização, com menos idealismo e mais pés no chão. O SBGames 2007 foi um reflexo disso e, como evento acadêmico que é, também mostrou a intensa e criativa movimentação em torno dos games enquanto objetos de estudo nas universidades em geral.

O que é o SBGames?

É um evento anual e itinerante que reúne cientistas, artistas, designers, professores e estudantes de universidades, centros de pesquisa e da indústria de jogos, para uma série de tutoriais, palestras, mesas-redondas, painéis, seminários e outras atividades

relacionadas ao setor, inclusive com palestrantes convidados do exterior.

O SBGames aborda basicamente quatro assuntos, chamados de "trilhas": Arte & Design, Indústria, Jogos & Cultura e Computação. Todas as atividades estão relacionadas a uma delas, o que facilita para o visitante escolher a que tem interesse em ver ou participar. Um evento de games sem jogos não dá. Por isso, existe o Festival de Jogos Independentes, voltado para estudantes e que permite o uso apenas de engines não-comerciais.

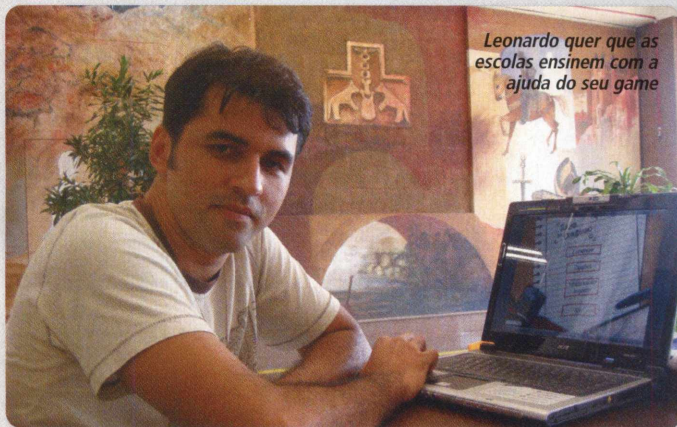
O simpósio começou em 2002, com o nome Wjogos e, desde então, vem mudando e adquirindo novas características ano a ano. A próxima edição acontece em 2008, na cidade de Belo Horizonte.

Nas páginas a seguir, veja o que rolou de mais bacana no evento.

Revolução francesa à baiana

Uma verba de R\$ 140 mil, um grupo de 22 pessoas e uma idéia na cabeça. O dinheiro é da Finep (Financiadora de Estudos e Projetos), o grupo é formado por jovens a partir de 14 anos e a cabeça que teve a idéia é a da professora Lynn Alves. O resultado é *Triade: Igualdade, Fraternidade, Liberdade*, um RPG que vai ensinar sobre a Revolução Francesa.

O duro foi convencer historiadores baianos a colaborarem, já que eles são conservadores, segundo Lynn: "Os historiadores consultados não conseguem admitir que seja possível ensinar história com um game". Coordenados pela professora, os "produtores" são estudantes de graduação e mestrado das mais diversas áreas, como design e história. Previsto para 2008, *Triade* leva o jogador à França do século 18. Gratuito, ele será distribuído nas escolas de Salvador.



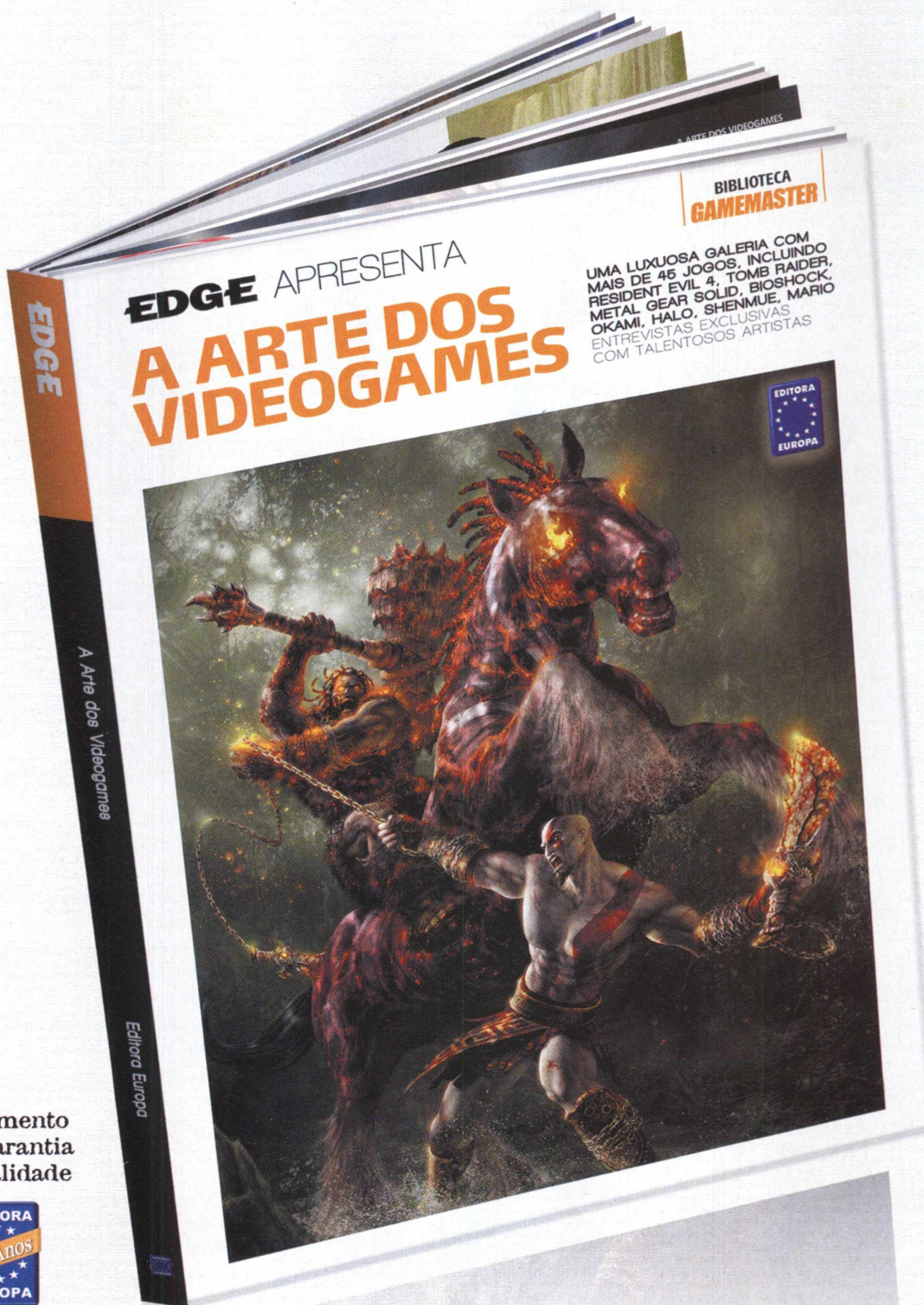
Leonardo quer que as escolas ensinem com a ajuda do seu game

Um game para ensinar a distância

"Gostava de jogos e tive a idéia de unir tecnologia, educação e game. Então, comecei a pensar em um curso parecido com um jogo." Foi assim, nas palavras de Leonardo Costa, 32, que nasceu *A Turma do Claudinho*, um jogo utilizado pelo Senai para ensinar a distância jovens entre 14 e 16 anos. Especializado em Computação Gráfica e Educação a Distância, o designer lidera uma equipe de 12 pessoas responsável pela produção.

Na verdade, originalmente, *A Turma do Claudinho* era para ser uma minissérie, mas a versão em Flash deu tão certo e logo veio a verba da Finep, de R\$ 200 mil, para viabilizar planos maiores. "Como nosso público era jovem, sentimos a necessidade de usar um jogo." O RPG, em Flash, incluía até mesmo rankings online e, para a versão completa, virou um adventure em primeira pessoa com direito a animações filmadas por um elenco de atores reais. *A Turma do Claudinho* já foi empregado para ensinar português, matemática e outras disciplinas a jovens de cinco cidades do interior da Bahia e, com a nova versão, o game será distribuído em escolas do ensino médio.

ISSO QUE É ARTE CONTEMPORÂNEA



Lançamento
com garantia
de qualidade



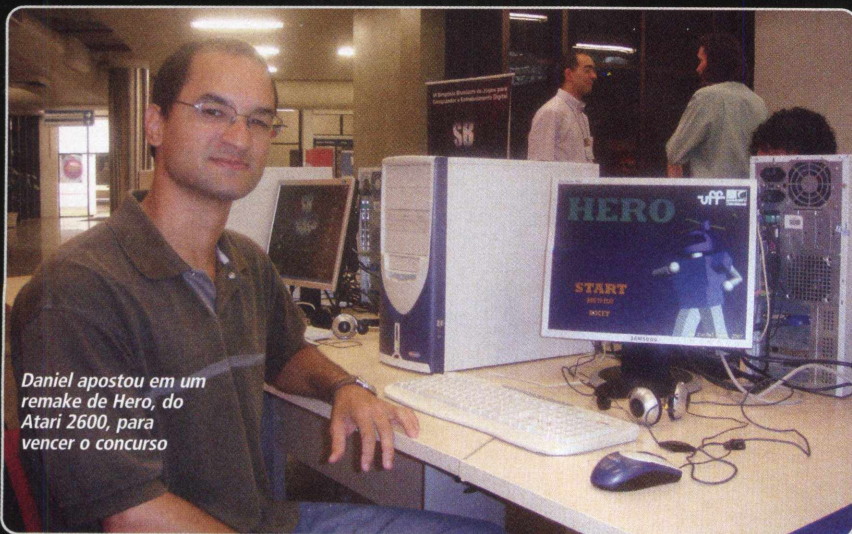
Compre pelo tel. 0800 55 76 67 ou em www.gameblog.com.br

Onde menos é mais

Durante o SBGames 2007, alguns PCs ficavam à disposição dos visitantes no saguão principal, com os títulos inscritos e aprovados no Festival de Jogos Independentes. As regras eram simples: só participam estudantes de graduação e não é permitido o uso de engines comerciais. Este ano, as categorias foram PC e XNA, mas apenas a segunda tinha prêmios ao vencedor, graças ao patrocínio da Microsoft.

Em geral, o nível dos jogos era sofrível, mas tinha coisa bacana, como *Tanks*, que venceu na categoria PC, e *Hero*, que levou o caneco (e os prêmios) no XNA. *Tanks* é uma batalha para quatro jogadores simultâneos, enquanto *Hero* é adaptação 3D do clássico homônimo do Atari. O Festival foi coordenado por Maurício Bammann Gehling, que trabalhou na Southlogic Studios e hoje é professor da Unisinos, e reflete uma realidade do mercado nacional, já que muitas vezes o caminho "independente" é o escolhido por muitos produtores. "Criar com limitações, às vezes, é um exercício mais interessante", diz Gehling.

É uma boa opção, acima de tudo, para quem está começando, como é o caso do autor de *Hero*. Daniel Ribeiro Pires, 26, nasceu em Juiz de Fora, mas mora no Rio de Janeiro, onde faz mestrado em Computação Gráfica. Para treinar programação na plataforma XNA, ele decidiu adaptar *Hero*, processo que levou três meses de trabalho. Curiosamente, Daniel não planeja viver da produção de jogos: "Hoje é uma diversão, mas a minha tese é sobre câmeras 3D e pretendo fazer outros jogos, ainda mais agora que estou motivado por ter vencido o festival".



Daniel apostou em um remake de *Hero*, do Atari 2600, para vencer o concurso

We are the Champignons

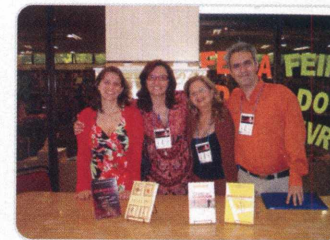
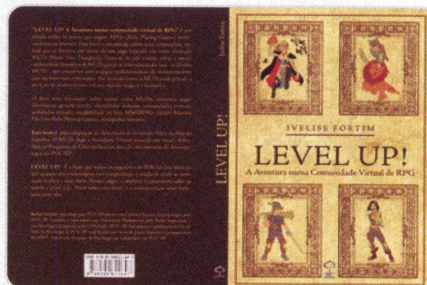
Tudo bem que este game não têm o objetivo de ensinar ninguém com o seu conteúdo, mas ainda assim o grupo Indigente (Interactive Digital Entertainment) merece menção não apenas pelo nome, mas também pelo propósito.

Estudantes de Ciências da Computação da UFBA (Universidade Federal da Bahia) interessados em jogos, os "indigentes" não eram levados a sério por professores e até mesmo pela própria universidade quando surgiram, em 2003. A paixão pelos games, no entanto, falou mais alto e valeu insistir: hoje, o grupo conta com uma sala e até mesmo com um coordenador.

O mais recente projeto da trupe é *We are the Champignons* (sim, é esse mesmo o nome), uma disputa multiplayer entre cogumelos e azeitonas. O campo de batalha é uma pizza e a munição é bastante ketchup.



Os "indigentes" querem fazer jogos bem humorados e muito "temperados"



Você joga, elas escrevem

A literatura sobre jogos ainda é escassa no Brasil, mas, se depender das mulheres, a biblioteca especializada aumentará. No SBGames 2007, dois títulos especializados lançados recentemente se esgotaram num piscar de olhos na livraria da Unisinos. E o mais interessante: ambos foram escritos por mulheres.

Game On

A educadora Filomena Moita, da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), aborda os jogos enquanto uma nova linguagem narrativa em seus livros. Eles são fruto de pesquisas realizadas em Portugal e no Brasil para explicar a jovens, educadores, pais e alunos como os games influenciam a sociedade nos dias atuais.



Level Up!

O título faz referência à frase exibida na maioria dos RPGs, quando o jogador consegue atingir um novo nível de experiência com seu personagem. O livro é um estudo sobre a maior comunidade virtual do Brasil dedicada a um jogo em texto (MUD, ou "Multi User Dungeon"), a Vitória MUD. A obra é uma adaptação da dissertação de mestrado defendida por Ivelise Fortim no Programa de Ciências Sociais, área de concentração de Antropologia, da PUC-SP.

Ivelise estuda o comportamento das comunidades virtuais



O PRIMEIRO GAME ROCK'N'ROLL DO BRASIL

CHEGOU O GAME DO

ROKO-LOKO

PARA

CELULAR!!!

REALIZAÇÃO:

**MARCI
BARALDI**

WWW.MARCIORARALDI.COM.BR

**PLAY
SYSTEMS**

WWW.PLAYSYSTEMS.COM.BR

**ROCK
BRIGADE**

WWW.ROCKBRIGADE.COM.BR

LIGAKI

WWW.LIGAKI.COM.BR

**DU
CARVALHO!**



**ENVIE UM
TORPEDO PARA**

49900

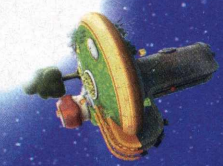
**COM A PALAVRA
"ROKO-LOKO"
E BAIXE O GAME
E WALLPAPERS!**

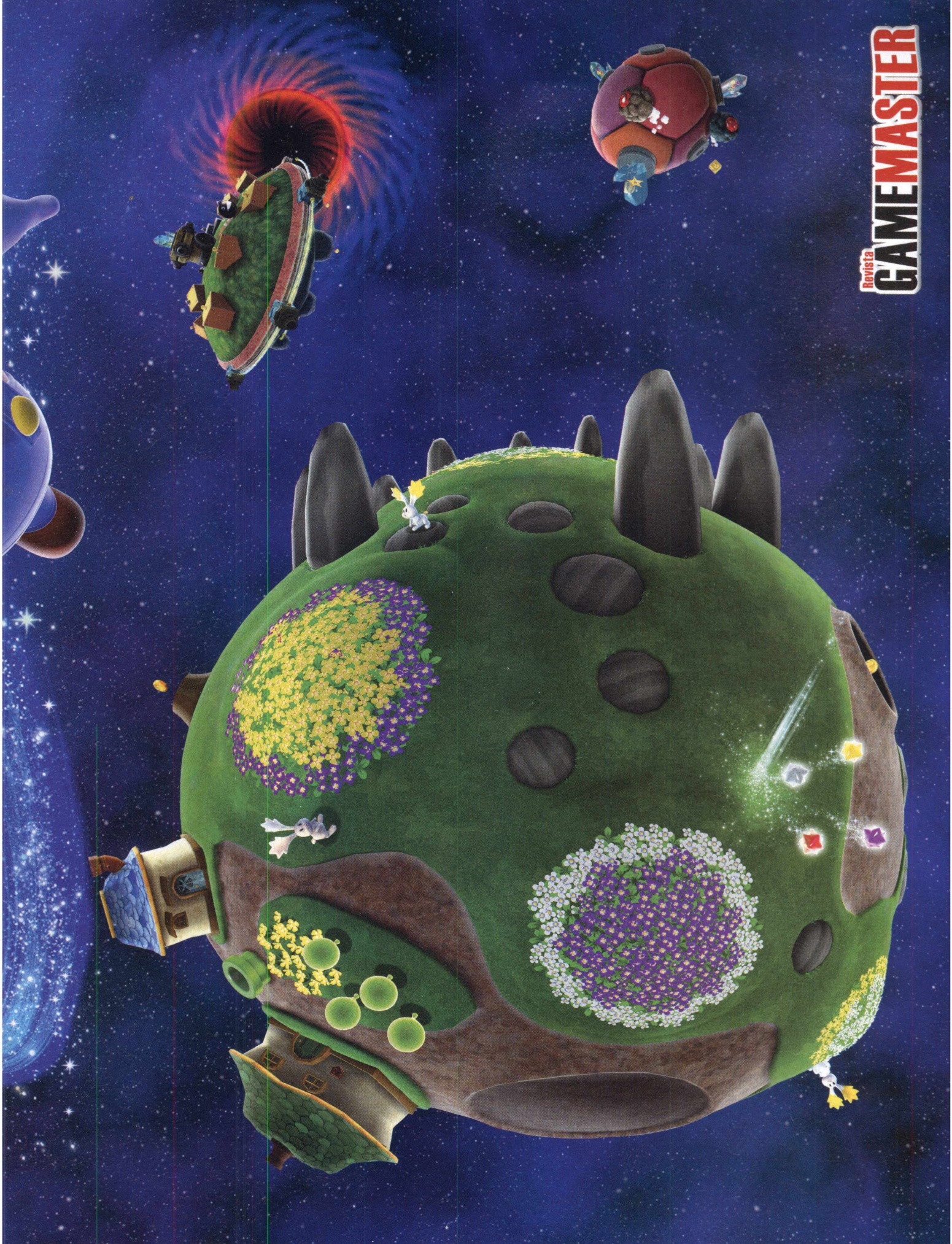
ARTE NOS GAMES

SUPER MARIO GALAXY

Depois de se aventurar em esotos cheios de inimigos, virar um guaxinim e resgatar a princesa Peach um sem-número de vezes, agora é a vez do bigodudo mais querido dos gamers passar uma temporada de férias forçadas nas galáxias regada a muita confusão. Aqui, a gravidade o tentará deixar maluco com desafios que vão além da compreensão. Vai encarar?

Outras ilustrações você encontra em *A Arte dos Videogames*, um livro de 200 páginas que contém belíssimas imagens de mais de 45 jogos. Venda pelos telefones (11) 3038-5050 (São Paulo) e 0800-557667 (outras cidades), ou no site www.europamet.com.br/games.





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.

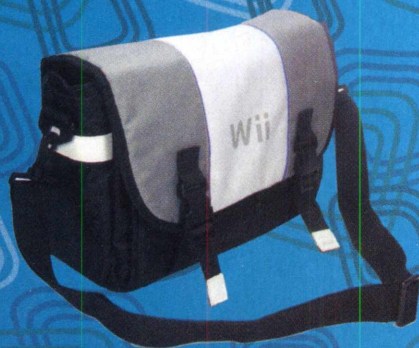
Wii



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



Potência máxima

PCs feitos para jogar games abusam de tecnologia e fazem frente aos consoles

Por GUSTAVO PETRÓ

A grande dúvida dos gamers neste final de ano é a mesma. "Qual videogame eu devo comprar: o Xbox 360, o PlayStation 3 ou o Wii?" Em meio aos novos consoles, muitos esquecem de uma plataforma poderosa que há anos apresenta jogos de todos os tipos: o PC.

Além de ter milhares de games, muitos deles exclusivos, os computadores têm uma vantagem significativa sobre os videogames, pois permitem fazer upgrades para melhorar seu desempenho. Você pode comprar memórias, discos rígidos e placas de vídeo

conforme os lançamentos e manter uma supermáquina em casa.

Claro que um bom PC não vive apenas do que está dentro do gabinete. Para que você consiga ter um bom desempenho nos seus games favoritos, é necessário ter um bom monitor, um teclado profissional, um mouse que tenha boa precisão e um joystick.

Pensando em dar opção de compra para quem quer investir em um computador poderoso, a GameMaster

preparou um guia que, além de mostrar os últimos lançamentos em PCs e notebooks para games, traz periféricos. Assim, você terá uma máquina que rode os melhores games já feitos.

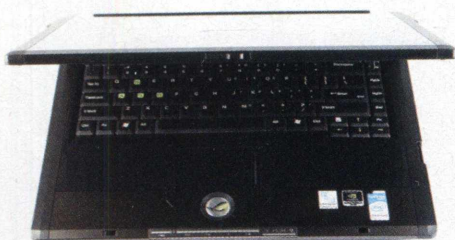


Crysis é um dos games desse final de ano que mais exigem um PC potente. Mas vale a pena investir, pois o game é lindão

notebook

ASUS G1S

Já pensou em poder jogar os melhores games de PC da atualidade em qualquer lugar que você for? O que há alguns anos era impossível, hoje é realidade com notebooks feitos para games como o Asus G1S.



O modelo foi fabricado para rodar os últimos jogos que exigem computadores muito potentes. Ele possui uma tela de 17 polegadas no formato widescreen e garante boa nitidez para jogar os games em qualquer lugar. O material usado para revestir o notebook, bem como seu sistema de refrigeração, impede de superaquecer — em outros modelos, o computador esquenta tanto que fica desconfortável colocar as mãos sobre o teclado —, garantindo que você possa jogar durante horas sem nenhum problema.

Esse sistema de refrigeração avançado foi feito para suportar tudo o que o G1S possui em seu interior. Ele é equipado com um processador Intel Core 2 Duo de 2,2 GHz, 2 GB de memória DDRII (que pode ser expandida para até 4 GB), 250 GB de disco rígido (SATA), gravador de DVD e



computador

GAME PC STI

Poder é o que não falta com este PC. Fabricado pela Semp Toshiba, o Game PC tem um processador Intel Core 2 Quad, com 2,4 GHz, o que dá potência necessária para rodar os games mais exigentes. Ele vem de fábrica com 2 GB de memória DDRII, 200 GB de HD, gravador de DVD e placa de vídeo Nvidia GeForce 8600 GT.

As configurações tornam a máquina uma excelente opção para quem quer jogar os títulos mais recentes com as opções gráficas no máximo. Para fechar o pacote do Game PC, acompanha um monitor de LCD de 17 polegadas e mouse de alta precisão.

Entretanto, há outros recursos na máquina. Além de rodar praticamente qualquer jogo de última geração, o computador é uma televisão digital.

Conectando-o a uma antena, você pode assistir à programação da

O Game PC pode ficar no meio da sua sala. Ele é uma estação multimídia que permite assistir e gravar programas de TV

TV aberta. Com isso, é possível parar a programação ao vivo e gravar programas no disco rígido. O seu receptor infravermelho externo permite usar o controle remoto que acompanha o aparelho.

Há também entradas para todos os tipos de cartão de memória do mercado, o que permite a

você gravar saves dos jogos para levá-los à casa de um amigo, por exemplo, ou administrar suas fotos, músicas e vídeos.

Produto: Game PC STI

Preço sugerido: R\$ 8.798

Mais informações: www.semptoshiba.com.br



uma placa de vídeo Nvidia GeForce 8600M GT de 256 MB. Para se ter uma idéia, o G15 roda *Crysis* perfeitamente na configuração média.

Como é feito especialmente para games, o teclado tem indicações para se jogar títulos de tiro e de estratégia. Um mouse Logitech de alta precisão e uma mochila finalizam o pacote. A câmera embutida permite que dois amigos com o mesmo modelo de notebook possam conversar por meio de uma janela dentro do game. Nesse modo, aparece uma tela semitransparente, que permite visualizar a outra pessoa. Além disso, sua bateria tem boa durabilidade. O notebook da empresa norte-americana é vendido oficialmente no Brasil e tem assistência técnica.

Produto: Notebook Asus G15

Preço sugerido: R\$ 6.490

Mais informações: www.asus.com

O mouse e a mochila ao lado acompanham o computador



Acima, é possível ver as entradas do G15. É possível ligá-lo na TV utilizando um cabo HDMI, que fornece boa imagem



computador

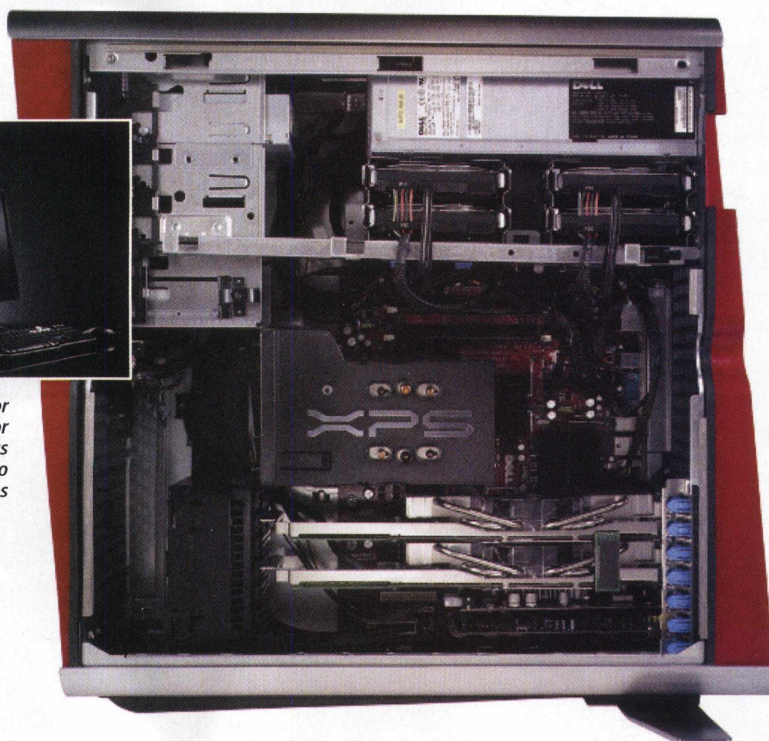
DELL XPS720

A Dell tem em sua lista de PCs uma máquina potente que está preparada para os games mais recentes. O desktop XPS720 é um computador de alta performance que permite usar até duas placas de vídeo de alto desempenho e RAID.

Dentro do gabinete, você encontra um processador Intel Core 2 Quad de 2,4 GHz, 4 GB de memória RAM, HD de 160 GB e placa de vídeo Nvidia GeForce 8800 GTX. O grande destaque do computador é o seu design e a possibilidade de fazer o upgrade facilmente. Além disso, o XPS720 pode ser personalizado para atender às necessidades específicas de cada cliente.



O visual do computador é um dos destaques. Por dentro, todos os seus componentes são muito bem organizados



Produto: XPS720

Preço sugerido: R\$ 7.999

Mais informações: www.dell.com.br

O gabinete é feito para evitar que o PC esquente muito. Por isso, você pode jogar por horas sem preocupação com o superaquecimento



O teclado tem diversos atalhos para se acessar os programas mais utilizados



computador

DATEN XTREME PC

Uma opção um pouco mais em conta é o Daten Xtreme PC. Ele tem uma história bacana por trás. Junto com o site GameLib (www.gamelib.com.br), a Daten fez uma pesquisa com os jogadores para saber que tipo de máquina eles gostam de usar. Por meio dessa enquete, foi montado o Daten Xtreme PC. Até o design do gabinete foi escolhido pelos gamers.

Com base nisso, ele é equipado com processador AMD Athlon X2 4200+ Dual Core, 2 GB de memória RAM DDR2, 250 GB de disco rígido e placa de vídeo Sapphire ATI 1950GT com memória de 512 MB DDR3. A placa de som onbord tem sete canais de áudio, permitindo escutar cada detalhe dos jogos. O computador já está preparado para a rodar games em DirectX10.

Um mouse de alta precisão e um teclado especial para games fecham o pacote. O PC foi usado no 3º Desafio Fnac realizado no final de novembro e início de dezembro, o que permitiu bons resultados dos participantes.

Produto: Daten Xtreme PC

Preço sugerido: R\$ 4.699

Onde comprar: www.fnac.com.br

O mouse tem alta precisão, facilitando a mira em jogos de tiro, por exemplo



acessório

BELKIN N52TE SPEEDPAD

Para quem quer ter fácil acesso a todos os comandos dos games e, além disso, ter o mouse e o teclado em uma mesma mão, a Belkin lançou no mercado norte-americano o SpeedPad. Ele apresenta 15 teclas programáveis, das quais oito ficam bem na posição dos dedos para o uso constante. Ele tem uma luz neon azul para que você enxergue os botões no escuro em partidas até tarde da noite. O produto será vendido oficialmente pela Belkin no Brasil a partir de janeiro e, por enquanto, ele ainda não tem preço por aqui.

Produto: Belkin n52te SpeedPad

Preço sugerido: Não definido

Mais informações: www.belkin.com

O SpeedPad pode ser o futuro dos teclados para games, pois ele garante velocidade na hora de controlar os games



O mouse é parecido com a alavanca analógica de controles dos consoles. Você o controla com o polegar



Enquanto você joga é possível escutar músicas e carregar o seu inseparável iPod

acessório

RAZER PROTOTYPE

Este é um dos primeiros teclados com compartimento integrado para iPod. Na realidade, é compatível com diversos modelos do tocador multimídia. Além de sincronizar as músicas e carregá-lo, ele permite boa resposta durante os games. Tem boa ergonomia e diversos botões programáveis. Para facilitar ainda mais, o teclado permite a configuração de tarefas de acordo com o programa que está sendo utilizado.

Produto: Razer ProType

Preço sugerido: R\$ 599

Mais informações: www.razerzone.com.br

acessório

LOGITECH G3 LASER MOUSE

O mouse da Logitech lançado neste final de ano é ideal para quem joga muitos games no PC. Seus recursos exclusivos garantem precisão até mesmo em movimentos extremamente rápidos, oferecendo precisão laser de 2000 dpi, USB de alta velocidade e processando imagens a 6,4 megapixels por segundo. Seu tamanho compacto habilita o manuseio com a ponta dos dedos e tem superfície especial para as mãos não escorregarem.

Produto: Logitech G3 Laser Mouse

Preço sugerido: R\$ 303

Mais informações: www.logitech.com



Com o G3, você não pode reclamar que não consegue mirar nos soldados inimigos



Conheça os novos games para se divertir no celular

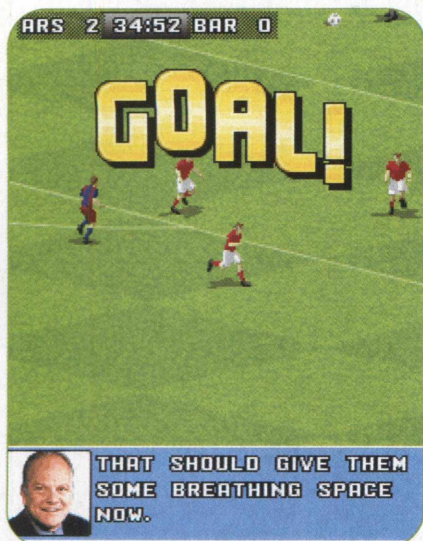
IMPORTANTE

Antes de comprar o jogo, consulte a disponibilidade do serviço, as tarifas e a compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue para 1052.

FIFA 08

O melhor futebol do mundo na tela do celular

A ÚLTIMA VERSÃO da mais famosa série de futebol do mundo dos games fez muito sucesso nos consoles e, agora, chega aos celulares com a mesma emoção de uma final de campeonato. Com isso, o jogo traz

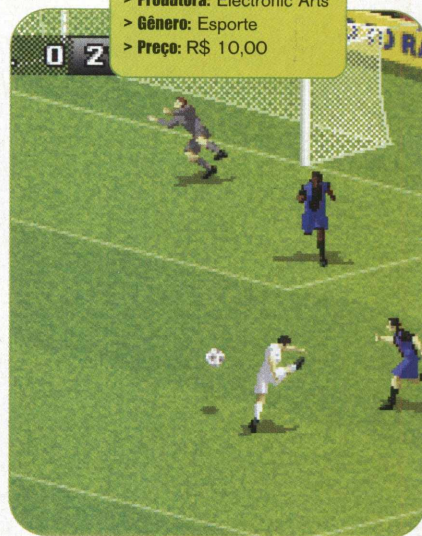


milhares de times oficiais divididos em 30 ligas espalhadas pelo mundo. Por conta disso, você jogará com os mesmos craques reais e poderá realizar dribles desconcertantes e gols para ficar na história.

A grande mudança em relação à versão do ano passado está na inteligência dos atletas virtuais e na física da bola, que faz o jogo se aproximar da realidade. Com isso, os jogadores tomam decisões sozinhos, aproveitando os espaços para criar uma jogada. Eles voltam para a defesa para marcar os adversários e "pensam" para ajudar você a vencer todas as competições. Somado a isso, a bola reage de forma realista. Isso significa que ela não fica colada nos pés dos jogadores e precisa estar bem dominada para que o chute ao gol saia perfeito. Caso contrário, o disparo irá parar na arquibancada.

Para o jogo ficar ainda melhor, é necessário que o controle tenha boa resposta e seja fácil de usar. Isso acontece em *FIFA 08*, fazendo com que qualquer pessoa, até mesmo quem nunca jogou o game, possa fazer gols

> **Produtora:** Electronic Arts
> **Gênero:** Esporte
> **Preço:** R\$ 10,00



facilmente. Para os mais experientes, há dezenas de dribles que podem ser feitos com poucos botões do teclado, deixando o game ainda mais bonito. *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.

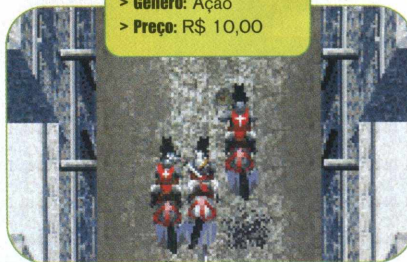
ASSASSIN'S CREED

Tente mudar o rumo da história

DURANTE O PERÍODO das Cruzadas, o mundo sofreu com a maldade provocada pelos grandes líderes. Em *Assassin's Creed*, cabe a você, na pele de um assassino, eliminar a discórdia de posse de sua espada. Para alcançar os seus alvos, você deve escalar as paredes e muros para evitar os soldados, caminhar pelas sombras para não ser descoberto e usar sua astúcia para escapar ileso das perseguições. Ação e mistério não faltam nesse grande lançamento.

© 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Assassin's Creed, Ubisoft and the logo Ubisoft are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Gameloft and the logo Gameloft are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.

> **Produtora:** Gameloft
> **Gênero:** Ação
> **Preço:** R\$ 10,00



MEDAL OF HONOR AIRBORNE

> **Produtora:** Electronic Arts
> **Gênero:** Ação
> **Preço:** R\$ 10,00



Caindo na guerra de pára-quadras

NA PELE DE UM SOLDADO de elite da divisão de pára-quedistas dos aliados da Segunda Guerra, você deve enfrentar a resistência com muitos tiros. A novidade é a possibilidade de saltar do avião e descer em qualquer lugar, garantindo liberdade para realizar as missões. Dentro das fases, o troteio não pára e você deve criar estratégias para sobreviver. Além disso, há quebra-cabeças que devem ser solucionados para ajudar os soldados.

© 2007 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. EA, the EA logo, and Medal of Honor Airborne are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Medal of Honor is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries for computer and video game products. All other trademarks are the property of their respective owners.

AGE OF EMPIRES III

Reconstruindo a História do mundo

UM DOS MELHORES JOGOS de estratégia chega aos celulares com o mesmo nível de detalhes da versão para os computadores. Em *Age III* você deve fazer a civilização americana, recém descoberta no game, desenvolver-se até o período atual. Para isso, você deve coletar recursos naturais para construir casas, alimentar o povo e produzir armas para as guerras. Um jogo que fará você pensar bastante.

© 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Games Studios logo, Age of Empires and Ensemble Studios are trademarks of the Microsoft group of companies.

> **Produtora:** Glu Mobile
> **Gênero:** Estratégia
> **Preço:** R\$ 10,00



COMO BAIXAR

A Claro permite que você compre e baixe os jogos diretamente pelo seu site Claro Ideias. Para isso, entre no endereço www.claroideias.com.br, selecione o modelo do seu telefone, escolha seu jogo, digite o número do celular e aguarde uma mensagem de texto. Em seguida, insira a senha contida na mensagem no navegador do computador e aguarde o envio do link do jogo. Depois, abra a mensagem no seu aparelho e baixe o game. O valor da compra só será cobrado se a operação for bem-sucedida.

O que é

Jogos para você baixar e jogar no celular. É divertido e garante quando e para escolher o jogo Download, selecione o modelo do seu celular.

Selecione o seu celular

Selecione um fabricante

Selecione um modelo

Não sabe qual é o modelo? Clique aqui.

Ainda não é cliente Claro ou seu celular não está na lista, clique aqui.

Ao entrar no site, escolha o modelo do seu celular para que você possa escolher os jogos



Ao escolher o jogo, clique em *Baixar* e siga os passos seguintes para finalizar a compra

5 DOWNLOADS DO MÊS

- 1 REAL FOOTBALL 2008
- 2 DURO DE MATAR 4.0 - O JOGO MÓVEL XBOX PGR RACING
- 3 FIFA 08
- 4 ASPHALT 3
- 5 XBOX PGR RACING

→ Wii

SUPER MARIO GALAXY

Mario chega chutando o balde no Wii, trazendo tudo o que há de melhor em todos os jogos que ele já estrelou nas últimas décadas

Realismo é coisa de FPS da Segunda Guerra Mundial. Seja um sujeito da paz e viaje pelos alucinantes mundos do novo game do Mario

::FICHA TÉCNICA:: Plataforma: Wii · Produção :: Nintendo · Desenvolvimento :: Nintendo EAD · Gênero :: Plataforma · Jogadores :: 1 a 2

NOTA

10

Por EDUARDO TRIVELLA

O gênero plataforma é um dos mais antigos que existem dentro dos games. Todo mundo já sabe como funciona: correr, pular, pisotear inimigos, coletar itens que fornecem poderes, saltitar, pular, pular e pular. Mesmo com esses pulos todos, *Super Mario Galaxy* conseguiu o que era aparentemente difícil: destacar-se na multidão, revolucionar o gênero e impressionar a todos que passam cinco minutos ou mais com ele. A redação da **GameMaster** foi muito além

desses cinco minutos e viu coisas nunca vistas até hoje em nenhum videogame. Não houve uma pessoa por aqui que não se encantou por este jogo tão criativo, divertido e colorido. É até difícil descrever em apenas duas páginas a genialidade que Shigeru Miyamoto, criador do Mario e principal responsável por *Galaxy*, mostra aqui. Mas tentaremos mesmo assim.

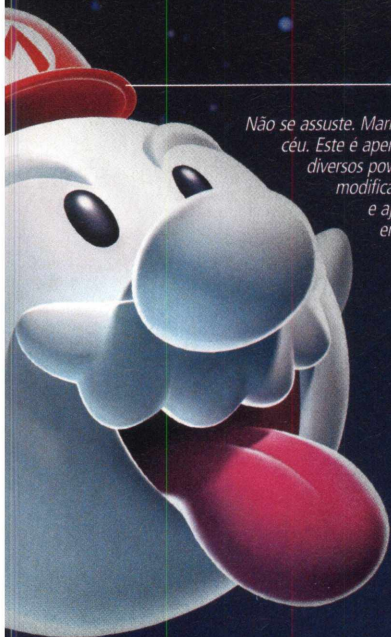
Um pequeno grande salto para a humanidade

Este é um daqueles jogos eternos, clássicos no nascimento, que agradam a todos sem distinção. Mas existe um grupo que irá viajar ainda mais do que todas as outras pessoas com

este game: os fãs de longa data do Bigode.

Quem acompanhou a trajetória da maior mascote da Nintendo em seus diversos jogos para todos os videogames da empresa, verá em *Galaxy* um verdadeiro desfile de personagens, inimigos e situações familiares; só que tudo isso em uma roupagem espacial. *Galaxy* é a suprema evolução do gênero plataforma e passa a impressão de que todos os outros jogos do Mario foram uma espécie de laboratório para a série atingir a perfeição.

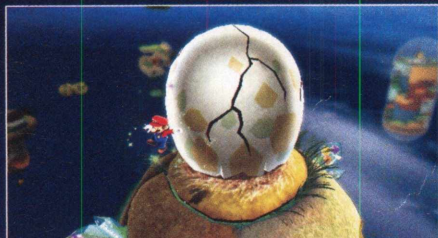
Poucas vezes se viu um game tão divertido como este. Até então, vagar pelo espaço e experimentar as sensações da gravidade (ou da total falta dela) era exclusividade dos astronautas. Pois bem: uma das coisas mais legais de se fazer no jogo é pular em direção



Não se assuste. Mario não foi para o céu. Este é apenas um dos diversos power-ups que modificam o encanador e ajudam a encontrar estrelas.

UM COMETA MUDA TUDO

Depois de pegar todas as estrelas de uma galáxia, você terá outras tarefas: quando os cometas se movimentam pelo céu, muita coisa muda. Visite novamente a galáxia por onde passa um cometa para enfrentar desafios diferentes. São quatro: o cometa Speedy coloca Mario para apostar corrida com uma versão "dark" dele mesmo; o Fast Foe deixa os inimigos mais rápidos do que o normal; o Cosmic apresenta uma prova no estilo "speedrun", na qual é preciso chegar até o final da fase em um tempo bem curto; e o Daredevil é uma luta contra um chefe em que você tem apenas uma unidade de energia.



Haja saquê para criar mundos tão doidos como este



Sem gravidade, Mario flutua pelos confins da galáxia



Em alguns planetas, Mario entrará numa fria tremenda



Bowser ainda não desistiu de raptar a Princesa Peach

aos confins do planeta em que se está apenas para ver Mario dando a volta no ar e ser atraído de volta ao solo pela força da gravidade. Em planetas pequenos, é possível dar umas duas voltas no espaço com aqueles pulos mais longos. Pode parecer bobagem, mas é infinitamente divertido e temos certeza de que você vai gastar um bom tempo fazendo isso, sem se preocupar com as missões.

Mario tem um repertório de pulos e habilidades saltitantes de fazer inveja a qualquer canguru australiano. Sem precisar fazer muito esforço, o jogador controla o encanador com movimentos sutis do Wii Remote e do Nunchuk. O golpe mais utilizado, e também a grande novidade do título, é um giro em que o encanador abre os braços e soca os inimigos em estilo parafuso. Isso surte um efeito diferente da tradicional pisada, e a maioria dos inimigos eliminados assim gera estrelas pequenas (as Star Bits) em vez das conhecidas moedas – que também têm sua importância, como, por exemplo, recuperar a energia.

O game tem um número bastante alto de galáxias para serem exploradas. Cada uma com vários planetas inteiramente diferentes entre si. Em cada uma dessas galáxias, você deve procurar pelas estrelas, que, por sua vez, abrem novas áreas dentro do "mundo principal", desta vez ambientado em uma espécie de "observatório/planetário espacial".

Uma segunda pessoa pode ajudar o jogador em *Super Mario Galaxy*, mas este

método de jogo não chega a ser um multiplayer de verdade: tudo o que o segundo jogador faz é usar o Wii Remote para caçar star bits, atordoar inimigos e ajudar Mario a pular ainda mais alto.

Na contramão da tendência

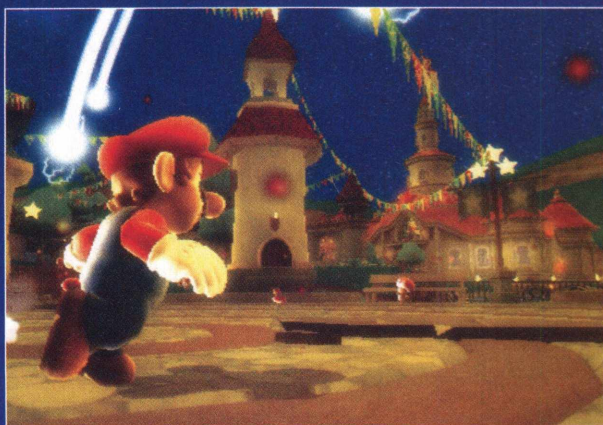
A Nintendo sempre foi e sempre será uma líder dentro do mercado de videogames, pois se recusa a seguir na mesma direção que toda a indústria. Enquanto a esmagadora maioria dos jogos atuais busca o realismo, retratado na tela com cores básicas e sem vida, *Super Mario Galaxy* recompensa nossos olhos com cores que nós nem sequer sabíamos que existia nesse universo. Se a cor mais exótica que você conhece é "cor de burro quando fogue", prepare-se para descobrir um novo arco-íris dentro de seu videogame.

O game, claro, é tridimensional na maior parte do tempo, mas também há ambientes em duas dimensões. Neles, além da óbvia dose de saudosismo, o estilo de controle muda bastante e oferece ainda mais versatilidade a um título já carregado de criatividade e ineditismo. Alguns pessoas reclamaram da câmera em alguns momentos, mas eu, sinceramente, não tive nenhum problema com ela. As perspectivas foram muito bem escolhidas e quase não há necessidade de mudar a visão em momento algum do jogo. É verdade que há alguns buracos em que Mario cai e onde é difícil de ajustar a visão, mas isso não conta, pois não são locais onde

o jogador tem algo para fazer e só são acessados se acontece algum erro no percurso.

Parabéns, Nintendo. Parabéns, Miyamoto. Mais uma vez, a magia dos videogames pode ser sentida em um título que ainda vai ser comentado durante muito anos.

Super Mario Galaxy é um dos jogos mais bonitos do Wii. São tantos detalhes e cores que o console briga de perto com PS3 e Xbox 360. Boa, Bigode!





REVIEW

سارع الخليج العربي

BOUNTY

Não adianta se esconder atrás de paredes finas. Os tiros de metralhadora atravessam essas construções como se elas fossem feitas de papel

→ X360/PS2/PC



CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

Palcos modernos e arsenal bilionário para combater o terrorismo em uma experiência absurdamente intensa

::FICHA TÉCNICA:: Plataformas: X360/PS3/PC Produção: Activision Desenvolvimento: Infinity Ward Gênero: Tiro Jogadores: 1 (32 online)

NOTA
10

Por HUBERTO MARTINEZ

Call of Duty 2 é, sem dúvida, o melhor FPS já criado para simular a Segunda Guerra Mundial em um videogame. O jogo usou quase todas as grandes idéias que poderiam ser sugadas do evento histórico (morteiros, combates no deserto, pilotagem de tanques, etc). Talvez por isso, a sua seqüência, *CoD 3*, não conseguiu trazer novidades significativas.

Inteligente ao ponto de saber quando parar, o estúdio Infinity Ward deixou de lado o apelo já batido da Segunda Guerra e apostou no impressionante (embora trágico) mundo dos combates modernos no Oriente Médio e no Leste Europeu. Tente lembrar da invasão do EUA no Iraque, transmitida pela TV, e

multiplique o clima de tensão por cem para ter uma idéia do que o espera.

Abuso do poder

O sentimento de abuso do poder é uma constante. Os dois agentes que protagonizam o game, um fuzileiro norte-americano e um militar inglês, contam com o melhor arsenal militar que o dinheiro pode comprar. São armas absurdamente poderosas, equipamentos de inteligência, apoio aéreo e tropa com treinamento avançado (a Inteligência Artificial é a melhor da série). Enquanto você conduz suas missões em posse de metralhadoras com mira precisa, lança-granadas, C4 e bombas de efeito moral (este é o equipamento padrão), os inimigos contam com ultrapassadas metralhadoras russas AK-47, item indispensável na cartilha de terroristas. O armamento mais impressionante

chama-se Javelin – um lança-mísseis com sistema de mira digital, capaz de lançar seus projéteis a mais de 100 metros de altura para descer com precisão cirúrgica e destruir os tanques adersários. Caso, ainda assim, a situação ficar complicada (acredite, vai ficar), é possível chamar apoio aéreo para bombardear prédios inteiros. Em algumas fases, você bancará o apoio aéreo e deve bombardear as cidades do Oriente Médio a bordo de helicópteros e aviões.

Por conta da vantagem do arsenal e de um sistema de controle que beira a perfeição, jogar no nível Normal é fácil demais. Por isso, é indicado encarar o nível Veterano para conseguir uma experiência mais alucinante. Aí, sim, você sentirá o poder dos terroristas. Eles podem não contar com armamento de ponta, mas conhecem cada escombros e mata dos cenários melhor do que você, além de ter inteligência o bastante para procurar cobertura e atacar de forma coordenada. Se você tentar bancar o Rambo, é capaz de não durar um minuto contra eles.

Há novidades interessantes para



No modo online a guerra é ainda mais frenética. Por isso, antes de entrar lá, treine bastante para não prejudicar sua equipe

Quando você ficar encurralado, é possível chamar helicópteros para dar suporte aéreo



intensificar o calor da batalha. Em primeiro lugar, paredes finas ou de material fraco não servem mais como escudos indestrutíveis, como é comum nos games de tiro, pois os disparos atravessam facilmente essas superfícies. Quando desconfiar que os inimigos estão ocultos atrás de uma parede para surpreendê-lo, dê uma rajada horizontal e ouça os corpos caindo. Olhe dos dois lados da parede para ver nitidamente os buracos de entrada e saída das balas. Lembre-se de que o mesmo vale para os inimigos e, muitas vezes, eles vão acuá-lo para usar esse

recurso. O restante do cenário também é razoavelmente destrutível, principalmente carros, que servem como os tradicionais "barris vermelhos explosivos".

Tecnicamente perfeito

Call of Duty 4 conta com praticamente o mesmo sistema de controle de *CoD 2*, só que refinado e ainda mais eficiente, ou seja, é impossível encontrar uma falha nele. No aspecto técnico, o que mais evoluiu foram os gráficos e a física. Os cenários são assombrosos, praticamente fotorrealistas, e

absurdamente detalhados. Jogadores que curtem texturas em alta resolução vão babar com a quantidade de coisas que há para olhar nos ambientes. Para complementar o visual, há muita vida a sua volta, mesmo

que seja na forma de aviões sobrevoando a sua cabeça e explosões e gritos para todos os lados. O único problema visível é que o game é relativamente curto, com cerca de seis horas de combate. Porém, o modo online tem replay infinito e não se limita apenas ao combate desenfreado: há um sistema de ganho de experiência para subir de patente, acesso a mais de 70 armas e modalidades empolgantes.



Os efeitos climáticos ajudam a dar um toque especial ao combate e também forçam a criar estratégia, principalmente à noite





REVIEW

→ X360

MASS EFFECT

Envolvente ao extremo, a estréia da trilogia exclusiva do console da Microsoft deixa Blue Dragon para trás e conquista o posto de melhor RPG do ano

::FICHA TÉCNICA:: Plataforma: X360 Produção :: Microsoft Game Studios Desenvolvimento :: BioWare Gênero :: RPG Jogadores :: 1

NOTA Por **MATHEUS BOURG**

9,5

Se eu contar que um dos melhores RPGs dos últimos tempos é uma mistura de tudo o que há de bom entre jogos de tiro e de estratégia, você promete que não me chama de louco? Não que isso seja uma novidade, pois estamos falando de *Mass Effect*, o primeiro capítulo de uma promissora trilogia Sci-Fi criada nos confins canadenses da BioWare – produtora responsável por obras como *Baldur's Gate*, *Jade Empire*, *Neverwinter Nights* e *Knights of the Old Republic*. Enfim, você já deve ter notado qual é o forte da galera que comanda o estúdio.

Mesmo combinando fórmulas de diversos jogos, o mais novo épico da BioWare consegue a proeza de se fundamentar em uma identidade única e de criar um novo padrão para o gênero. Com a maior pinta de *Star Wars*, o game permite que o jogador deixe o personagem com a sua cara – a única restrição é que o seu sobrenome seja Shepard –, escolha por uma entre as seis classes disponíveis e embarque em uma aventura deliciosa. Por aqui, cabe ao comandante realizar a delicada tarefa de salvar a galáxia das garras de Saren, um cruel e traidor ex-Spectre (espécie de embaixador com privilégios políticos e sociais) que despreza a humanidade e planeja reviver os Reapers – criaturas lendárias igualmente sacanas.

Tem certeza de que isso é um jogo?

Ainda não estamos totalmente certos quanto a isso, mas não se espante caso o desenrolar do game seja confundido com um longa-metragem de Hollywood. Mesmo com a interferência ocasional de problemas como o famoso “pop-in” (quando texturas demoram a ser carregadas e surgem do nada), a modelagem embasbacante dos personagens, a imensidão dos cenários e a excelente dublagem são apenas três entre os diversos aspectos que fazem com que *Mass*

Effect valha a pena. Trata-se do jogo mais impressionante disponível para o X360 e, ainda por cima, do tipo de obra em que o jogador é o responsável por ditar cada linha de diálogo escondida entre as mais de 20 horas de jogo.

De fato, é com este sistema que o jogador pode determinar como Shepard abordará cada assunto durante as inúmeras conversas que lotam a trama. Embora não seja bem uma regra, é comum encontrar opções claramente inspiradas em três tipos de comportamento – gentil, irônico e rude –, e cada escolha influencia diretamente no decorrer da saga e na “fama” do comandante. Quer um exemplo? Experimente ser extremamente mal-educado com um sujeito e veja se, além de intimidá-lo a fornecer itens e informações secretas, a sua cabeça não será invadida por uma curiosa sensação de culpa. Pode até parecer piegas, mas há tempos um jogo não transmitia emoções deste tipo de forma tão realista.

Deixando o bate-papo de lado e partindo direito para os combates, é praticamente impossível não associar *Mass Effect* ao simulador tático *Ghost Recon*. Aqui você pode determinar as posições para onde os aliados devem ir, assim como as armas e os poderes bióticos (algo como magias) que eles devem utilizar contra os inimigos ao seu redor – tudo por meio de dois menus que, quando ativados, paralisam a ação e permitem que o campo de

batalha seja analisado com calma. Caso a situação fique feia para o seu lado – algo bastante comum, vai por mim –, basta fugir desesperadamente em direção a um obstáculo no qual seja possível buscar cobertura. Sabe aquela câmera que acompanha o jogador pelos ombros enquanto ele corre em *Gears of War*? Pois é exatamente assim que o esquema funciona.

Depois de tanta ação...

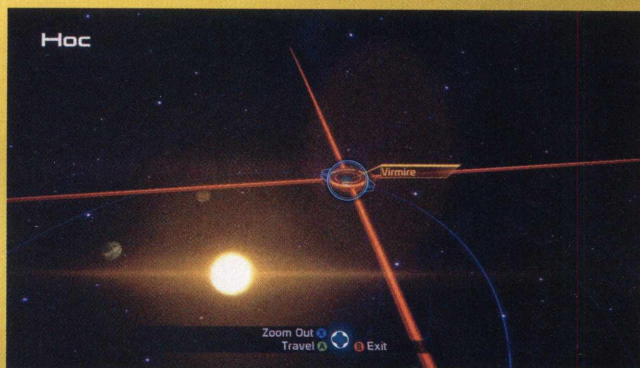
É bastante provável que você deseje explorar o universo da série e descobrir ainda mais detalhes a respeito da trama, certo? Pois *Mass Effect* permite que o jogador fique absolutamente à vontade para fazer o que quiser – ainda que isso signifique visitar bordéis alienígenas, iniciar relacionamentos amorosos ou simplesmente sair em busca de relíquias em planetas distantes. Deu para perceber o tamanho e a importância da liberdade por aqui? O melhor disso tudo, porém, é que o game pode ser controlado de forma bastante simples por meio de um único menu. Desta forma, basta pressionar o botão Start para ter acesso a seus itens, modificar suas armaduras, observar o andamento das sidequests iniciadas e, obviamente, distribuir seus pontos de experiência entre as mais variadas habilidades.

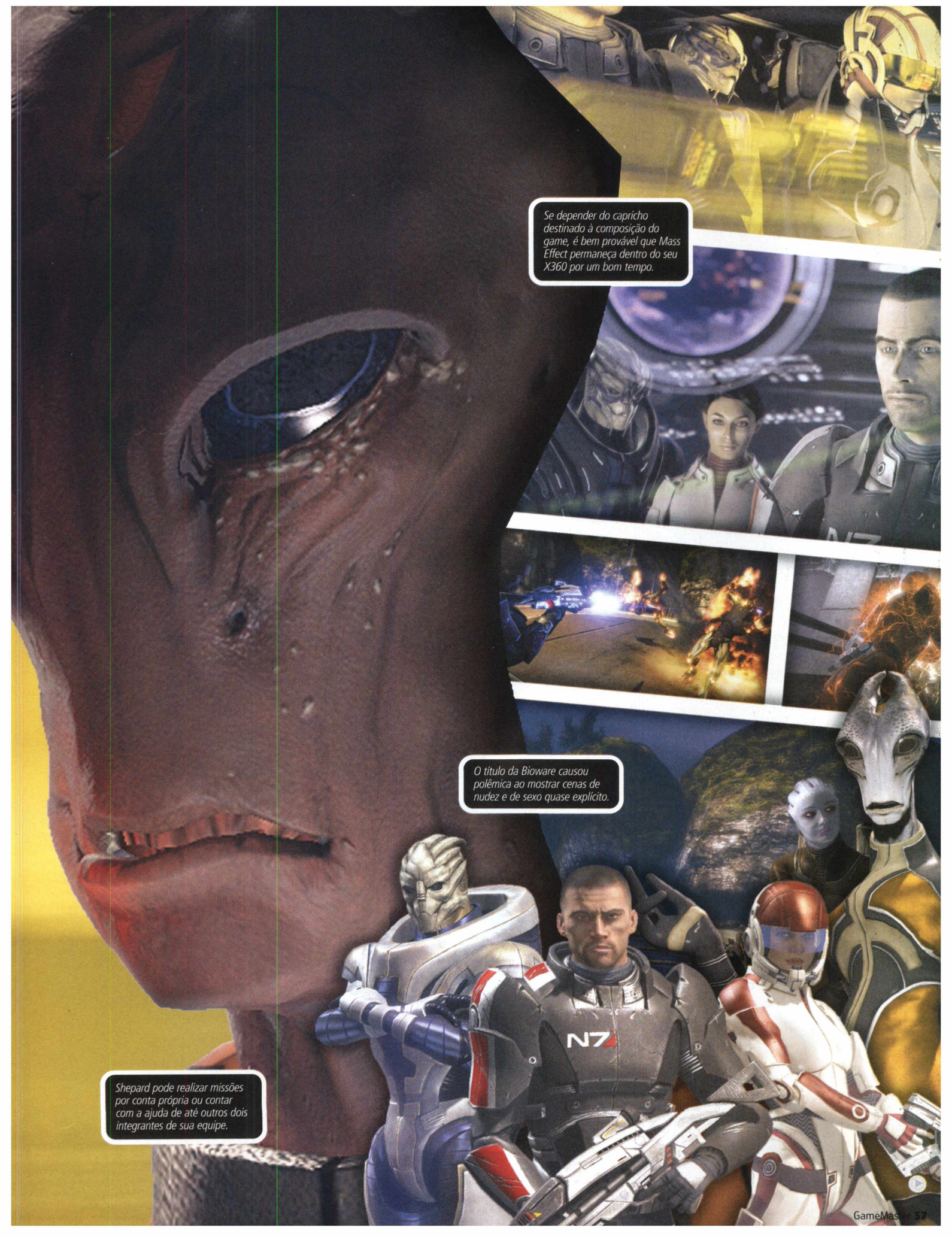
Vasculhando o universo

A bordo da Normandy, a nave espacial de Shepard, uma das atividades mais interessantes é mergulhar no mapa e selecionar os cenários nos quais seu personagem poderá procurar por itens, relíquias e minerais.

O sistema permite que você pesquise em três níveis através de galáxias, sistemas e planetas.

Nesta última categoria, dependendo das condições do astro, é possível desembarcar em solo numa espécie de sonda. Como tudo isso foi parar em um único DVD? Mistério.





Se depender do capricho destinado à composição do game, é bem provável que Mass Effect permaneça dentro do seu X360 por um bom tempo.

O título da Bioware causou polêmica ao mostrar cenas de nudez e de sexo quase explícito.

Shepard pode realizar missões por conta própria ou contar com a ajuda de até outros dois integrantes de sua equipe.



REVIEW

Computador da Nasa

Para rodar *Crysis* com todas as configurações no máximo, é necessário um PC poderoso, com o que há de mais moderno em placas de vídeo e memórias, além do DirectX 10. Agora, para apenas rodá-lo, você não precisa de mais do que 2,8 GHz (3,2 GHz no Vista); 1 GB de RAM; e uma placa de vídeo de 256 MB.



A armadura de alta tecnologia lhe dá poderes sobre-humanos para enfrentar a ilha de *Crysis*

→ PC

CRYSIS



Tiro, estratégia na medida certa e uma ilha paradisíaca

::FICHA TÉCNICA:: Plataforma: PC Produção: Electronic Arts Desenvolvimento: Crytek Gênero: Tiro Jogadores: 1 (até 32 online)

NOTA Por GUSTAVO PETRÓ

9,0

Nas minhas próximas férias, tentarei escolher uma ilha paradisíaca mais tranqüila para descansar. Talvez a do seriado *Lost*, porque a de *Crysis* só me estressou.

Visualmente ela é fantástica, ainda mais se vista com um supercomputador (para rodar com todos os detalhes gráficos no máximo, é necessário um PC top de linha), que possibilita visualizar detalhes perfeitos de vegetação, relevo e efeitos de luz – os raios do Sol entre as folhas das árvores é de encher os olhos. Em cima de um morro, você pode observar como



Deus criou um cenário feito para relaxar, cheio de praias e baías – embora os produtores tenham preferido colocar soldados coreanos e alienígenas em vez de moças de biquíni.

Faça o que quiser

Você encarna um soldado trajado com uma armadura de alta tecnologia, que deve resgatar pesquisadores mantidos reféns pelos inimigos orientais. Entre as habilidades que a roupa permite estão: defesa contra tiros, força extra, supervelocidade e invisibilidade. Quando você usa uma, não pode usar outra e tudo é limitado por uma barra de energia.

A invisibilidade, por exemplo, é essencial nas missões, mas se você caminhar, ela se esgotará em instantes.

É justamente essa série de escolhas que faz *Crysis* ser diferente de muitos FPS, pois é preciso criar estratégias para completar as missões. Com isso, você é obrigado a pensar

Se você conseguir um tanque, fica mais fácil invadir as bases coreanas e alienígenas

em qual caminho seguir, como entrar numa favela, que habilidades usar, como passar despercebido, etc. Vou dar um exemplo da

minha estadia nessa ilha. Para entrar em uma pequena vila repleta de soldados, eu tinha três opções: ir nadando e chegar pela praia, seguir indiscretamente pela estrada principal ou chegar pelo lado, utilizando um caminho aberto pela montanha. Ao chegar à cidade, você pode entrar em cada casa, evitando ser visto, andar com cuidado no meio das plantas ou sair atirando como o Rambo.

Chamar a atenção pode deixar o jogo mais bacana, mas dá muito trabalho, pois a quantidade de soldados que chegam para o apoio é um absurdo. Aliado a isso, dependendo das suas decisões, haverá helicópteros na sua cabeça o tempo todo. Teve um que ficou na minha cola por mais de três horas seguidas – o alívio foi tê-lo destruído com uma bazuca.

A liberdade continua na configuração das armas em tempo real (você pode colocar diversos tipos de mira, por exemplo), na possibilidade de usar as armas do adversário e de controlar qualquer veículo.

Fora isso, o visual é um espetáculo e a física é realista. Atire em uma árvore para que ela caia e atinja os inimigos. Enfim, um game com tudo o que os fãs de FPS pediram e que apresenta uma reviravolta no roteiro por conta dos aliens. Agora, preciso de um PC decente em casa, senão, vou ter que ir para outra ilha.

Mesmo sem dispensar o uso dos sensores do Sixaxis, Ratchet and Clank Future escolheu o caminho dos sábios ao usá-los sem interferir na jogabilidade. É possível utilizar o recurso, por exemplo, para controlar os heróis enquanto eles estão em queda livre. Apesar de disponível, o recurso não influencia em nada. Mesmo que você largue o controle no chão e o deixe na pura sorte, nada acontecerá até que os heróis aterrissem.



→ PS3

RATCHET AND CLANK FUTURE: TOOLS OF DESTRUCTION

O PS3 começa a mostrar todo o seu potencial gráfico

::FICHA TÉCNICA:: Plataforma: PS3 - Produção: SCE - Desenvolvimento: Insomniac Games - Gênero: Ação - Jogadores: 1

NOTA

9,0

Por LEANDRO RODRIGUES

Nesta geração, Ratchet e Clank chegaram com pompa, fazendo as honras da casa como boas mascotes da Sony. Mesmo quem não gosta deles deve dar uma espiada no game para ver como a Insomniac conseguiu evoluir a série.

A história é simples. Os heróis devem conter a invasão de vilões, comandada pelo Empero Percival Tachyon, à cidade de Metropolis. Tachyon quer também capturar Ratchet, o último sobrevivente da raça Lombax. Pode parecer chato, mas o forte da série nunca foi a história e, sim, seus diálogos hilários, que, desta vez, estão repletos de referências às versões anteriores.

Quem jogou algum dos títulos do PS2 se

sentirá em casa. A jogabilidade não mudou e Ratchet continua com um arsenal incrível. O destaque fica para a Sound, uma pistola que solta um globo de discoteca e faz todos os inimigos dançarem como John Travolta nos *Embalos de Sábado à Noite*. O jogo força a usar armas diferentes, já que cada uma é eficaz para cada tipo de inimigo. O bom é que você raramente tira o dedo do gatilho e há diversos momentos em que sua precisão com a mira é testada.

CG em tempo real

A sensação ao circular pelos cenários é a de um verdadeiro pandemônio. Raramente a tela fica sem algo acontecendo. É comum, por exemplo, deslizar por um cano enquanto um prédio

A Insomniac caprichou no visual do game. Para enxergar os detalhes, é bom ter uma HDTV



desmorona ao fundo ou então pular nas plataformas enquanto naves cruzam o plano de fundo. O trabalho da direção de arte também é notado na preocupação de criar detalhes únicos. Cada um dos 15 planetas possui características únicas, impedindo o game de cair na monotonia durante as suas quase 20 horas de jogo.

Mesmo sem usar todos os recursos do Play 3, *Ratchet and Clank Future: Tools of Destruction* é um dos jogos que melhor aproveitaram sua potencialidade gráfica até agora. E que venham as outras mascotes.



REVIEW

Os personagens favoritos dos jogadores voltam querendo tocar muito rock e metal

X360/PS3/Wii/PS2

GUITAR HERO III

E a gente pensou que o divórcio de produtoras não iria dar certo. Deu, e muito!

FICHA TÉCNICA: Plataformas: X360/PS3/Wii/PS2 Produção: Activision Desenvolvimento: Neversoft, Aspyr Media, Vicarious Video e Budcat Creations. Gênero: Musical Jogadores: 1 a 2

NOTA
9,5

Por ROMULO MÁTHEI

Quando a Red Octane (ponte entre a Activision e as desenvolvedoras) e a Harmonix decidiram se separar, eu quase tive um treco. Como que as duas empresas responsáveis pela minha franquia predileta não trabalhariam mais juntas? Mas foi por uma boa causa. A Harmonix ficou com *Rock Band* e a Red Octane com *Guitar Hero III*.

O que mudou?

Logo de cara, é possível notar a diferença na interface. Todos os elementos (como a barra de Star Power) estão com uma nova roupagem. As personagens estão com mais opções de guarda-roupas e 98% das músicas são originais. Mas o melhor é o Battle Mode.

Entre cada sessão de músicas você enfrentará três guitarristas de peso: Tom Morello, guitarrista do Rage Against the Machine e Audioslave, Slash, ex-Guns 'n' Roses, e Lou (o único fictício que é uma alusão a Lúcifer). Eles são o novo pesadelo dos jogadores casuais e a alegria dos "guitarristas" hardcore. Após vencê-los, você poderá usá-los como personagens. Outros modos foram adicionados como o Coop, no qual você e um amigo tocam

baixo e guitarra para completar cada show e, assim, terminar o jogo. Mas isso já não tinha nos jogos anteriores? Tinha. O diferencial é que neste modo os Encores (o bis) trazem músicas diferentes em relação ao modo principal.

O set list

A lista musical é mais extensa do que em qualquer jogo anterior da série. Juntando os modos Career Coop, ao todo são 45 músicas e mais três batalhas contra os chefes. Isso sem contar as 25 músicas bônus (que possui a insana "Through the Fire and Flames" da banda Dragonforce). Além disso, é possível comprar pacotes de músicas pela Xbox Live e pela Playstation Network. Três pacotes já estão disponíveis: Foo Fighters, Velvet Revolver e um Companion Pack com três bandas diferentes (AFI, Flyleaf e Marilyn Manson). Cada pacote traz três músicas.

A nova guitarra

É de praxe. Sempre que é lançado um novo *Guitar Hero*,

Jimmy Hendrix teria orgulho do parceiro aí do lado. Prova de que os anos 70 ainda vivem nos games



no pacote do game vem um novo modelo de guitarra (ou pelo menos uma de cor diferente). No caso de *Guitar Hero III* foram lançadas duas delas: uma para os consoles da geração atual, cujo modelo escolhido foi a Gibson LesPaul, e outra exclusiva para o Play 2, uma Gibson Krammer. Ambas possuem um diferencial importante: é possível desacoplar o braço do instrumento, dividindo-o em duas partes e, assim, facilitar o transporte em uma mochila, por exemplo.

Resta saber...

Se *Rock Band* ocupará o trono conquistado por *Guitar Hero*, não se sabe. O fato de a EA vender apenas o pacote completo do seu game (com guitarra, bateria e microfone), e não com eles avulsos, encareceu seu título e deu ainda mais força para o jogo da Activision. É a batalha do século do rock 'n' roll dos games.



Rock Band realizou o sonho de todo aspirante a músico: montar uma bandinha de garagem. Como na vida real, o bacana é subir o som.

É bom que quem for cantar esteja afinado, senão nossos ouvidos sairão machucados

→ X360/PS3/Wii/PS2

ROCK BAND

Finalmente, uma banda de rock de verdade

::FICHA TÉCNICA:: Plataformas: X360/PS3/Wii/PS2 Produção: EA Desenvolvimento: Harmonix Gênero: Musical Jogadores: 1-4 (até 4 online)

NOTA Por FLÁVIA GASI

8,5

Já passamos por ótimos jogos musicais e a expansão dessas franquias é um indicativo de que o público quer mais. Por isso, é natural que alguém já tivesse a idéia de colocar todos os instrumentos juntos em um mesmo pacote. E para realizar um projeto desse tamanho, só mesmo usando a expertise dos criadores de *Guitar Hero* e *Karaoke Revolution*. Ao lado da MTV gringa, a Harmonix entrega um pacote: *Rock Band*, que vem com microfone, guitarra e bateria.

Existem similaridades entre o jogo e seu rival, principalmente na carreira solo, em que você simplesmente abre as músicas do jogo. Se você tiver apenas uma guitarra, o game é igual a *GH* mas com menos dificuldade. Para aproveitá-lo por completo, só usando todos os instrumentos. A desculpa para dificuldade reduzida do game é o propósito de angariar novos gamers e fazê-los jogar em grupo.

Quebrando as baquetas

O objetivo de *Rock Band* é o trabalho em conjunto. Para ativar os Overdrives (tipo o Star Power) ao nível máximo, é preciso comunicação entre a banda, principalmente porque é mais difícil para o vocal e o baterista ativarem seus

poderes. Para os dois novos instrumentos, é preciso "solar" em momentos predeterminados pelo game e não adianta simplesmente bater uma nota a mais ou berrar. Tudo tem sua hora certa. Como o objetivo é tocar em uníssono, *Rock Band* premia em alguns momentos chamados de Unity Sections, nos quais as cordas e a bateria, juntas, devem acertar todas as notas. Aos vencedores, uma extensão do Overdrive.

Tumê mundial

Rock Band é para todas as idades e uma das poucas diferenças com qualquer bandinha de fundo de quintal é que, aqui, esse quintal pode ficar em Nova York. Você começa sua carreira em um moquifo da sua cidade. O lugar é sujo, mas seu som tem que sair limpinho. Quanto melhor, mais fãs você ganha.

Conforme sua banda evolui, novas opções aparecem para contribuir com sua estupenda performance. Novos locais de show e novas opções no set list, por exemplo. Aqui, onde poderiam acontecer as melhores coisas do game, reside um de seus principais problemas: a insistente repetição. Você saber

O sistema de jogo lembra o de *Guitar Hero*. Pelo menos, ninguém terá dificuldade para sair tocando



que existem mais de 50 músicas o esperando e ficar repetindo todas elas por vários bares e bimbocas é frustrante, ainda mais se você não tiver grande apreço por uma delas.

Tocando pra valer

Os modos online de *Rock Band* mostram uma evolução no gênero: sua banda pode se encontrar simplesmente para ensaiar (ninguém progride no modo carreira), você pode disputar pontos ou descobrir quem toca melhor em Tug of War. Aqui, os dois competidores devem tocar o mesmo instrumento e competem em momentos diferentes da música. O objetivo é ver quem consegue angariar mais fãs e ver por quem a galera vai berrar mais. Tudo rola de forma fluída e sem problemas de lag.

Como *RB* possui apenas 45 músicas e você não quer repetir o disco, o jeito é comprar os pacotes online. Pelo menos, o pessoal da produtora deixou bem claro que deve colocar novidades toda semana.





REVIEW

Aliança Russo-Americana

TimeShift foi desenvolvido pela Saber Interactive. Fundada em 2001, a empresa ainda é desconhecida, tendo desenvolvido apenas *Will Rock*, um shooter escurinho nos moldes de *Serious Sam*. O jogo foi lançado para PC, em 2003, pela Ubisoft. A engine proprietária Saber3D, utilizada em *Will Rock*, foi melhorada para o desenvolvimento de *TimeShift*.

O ano de 1939 nunca mais será o mesmo. Com a viagem no tempo, Krane levou tecnologia para o passado.

→ X360/PC

TimeShift

A viagem no tempo que McFly preferiu não fazer

::FICHA TÉCNICA:: Plataformas: X360/PC - Produção :: Sierra - Desenvolvimento :: Saber Int. - Gênero :: Tiro - Jogadores :: 1 (até 16 em rede e online)

NOTA

6,0

Por FABIO SANTANA

TimeShift é uma vítima da ironia. O shooter baseado em viagens no tempo saiu ferido por suas viagens no tempo: o jogo foi anunciado em 2005 pela Atari. No início de 2006, quando a empresa passava por sérias complicações financeiras, ela vendeu suas propriedades intelectuais e, assim, *TimeShift* passou para a Vivendi Games, sendo realocado no portfólio da produtora Sierra. Em setembro de 2006, próximo ao lançamento previsto, a empresa manipulou o tempo e moveu a estréia para "algum dia de 2007". Mais de um ano depois, *TimeShift* aparece, mas bem diferente...

De volta para o passado

TimeShift não poderia ter um timing pior, mas tem boa intenção. Em um futuro próximo, um cientista, Dr. Aiden Krane, reúne um grupo para desenvolver um aparato de viagem temporal. Após anos de trabalho, eles desenvolvem dois protótipos de uniforme: Alpha Suit, com capacidade de romper a barreira do tempo, e Beta Suit, com a adição de recursos de combate. Krane quis se apoderar do traje Alpha, voltar no

tempo e plantar uma bomba no laboratório, matando seus colegas para não ser seguido. Porém, você consegue se equipar com a Beta Suit e seguir o traidor para o passado, em 1939, quando Krane estabeleceu uma ditadura em todo o planeta. A premissa é instigante, mas a narrativa desconexa e o herói sem personalidade são assassinos de potencial.

Boas idéias perdidas no tempo

Tudo estaria bem se o enredo se convertesse em boas mecânicas de jogo e pudesse as implementar criativamente ao design. O sistema de jogo cumpre seu papel: além do repertório usual de FPS, *TimeShift* se inspira em *Blinx* e *Prince of Persia* ao permitir o controle de tempo. Porém, peca pela execução.

As situações são divertidas a princípio: ativar câmera-lenta e roubar a arma do inimigo, parar o tempo e andar sobre a água, disparar o retrocesso e fazer uma granada voltar para as mãos do lançador... Mas não varia muito mais que isso. O game não tem a pretensão de ser um desses marcos, apenas de ser um shooter acima da média – meta que consegue atingir com uma campanha compacta (dura de seis a oito horas) e, principalmente, com uma generosa oferta multijogadores.



O modo online garante tiroteio e estratégia



Voltar no tempo pode causar mau humor. Cuidado



Você consegue novas habilidades com a Beta Suit

Os muitos modos online podem ser personalizados à exaustão e as partidas são muito animadas, graças às granadas que alteram o fluxo do tempo em sua área de ação. Este, sem dúvida, é o único lado de *TimeShift* que deu certo.

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 Sariva MagazineLuz.com



REVIEW

A telinha pode ser pequena, mas a sensação de medo ao jogar *Silent Hill Origins*, não.

→ PSP

SILENT HILL ORIGINS

Para quem é fã da série, conhecer tudo o que aconteceu antes do famoso game para PSone não tem preço.

O terror psicológico da "colina silenciosa" ataca agora nos portáteis

..FICHA TÉCNICA.. Plataforma: PSP Produção: Konami Desenvolvimento: Climax Gênero: Ação Jogadores: 1

NOTA Por ROMULO MÁTHEI

9,5

Silent Hill é (talvez abaixo apenas de *Resident Evil*) a franquia de survival horror de maior sucesso até hoje. O terror psicológico que acompanha os fãs da série desde 1999, quando o game foi lançado para o vovô PSone, não faz feio no portátil da Sony.

Em *Silent Hill Origins*, você encarna Travis, um caminhoneiro que, por causa de uma tempestade, tem de desviar seu curso para a cidade de Silent Hill. Na estrada, ele vê uma criança atravessando seu caminho e é obrigado a frear bruscamente. Quando desce do caminhão, ele vê o reflexo da garota em seu retrovisor e, ao virar, ela some. Ao olhar novamente para o retrovisor, a menina continua se aproximando. Sustos à parte, Travis a segue através das brumas até entrar definitivamente na cidade e é aí que o game começa – bem no dia em que ocorre o "grande incêndio", que queimou Alessa e deu origem a toda a história do primeiro *Silent Hill*.

Para quem já jogou os títulos anteriores, é fácil se adaptar às ruas enevoadas e

seguir até o primeiro objetivo (Alchemilla Hospital). Além disso, surpresas muito agradáveis esperam os veteranos, que pensavam que nada seria acrescentado ao mapa da cidade. Três novas áreas foram adicionadas: Cedar Grove Sanatorium, Artaud Theater e Riverside Motel (agora maior e mais bizarro do que o antigo Motel situado em Toluca Lake), aumentando consideravelmente o nível de dificuldade.

Quando você liga o PSP, uma mensagem na tela inicial avisa para jogar em um ambiente fechado, escuro e usando fones de ouvido. Faça isso e você terá uma das maiores sensações de medo já oferecidas por qualquer jogo feito até hoje. Os detalhes gráficos são rebuscados, permitindo ver a sombra de uma grade iluminada por sua lanterna se movimentar de acordo com os movimentos de seu personagem. O som aparece do nada e, muitas vezes, em momentos de falsa tranquilidade para confundir a cabeça do

jogador. Aliás, a trilha é de Akira Yamaoka, o compositor das músicas da série.

Você se deliciará com a quantidade absurda de armas disponíveis: há desde katanas até abajures, mas, por incrível que pareça, sair na mão com os monstrelengos ainda é a melhor opção.

Os puzzles estão mais fáceis porém, mesmo assim, ainda obrigam o jogador a ter aquele "caderninho" à mão para anotar seqüências numéricas (que mudam toda vez que você inicia um novo save).

O jogador terá a chance de juntar as peças e as informações do que realmente aconteceu na cidade antes do primeiro *Silent Hill* e cruzar com personagens conhecidos como Dhalia Gillespie, Dr. Kaufmann, etc.

As piadas não foram excluídas desta versão. Portanto, você pode esperar por finais diferentes (inclusive o final UFO). Por isso, *Silent Hill Origins* é o jogo que me fez parar de usar o PSP da redação e tomar vergonha na cara para comprar o meu próprio portátil.

Ainda mais grotesco

Em *SH Origins*, você poderá acompanhar o início da saga de Alessa Gillespie: a menina destinada a dar à luz a um Deus, mesmo que seja contra sua vontade. Sua mãe, Dhalia Gillespie, líder do grupo conhecido como "o Culto", é responsável por todo o horror que acontece em *Silent Hill*



Travis terá que enfrentar seus piores pesadelos em *Silent Hill*



Os símbolos do "Culto" também estão presentes em *SH Origins*



→ X360/PS3/PC

ASSASSIN'S CREED

Ouvir conversa e eliminar líderes são as únicas coisas para se fazer na maior aposta da Ubisoft para 2007

FICHA TÉCNICA: Plataformas: X360/PS3/PC · Produção: Ubisoft · Desenvolvimento: Ubisoft Montreal · Gênero: Ação · Jogadores: 1

Por LEANDRO RODRIGUES

7,5

Assassin's Creed ganhou o status de um dos jogos mais aguardados desta geração. Parte da expectativa se deve ao fato da promessa de uma Inteligência Artificial diferenciada, uma história cheia de mistérios e da Jade Raymond, a produtora gata da Ubisoft.

O personagem chave da história é Altaïr, um membro de uma seita de assassinos de origens islâmicas que executa suas vítimas por motivos políticos e religiosos. Ele possuía uma alta patente na seita, até que realizou uma tentativa frustrada de tentar matar Robert de Sablé, um dos grandes líderes dos templários. O resultado deste erro foi a morte de um companheiro e a perda da patente junto com todas as habilidades que ele possuía. Agora, para recuperar o seu status perante a sociedade da qual faz parte, ele precisa investigar e eliminar nove líderes históricos que estão levando a Terceira Cruzada àquela região.

Se a história parece simples, pense de novo. Tudo que você vive durante o jogo são lembranças de Altaïr recuperadas pelo DNA de Desmond, seu descendente mantido em um misterioso laboratório, que faz pesquisas genéticas.

A diferença de *Assassin's Creed* para os demais títulos são duas. A primeira é a interação com praticamente tudo o que está nos cenários. Não existe uma só construção que Altaïr não possa escalar – aprender a utilizar bem esse fundamento é importante para escapar dos guardas. Ele escala os prédios e vigas com destreza, o que deixa qualquer ginasta com dor de cotovelo.

A segunda diferença é a Inteligência Artificial, que permite interagir e causar diferentes reações nas pessoas. Se você quiser passar sem chamar a atenção, basta caminhar sem derubar ninguém. Do contrário, um verdadeiro caos será iniciado. Se você correr no meio da multidão, fatalmente esbarra nas pessoas e se esborrachará no chão.

Apesar da movimentação única, dos belíssimos gráficos e de uma trilha sonora arrasadora, *Assassin's Creed* sofre com a falta de criatividade. Quem controlar Altaïr por duas horas já terá visto todos os desafios que o jogo pode proporcionar. Outros problemas menores também assombram a produção. Sistema de combate simples demais, bugs (compreensíveis devido ao tamanho dos cenários) e algumas quedas na taxa de quadros por segundo.

Mesmo com esses problemas, *Assassin's* é um grande jogo e vale a grana investida seja para enfrentar horas de desafio ou para ver as novas técnicas que devem ser utilizadas em centenas de jogos que estão por vir.



Você deve alcançar o topo das construções mais altas para visualizar a cidade e, assim, abrir novas partes do mapa.

Fugir dos guardas é um dos melhores momentos do game. Nessa hora, é bom utilizar todas as habilidades de escalada.



Na maioria das cidades, antes de iniciar as missões, você terá de escutar os discursos dos líderes que você deve assassinar.



REVIEW

É bom estar com o físico em dia pois, para capturar a alma dos inimigos, você deverá realizar movimentos com o controle.

PS3

Folklore

FICHA TÉCNICA: Plataforma: PS3 Produção: SCE Desenvolvimento: Game Republic Gênero: Aventura Jogadores: 1

Um perfeito conto de fadas contemporâneo

NOTA Por FABIO SANTANA

9,0

Folklore é um produto complexo, difícil de definir, cheio de matizes que podem não se destacar isoladamente, mas que se unem para compor um quadro de rara beleza. Mais do que isso, é um surto de criatividade em meio a uma indústria de clichês.

A trama moderna é uma elegante mistura de conto de fadas com história de mistério. Tudo converge para o vilarejo irlandês de Doolin. A jovem Ellen é atraída para a cidade por uma carta de sua mãe supostamente morta. Keats, um jornalista da revista de ciências ocultas Unknown Realms, recebe a ligação de uma mulher em perigo, chamando-o para uma vila litorânea: Doolin.

Logo os dois protagonistas se envolvem em uma intrigante história de assassinato, que revelará o fatalismo de seus passados há muito esquecidos, mas fortemente interligados. Folklore tem elementos de RPG, mas não é um. É uma junção de fragmentos conhecidos em um conjunto exótico, mas agradável.

Em vez de os protagonistas atacarem, são os "folks" que conduzem o combate. Você atribui uma criatura diferente para cada um dos quatro botões frontais e então utiliza seus poderes nas batalhas em tempo real, sem a interferência de menus. Para ganhar novos aliados, você precisa enfraquecê-los e capturar sua alma, segurando o botão R1 e fazendo movimentos com o Sixaxis como se estivesse pescando. Há diferentes técnicas para arrancar as almas, e o processo para descobrir o correto pode ser cansativo para



As explosões mais parecem os fogos do Réveillon

os braços mais exaltados e sedentários.

Folklore é uma daquelas raras pedras preciosas que a maioria das pessoas não compreende o valor ou nem mesmo conhece a existência. Talvez o que o torne irresistivelmente especial e ao mesmo tempo discreto seja a sua receita não-ortodoxa. Portanto, não se deixe deslumbrar pelos pratos mais vistosos a ponto de não apreciar esta apetitosa iguaria.

Wii/DS

Mario & Sonic at the Olympic Games

FICHA TÉCNICA: Plataformas: Wii/DS Produção: Sega Desenvolvimento: Sega Gênero: Esporte Jogadores: 1 a 4

Cansa muito ser um campeão olímpico

NOTA Por GUSTAVO PETRÓ

7,0

Nunca imaginei que um game das Olimpíadas cansasse tanto. No final das provas, os braços doem de tanto sacudir a combinação Wii Remote e Nunchuk. No game oficial dos Jogos Olímpicos de Pequim (que ocorrerá em agosto de 2008), você deve se esforçar fisicamente para sair vitorioso e se divertir com Mario e Sonic.

O clima é de "união dos povos" e de rivalidade esportiva. Você pode selecionar os "ex-eternos rivais" e seus amigos para competir. Os competidores possuem habilidades únicas e são divididos em velozes, equilibrados e fortes. Quem não se apegar a esses detalhes e garantir o bom desempenho no braço, é possível utilizar seu próprio Mii nas provas. Entre amigos, é uma opção bacana para passar uma tarde se divertindo.

Ao preparar-se para competir, você pode escolher qualquer uma dos esportes presentes na competição. Há os 100 Metros Rasos, o 110 Metros com Barreiras, os 100 Metros Nado Livre, Remo, Tiro ao Alvo, Esgrima, etc. No modo de competição, eles são divididos em estágios, obrigando você a obter boas colocações para somar pontos.

Mario & Sonic é um game para ser jogado com amigos. Sem a presença deles, perde-se 90% da graça. Isso porque, para participar das provas e vencê-las, é necessário sacudir os

braços à exaustão. Portanto, espere boas risadas ao dar o seu máximo em uma corrida ou em uma prova de natação e olhar para o lado para ver seu "rival" vermelho, quase explodindo de tanto fazer força.

Mario & Sonic, além de contar com os locais reais onde serão realizadas as competições no ano que vem em Pequim, é um game para divertir rapidamente e sem compromisso, nos moldes de Wii Sports e Wii Play. Ele não precisa ter um visual espetacular como Super Mario Galaxy nem uma história profunda. Basta ter as duas mascotes lado a lado e mais três amigos para morrer de tanto rir.



Knuckles usou uma casca de banana para vencer Sonic



A aposta é: quem será o primeiro a cair de cara no chão?

Por mais que estes dois aí do lado sejam vilões, eles não são maus e são os responsáveis pelas melhores piadas do game.



→ Wii

Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure

::FICHA TÉCNICA:: Plataforma: Wii - Produção: Capcom - Desenvolvimento: Capcom - Gênero: Aventura - Jogadores: 1

Sem nenhum hype, jogo da Capcom surpreende a todos

NOTA Por NELSON ALVES JR.

8,5

A maioria dos jogos atuais é feita para o consumo rápido e não são muitos os que nos desafiam com fases difíceis que demoram para acabar. Em *Zack & Wiki*, por exemplo, a dificuldade não está na habilidade com o controle e, sim, apenas no raciocínio lógico. Ficou clara a razão da raridade, não?

A cria da Capcom se refere à dupla de personagens caricatos: o pirata Zack e seu amigo Wiki precisam encontrar os pedaços de um esqueleto espalhados em uma ilha.

Se até aqui tudo parece uma mesmice, saiba que está enganado. O gênero é o "point and click", que reinou em clássicos como *Day of the Tentacle*. Você resolve enigmas apontando para objetos na tela e tentando descobrir sua utilidade. Tudo transmite a sensação de um jogo de aventura tradicional: visual em 3D, vários níveis de acesso por fase e muitos objetivos divididos em estágios.

O uso do Wii Remote esbanja criatividade. Além de apontar para os objetos, há o "como" usá-los. Se estiver segurando um serrote, você deve manusear o controle da mesma forma: inclinado na horizontal, apontado para a frente e com o movimento de vai-e-vem. O bacana é que a interação torna-se parte inerente da



O jogo lembra bastante os adventures da década de 90

solução do enigma. Ou seja, além de encontrar o item, deve descobrir como usá-lo.

Descontando o jogador fissurado, por certo os casuais não tenham ouvido falar de *Zack & Wiki*. Fica o conselho: ele nasce como um título obrigatório na sua coleção mesmo que leve um tempão danado para conseguir terminá-lo.

→ X360/PS3/Wii/PS2/PSP/DS

The Simpsons Game

::FICHA TÉCNICA:: Plataformas: X360/PS3/Wii/PS2/PSP/DS - Produção: EA - Desenvolvimento: EA Redwood Shores - Gênero: Ação - Jogadores: 1

Fica mais divertido depois de beber um engradado de Duff

NOTA Por FLÁVIA GASI

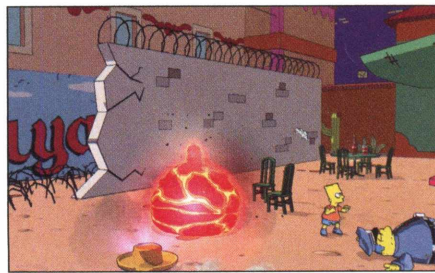
6,5

Sou uma fã de Simpsons e de qualquer desenho animado adulto. Quem gosta da família amarela se sentirá enormemente contemplado com o trabalho de voz e com as animações de *The Simpsons Game*, pois elas conseguem ser tão divertidas quanto a série. Ainda mais porque são embaladas por músicas originais tão boas que deveriam estar no desenho. Vale a pena jogar o game até o final só para ficar mais envolvido na atmosfera sarcástica da família de Springfield. Inclusive, apesar dos gráficos durante a jogatina não serem os mais fantásticos que você já viu, a movimentação dos personagens segue fiel ao desenho da TV. Dá para rir cada vez que o Homer baba.

Outros pontos altos são: o design de

fases, pois cada uma foi modelada com base em um episódio específico – o resultado deu mais do que certo –, e as habilidades especiais da família, que permitem muita variedade nos desafios e ajudam a incrementar os quebra-cabeças.

Você pode achar que a EA acertou em cheio, pelo menos até colocar a mão no game. O que deveria ser diversão certa se transforma, rapidamente, em algo chato e tedioso. Os controles não são precisos e o

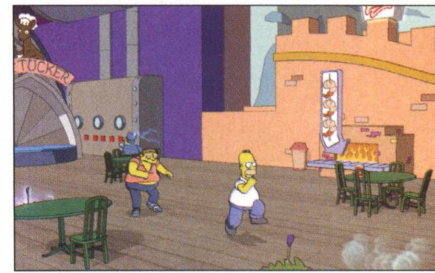


A exótica pimenta do Amazonas deixa Homer quente



O Greenpeace está errado. Os golfinhos são malvados

sistema de câmera é horrível. Juntos, eles fazem *The Simpsons Game* apresentar uma seqüência de mortes acidentais e muito ódio no seu coração todas as vezes que você não conseguir enxergar o cenário corretamente.



Homer solta gases pela boca e, algumas vezes, por baixo



REVIEW

Em PES 2008 o número de times licenciados aumentou bastante. Até a seleção brasileira tem seu uniforme oficial fielmente retratado.

→ X360/PS3/PC/PS2

Pro Evolution Soccer 2008

..FICHA TÉCNICA: Plataformas: X360/PS3/PC/PS2 Produção: Konami Desenvolvimento: Konami Gênero: Esporte Jogadores: 1 a 8

Pelada virtual da Konami desaponta, mas ainda seduz

NOTA

8,0

Por FERNANDO WIEK

Já faz muito tempo que *Winning Eleven* reina absoluto quando o assunto é futebol virtual, mas, com *Pro Evolution Soccer 2008*, a distância para o segundo

colocado caiu bastante.

Se no PS2 o game ainda usa a engine de *Winning Eleven 10* com pequenos ajustes na jogabilidade e o acréscimo do modo World Tour, no X360, no PS3 e no PC, a franquia ganhou um tapa no visual e algumas mudanças no sistema de jogo – nada que esconda a pouca evolução do título. No *PES 2008* da nova geração, a engine de Inteligência Artificial Teamvision memoriza o seu modo de jogar e muda as estratégias do time controlado pela CPU em tempo real, dificultando a partida ao máximo. Na teoria, parece sensacional, mas, na prática, o Teamvision não é tão bom assim – os zagueiros ainda se posicionam mal e o juiz adora fazer interpretações duvidosas.

Os gráficos mais detalhados, com novas animações, não expressam nem 10% do que os novos consoles já são capazes de fazer.



Ele também quer aparecer mais que o Rrrromário!!!

FIFA 08, por exemplo, é muito mais bonito que *PES 2008*. A jogabilidade, o ponto forte da série, melhorou bastante. O controle está mais preciso, privilegiando os jogadores que driblam bem. Isso, sem querer, deixou o game com um ritmo mais arcade do que antes.

Mesmo com todos os contras, *Pro Evolution Soccer 2008* ainda é um ótimo título. Não cumpre o seu papel como deveria, mas não deixa de ser interessante, principalmente se você quer um futebol virtual para se divertir com os amigos no final de semana.



Cristiano Ronaldo quer ser mais craque que o Pelé

→ X360/PS3/Wii/PS2/PSP

WWE Smackdown vs Raw 2008

..FICHA TÉCNICA: Plataformas: X360/PS3/Wii/PS2/PSP Produção: THQ Desenvolvimento: Yuke's Media Creations Gênero: Luta Jogadores: 1 a 4 (até 4 online)

As lutas que passam na TV são bacanas, mas o game começa a perder seu gás

NOTA

6,5

Por AMER HOUCAIMI

Há quase dez anos, a série *Smackdown* faz a alegria dos fãs de luta livre profissional, apresentando jogabilidade simples e eficaz, ótimos gráficos e muitas opções de jogo.

Infelizmente, nenhuma franquia se mantém no topo para sempre e é o que aconteceu com a série desta vez.

A versão deste ano é igual a do ano passado, trazendo como novidade apenas os diferentes estilos à disposição dos lutadores. Por exemplo, um lutador grande e pesado como Undertaker usará o estilo Powerhouse, tornando-o eficiente nos agarrões e praticamente imbatível quando sua barra de Momentum (especial) encher. Por outro lado, Rey Mysterio, que é nanico e leve, usa o estilo High Flier, que lhe garante golpes

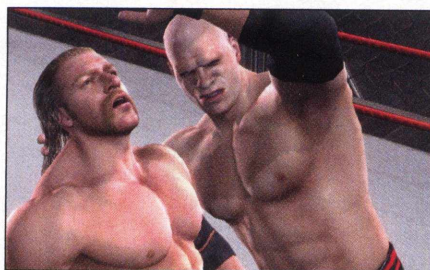
aéreos com muito mais facilidade do que um lutador gigante de 150 quilos.

Estes diferentes estilos deveriam balancear o título, mas fazem exatamente o contrário, pois beneficiam apenas alguns personagens, desequilibrando as batalhas. O número de lutadores também diminuiu. Agora são apenas 50, contra 70 da versão anterior.

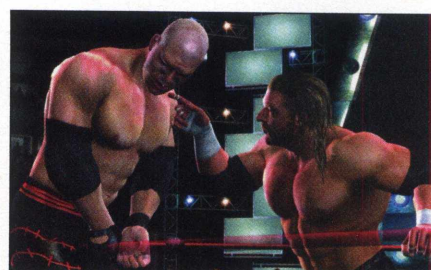
Por fim, o modo Season, que era um dos principais atrativos, transformou-se em uma bagunça de telas de estatísticas, obrigando

você a passar mais tempo gerenciando o performista do que, de fato, lutando.

Sou um fã obsessivo de luta livre profissional (com mais de 50 DVDs de lutas em casa) e posso afirmar, *Smackdown vs Raw 2008* não é um jogo ruim, mas mostra que a série começa a perder o gás. Espero, sinceramente, que a qualidade reapareça quando a franquia for exclusiva dos novos consoles. Caso contrário, os produtores merecerão umas boas cadeiradas!



Nada que um Dorflex depois da luta não resolva. Ai!



"Tira esse dedo fedorento da minha cara, seu mané"

No game, não é o governador da Califórnia, Arnold Schwarzenegger, que interpreta Conan, como nos filmes.



Beautiful Katamari

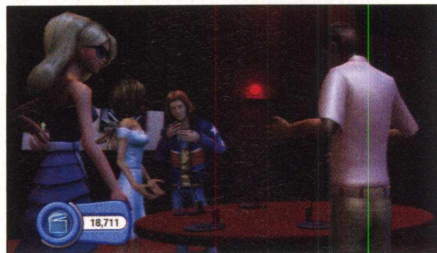
Plataforma: X360 Produção: Namco Bandai

Desenvolvimento: Namco Bandai

Gênero: Ação Jogadores: 1

NOTA: 6,5

A música continua ótima, o controle não sofreu alterações e o carisma de *Katamari* mantém-se inalterado. Ou seja, o game é divertido e funciona perfeitamente como passatempo. O problema está apenas no tamanho do jogo: muito pequeno. Minúsculo. Possivelmente, o de menor duração já lançado para o console. Chega a ser frustrante assistir aos créditos em menos de três horas após ter começado a partida. A frustração vira raiva quando se descobre que fases avulsas serão vendidas pela Live – algumas já estão disponíveis por 200 MP. Não é muito, mas ainda assim cheira à safadeza da produtora. **NA**



Scene It?

Plataforma: X360 Produção: Microsoft

Desenvolvimento: Screenlife

Gênero: Quiz Jogadores: 1 a 4

NOTA: 7,0

Imagine um programa de TV de perguntas e respostas. *Scene It?* é exatamente isso, com o tema de cinema. São baterias de perguntas que variam entre adivinhar trilhas sonoras a identificar figurinos e objetos dos filmes. O domínio da língua inglesa é indispensável. O mais bacana são os controles do jogo: são quatro ao todo (vermelho, verde, azul e amarelo) que possuem quatro botões para responder às alternativas e um Buzz Button (um botão grande que deve ser acionado assim que você souber as respostas). Uma maravilha para reunir os cinéfilos da família. **RM**



Beowulf: The Game

Plataformas: PC/PS3/X360/PSP

Produção: Ubisoft Desenvolvimento: Ubisoft

Shanghai Gênero: Ação Jogadores: 1

NOTA: 5,0

Confesso que eu esperava bastante de *Beowulf*, o game inspirado no épico longa-metragem dos cinemas. Ao menos o suficiente para me sentir completamente desapontado com a versão final, na qual todas as boas promessas do jogo foram misteriosamente deixadas de lado. O resultado dessa enganação é um game que segue um ritmo absurdamente entediante e que só cumpre o seu papel quando o assunto é o sistema de combate – que é brutal e frenético –, ainda que lhe faltem idéias bacanas e originais. E sabe aquele papo de que tudo poderia servir como arma? História para boi dormir. **MB**



Sega Rally

Plataformas: X360/PS3/PSP

Produção: Sega Desenvolvimento: Sega

Gênero: Corrida Jogadores: 1 a 2

NOTA: 8,5

O maior mérito de *Sega Rally* é justamente o de não se levar a sério. Aqui não há milhões de carros, centenas de pistas, ajustes mecânicos ou um sistema de danos. Ou seja, para quem lê apenas essas características, pode erroneamente pensar que o jogo é uma meleca dispensável. Acontece que a idéia da série é a diversão. Cada prova exige a escolha do carro, dos pneus para asfalto ou terreno acidentado e da marcha manual ou automática. O resto é acelerar o tempo todo sem medo de parar porque a "birmbocha da parafuseta" quebrou. **NA**



Conan

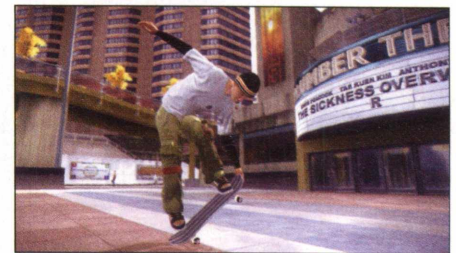
Plataforma: X360

Produção: THQ Desenvolvimento: Nihilistic

Gênero: Ação Jogadores: 1

NOTA: 7,0

A maior proeza de *Conan* é oferecer um modo de combate tão contagiante, viril, sanguinário, diversificado e eficiente que anula a irritação com seus problemas. O bárbaro atua como um guerreiro perfeito e usa quatro sistemas de luta: desarmado, com espada e escudo, com duas espadas curtas e com espada longa. Para cada sistema há uma lista extensa de técnicas. Só para exemplificar: há um golpe no qual Conan chuta os ovos do pobre inimigo e o deixa choramingado de joelhos. Graças às respostas perfeitas dos comandos, é fácil usar todos os recursos. Faltou um modo para ficar apenas lutando. **HM**



TH Proving Ground

Plataformas: X360/PS3/Wii/PS2/DS

Produção: Activision Desenvolvimento: Neversoft

Gênero: Esporte Jogadores: 1 a 2 (8 online)

NOTA: 6,0

Depois de jogar *skate*, fica impossível olhar para *Tony Hawk's* com os mesmos olhos. Isso significa que *Proving Ground* é ruim? Tecnicamente, não. Mas se você espera inovação, esqueça. A fórmula utilizada é a mesma: não mexer na jogabilidade e incluir algumas opções inéditas. Ou seja, enquanto você tem uma experiência nova com *skate*, com *THPG* você tem apenas mais do mesmo – o que, em se tratando de uma série com nove versões, certamente não é um ponto positivo. Mas se você é fã da franquia, não deixe de jogar. **FA**



Games casuais e raridades para comprar nas lojas virtuais

→ LIVE ARCADE

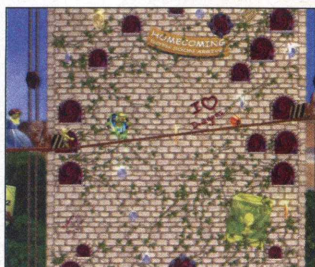
Gaste seus pontos no comércio virtual do Xbox 360



UNDERTOW

Preço: 800 MSPoints

Ambientado em uma realidade alternativa na qual todo o planeta foi drasticamente inundado e induzido à vida submarina, *Undertow* é um jogo de tiro extremamente frenético e cheio de detalhes. Além de diferentes facções, armas e até magias, a obra oferece um competente multiplayer online que suporta até 16 jogadores.



SHREK 'N ROLL

Preço: 800 MSPoints

Mesmo com cenários variados e cerca de 20 personagens selecionáveis, *Shrek 'n Roll* não passa de um entediante conjunto de quebra-cabeças em que o jogador deve utilizar os dois direcionais analógicos para movimentar pedaços de comida ao longo da tela. Se na teoria isso já não soa legal, imagine na prática.



SWITCHBALL

Preço: 800 MSPoints

Controlar uma mísera bola pode não ser tão legal em jogos como *Marble Blast Ultra*, mas *Switchball* quer acabar de vez com esse papo. Recheado com cerca de 30 quebra-cabeças diferentes, o game exige não apenas que o jogador movimente a sua esfera, como também altere as suas propriedades físicas para solucionar enigmas.

QUANTO CUSTAM OS JOGOS

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.



SCREWJUMPER!

Preço: 800 MSPoints

Prova de que nem sempre o selo de qualidade da Microsoft é justo. O game não passa de um shooter genérico sem qualquer sentido. Não bastasse a trama inexplorada, os visuais meia boca e a trilha sonora ruim, a obra ainda se consagra como a responsável por um dos piores sistemas de mira dos últimos tempos. Evite gastar seus trocados com isto.

→ VIRTUAL CONSOLE

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



SUPER MARIO BROS. 3

Preço: 500 Wii Points

Lançado há cerca de 17 anos e considerado até hoje como um dos melhores games da série — e de todos os tempos —, *Super Mario Bros. 3* marcou época por causa da liberdade com que a dupla de encanadores da Nintendo podia explorar os cenários. Cortesia de um mapa pelo qual o jogador podia selecionar as fases e mundos nos quais brincaria. Imperdível.



NINJA GAIDEN II

Preço: 500 Wii Points

Mantendo a mistura de ação e plataforma que consagrou a estréia de Ryu no mundo dos games, *The Dark Sword of Chaos* apresentou aos jogadores a possibilidade de clonar o ninja e utilizar suas cópias durante os combates mais difíceis. Nada mal, já que a dificuldade absurda, marca registrada da série, se mantém constante em cada estágio da obra.



GATE OF THUNDER

Preço: 800 Wii Points

Lançado no início da década de 90 sob o disfarce de um frenético shooter em progressão lateral (como milhares de outros títulos da época), o game ganhou o mundo por conta de uma excelente trilha sonora inspirada no rock pesado. Seu objetivo era detonar tudo o que aparecesse na tela ao longo das sete fases disponíveis. Este é para quem gosta de desafios.



BONK III

Preço: 600 Wii Points

Você provavelmente não conhece o Bonk, mas o fato é que ele foi popular o suficiente para, em 1993, estrelar seu terceiro jogo: *Bonk's Big Adventure*. O diferencial do título do TurboGrafx16 era a possibilidade de fazer com que o personagem crescesse exageradamente e, desta forma, alcançasse itens distantes e destruísse obstáculos.

1º

CONCURSO UNIVERSITÁRIO DE FOTOGRAFIA

Sony α Fotografe

REVELE O SEU TALENTO

TEMA DO CONCURSO

O 1º Concurso Universitário de Fotografia tem como objetivo revelar novos talentos para a fotografia brasileira. Promovido pela revista Fotografe Melhor e pela Sony do Brasil, é aberto para estudantes universitários de todo o

País, sem restrições com relação ao curso. O tema do concurso é "Olhar Brasileiro" e existem duas categorias: Fotojornalismo, com o subtema "Meio Ambiente"; e Criatividade, com o subtema "Cidadania".

OS PRÊMIOS

Primeiro colocado: uma Sony DSLR A700, de 12 MP, com objetiva 18-200 mm
Segundo colocado: uma Sony DSLR A100, de 10 MP, com objetiva 18-70 mm
Terceiro colocado: uma câmera compacta com

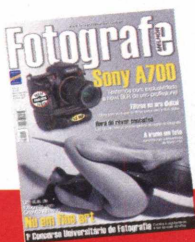
superzoom Cybershot H9, de 8 MP
Os prêmios são para cada uma das categorias. Além das câmeras, todos os premiados irão ganhar cartões de memória e assinaturas da revista Fotografe Melhor.



COMO PARTICIPAR

Um prêmio pode ser ótimo para seu currículo. Cada participante pode enviar até três fotografias para concorrer em cada uma das categorias. Fique atento: o prazo final é 20 de dezembro de

2007. O regulamento e a ficha de inscrição estão disponíveis nas edições 134 e 135 da revista Fotografe Melhor e também no site www.europanet.com.br/concursouniversitario.



PROMOÇÃO E ORGANIZAÇÃO

Fotografe
MELHOR

APOIO CULTURAL

MIX
106.3 FM

PATROCÍNIO CULTURAL

Sony α

Sua porta de entrada para mundos distantes na frente do PC

➔ RPG ONLINE

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Processador: Pentium III 700 MHz (ou Mac equivalente)

RAM: 128 MB Espaço livre: 100 MB

Sistema operacional: Windows 98 SE, Mac OS 9, Linux

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

Penso, logo existo

🎮 Jogo de tiro conceitual, *Tabula Rasa* mistura ação e filosofia no universo MMO

Tabula Rasa não é apenas o novo MMO da LevelUp!, mas, sim, um conceito filosófico que permeia todo o game. Locke, filósofo materialista, é considerado pai do empirismo: o movimento que acredita que a pessoa se forma a partir de experiências reais e não por ideais natos (como a noção de traços de personalidade que são adquiridos a priori do nascimento). Para Locke, todas as pessoas nascem como "Tabulas Rasas", sem conhecimento algum, e aprendem por tentativa e erro. Esta noção de ser humano serviu para Richard Garriot, criador de *Ultima*, desenvolver *Tabula Rasa*, o MMORPG.

Aprendendo com a vida

O objetivo era criar um jogo inovador. O próprio conceito de MMOs cai como uma luva em *Tabula Rasa*: você começa sem ter muita noção de onde ir e o que fazer. Por meio de tentativa e erro, logo você se sente em uma (segunda) casa – cheia de batalhas.

Aqui, uma raça chamada Elohim decidiu compartilhar seu conhecimento com outras civilizações sobre como transformar matéria em energia com o poder mental. Claro que deu errado e um dos grupos dos Elohim, os Bane, resolveu usar esta tecnologia para escravizar. A Terra está sob ataque e é aqui que você entra.

Outro ponto entre jogo e filosofia é que o

DESTRUIÇÃO EM 4 TEMPOS:



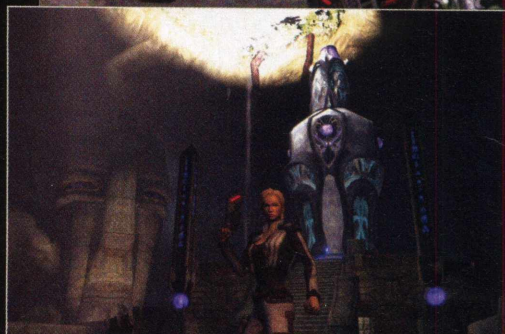
empirismo é uma corrente que não acredita em destino. As decisões do homem são dele mesmo. Quer dizer, os conflitos éticos são resolvidos somente no plano material. Garriot é conhecido por embutir dilemas morais em seus jogos e *Tabula Rasa* não é exceção. Por mais que seu objetivo seja defender a Terra em diversos ambientes (contando com espaços alienígenas), a narrativa é densa, contando com armadilhas e missões livres.

Surpreendentemente diferente

Quanto a outros aspectos do game, vale dizer que *Tabula Rasa* deve surpreender. Os cenários são bem construídos e a mistura de shooter com ação usa todos os espaços possíveis na hora da luta. Além disso, a Inteligência Artificial dos inimigos é boa e o jogador deve ficar atento a qualquer movimentação. Alguns elementos da batalha são usados em tempo real, como o tipo de arma e munição, a esquivagem, o espaço entre você e o inimigo, etc. Os aliens sempre têm um plano para cercar seu exército.

Um bom MMO deve se lembrar de sua essência: uma ferramenta interativa, que mistura entretenimento, aprendizado e socialização. Se você se interessa por ficção científica, talvez *Tabula Rasa* seja uma boa opção de visita.

Além da filosofia, *Tabula Rasa* tem um visual de primeira. Queremos viver para sempre nesse mundo





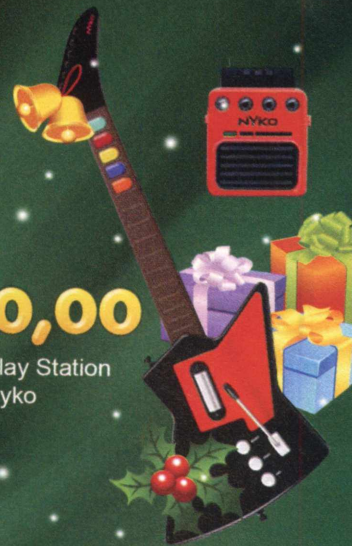
R\$180,00

Fonte Seventeam
420W reais



R\$37,50

Memory Card
Play Station 2



R\$210,00

Guitarra Play Station
2 Nyko



R\$230,00

Processador
AMD X2 4000+



**BANANA
GI**



R\$850,00

Processador Intel Core 2
quad Q6600



R\$450,00

Play Station 2 com
1 controle original



R\$1,450.00

X-box 360 Premium
com saída HDMI



R\$175,00

Memória Patriot 1GB/800
com blindagem

PROMOÇÃO DE NATAL

Acesse o nosso site e
cadastre-se em nossa
promoção.

O sorteio será realizado em Dezembro na Loja da
Banana Games na Santa Ifigênia. Mais informações
acesse o nosso site.



Está chegando a
nossa Loja Virtual...



trentin



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

Adaptações no celular

Jogos de console se destacam na telinha dos telefones

É impressionante a rapidez com que as adaptações de games dos grandes consoles chegam aos celulares. O maior exemplo disso são os lançamentos deste final de ano que,

praticamente ao mesmo tempo, pintam para download no serviço de jogos das operadoras. O melhor é que você pode se divertir com o mesmo game em casa ou na rua, no ônibus, na fila...

Altair possui diversas habilidades acrobáticas. Para atravessar os obstáculos, é necessário aprender todas elas



→ NA ERA DAS CRUZADAS

ASSASSIN'S CREED

Distribuidora: Gameloft **Produtora:** Ubisoft
Preço: R\$ 10,00 **Operadora:** Claro

O ano é 1.191 d.C. e a Terceira Cruzada arrasa com metade do mundo. Altair, um assassino de elite que caiu em desgraça perante seus mestres, recebe a missão de matar oito líderes cristãos e muçulmanos para pôr fim neste conflito. A adaptação para celular transformou o game da Ubisoft em um divertido jogo de plataforma, misturando acrobacias com incríveis batalhas de

espada. Ao todo, são 13 missões que se passam na Terra Santa com direito a perseguições a cavalo em cenários espantosamente bonitos para um jogo de celular.

Assim como no Xbox 360, *Assassin's Creed* recorre a um enredo original, que parte da premissa de que a memória humana é hereditária. Por isso, o título brinca com flashbacks e permite que você colete blocos de lembranças para ganhar extras secretos. Uma adaptação primorosa.



É possível fugir dos soldados a cavalo. Caso você não consiga escapar, a solução é enfrentar as tropas no meio das ruas estreitas

→ MITOLOGIA

A LENDA DE BEOWULF

Distribuidora: Gameloft
Produtora: Gameloft
Preço: Entre R\$ 10 e R\$ 15
Operadoras: Claro, TIM, Vivo, Brasil Telecom e Oi

Baseado no filme homônimo de Robert Zemeckis (diretor de *De Volta para o Futuro* e *O Expresso Polar*), *Beowulf* segue o enredo à risca. Na pele do poderoso guerreiro nórdico conhecido como Beowulf, você terá que enfrentar serpentes marinhas e outros inimigos até ficar frente a frente com o temível demônio Grendel.

O principal diferencial do jogo é o tamanho dos monstros. Imagine enfrentar uma serpente marinha de 150 metros de altura visualizadas na pequena tela do seu celular. Vencê-la será um desafio e tanto.

O sistema de batalhas inclui golpes em seqüência e mais de 15 movimentos especiais, que você aprende durante as missões. Estes golpes especiais, quando aplicados no momento certo, podem até triplicar o dano causado pela sua espada. Assista ao filme e jogue o game.

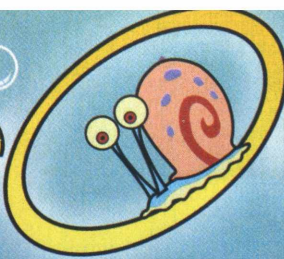


Para quem gosta de batalhas com espadas e machados, Beowulf é uma excelente opção para os celulares

SITE 100%
SEGURO



www.Gameone.com.br



O melhor presente para o seu natal está aqui!



**LOCAÇÃO
DE JOGOS**



Informações ou Encomendas:

(19) 2122-5252

ENTREGAMOS
Via



Cheques em até 15x*



Até 6x no cartão**



Até 10x no cartão**



Av. Barão de Itapura, 1647 • Campinas • SP

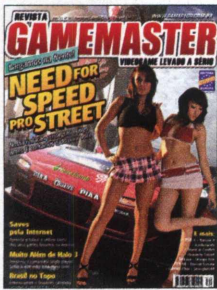
Tel.: (19) 2122-5252



* Cheque pela financeira Losango sujeito a aprovação. Somente loja Física. **Parcelamento a partir de 4x haverá juros de 1,99% ao mês podendo ser ajustado sem aviso prévio.

Seja qual for o seu console, aqui você

Game Master, sua revista multiplataforma



Edição 34 - R\$ 8,90

- ▶ Need For Speed Pro Street: nossa redação conseguiu o jogo antes. E contamos tudo para você
- ▶ Aprenda a baixar e utilizar saves pela internet
- ▶ E mais: PGR 4; FIFA 08; Yakuza 3; Eternal Sonata...



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



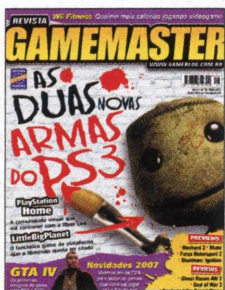
Edição 30 - R\$ 8,90

- ▶ 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...



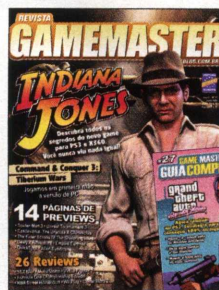
Edição 29 - R\$ 8,90

- ▶ 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: Manhunt 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



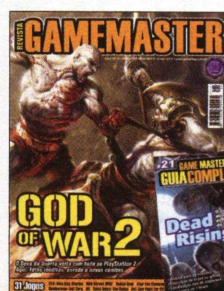
Edição 23 - R\$ 8,90

- ▶ 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

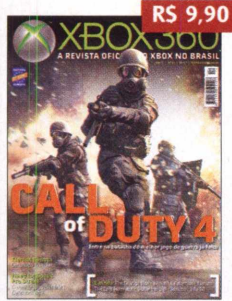
encontra a dica certa para seu game

Para você que é gamemaniaco



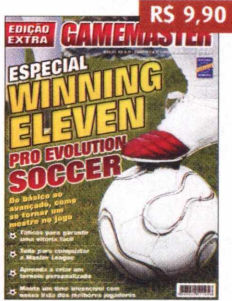
NGamer Brasil - Ed. 6

- ▶ Chegou Super Mario Galaxy
- ▶ Extras: Zelda: PH (DS)
- ▶ Detonado: Zack & Wiki. Faça 100% na aventura pirata da Capcom para o Wii



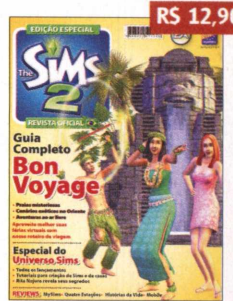
XBOX 360 - Ed. 12

- ▶ Call of Duty 4: entre na batalha do melhor jogo de guerra já feito
- ▶ Need for Speed Pro Street O melhor jogo da série?



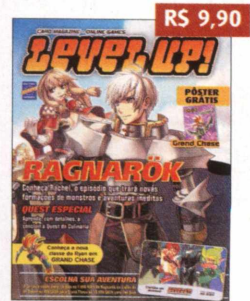
Winning Eleven

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



The Sims - Ed. 2

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



Level Up - Ed. 5

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



Dicas e Truques

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



Animation Invaders

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



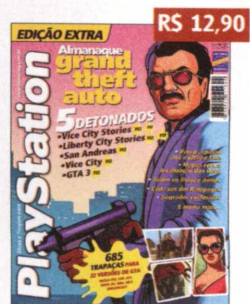
Harry Potter

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



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



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) 3038-5040 - 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 _____

▶ 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 CRÉDITOS

MasterCard VISA

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

Super Promoção de Palystation 2

Parcelamos em até 36X
Sedex para todo Brasil

a partir de: **R\$ 449,00**

Comprando o Play 2 você ainda ganha um controle, 40 jogos + 1 brinde (3 anos de garantia)

Tel.: (11) 5562-2667
e-mail: play3games@hotmail.com
Praça Lauro Gomes, 28 A - Centro - S.B. do Campo - SP

X Box 360 - R\$ 1.290,00
Play 3 - R\$ 1.890,00

VISA VISA Electron MasterCard

CICERO GAMES

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

PS2 R\$ 499,00 + 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 International Hipercard AMERICAN EXPRESS

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

PRÊMIO PS2 SLIM INSCREVA-SE

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

(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!

Tele vendas: **(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.



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



ELETROMIL

20 ANOS GAMES - MÍDIAS - INFORMÁTICA

• COMPRA - VENDA - TROCA

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM CONSERTOS E SERVIÇOS GERAIS EM VÍDEO GAMES

SEDEX

MANUTENÇÃO DE COMPUTADORES ACOMPANHADA PELO CLIENTE

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

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

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

PlayHouse

Assistência Técnica

PLAYSTATION 3

XBOX 360

Wii

www.playhousesp.com.br

Rua Vitória, 247 - Lj 15 - SP (11) 3222-3608 / 3337-1960
Anderson M. Freitas - solucao@solucaopaulista.com.br

RDK Mastergames
www.rdkmastergames.com

Vídeo Games em Geral
Tel: (11) 3362-9166
Tel: (11) 3661-8986
Tel: (11) 3333-6691 (Assist. Técnica)

Financiamento em até 15 x

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
Assistência técnica para vídeo-games, Cd's virgens
Acessórios para Vídeo-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 / 3 anos garantia (somente à vista) consulte-nos!

Controlador Monster 1 ano de garantia consulte-nos!

Volante Universal 1 ano de garantia consulte-nos!

* 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

É NATAL, e a Fratello quer "presentear" você com o que temos de 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

SLIM E KIT Neo
(Nova geração)

Loja autorizada
THUNDER PRO II

este KIT acompanha:

2 Controles Neo

1 Memory Card Neo
8Mb

1 Stand Vertical Neo

6X R\$ 121,00
12X R\$ 67,00

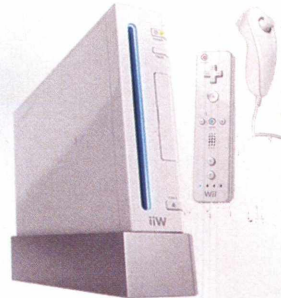
24X R\$ 41,00
36X R\$ 32,00

ou apenas:
R\$ 580,00
à vista.*

NINTENDO WII

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

Controle revolucionário detecta: Inclinação, mira e movimento



Escolha como pagar:

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

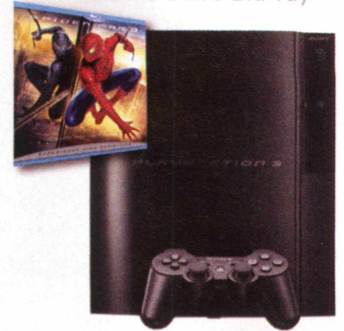
36X R\$ 80,64

ou apenas:
R\$ 1.490,00
à vista.*

PLAYSTATION 3

(acompanha 1 controle original e 1 filme spider man 3 em blu-ray)

Hard drive atualizável 40 GB e Drive Blu-ray



Escolha como pagar:

6X R\$ 345,00
12X R\$ 191,00
24X R\$ 116,00

36X R\$ 92,00

ou apenas:
R\$ 1.750,00
à vista.*



PSP Disponível em várias cores

1 Memory Stick

2Gb

ou apenas:
R\$ 750,00
à vista.*

6X R\$ 153,00
12X R\$ 85,00

24X R\$ 51,00
36X R\$ 41,00

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

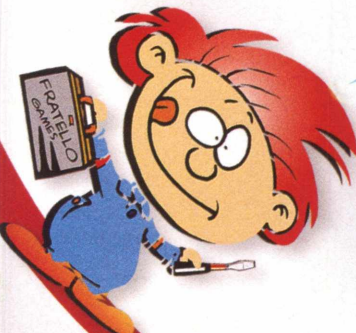
Boulevard TATUAPÉ

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

NOVA LOJA
na entrada do Shopping metrô Boulevard Tatuapé
Pertinho de você!

LOJA TATUAPÉ
Rua Tuíuti, 1547 loja 38
Fone: (011) 6190-2528 - Box Center Tatuapé

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 Vitória, 257
Loja 118 - Fone: (011) 3331-7006 - Loja 238 - Fone: (011) 3331-7014



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

SEU GAME COM TUDO!

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

* 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 crédito sujeito a aprovação.



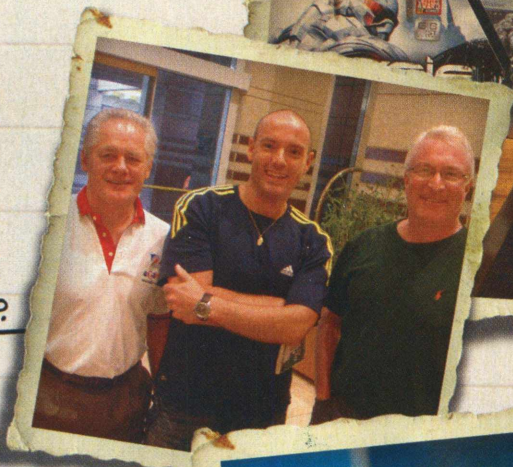
GAMECLICK

Quem faz e aparece no mundo dos games

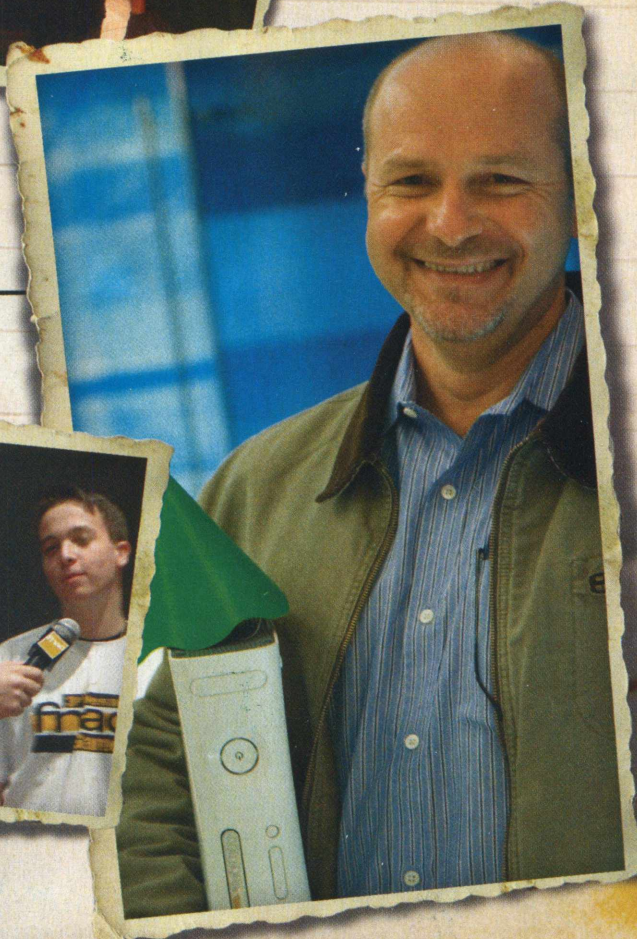
Ian de Freitas, gerente de produtos da Electronic Arts no Brasil, na sessão de jogo para a imprensa de Crysis em São Paulo, SP.



Gerald Klein, Rich Siporin e Lars Batista, presidentes da eGames, em entrevista para a GameMaster em São Paulo, SP.



Milton Beck, diretor da área de jogos e entretenimento da Microsoft Brasil, em entrevista para a Revista Oficial do Xbox 360 em São Paulo, SP.



Alessandro Rossini Filho, vencedor da etapa Paulista do 3º Desafio Fnac Games, é entrevistado em São Paulo, SP.



Se você quiser mandar a foto do seu evento para esta seção, envie um e-mail com uma foto para ganemaster@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
gameSpy

PLAYSTATION 3

THE WAY

NVIDIA

IT'S MEANT TO BE PLAYED

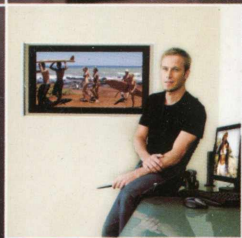


SABER
INTERACTIVE



SIERRA

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



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

