

NOVA

GERAÇÃO

PlayStation 3 • X360 • Wii • PC • PSP • DS

R\$ 9,⁹⁰

PlayStation 3

**Revelamos as especificações,
os jogos e tudo sobre
o novo controle da Sony**

X360

**Conheça os novos
acessórios e a segunda
geração de games**

LANÇAMENTOS

145 JOGOS

Todos conferidos ao vivo na E3

Assassin's Creed PS3 • Gears of War X360

Rainbow Six Vegas **X360** **PS3** • Mass Effect **X360**

Super Mario Galaxy **Wii** • Metal Gear Solid 4 **PS3**

God of War 2 **PS2** • Guitar Hero II **PS2**

Pro Evolution Soccer Winning Eleven 2007

The Legend of Zelda: Twilight Princess

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Spore **PC** • Final Fantasy XIII **PS3**

Lumines 2 **PSP** • Gran Turismo HD **PS3**

Halo 3 **X360** • Eye of Judgement **PS3**

No verso, lista completa



Nintendo Wii

Descubra como o joystick revolucionário da Nintendo funciona na prática

As belas e as feras

O visual arrasador dos novos jogos e as garotas que deixaram a E3 mais gostosa





HOUSE GAMES

TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA

LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME

VENHA JOGAR PS2 POR HORA



**CONFIRA NOSSA
LINHA COMPLETA
DE ACESSÓRIOS**



FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 12X*

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO:



VISITE NOSSO SITE: WWW.HOUSEGAMES.COM.BR

HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM

3326-0045

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

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

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

produzido por OPUS Fotografia - f:5506-9979

Especial E3/06



Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

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

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

Editor: Leandro Calçada
Editor-executivo: Felipe Azevedo
Redatores: Danilo Porto Bastos, Eduardo Trivella, Julio Weochi, Leandro Rodrigues e Nelson Alves Jr.
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte (Projeto Gráfico): Alexandre Dias (Nani)
Revisão de Texto: Fernanda Figueiredo e Marianna Russo
Colaboraram nesta edição: Márcio Fernando de Lima

Internet:
Webmaster: Cássio Narciso
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Leticia Nunes

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

Gerentes Comerciais

Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097 e Maurício Dias (0xx11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Angela Taddeo, Alessandro Donadio, Claudia Alves, Elisângela Xavier, Flavia Pinheiro, Nickolas Suzuki, Gianpaolo Iarussi, Raphael Gherardi, Rodrigo Sacomani e Carla Ianez.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5097
Tráfego: Marcos Roberto (0xx11) 3038-5211

Publicidade - Outros Estados

Rio de Janeiro: (0xx21) 2221-0088 - Triunvirato Comunicação
Brasília: (0xx61) 3326-0205 - 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:

00xx 1 (650) 306-0880, Fax: 00xx 1 (650) 306-0890 - Global Media

Circulação e Promoção

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

Atendimento Pessoa Jurídica:

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

Desenvolvimento de Pessoal:

Tânia Marília Ribeiro Roriz

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:

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

Administração

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

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

Distribuidor Exclusivo para o Brasil

Fernando Chignalia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC- Instituto Verificador de Circulação



Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos
Editores de Revistas

Da esquerda para a direita, a equipe da Game Master que visitou a E3: Felipe, Leandro, Nelson e Luizão. Já o Julio ficou aqui mesmo, no Brasil, caçando o que estes quatro deixaram passar batido



Momento de transição

abrir uma feira do porte da E3 é um privilégio. E para quem curte games, como nós da **Game Master**, este privilégio é ainda maior. Este ano, Los Angeles recebeu quatro profissionais da sua revista de games: eu, Felipe Azevedo, Luiz Siqueira e Nelson Alves Jr., todos loucos para ver o futuro dos games se desenrolar pelos estandes lotados de produtores, jornalistas e uma série de outros profissionais que fazem da sua diversão diária um meio de ganhar a vida.

E se maio, o mês de E3, é agitado para quem trabalha com games, este maio em especial foi mais agitado ainda. Tudo por um único motivo: a nova geração de videogames. Para gente como você e eu, que curte a vida com o joystick na mão, pode parecer simples, afinal, a cada cinco ou seis anos somos presenteados com videogames novos e melhores, mas para os fabricantes de consoles e as produtoras de jogos o negócio é bem mais sério.

Para começar, há esse tal "momento de transição" da indústria, que de tão importante, virou o título deste texto. Funciona assim: no momento em que um fabricante como a Sony anuncia um novo console (o PS3) todo o mercado pára para pensar. Um novo console significa novos jogos, novos acessórios, novas TVs (pelo menos para o X360 e o PS3), enfim, novas formas de ganhar dinheiro... Mais do que a criação de um jogo para um videogame já existente, é preciso fundir a cuca não só para saber o que o jogador vai querer daqui a dois anos (games levam tempo para serem criados, caso você não saiba) como também o que consoles que ainda nem existem serão capazes de fazer.

Transição de gerações é dor de cabeça para as produtoras de jogos porque ninguém sabe qual será o console mais popular no futuro. Pior: não dá pra saber nem por quanto tempo a geração atual vai se manter. Dois anos atrás, quem quisesse criar um jogo e atingir o maior número de pessoas nem precisava pensar. Bastava criar para o PS2. Mas e daqui a dois anos? Será que o PS2 vai continuar popular? Se não, quem será o seu substituto? Play 3? Xbox 360? Wii? É de tirar o sono.

É por isso que tanta gente fica de olho em feiras de games como a E3. Ver o futuro, ou ao menos ter uma idéia dele, é fundamental não só para nós, que queremos saber qual console comprar em novembro (ou agora, se você se decidir pelo X360), mas principalmente para quem vai criar os jogos que nós vamos rodar em nossos consoles daqui a dois ou três anos. É... esta E3, definitivamente, foi importante. Tão importante, que ela não coube na edição regular da sua revista **Game Master**. É por isso que você tem esta edição especial em mãos.

Leandro Calçada

leandro.calçada@europanet.com.br

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



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



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



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



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

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

Fones: (11) 3038-5050

São Paulo - SP

ou 0800 557667

Ligação gratuita - Outras localidades

Visite nosso site:

www.europanet.com.br



E3 2006
Índice

Games
Windows

Games
for Windows

WELCOME to the ELECTRONIC

GETS FUN
WHERE BUSINESS

3

Para não se perder

GERAL

A grande festa dos games.....	6
Acessórios.....	64
Feira do absurdo.....	66
Gatas da feira	34

COLETIVAS DE IMPRENSA

Microsoft.....	25
Nintendo	20
Sony	12

NOVA GERAÇÃO

Microsoft vem com tudo	28
Nintendo Wii.....	22
PlayStation 3.....	14

DESTAQUES

Assassin's Creed (PS3).....	30
Command & Conquer 3 Tiberium Wars (PC)	44
Final Fantasy XIII (PS3).....	47
Gears of War (X360).....	38
God of War 2 (PS2)	47
Gran Turismo HD (PS3)	46
Zelda Twilight Princess (Wii/GC).....	43
Mass Effect (X360)	41
Metal Gear Solid 4 (PS3).....	45
Metroid Prime 3 Corruption (Wii)	46

Rainbow Six Vegas (PS3/X360)	40
Super Mario Galaxy (Wii)	42

PREVIEWS

Amy of Two (PS3/X360)	48
Arthur and the Minimoys (PS2/PSP/PC/GBA/DS)	48
Bounty Hounds (PSP).....	48
Brothers in Arms Hell's Highway (PS3).....	48
Caesar IV (PC).....	49
Castlevania: Portrait of Ruin (DS)	49
Chibi Robo: Park Patrol (DS).....	49
Chromehounds (X360)	49
Crackdown (X360)	50
Cryostasis: Sleep of Reason (PC).....	50
Dave Mirra BMX Challenge (PSP)	50
Dead Rising (X360)	50
Def Jam Fight For NY: Takeover (PSP)	50
Destroy All Humans! 2 (PS2/XB).....	51
Elebits (Wii).....	51
Eragon (PS2/XB/GC/PC/DS/GBA)	51
Excite Truck (Wii).....	51
Eye of Judgment (PS3)	51
Fatal Inertia (PS3).....	52
FEAR Extraction Point Exp. Pack (PC)	52
Formula One 06 (PS3)	52
Genji 2 (PS3)	52
Ghost Rider (PS2/XB/PSP)	52
Haze (PS3/X360)	52

Guitar Hero II (PS2)	53
LOTR: Battle For Middle-Earth 2 (X360).....	53
Moto GP 2006 (X360).....	53
Lumines 2 (PSP).....	53
Metal Gear Solid: Portable Ops (PSP)	54
Mortal Kombat: Armageddon (PS2/XB)	54
Motorstorm (PS3).....	54
Naruto: Ultimate Ninja (PS2)	54
Ninety-Nine Nights (X360)	55
Project H.A.M.M.E.R. (Wii).....	55
Red Steel (Wii)	55
Resistance: Fall of Man (PS3).....	55
Sonic Rivals (PSP).....	55
Saint's Row (X360)	56
Scarface the World is Yours (PS2/XB/PC)	56
Sonic the Hedgehog (PS3/X360)	56
Splinter Cell Double Agent (PS3/X360/PC)	56
Sonic Wild Fire (Wii)	57
Stranglehold (PS3/X360/PC)	57
Super Monkey Ball: Banana Blitz (Wii)	57
Super Paper Mario (GC).....	57
Super smash Bros. Brawl (Wii)	58
Tekken: Dark Resurrection (PSP).....	58
Test Drive Unlimited (PS2/X360/PC/PSP).....	58
Tony Hawk's Downhill Jam (Wii)	58
Tony Hawk's Project 8 (PS3/X360/PS2/XB/PS2/PSP)	58
Warhawk (PS3)	59
WarioWare: Smooth Moves (Wii).....	59
Wii Sports (Wii)	59



Winning Eleven 07 (DS)	59
World in Conflict (PC)	59

OUTROS LANÇAMENTOS

AION (PC)	60
Alan Wake (X360/PC)	60
Avatar: The Last Airbender (PS2/XB/WII/GC/PC/PSP/DS/GBA)	60
Barnyard (PS2/GC/PC/GBA)	60
Baten Kaitos Origins (GC)	60
Big Brain Academy (DS)	60
Bionicle Heroes (PS2/GC/PC/DS/GBA)	60
BioShock (X360/PC)	60
Cars (PS2/XB/GC/PC/PSP/DS/GBA)	60
Chicken Little: Ace in Action (PS2/WII/DS)	60
CivCity: Rome (PC)	60
Crysis (PC)	60
Dawn of Mana (PS2)	60
Dirge of Cerberus: FF VII (PS2)	60
DK Bongo Blast (GC)	60
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 (WII)	60
Duck Hunt (WII)	60
Elveon (X360/PC)	60
Every Extend Extra (PSP)	61
Final Fantasy III (DS)	61
Final Fantasy V (GBA)	61
Final Fantasy VI (GBA)	61
Final Fantasy XII (PS2)	61
Flushed Away (PS2/GC/GBA/DS)	61
Forza Motorsport 2 (X360)	61

Frontlines: Fuel of War (PS3/X360/PC)	61
Genesis Rising: The Universal Crusade (PC)	61
Gitaroo Man Lives! (PSP)	61
Golden Axe (PS3/X360)	61
Grim Ad. of Billy & Mandy, (PS2/PC/GBA)	61
GTR (X360)	61
GTR 2 (PC)	61
Halo 3 (X360)	61
Hard Truck: Apocalypse (PC)	61
Heavenly Sword (PS3)	61
Heavy Rain (PS3/360/PSP)	61
Hellboy (PS3/X360/PSP)	61
Indiana Jones 2007 (PS3/X360)	61
Tomb Raider: Legend (GC/DS/GBA)	62
Legend of Spyro A New Beginning, The (PS2/XB/GC/DS/GBA)	62
LEGO Star Wars II: The Original Trilogy (PS2/PSP/XB/GC/PC/DS/GBA)	62
Lost Planet (X360)	62
Madden NFL 07(PS3/X360/WII)	62
Mario vs. Donkey Kong 2(DS)	62
Marvel: Ultimate Alliance (PS3/PS2/XB/X360/WII/PC/PSP/GBA)	62
Meet the Robinsons (PS2/WII/DS/GBA)	62
Mega Man Battle Network 6: Cybeast Falzar (GBA)	62
Mercenaries 2: World in Flames (PS3/X360)	62
Metal Slug Anthology (WII/PSP)	62
Monster House (PS2/GC/DS/GBA)	62

Okami (PS2)	62
One Piece Grand Adventure (PS2/GC)	62
Open Season (PS3/PS2/X360/XB/GC/PC)	62
Precursors, The (X360/PC)	62
Rayman R. Rabbids (PS2/X360/XB/WII)	62
Ridge Racer 7 (PS3)	62
Sadness (WII)	62
Samurai Warriors 2 (X360)	62
Shadow of Aten, The (X360/PC)	63
Shadowrun (X360)	63
Silent Hill Origins (PSP)	63
SOCOM: Combined Assault (PS2)	63
Spore (PC)	63
Star Fox DS (DS)	63
Star Trek Online (PC)	63
Star Trek: Legacy (X360/PC)	63
Star Trek: Tactical Assault (PSP/DS)	63
Street Fighter Alpha Anthology (PS2)	63
Superman Returns: The Videogame (PS2/X360/XB/PSP/DS/GBA)	63
Tenchu: Dark Secret (DS)	63
Trauma Center: Second Opinion (WII)	63
Untold Legends Dark Kingdom (PS3)	63
Valkyrie Profile 2: Silmeria (PS2)	63
Virtua Tennis 3 (PS3/X360)	63
Wall, The (PS3/PC)	63
WCP: Featuring Howard Lederer All In (PS2/X360/PSP)	63
Yoshi's Island 2 (DS)	63
Zatchbell!: Mamodo Fury (PS2/GC)	63



E3 2006
Mapa da feira

a feira

produtoras

estrutura

A grande festa dos games

E3 não é brincadeira. Conheça um pouco dos 50 mil metros quadrados da maior feira de games do mundo

Não se pode falar para alguém o quanto a E3 é impressionante. Só quem vê tem idéia do tamanho do Convention Center, o pavilhão que hospeda a feira. Só quem vê se impressiona com a grandiosidade dos estandes, o agito dos jornalistas, a correria dos produtores... Não dá para descrever a E3. Só vendo...



Ele é vovozão, mas continua vivo e forte. Pac-Man deu as caras no estande da Namco num ralzinho casual

NAMCO



SQUARE



Na Vivendi, Scarface deu as caras em uma apresentação fechada. Para ver, só encarando fila

VIVENDI



ELETRONIC ARTS





Para compensar os jogos ruins, Sonic aparece com um boneco "presença"

SEGA



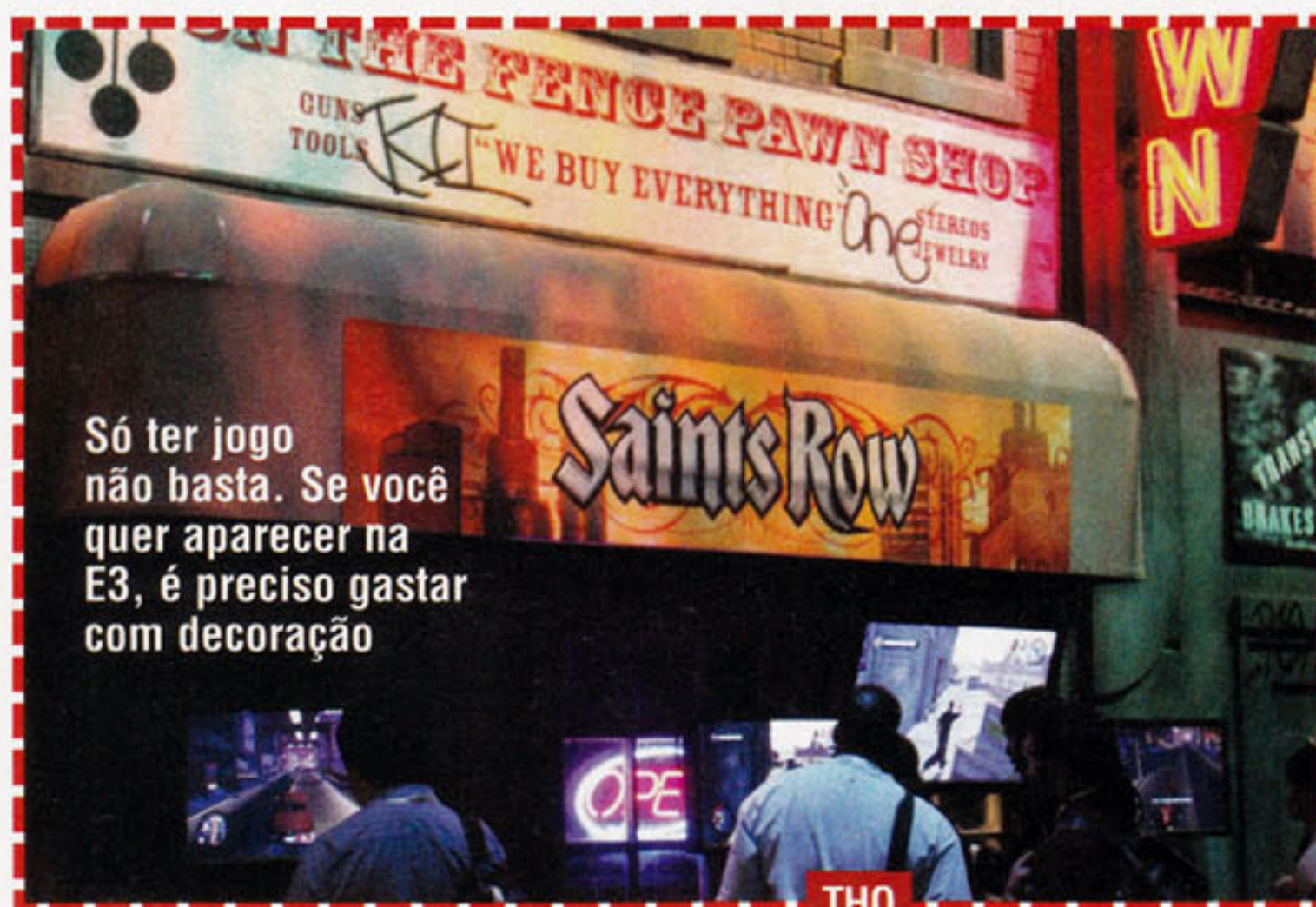
Para ouvir algum som dos games no burburinho da feira, só jogando dentro destas "naves"

MICROSOFT



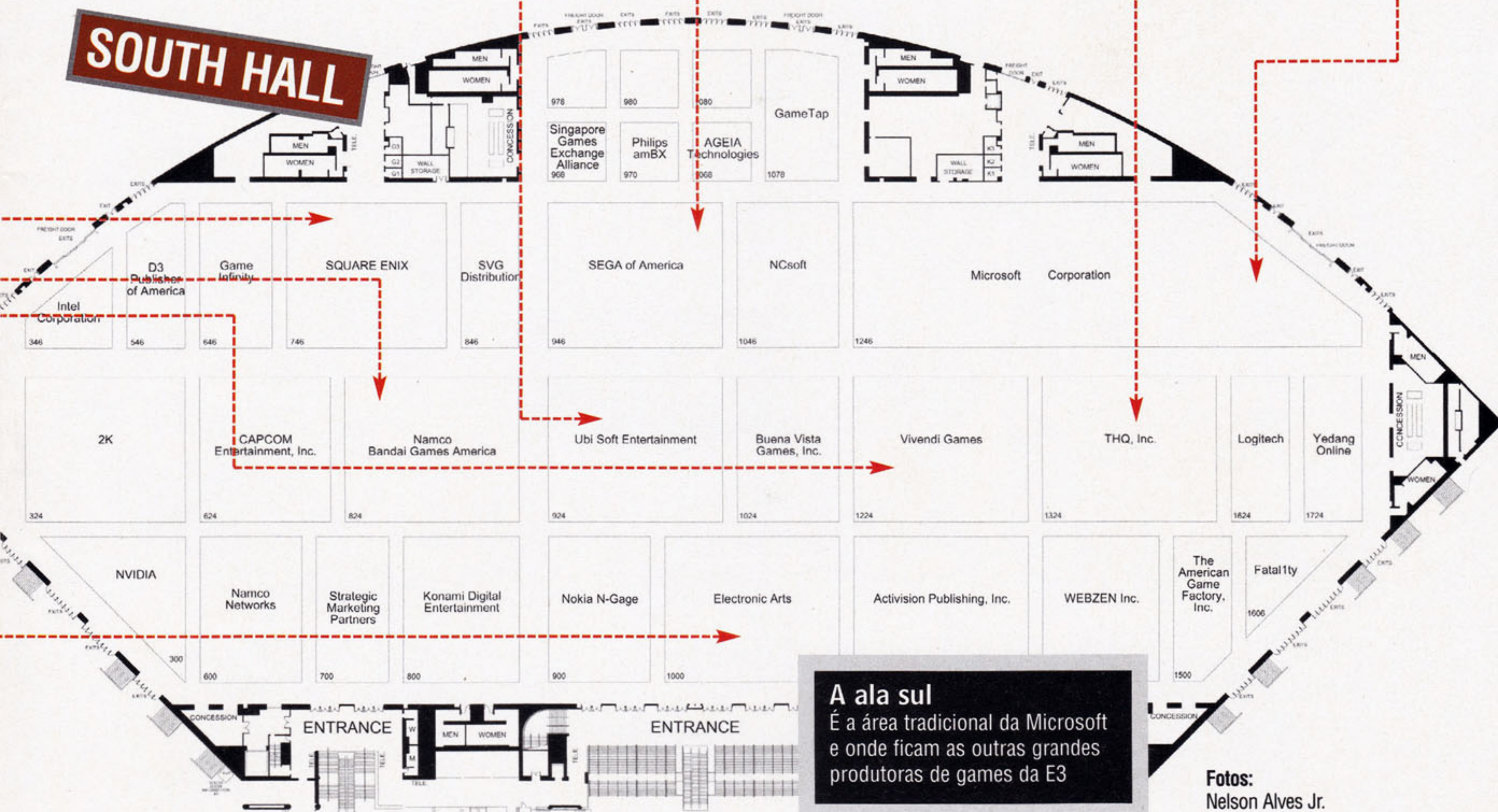
Uau! Nossa! PS%%! A demonstração de Rainbow Six Vegas arrancou suspiros gerais dos gamemaniacos

UBISOFT



Só ter jogo não basta. Se você quer aparecer na E3, é preciso gastar com decoração

THQ



A ala sul
É a área tradicional da Microsoft e onde ficam as outras grandes produtoras de games da E3

Fotos:
Nelson Alves Jr.



E3 2006
Mapa da feira

a feira

produtoras

estrutura

Foto: Leandro Calçada



SONY

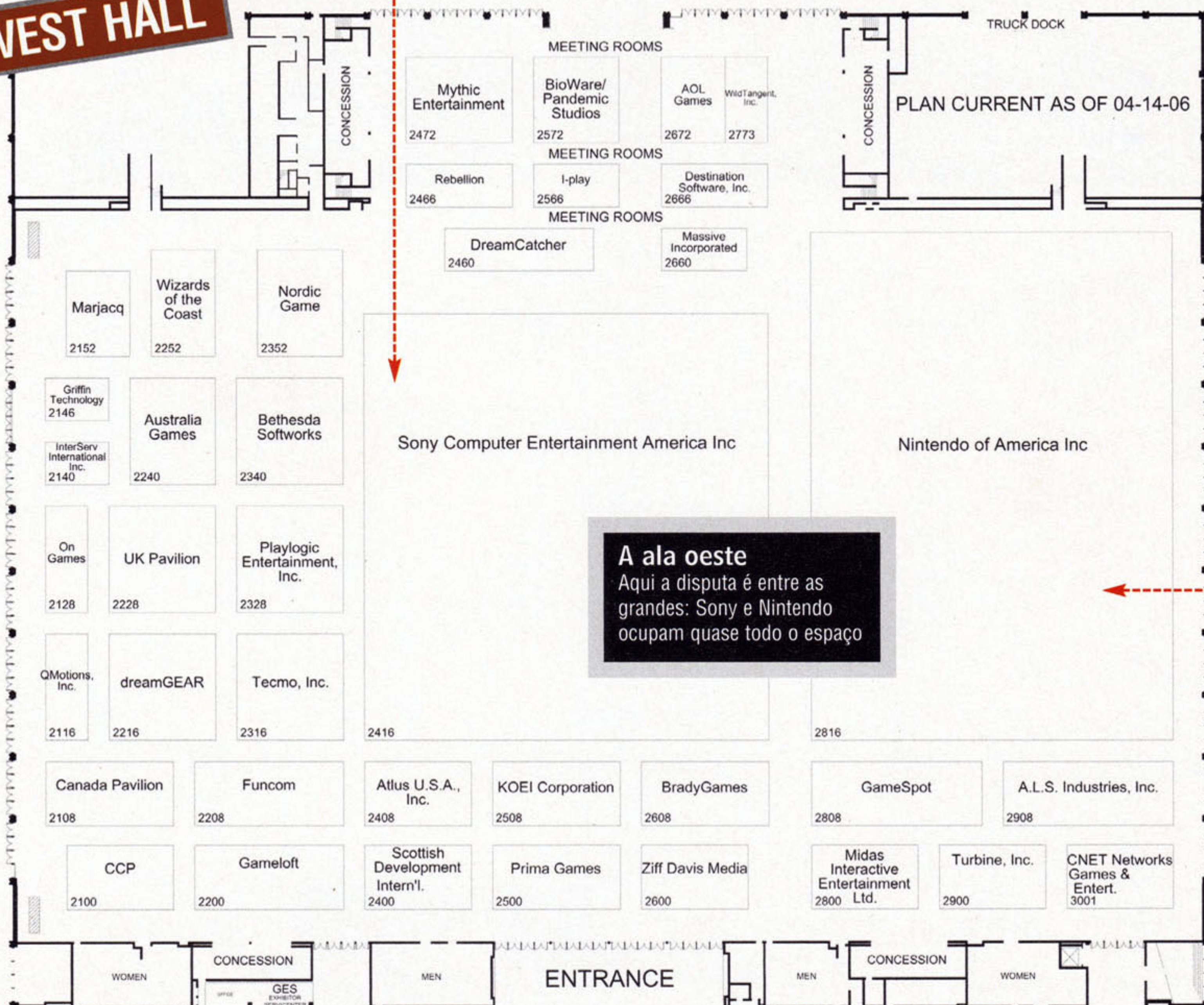
SONY

Que feio, hein, Midway? O Mortal Kombat deu pau bem na cara do tiozinho. Nessas horas, só São Reset resolve

Foto: Luiz Siqueira



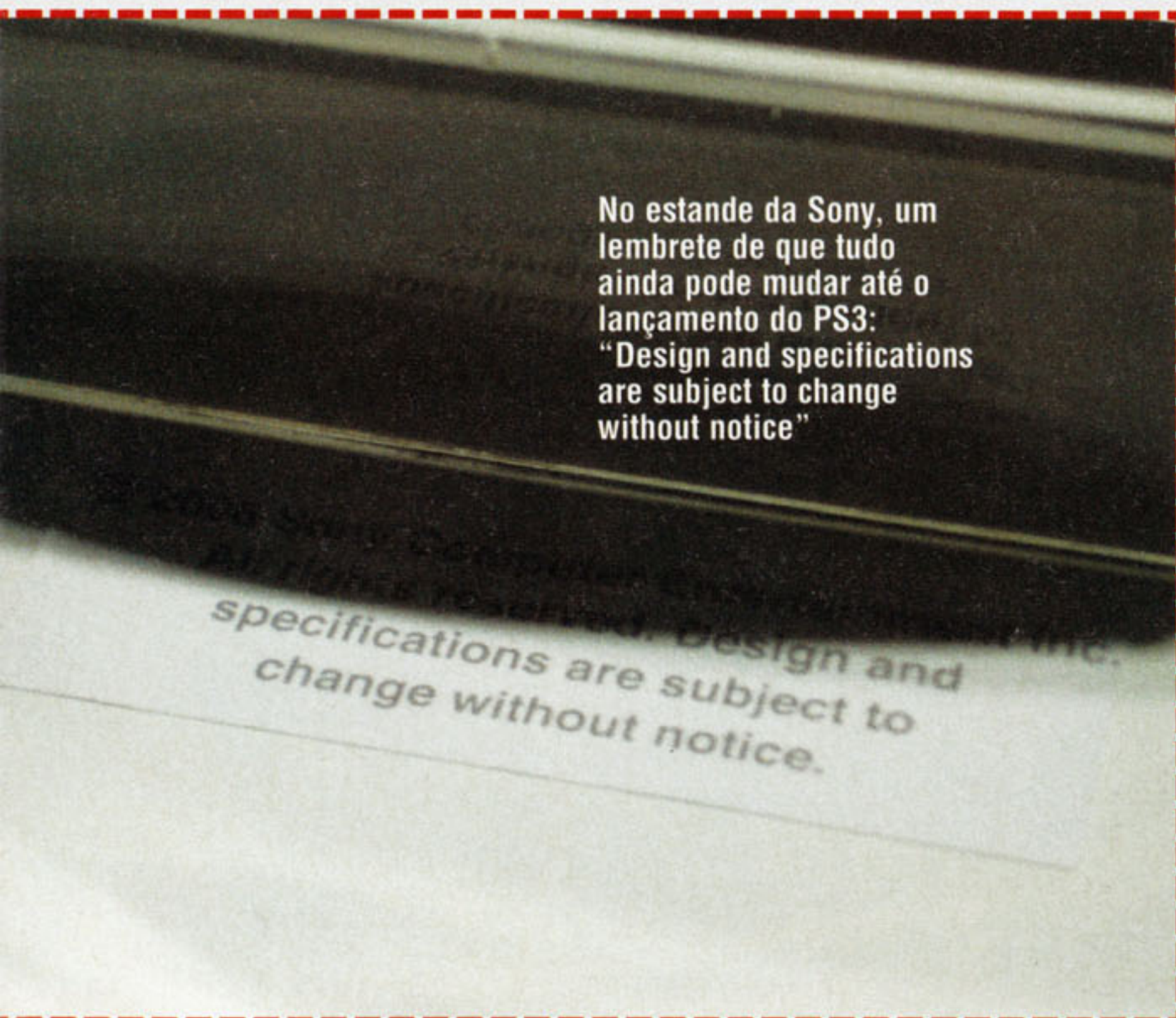
WEST HALL



A ala oeste

Aqui a disputa é entre as grandes: Sony e Nintendo ocupam quase todo o espaço

Foto: Luiz Siqueira



No estande da Sony, um lembrete de que tudo ainda pode mudar até o lançamento do PS3: "Design and specifications are subject to change without notice"

Design and specifications are subject to change without notice.

SONY



Olha o PS3 aí, galera. Não reconheceu a carcaça? Esses são os protótipos que estavam rodando os jogos

Foto: Luiz Siqueira



Nem nós acreditávamos que o controle do Wii estava em nossas mãos. A foto foi para tirar a prova

NINTENDO



Mesmo com acesso restrito à área de testes, as filas para jogar o Wii eram imensas

NINTENDO

Foto: Luiz Siqueira



Branco, azul calcinha ou preto? A Nintendo ainda não decidiu qual será a cor do Wii

Foto: Luiz Siqueira



E3 2006
Mapa da feira

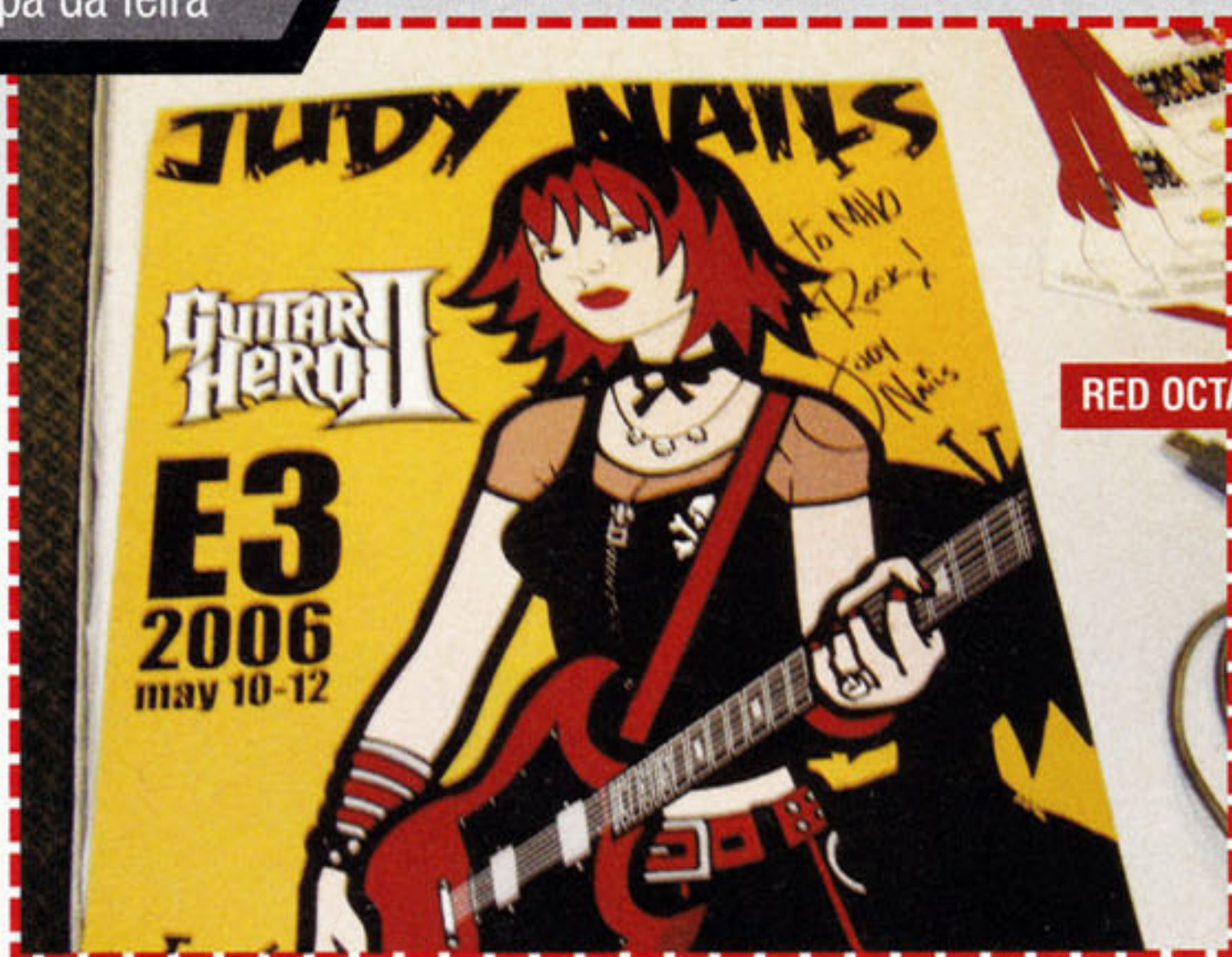
Foto: Leandro Calçada

Foto: Leandro Calçada

a feira

produtoras

estrutura

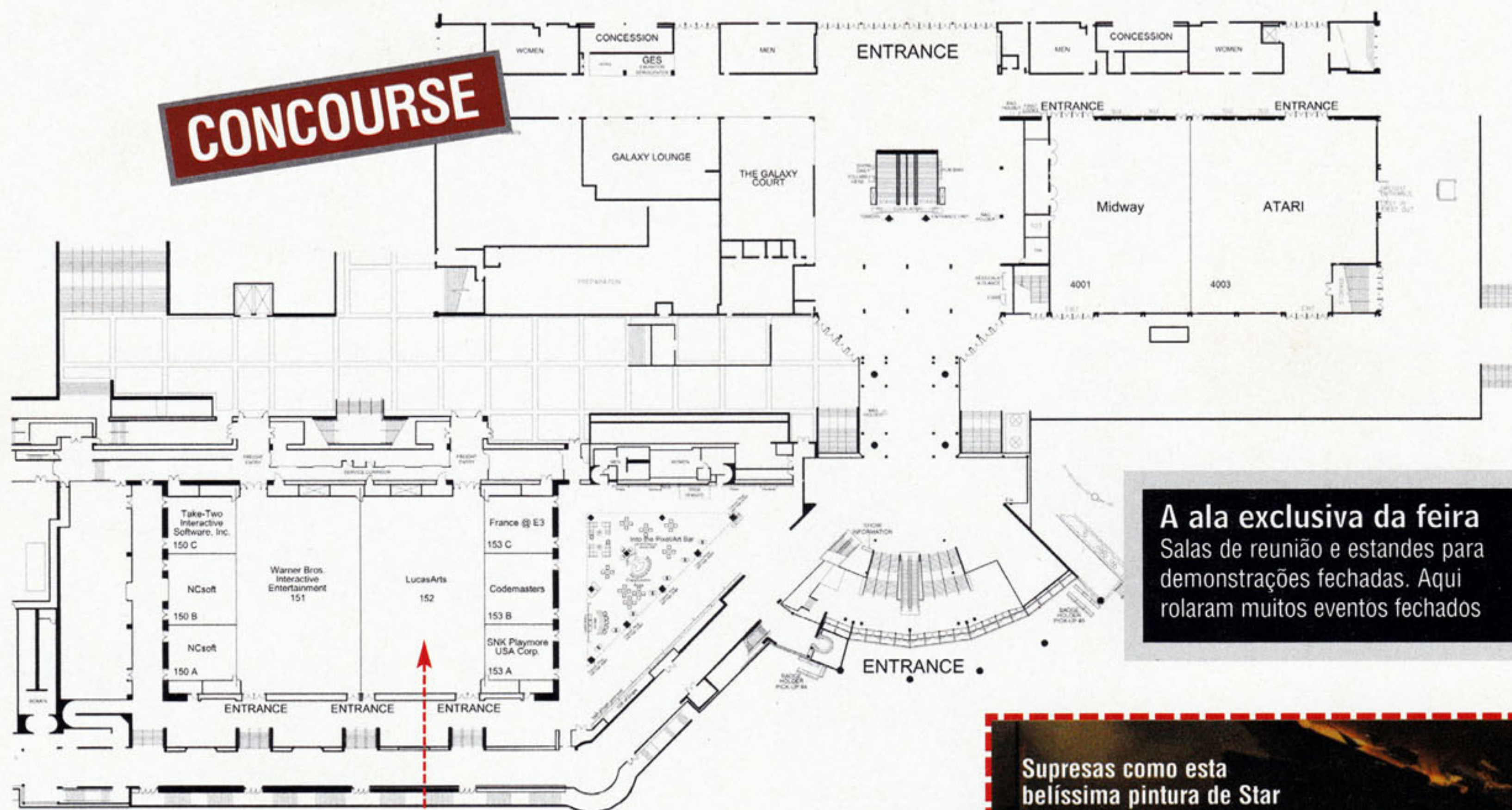


RED OCTANE



RED OCTANE

Judita Wignall, guitarrista da banda Halo Friendlies e Judy Nails em Guitar Hero, assinou pôsteres para os fãs



A ala exclusiva da feira
Salas de reunião e estandes para demonstrações fechadas. Aqui rolaram muitos eventos fechados

LUCAS ARTS



O jogo de Indiana Jones foi exibido às escondidas aqui no setor Concourse. A simulação física, que faz uso da inédita engine Euphoria, impressionou

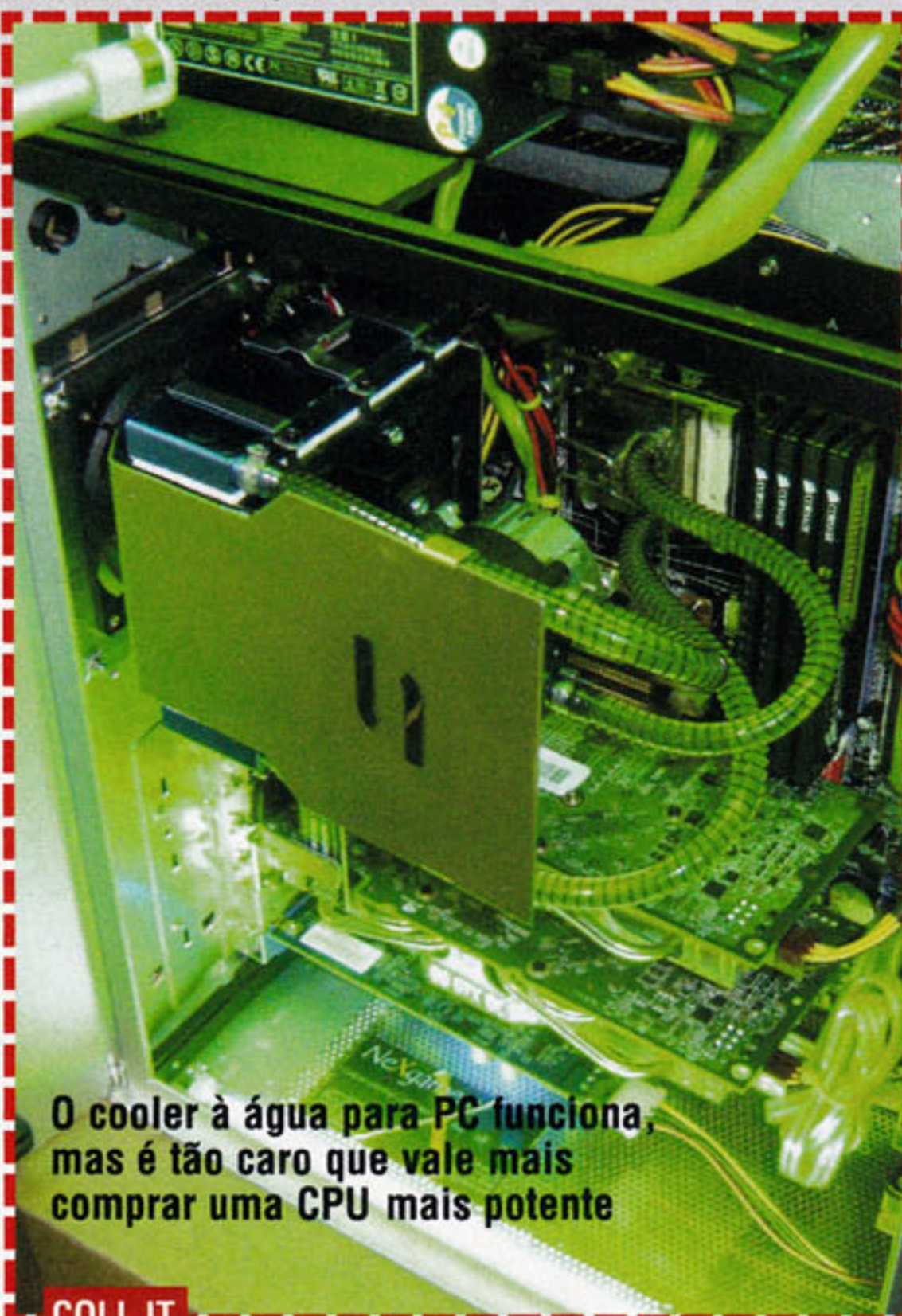
Foto: Nelson Alves Jr.

LUCAS ARTS



Foto: Nelson Alves Jr.

Foto: Leandro Calçada



O cooler à água para PC funciona, mas é tão caro que vale mais comprar uma CPU mais potente

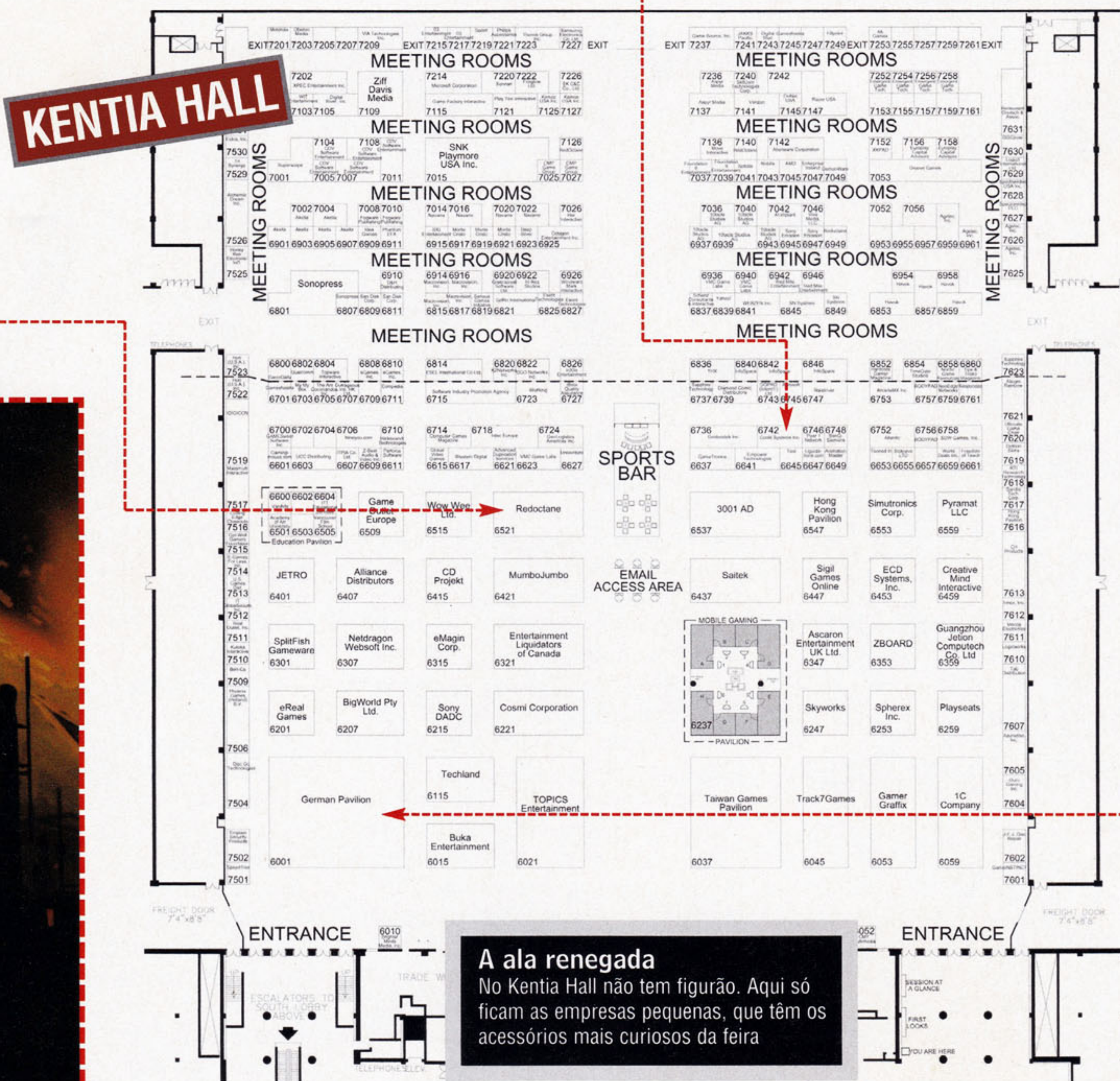
COLL IT

Foto: Leandro Calçada



Este controle com lados articulados é outro acessório bizarro que só se vê no Kentia Hall

GERMAN PAVILLION



A ala renegada

No Kentia Hall não tem figurão. Aqui só ficam as empresas pequenas, que têm os acessórios mais curiosos da feira

E3 2006
Coletiva

coletiva

novidades

futuro

PlayStation®2
In Just 6 Years
- Over 100 Million Units Sold

O Play 2 ainda vive

Para mostrar que o PS2 não morreu, Kaz Hirai anunciou alguns jogos para o console: o maior deles foi *God of War 2*

Phil Harrison
President
Sony Computer Entertainment Worldwide Studios

Com a palavra, a líder:

Sony

Texto e fotos: Luiz Siqueira

Como previsto, o Play 3 foi o tema principal na coletiva de imprensa da empresa, o primeiro grande evento da E3 2006

Com quase uma hora de atraso, na segunda-feira, dia 8 maio, a Sony deu o pontapé inicial da E3 2006. Em sua coletiva, realizada num dos galpões da Sony Pictures, em

Los Angeles, a líder do mercado de videogames revelou seus resultados e planos para manter a hegemonia. Como é tradicional, o evento foi marcado pela apresentação de números de vendas e muitos dados corporativos para provar a posição de destaque da Sony no mundo dos games. Apesar dos muitos vídeos e momentos inesperados, o clima da coletiva era técnico e pouco emocionante.

Quem abriu o evento foi o presidente da Sony Computer Entertainment dos EUA, Kaz Hirai. A mensagem inicial foi idêntica à da CES 2006 (Consumer Electronic Show): "Estou aqui para provar que a nova geração só vai começar quando a Sony lançar o PlayStation 3". A apresentação foi dividida em três partes: PS2, PSP e PS3. Sobre o PlayStation 2, a empresa garantiu que manterá o suporte aos desenvolvedores e que muitos títulos de qualidade ainda serão lançados para o seu atual console. Um vídeo apresentando vários lançamentos

para o console fechou esta parte, que foi curta e teve como destaque as cenas de *God of War 2*, certamente o último grande jogo do velho Play 2.

PSP e Play 1

A apresentação do PSP foi um pouco mais longa que a do Play 2. Além de exibir um vídeo com os novos jogos que serão lançados para o portátil, Kaz fez questão de afirmar que o PSP é o portátil que mais gera receita no mercado (seus jogos e hardware são mais caros que os dos concorrentes diretos). No momento seguinte, foram mostrados os novos acessórios para o PSP: uma câmera como a Eyetoy, que em teoria poderá ser usada para VideoChat pela internet; e um GPS, que, com o auxílio de mapas, transformará o PSP num navegador.

O grande momento deste trecho foi a confirmação de que o portátil irá rodar

Kaz Hirai

President & CEO
Sony Computer Entertainment Ame

Phil Harrison

President
ony Computer Entertainment Worldwide Studios

A apresentação

Os momentos de destaque

- PSP rodando jogos de Play 1
- Vídeo de *Eight Days* e *MGS4*
- Demo de *Eye of Judgement*
- Revelação do novo controle

Os micos da coletiva

- Falta de novidades em *GT: HD*
- O preço alto de lançamento
- A clonagem da idéia da Nintendo
- Falta de bons jogos para PSP

PSP nostálgico

A demonstração dos jogos de PlayStation 1 rodando no portátil cativou a audiência

Jogada de mestre

O controle, que usa um sensor de movimento semelhante ao do Nintendo Wii, foi apresentado por Phil Harrison

jogos do PS1. Para fazer a demonstração, Kaz Hirai apareceu com um PSP em sua mão executando o primeiro *Ridge Racer*. A Sony não explicou detalhadamente como os jogos de Play 1 serão comercializados, mas deu a entender que os títulos poderão ser comprados via download na internet. Para finalizar, a empresa confirmou que irá lançar pelo menos mais três atualizações para o sistema do PSP até o final do ano, e que, em breve, Memory Sticks de 4 GB estarão disponíveis para uso no portátil.

Play 3 tomou conta

O PlayStation 3 dominou 70% do tempo na apresentação. A demonstração do novo console começou com *Gran Turismo HD*. A equipe de desenvolvimento do jogo subiu ao palco e mostrou três cenários, afirmando em todos os momentos que se tratava de execuções do jogo em tempo real no novo console e que as imagens estavam no padrão 1080p de alta definição (o X360 só chega a 1080i, um degrau abaixo do PS3). O jogo se mostrou muito bonito, mas o público presente esperava mais.

A seguir, foram exibidos dezenas de trailers de jogos do PS3. Neste momento, ficou difícil distinguir o que era filme e o que era cena de game em tempo real. O título que mais chamou a atenção da platéia foi *Eight Days*, um game de ação policial com cenas de tiroteios frenéticas e muito realistas. Ao final dos trailers, a Sony mostrou o que talvez seja sua mais original invenção da E3 2006: *Eye of Judgement*.

Para entender melhor o jogo, vá até a página 52 e veja o preview detalhado. De forma resumida, *Eye of Judgement* pode marcar uma nova era no mundo dos Card Games, já que, basicamente, ele combina cartas reais com combate no videogame.

Funciona assim: um tabuleiro de verdade é filmado por uma câmera (tipo Eye Toy) fixada no topo por um suporte especial. Ao virar uma carta no tabuleiro, a câmera a identifica e automaticamente exibe na tela o monstro correspondente à carta. A partir daí, já dá para imaginar o que acontece: basta colocar outra carta que uma batalha entre os dois monstros identificados começa a acontecer.

Na sequência, novos trailers de jogos para o Play3 foram exibidos e, no final do bloco, o vídeo mais esperado da noite

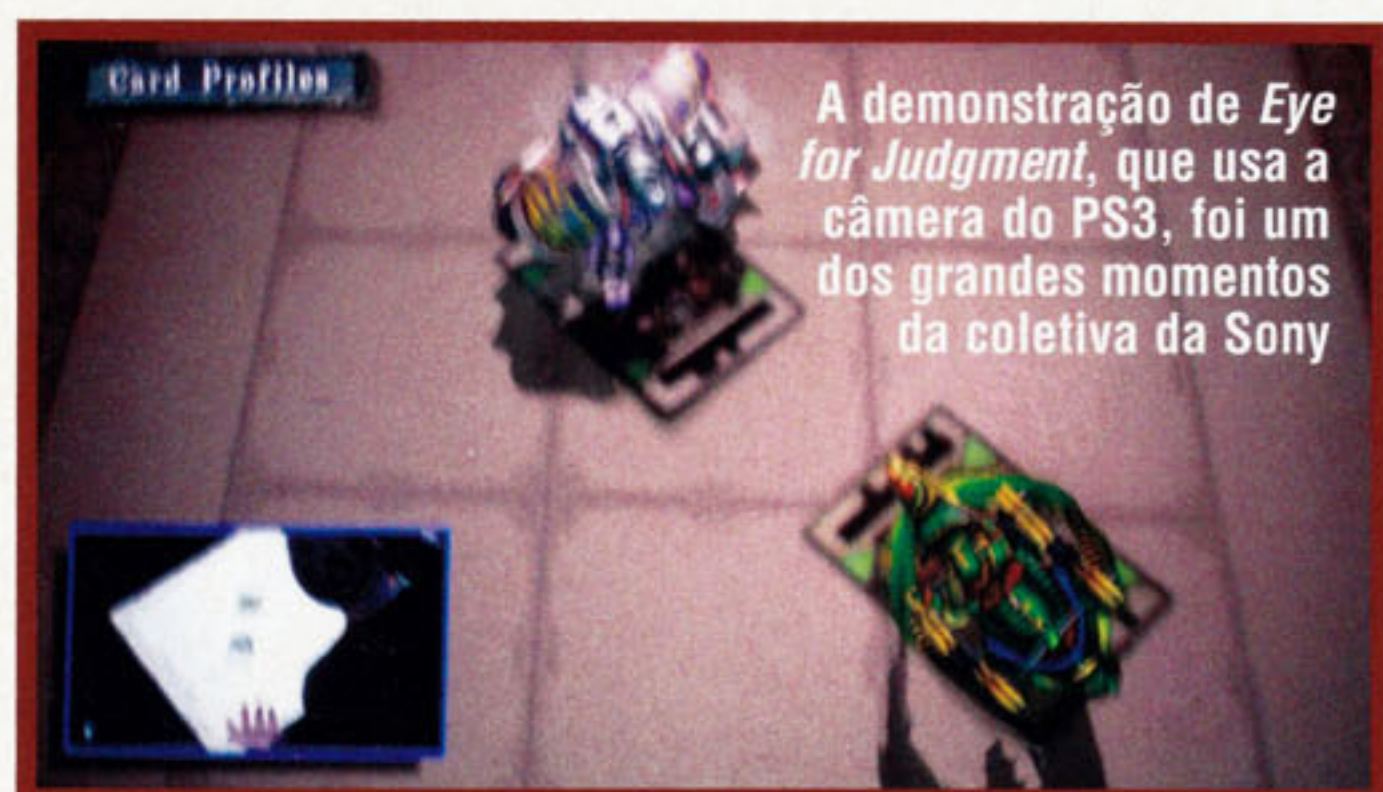
apareceu: *Metal Gear Solid 4*. O final polêmico, com Snake supostamente se suicidando, chocou a audiência do evento. Encerrados os vídeos, foi a vez de *Heavenly Sword* ser demonstrado em tempo real no telão. Uma combinação de movimentos acrobáticos com gráficos de última geração arrancou sons de exaltação do público.

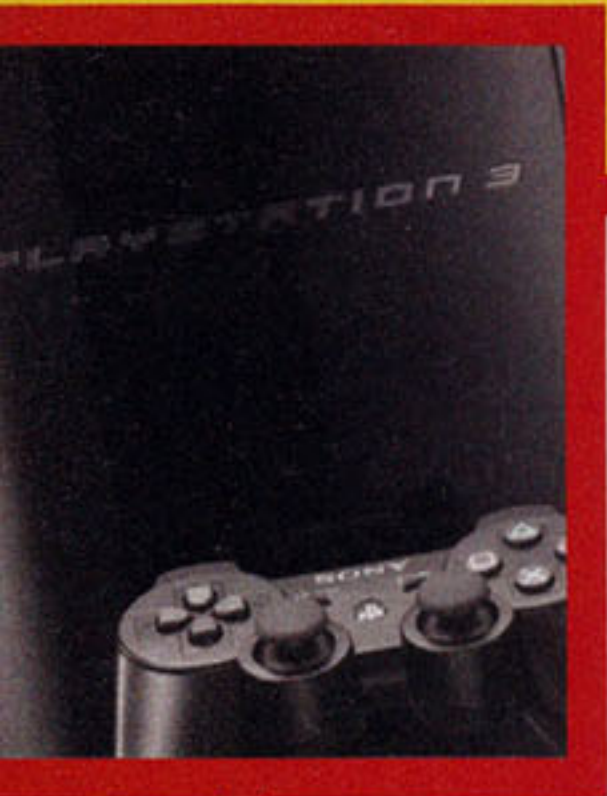
O polêmico controle

Todos na platéia sabiam que a coletiva estava chegando ao fim, mas faltava algo importante: o controle do Play 3. Foi quando Kaz Hirai saiu de cena e deu lugar a Ken Kutaragi (CEO da Sony Computer Entertainment, em teoria, o chefe de Kaz). Sorridente e fazendo piada, Kutaragi anunciou que o controle do Play 3 teria o mesmo visual do bom e velho DualShock, mas com uma novidade em seu interior.

Neste instante, uma caixa virtual apareceu na tela e se abriu, revelando uma imagem em 3D do novo controle. Do fundo do palco, Phil Harrison, chefe da área de games na Sony, surgiu caminhando com um controle em sua mão, e ao movimentar o controle no espaço teve seus movimentos repetidos na tela pelo controle desenhado virtualmente. Nesse momento ficou claro que o novo controle do Play 3 tinha um sensor de movimento semelhante ao do Nintendo Wii. Para comprovar a novidade, um dos desenvolvedores do game *Warhawk* subiu ao palco logo depois e mostrou o recurso sendo utilizado num jogo.

A apresentação parecia ter chegado ao fim quando Kaz voltou e revelou as últimas informações da noite: preços, configurações de hardware e datas de lançamento do PlayStation 3. O show da Sony terminou ali, mas os presentes tiveram a oportunidade de testar vários jogos de Play 3 disponíveis no auditório antes da abertura da E3. A maioria dos jornalistas saiu da coletiva convencida de que a Sony tinha tudo para manter sua liderança, opinião que mudou um pouco depois das apresentações que vieram. De certa forma, Kaz não conseguiu convencer todos de que a nova geração realmente só começa com o PlayStation 3.





console

novidades

características

PlaySta

Poder de supercomputador, jogos em alta definição, rede online gratuita e até controle sensível a movimento. Veja agora tudo o que foi revelado na E3 sobre o novo console da Sony

Texto: Leandro Calçada
Fotos: Divulgação

A expectativa em relação ao novo console da Sony é enorme. Exibido pela primeira vez na E3 do ano passado, o PS3, na época, não passava de uma caixa vazia, e seus "jogos" meras animações geradas por computador simulando a capacidade do videogame.

Mas agora a briga é séria. Nesta E3, a primeira geração de jogos deu as caras rodando em kits de desenvolvimento da Sony, e o hardware exibido na feira parece ser o definitivo. Conheça agora a aposta da Sony para manter a liderança no mercado de games: o PS3.

Maior que o X360

Não se engane pelas linhas curvilíneas: o PS3 é grande. São 32,5 cm de largura por 9,8 cm de altura por 27,4 cm de profundidade. O console é 32% maior que o X360, mas, ao contrário do console da Microsoft e do PS2 Slim, o Play 3 não usará fonte de energia externa.

Duas configurações

Uma coisa ficou comprovada nesta E3: jogar na nova geração não custa barato. Como o Xbox, o PS3 virá em duas configurações: uma custando US\$ 499, com HD de 20 GB, e outra mais cara, que será vendida nos EUA por US\$ 599, com HD de 60 GB e leitor de cartões de memória, rede Wi-Fi e saída HDMI para vídeo digital em alta definição embutidos. Por incluir o HD em ambas as configurações, a versão mais barata do PS3 parece um bom negócio, mas fique esperto. O Blu-ray tem um sistema de proteção contra cópia que pode reduzir a qualidade do filme nas saídas analógicas, como as de vídeo componente, limitando a resolução à dos DVDs atuais, o que significa que talvez só a saída HDMI exiba toda a qualidade dos filmes em Blu-ray. Conclusão: se você vai comprar uma TV de alta definição insana, é melhor não economizar no console.

Por fora, o controle é igual...

...mas por dentro mudou tudo. O novo Dual Shock perdeu o sistema de vibração, mas ganhou um sensor de movimento semelhante ao do Nintendo Wii. O PS3 só não tem o sistema de mira na tela que o console da Nintendo tem. Os analógicos também mudaram, e os botões L2 e R2 viraram gatilhos, como os do Xbox 360.

tion 3

Blu-ray = filmes e jogos em alta definição

Está mais do que confirmado: o PS3 virá com um player de discos Blu-ray. O acessório será capaz de ler DVDs e CDs, mas para combater a pirataria, os jogos de PS3 só serão distribuídos no formato Blu-ray, o que pode torná-los mais caros que os títulos do concorrente X360.

PlayStation Network Platform: a rede online do Play 3

Não é só o controle do PS3 que aproveita conceitos anunciados ou explorados antes por outras empresas. Em resposta à Xbox Live, a Sony reafirmou em sua coletiva de imprensa antes da E3 que o novo console será lançado junto com um serviço online, a PNP, ou PlayStation Network Platform. O serviço básico gratuito trará os mesmos recursos da Xbox Live básica, incluindo o download de trailers e demos de jogos, a venda de itens e, provavelmente, jogos casuais, mas com uma diferença importantíssima: o multiplayer tradicional, ao contrário da Live, será gratuito. Ainda não se sabe se todos os jogos com multiplayer poderão ser jogados na PNP sem a assinatura paga da rede ou se ela garantirá apenas bônus, como servidores mais rápidos e créditos para a compra de itens. A Sony garantiu que a funcionalidade gratuita da PNP incluirá o multiplayer tradicional, o que é uma ótima notícia para quem curte jogar online, mas não gosta nada de pagar por um cadastro na Live.

Compatibilidade com PS1 e PS2

Ao contrário do que se esperava, a compatibilidade do PlayStation 3 com jogos de PS1 e PS2 não será total, como era no PS2. Os títulos que rodarem serão exibidos em alta definição, com qualidade gráfica melhorada, como os jogos do PS1 que rodam no PS2, mas só aqueles que aderirem estritamente ao TRC da Sony (Technical Requirements Checklist), uma espécie de controle de qualidade, irão rodar no aparelho. Na prática, isso significa que muitos jogos que fizeram uso de "malabarismos de programação" para extrair mais potência do PS2 podem não rodar no PS3.

É preto

Notou a diferença em relação aos protótipos anteriores? Apesar de haver a possibilidade de o PS3 existir em múltiplas cores, a Sony anunciou que no lançamento apenas a versão preta estará disponível.

O que o PS3 tem

Player de Blu-ray

Vai rodar CDs e DVDs de música, filmes e jogos dos PlayStation anteriores. Os jogos de PS3 virão apenas em discos Blu-ray.

Acabamento prateado

Em princípio, é este o detalhe visual que vai diferenciar o PS3 mais caro do mais barato.

HD

De 20 GB na versão mais barata do PS3 ou de 60 GB na mais cara, o disco rígido virá embutido no console e servirá para guardar savegames e conteúdo vendido pela PlayStation Network Platform, a rede online da Sony que vai concorrer com a Xbox Live.

Saída de vídeo HDMI

É a melhor saída de vídeo possível. Totalmente digital, a conexão só existe nas TVs de alta definição mais poderosas, e é obrigatória para quem quiser ver filmes em Blu-ray ou jogos em 1080p, a resolução máxima do PS3. A saída também só está disponível na versão de US\$ 599 do PS3.

Rede Gigabit

As primeiras imagens divulgadas traziam três conexões de rede, mas o protótipo exibido na feira trouxe apenas uma. A velocidade da conexão de rede é de 1 Gbps, dez vezes mais maior que a das placas de rede comuns de PC. Não há modem no PS3. Internet, só com conexão de banda larga.

Leitor de cartões de memória

Lê cartões de memória nos formatos Memory Stick e Memory Stick Duo (versão normal ou Pro), SD/MMC e CompactFlash. O acessório só vem embutido na versão mais cara do PS3.

Rede sem fio

Disponível apenas na versão mais cara do PS3, o rádio Wi-Fi poderá ser usado para conectar o PS3 à internet e para se comunicar com o PSP sem o uso de cabos. Na coletiva da Sony, por exemplo, o PSP foi usado como retrovisor no jogo *Formula 1*.

Cabo de áudio óptico

É idêntico ao do PS2. Quando conectado a um home theater, permite obter a máxima qualidade sonora do console. Todos os jogos terão suporte a Dolby Digital com 5.1 canais no mínimo, mas pode haver jogos com som ainda melhor.

Conexão de áudio e vídeo

Mecanicamente, é idêntica à do PS2. Como o console anterior já era compatível com vídeo componente e S-Video, é provável que os mesmos cabos funcionem no PS3.

Conexões USB

São quatro, na frente do console, para carregar os controles e ligar acessórios como a nova EyeToy.

FICHA TÉCNICA

Console: PlayStation 3

Lançamento mundial: 11 de novembro (Japão), 17 de novembro (Austrália, Europa e Estados Unidos)

Preços: US\$ 499 (versão com HD de 20 GB) e US\$ 599 (versão com HD de 60 GB, Wi-Fi, saída HDMI e leitor de cartões de memória)

Por que pode ser um sucesso: É o único console que utiliza um formato de discos superior ao DVD, próprio para filmes de alta definição. Pesa também o fato de seu antecessor, o PlayStation 2, ser o console mais bem-sucedido da história, ou seja, o nome PlayStation pesa muito na boca dos gamers.

Por que pode fracassar: Não há nada que garanta que o Blu-ray será o formato dos filmes em alta definição do futuro, e pelo preço do PS3, muitos podem desistir de comprá-lo se a sua única utilidade real for rodar jogos. Outro fator importante é que enquanto o console da Sony tem apenas alguns jogos fracos disponíveis para a estreia, o Xbox 360 já está ganhando títulos dignos de nova geração, e esta E3 mostrou uma linha de jogos impressionante para os próximos meses. A demora da Sony em lançar o seu console pode ser fatal.

E a EyeToy do Play 3?

O design da nova câmera do PS3 não foi exibido na feira, mas já se sabe que ela terá resolução bem mais alta que a EyeToy atual e será capaz de reconhecer objetos colocados em seu campo de visão. Quer uma prova disso? Confira o preview de *Eye for Judgement*, na página 51. O jogo dá uma ótima idéia do que esperar da nova EyeToy.



Por dentro do PlayStation 3

Desde que foi anunciado, em 2005, o PS3 vem prometendo muito, seja na qualidade visual dos jogos, na definição dos filmes ou mesmo na capacidade multimídia. O desafio da Sony não é baixo: a potência de computação necessária para que tudo isso vire realidade é maior que a dos PCs mais rápidos disponíveis no mercado atualmente.

Tudo depende do chip Cell, a CPU do PlayStation 3, e do RSX, o chip gráfico (GPU) do console. Desde o anúncio inicial da Sony, no ano passado, as especificações destes componentes não mudaram. Relembre a seguir os dados técnicos do console e saiba o que eles significam para os jogos da nova geração:

CPU: Cell (Sony/IBM/Toshiba)

Estrutura: Um núcleo (PPE) tipo PowerPC e oito unidades de processamento paralelo (SPEs)*

Frequência de operação (PPE e SPEs): 3.2 GHz

Diferença entre a PPE e as SPEs: O PPE é um processador PowerPC convencional, semelhante aos usados em computadores Macintosh, enquanto os SPEs são processadores RISC especializados em cálculos vetoriais, mas sem acesso direto à memória do sistema.

Performance teórica: 18 bilhões de produtos vetoriais por segundo e 218 GFLOPS (bilhões de cálculos em ponto flutuante por segundo)

O que isso tudo significa: A estrutura com uma PPE e sete SPEs do Cell tem por objetivo servir de ponte entre os programas convencionais, feitos para PC, e os especializados, feitos para videogames. Em uma situação ideal, porém, o PPE (o núcleo principal da CPU), serviria apenas para coordenar os SPEs, que cuidariam da maior parte dos cálculos complicados em paralelo. Vale ressaltar que apesar de o valor teórico da performance da CPU do PS3 ser quase o dobro comparada à do Xbox 360 (115 GFLOPS), na prática esta potência deve ser aproveitada ao máximo apenas pelo player de Blu-ray, na exibição de filmes em alta definição. No que se refere aos jogos, é consenso entre os desenvolvedores que tanto o console da Sony quanto o da Microsoft têm poder similar.

* Uma das SPEs é desativada por padrão para reduzir a incidência de defeitos no processo de fabricação do chip

GPU: RSX (Nvidia)

Frequência de operação (PPE e SPEs): 550 MHz

Número de operações de shader por ciclo: 136 (74.8 bilhões por segundo)

Resolução máxima: HDTV 1080p (1920 x 1080 pixels)

Precisão de cores por pixel: 128-bit

Performance teórica: 1.8 TFLOPS (trilhões de cálculos em ponto flutuante por segundo)

O que isso tudo significa: não é só a alta definição que importa em um jogo. A quantidade de efeitos visuais também deve ser grande, por isso, a GPU deve combinar alta performance com um grande número de operações de shader por segundo. A alta precisão de cores por pixel também é importante, pois é ela que permite a criação de cenas em HDRI (High Dynamic Range Imaging), um processo de iluminação que representa de forma bem mais realista os efeitos de luz e iluminação dos ambientes no mundo real.

Memória

Memória da CPU: 256 MB RAMBUS > **Frequência de operação:** 3.2 GHz

Memória da GPU: 256 MB GDDR3 VRAM > **Frequência de operação:** 700 MHz

O que isso tudo significa: com memória separada para CPU e vídeo, ao contrário do Xbox 360, o Play 3 reduz a flexibilidade dos desenvolvedores na criação de jogos, mas permite que a CPU tenha mais performance, já que o processador central pode contar com memória RAM exclusiva e que funciona em uma frequência de operação mais rápida. Na prática, isso pode limitar a qualidade de texturas de alguns jogos, mas deve contribuir para evitar as quedas bruscas de desempenho, tão comuns no PlayStation 2.

O controle do PlayStation 3

Sai o bumerangue, volta o visual do Dual Shock. Mas não se engane, este controle não tem nada a ver com o que você usa aí no seu PS2.

Novos analógicos

Os botões ficaram mais achatados, facilitando o apoio dos polegares, e a área de atuação das alavancas aumentou, facilitando o controle. Internamente, a precisão também melhorou. São 10 bits de dados em vez dos 8 bits anteriores, 25% a mais de exatidão nos dados captados pelo controle.

Botão novo

Ainda não foi divulgada a função deste botão. Pode ser que ele sirva para estabelecer o link sem fio entre o controle e o console, para desligar o PS3 remotamente ou mesmo para acessar de forma rápida algumas funções da rede online da Sony, como o botão Guide do Xbox 360.

Conexão USB

O conector USB serve para recarregar a bateria do controle sem fio e também para jogar sem o uso de pilhas ou baterias. Não foi anunciada uma versão com fio do controle, mas é evidente que se a Sony não lançar uma versão mais barata do controle, com cabo USB fixo, alguma produtora independente o fará.

Sem fio

Como no Xbox 360, o novo controle do PS3 não usa fios. A princípio, a Sony prometia até sete controles, mas os quatro indicadores luminosos indicam que o número máximo de jogadores deve ser quatro, como no concorrente. Controle e console se comunicam pelo sistema Bluetooth, usado por telefones celulares, PDAs e outros acessórios.

Gatilhos analógicos

Quem joga no Xbox e no X360 sabe como os gatilhos analógicos ajudam na hora de acelerar e frear em jogos de corrida. É óbvio que a Sony não poderia deixar um recurso útil desses passar batido no novo controle do PS3. Agora os botões L2 e R2 são mais profundos e têm controle analógico com a mesma precisão das alavancas: 10 bits.

Sensor de movimento

Ele era assim...

Quando foi exibido pela primeira vez, em 2005, o controle do Play 3, então um modelo apenas para exibição, tinha este formato. Nada havia sido revelado sobre gatilhos ou sensores de movimento, mas o formato, conhecido como bumerangue ou banana, foi desprezado pelos gamers.

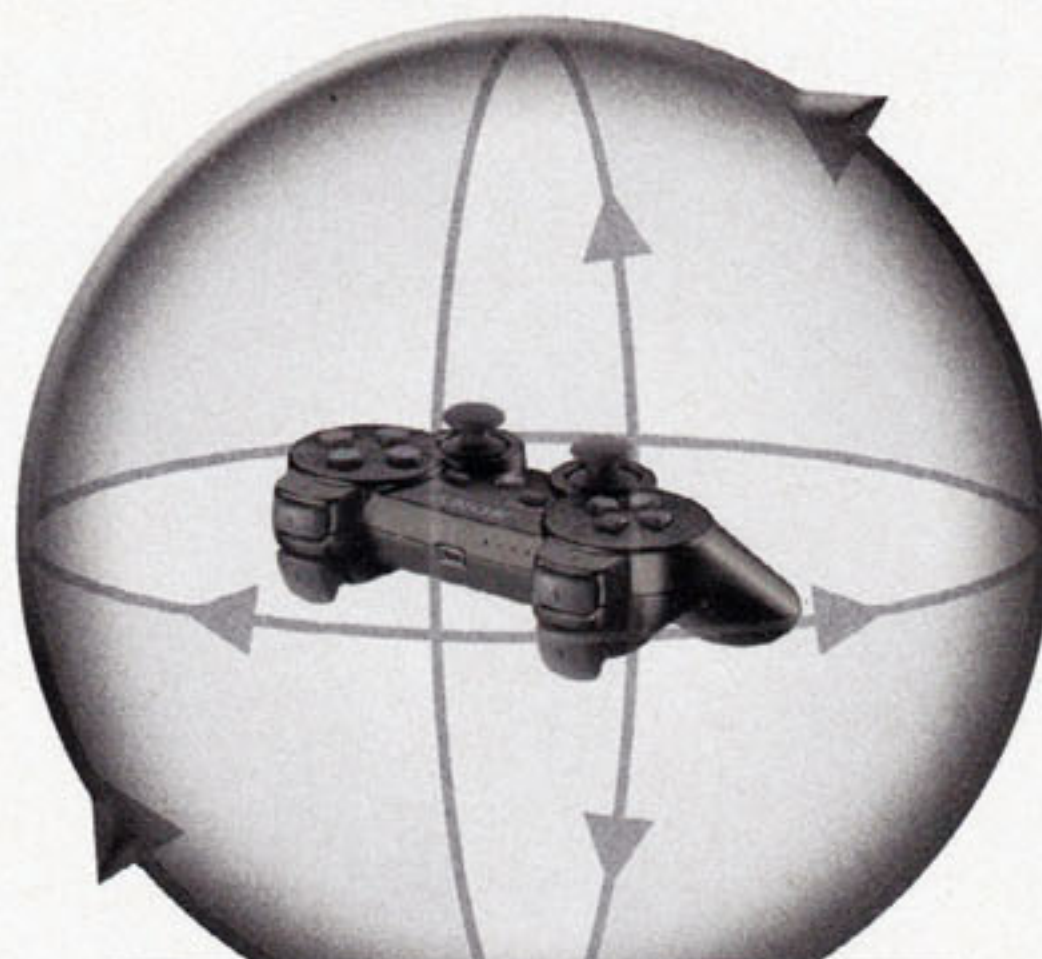
Mais leve, mas sem vibração

Com a desculpa de que a vibração interferiria com o sensor de movimento, a Sony retirou o recurso do controle. Não se sabe se a decisão é técnica ou se é resultado do processo da Immersion, dona da patente do sistema de vibração, mas o fato é que quem quiser vibração e sensor de movimento vai ter de ficar com o Wii.

Foi a principal surpresa revelada pela Sony na E3. Como no concorrente Nintendo Wii, que também foi exibido na feira, o controle do PS3 tem o que a empresa chama de seis eixos de liberdade de movimento. Funciona assim: mova o controle em qualquer direção, e o console capta a ação instantaneamente. O mesmo vale para os giros. Gire-o em qualquer sentido e o movimento é captado.

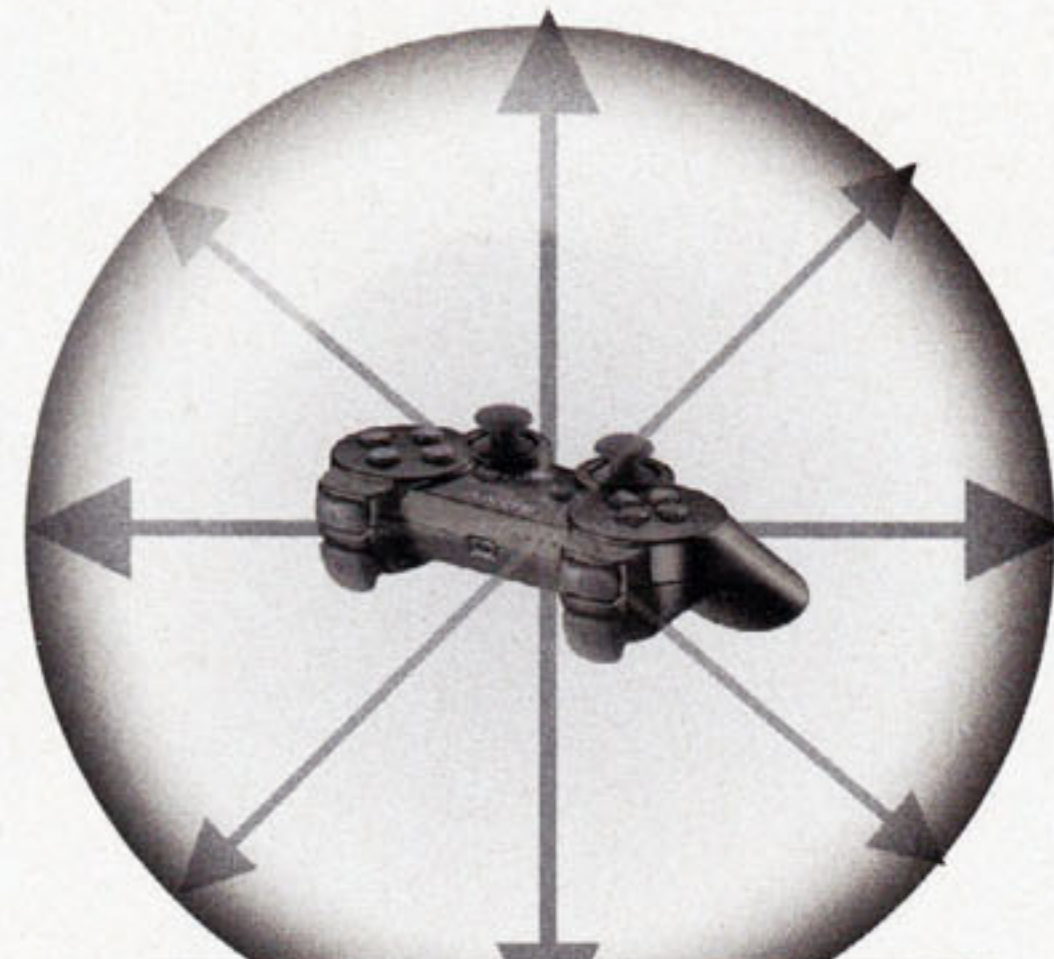
Apesar de muito similar ao que foi anunciado para o Nintendo Wii, o sistema da

Sony é mais simples, já que, por não contar com nenhum tipo de sensor externo, como o Wii, o controle do PS3 é incapaz de mirar na tela com precisão. Na coletiva de imprensa da Sony, que rolou antes da E3, o famoso patinho amarelo da empresa foi usado para demonstrar o recurso. O jogo *Warhawk*, que estava disponível para testes na feira, é o único que usa o recurso até o momento. No game, o sensor de giro do controle é usado para direcionar a aeronave pelo ar. Funciona.



Sensor de giro

Atua ao se inclinar o controle. São ideais para simuladores de aviação e corridas de carros.



Sensor de deslocamento

Capta movimentos lineares, mas não serve para indicar a posição exata do controle no espaço.

Jogos do Playstation 3

Um bom número de jogos do PS3 foi exibido nesta E3, mas a maioria ainda estava em estágio inicial de desenvolvimento. Vale

ressaltar que muitos destes games vão sair também no X360. Veja a seguir alguns títulos de destaque do console da Sony:

Assassin's Creed/30



Metal Gear Solid 4/45



Gran Turismo HD/46



Brothers in Arms/48



Final Fantasy XIII/47



Formula One 06/52



Fatal Inertia/52



Genji 2/52



Haze/52



Resistance: Fall of Man/55

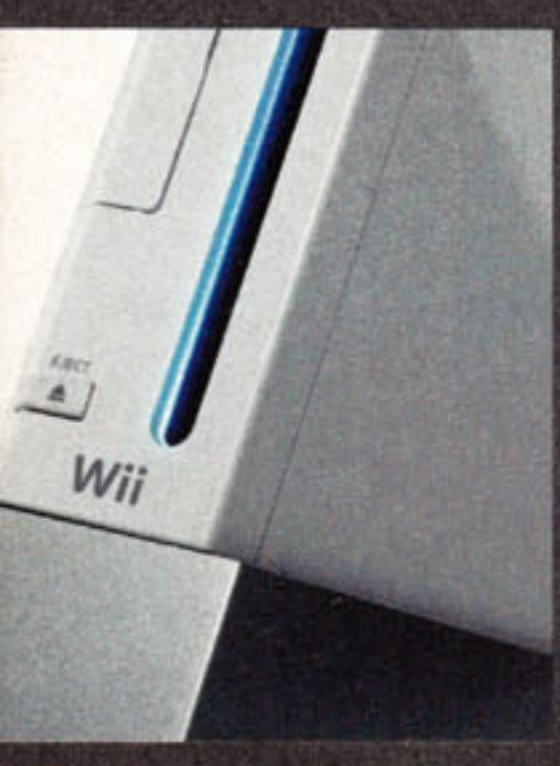


Stranglehold/57



Warhawk/59





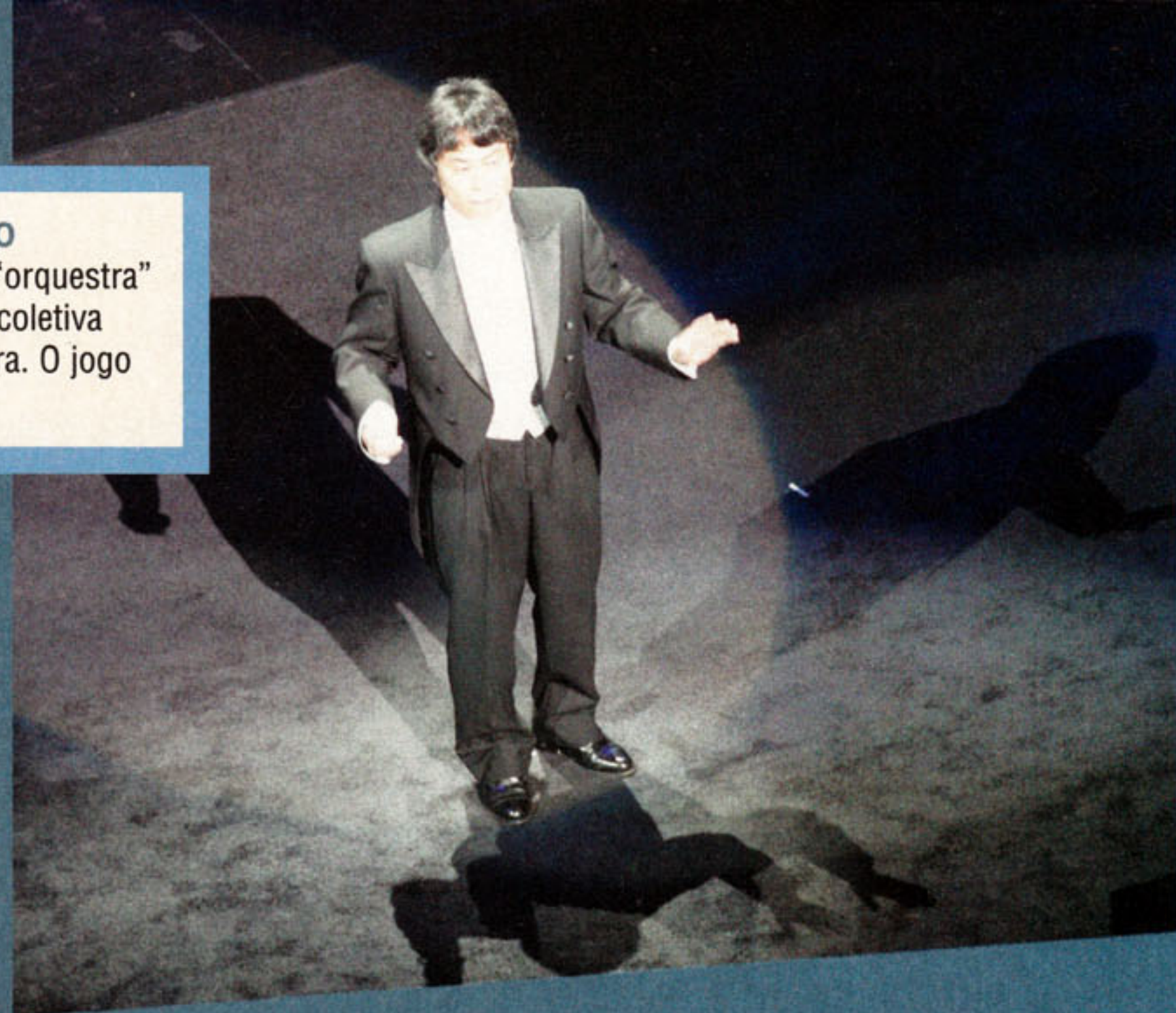
Maestro Miyamoto

Muitos pensaram que a "orquestra" regida por Miyamoto na coletiva era uma armação. Não era. O jogo pôde ser testado na E3

console

novidades

controle



Correndo por fora, vem a

Nintendo

"Nós não somos uma companhia que evita o risco". Eis a frase que resume a postura da Nintendo em sua coletiva

Texto: Felipe Azevedo Fotos: Nelson Alves Jr.

Shigeru Miyamoto em pessoa deu início à coletiva de imprensa da Nintendo, que aconteceu no Kodak Theater, o local que hospeda a festa do Oscar. Sua entrada não poderia ter sido mais emblemática. O criador das franquias mais famosas da Nintendo surgiu no palco vestido de maestro e, segurando um controle remoto do Wii na mão direita,

regeu uma orquestra virtual que tocou o tema da série *The Legend of Zelda*. Na sequência, com Miyamoto ainda no palco, dois jogadores apareceram na plataforma superior para demonstrar mais dois títulos previstos para o novo console, cujo grande atrativo é o controle sensível a movimento. Encerrada a introdução, o vice-presidente de marketing e vendas da Nintendo, Reginald Fils-Aime, deu as caras para reafirmar que, para a empresa, a nova geração não se resume a melhorias gráficas. O que a companhia almeja é criar novas formas de interação e, assim, tornar os games acessíveis a todo tipo de pessoa.

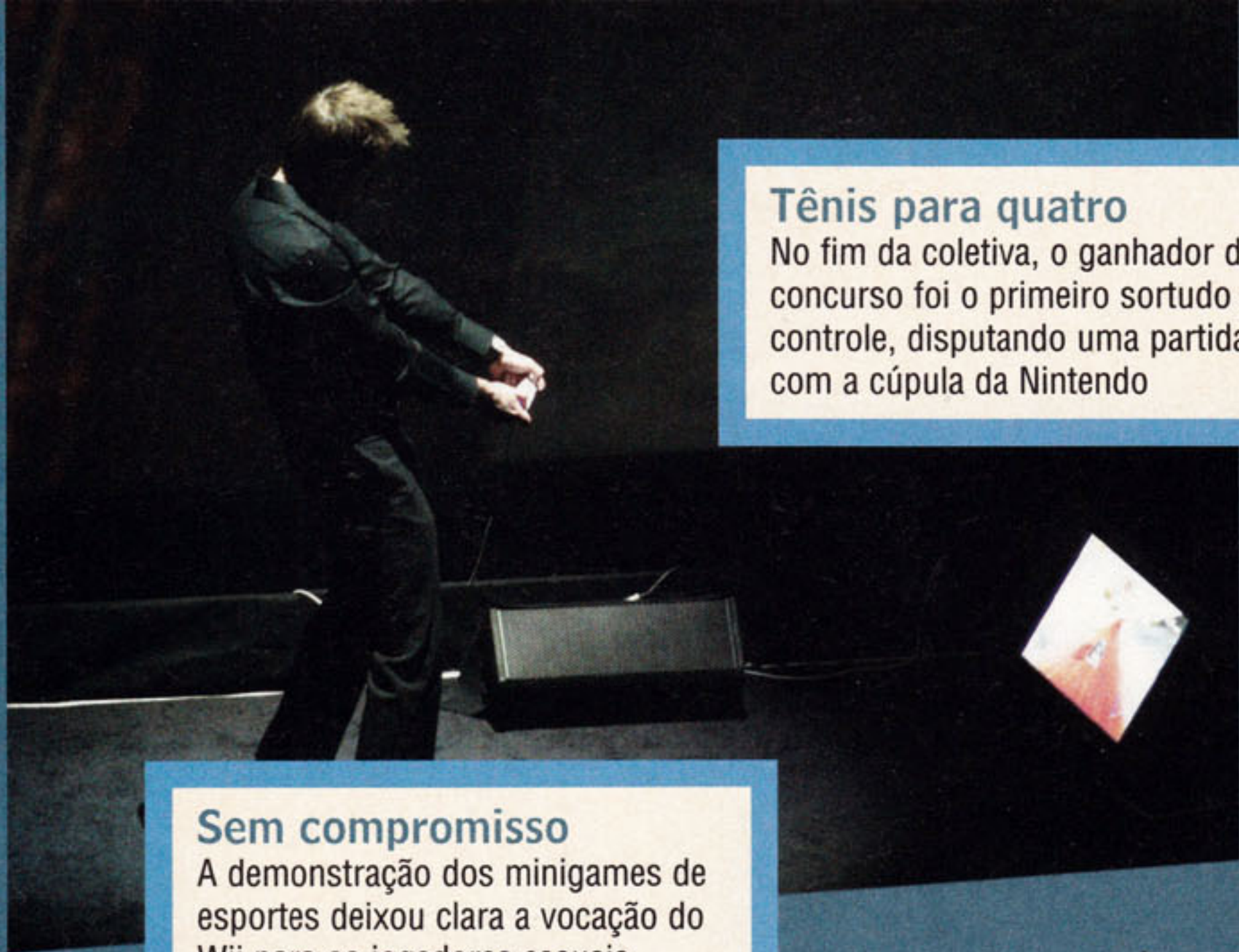
Jogar para crer

Após o discurso inicial de Fils-Aime, veio a frase que é o slogan da Nintendo para o Wii: "playing is believing" (jogar é acreditar). Para dar uma amostra dessa filosofia aos espectadores, foi exibido um longo vídeo composto por cenas de vários games e das pessoas que os jogavam. Entre os títulos mostrados estava a aguardada nova aventura de Mario, o terceiro episódio da série *Metroid Prime* e mais algumas surpresas, como uma versão de *WarioWare* para o console e

uma série de jogos esportivos. De volta ao palco, Fils-Aime fez questão de lembrar a reação do público quando a Nintendo anunciou o DS, dois anos atrás, provando que, de fato, a única maneira de entender a diferença entre o Wii e seus rivais é testando-o na prática. O vice-presidente lembrou também a popularidade de mídias como o cinema e os livros, e afirmou que para fazer com que a indústria de games se torne tão importante quanto essas duas é preciso ampliar os horizontes, algo que só se pode fazer com inovações como as que a Nintendo vem propondo.

Muitas perguntas, poucas respostas

Depois de filosofar sobre o futuro do mercado de games, Fils-Aime reservou alguns minutos da apresentação para responder algumas das principais perguntas em relação ao novo console. No entanto, diferentemente do que aconteceu na coletiva da Sony, as duas perguntas mais importantes para os jogadores – o preço e a data definitiva de lançamento do Wii – não foram divulgadas. Contudo, o executivo deixou claro mais uma vez que o Wii será mais barato e divertido do que os consoles concorrentes, e que, ao contrário do Cube,



Tênis para quatro

No fim da coletiva, o ganhador de um concurso foi o primeiro sortudo a testar o controle, disputando uma partida de tênis com a cúpula da Nintendo

Sem compromisso

A demonstração dos minigames de esportes deixou clara a vocação do Wii para os jogadores casuais



A apresentação

Os momentos de destaque

- Miyamoto dançando enquanto os jogos do Wii eram demonstrados
- O anúncio de *Mario Galaxy*
- *Zelda* para o Wii e para o Cube

Os micos da apresentação

- O projetor que desligou na apresentação de *Red Steel*
- A falha no controle no *Zelda*
- O desprezo ao Virtual Console

que foi lançado com atraso, ele chegará às lojas no último trimestre deste ano.

Avalanche de jogos

Como Fils-Aime disse no início da coletiva, o foco da empresa este ano era mostrar o funcionamento do console, logo, foram os jogos que roubaram a cena na apresentação. Para começar, a Nintendo anunciou três franquias inéditas para o console: *Excite Truck*, *Project H.A.M.M.E.R.* e *Disaster: Day of Crisis*. Também foi anunciada uma grande lista de títulos exclusivos que estão sendo desenvolvidos por produtoras independentes, como *Sonic Wild Fire*, da Sega, e *Final Fantasy: Crystal Chronicles - Crystal Beares*, da Square Enix. Mas foi *Red Steel*, da Ubisoft, e a versão para Wii de *The Legend of Zelda: Twilight Princess* que se destacaram, sendo demonstrados em tempo real por membros das equipes que trabalham nos games.

DS em alta

Cerca de 40 minutos depois do início da coletiva, o vice-presidente de marketing e comunicação da Nintendo, George Harrison, subiu ao palco para falar da outra prioridade da companhia: o Nintendo DS. Harrison iniciou sua participação mostrando os números de venda do portátil de duas telas, e também citou jogos inovadores e a rede Wi-Fi Connection como aspectos essenciais para o sucesso do aparelho.

Mas a parte realmente interessante veio em seguida. Depois de anunciar uma

nova linha de jogos casuais, chamada Touch Generations, e confirmar que o DS Lite será lançado nos Estados Unidos em poucas semanas, o executivo revelou títulos para o portátil que ninguém esperava: *Star Fox DS*, *Yoshi's Island 2*, *Elite Beat Agents*, *Diddy Kong Racing* e *Mario vs. Donkey Kong: March of the Minis*.

Mais um segredo

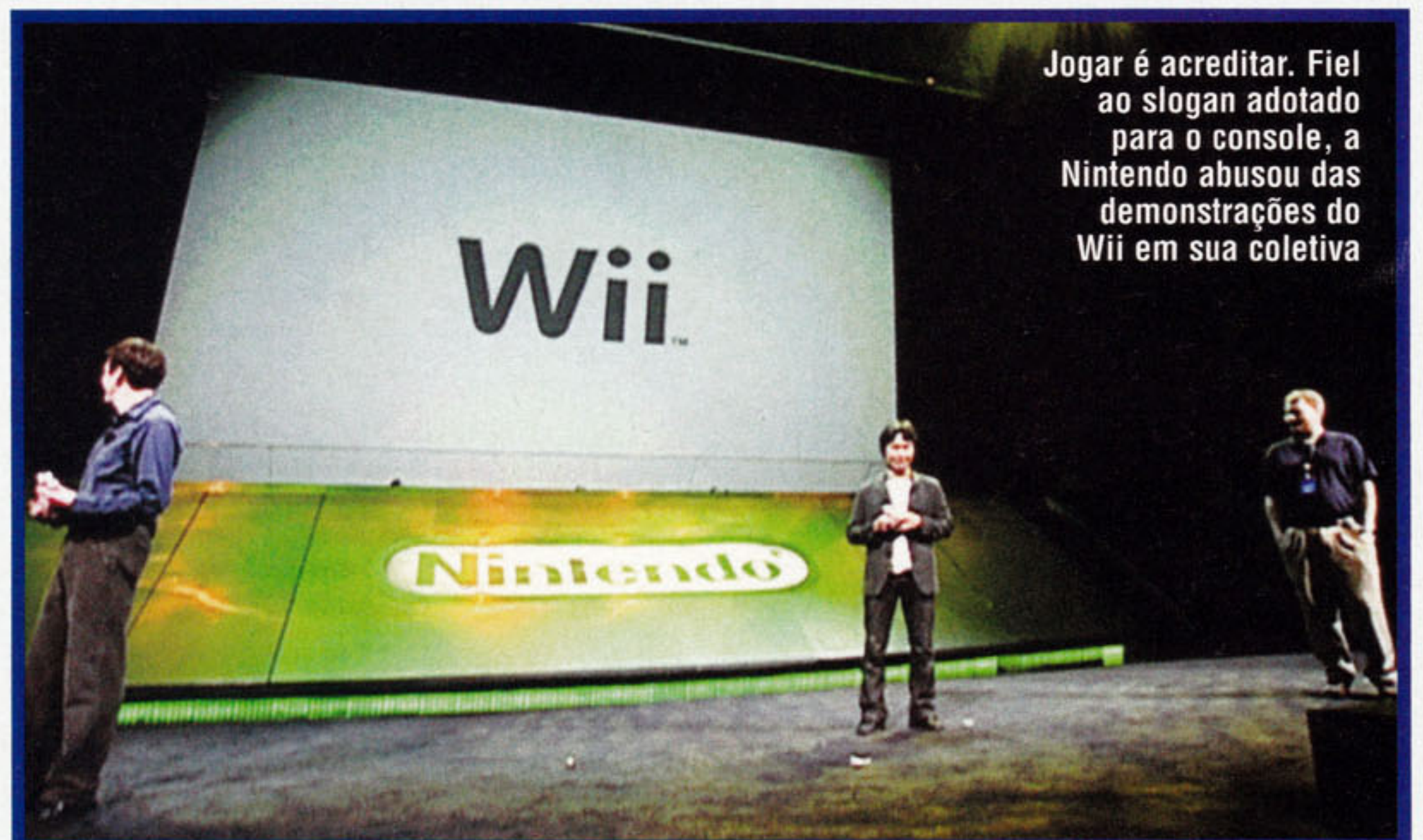
A última pessoa a aparecer no palco para falar dos planos da empresa foi o presidente da mesma, Satoru Iwata. Como sempre, ele passou a maior parte do tempo explicando as razões que fizeram a Nintendo seguir por um caminho diferente dos concorrentes e como ela pretende chamar a atenção das pessoas que nunca se interessaram por videogames.

Mas Iwata não falou apenas de coisas que os fãs já estavam cansados de

escutar. Foi ele, por exemplo, que anunciou uma função até então desconhecida do novo console: o serviço WiiConnect24, que permite ao novo videogame manter-se conectado à internet 24 horas por dia, mesmo quando ele está aparentemente desligado.

Arriscando tudo

Fils-Aime retornou ao palco em seguida e chamou Shigeru Miyamoto, que anunciou o nome do fã que teve a chance de ser o primeiro jogador do mundo a testar o Wii. Depois de uma partida de tênis disputada por Iwata, Fils-Aime, Miyamoto e o fã sortudo, o vice-presidente de marketing terminou a conferência dizendo as seguintes palavras: "O Wii e o DS representam a mesma coisa: risco. O risco permite o progresso. Não somos uma companhia que evita o risco, pelo contrário. Nós vamos ao encontro dele."



Jogar é acreditar. Fiel ao slogan adotado para o console, a Nintendo abusou das demonstrações do Wii em sua coletiva



console

novidades

características

Nintendo Wii

Nesta E3, o novo console da Nintendo pôde finalmente ser testado na prática. Descubra por que ele é assim tão diferente dos concorrentes

Texto: Leandro Calçada
Fotos: Divulgação

Multiplayer

Como seus dois concorrentes da nova geração, o Nintendo Wii terá suporte à disputa de partidas multiplayer pela internet. Nada de específico foi revelado sobre o sistema, mas a hipótese mais provável é que a empresa siga o mesmo modelo que foi adotado no DS, com disputas anônimas para os games casuais, como *Mario Kart DS* e *Tetris DS*, e troca de Friend Codes para os títulos em que o acesso de outros jogadores deva ser controlado, como *Animal Crossing: Wild World*. Como no DS e no PlayStation 3, o multiplayer deve ser gratuito.

O nome Nintendo já foi sinônimo de videogame na década de 1980, com o NES, mas desde então a criadora de Mario só tem encolhido no mercado de consoles. Única a não entrar na guerra pelo console mais poderoso, a Nintendo aposta em uma experiência de jogo diferente para a nova geração. Conheça o Nintendo Wii:

Diferente

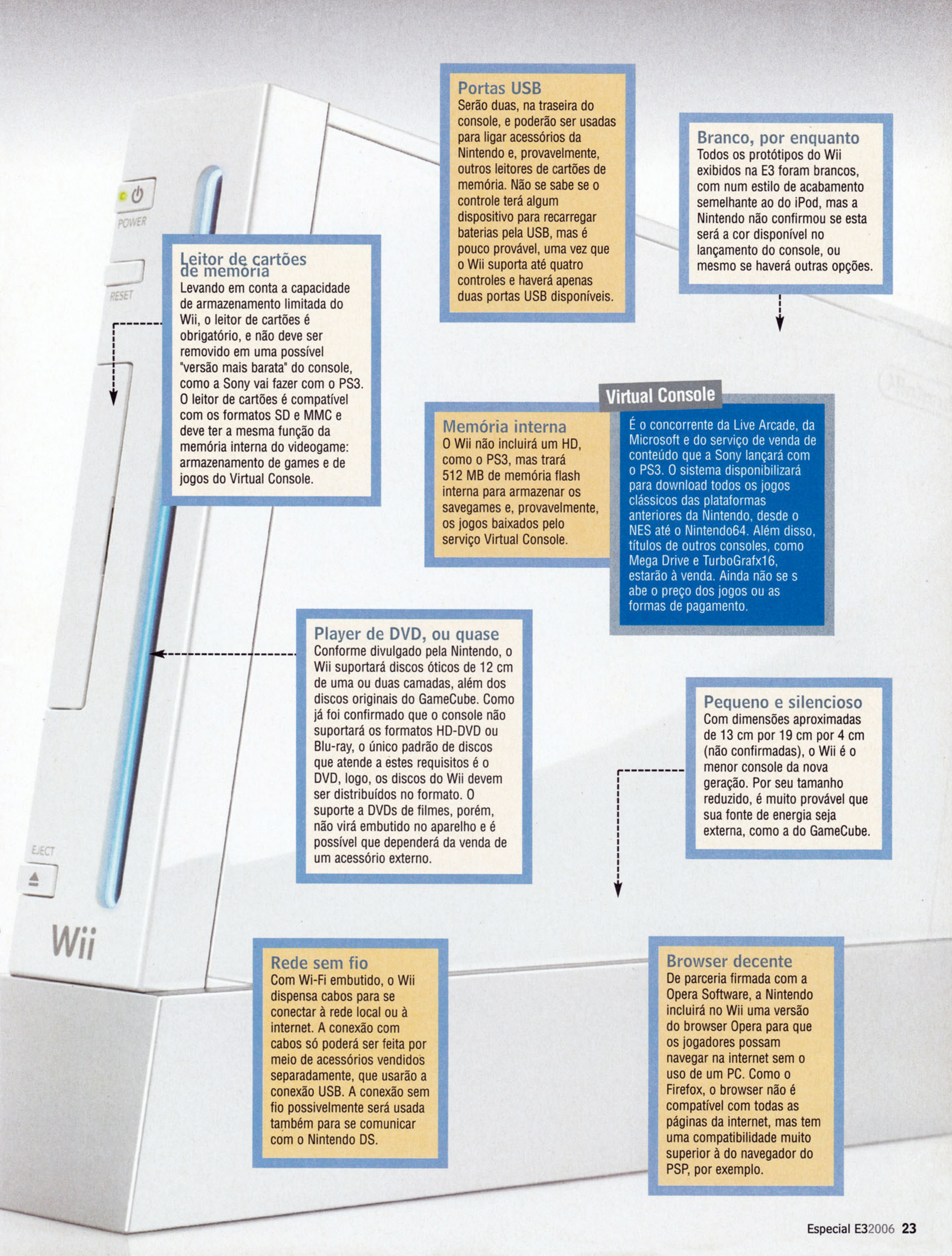
Feito para ser empunhado como um controle remoto, o controle do Wii tem a maioria de seus botões distribuídos para priorizar este modo de jogo. Os botões 1 e 2 têm função apenas quando se segura o controle de lado, com as duas mãos.

Conectado 24 horas

Se você acha que a internet tem influenciado muito os consoles da nova geração, espere até ver isso. Com o serviço WiiConnect24, anunciado pela Nintendo, o Wii poderá ficar conectado à internet 24 horas por dia, mesmo quando o console estiver em stand by. O sistema permitirá que o videogame receba atualizações de sistema e itens para os jogos automaticamente a qualquer hora. Títulos como *Animal Crossing*, por exemplo, poderão permitir que amigos visitem sua cidade mesmo que o console esteja aparentemente desligado. Quem tem limite de downloads ou ainda paga por hora de conexão tem motivos para se

preocupar. Com o Wii trocando dados pela internet o tempo inteiro, vai ficar difícil controlar o orçamento se você não tiver uma conexão de banda larga ilimitada. Aliás, conexão discada é algo que não rola em nenhum dos consoles da nova geração. Para se ter uma idéia, nem o Wii, nem o PS3, nem o X360 têm modems embutidos. E para os destravadores de console, a notícia também não é boa. Com o videogame conectado o tempo inteiro à internet, vai ser muito difícil impedir que a Nintendo detecte e bloqueie qualquer alteração não autorizada feita em seu aparelho. Pode ser o fim da pirataria.





Leitor de cartões de memória

Levando em conta a capacidade de armazenamento limitada do Wii, o leitor de cartões é obrigatório, e não deve ser removido em uma possível "versão mais barata" do console, como a Sony vai fazer com o PS3. O leitor de cartões é compatível com os formatos SD e MMC e deve ter a mesma função da memória interna do videogame: armazenamento de games e de jogos do Virtual Console.

Portas USB

Serão duas, na traseira do console, e poderão ser usadas para ligar acessórios da Nintendo e, provavelmente, outros leitores de cartões de memória. Não se sabe se o controle terá algum dispositivo para recarregar baterias pela USB, mas é pouco provável, uma vez que o Wii suporta até quatro controles e haverá apenas duas portas USB disponíveis.

Branco, por enquanto

Todos os protótipos do Wii exibidos na E3 foram brancos, com um estilo de acabamento semelhante ao do iPod, mas a Nintendo não confirmou se esta será a cor disponível no lançamento do console, ou mesmo se haverá outras opções.

Virtual Console

Memória interna

O Wii não incluirá um HD, como o PS3, mas trará 512 MB de memória flash interna para armazenar os savegames e, provavelmente, os jogos baixados pelo serviço Virtual Console.

É o concorrente da Live Arcade, da Microsoft e do serviço de venda de conteúdo que a Sony lançará com o PS3. O sistema disponibilizará para download todos os jogos clássicos das plataformas anteriores da Nintendo, desde o NES até o Nintendo64. Além disso, títulos de outros consoles, como Mega Drive e TurboGrafx16, estarão à venda. Ainda não se sabe o preço dos jogos ou as formas de pagamento.

Player de DVD, ou quase

Conforme divulgado pela Nintendo, o Wii suportará discos óticos de 12 cm de uma ou duas camadas, além dos discos originais do GameCube. Como já foi confirmado que o console não suportará os formatos HD-DVD ou Blu-ray, o único padrão de discos que atende a estes requisitos é o DVD, logo, os discos do Wii devem ser distribuídos no formato. O suporte a DVDs de filmes, porém, não virá embutido no aparelho e é possível que dependerá da venda de um acessório externo.

Pequeno e silencioso

Com dimensões aproximadas de 13 cm por 19 cm por 4 cm (não confirmadas), o Wii é o menor console da nova geração. Por seu tamanho reduzido, é muito provável que sua fonte de energia seja externa, como a do GameCube.

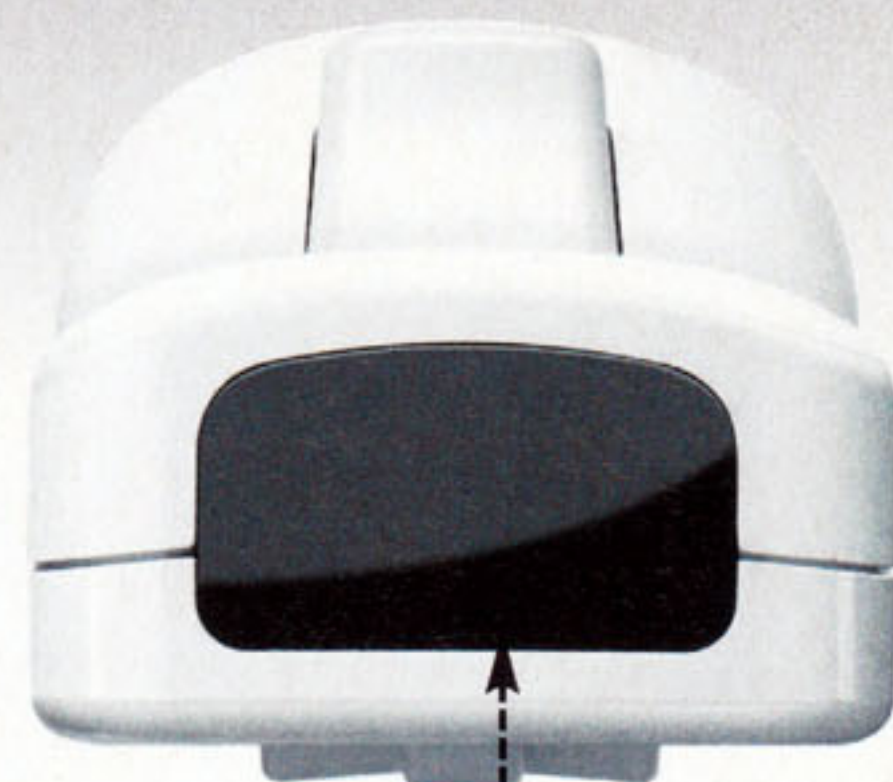
Rede sem fio

Com Wi-Fi embutido, o Wii dispensa cabos para se conectar à rede local ou à internet. A conexão com cabos só poderá ser feita por meio de acessórios vendidos separadamente, que usarão a conexão USB. A conexão sem fio possivelmente será usada também para se comunicar com o Nintendo DS.

Browser decente

De parceria firmada com a Opera Software, a Nintendo incluirá no Wii uma versão do browser Opera para que os jogadores possam navegar na internet sem o uso de um PC. Como o Firefox, o browser não é compatível com todas as páginas da internet, mas tem uma compatibilidade muito superior à do navegador do PSP, por exemplo.

Raio-X do controle



Barra de controle

Deve ficar acima ou abaixo da TV e, apesar de a informação não ter sido confirmada, parece usar sinais de infravermelho. É ela que define para onde se deve apontar o controle ao mirar na tela. Para que o controle funcione, é preciso ficar a uma distância entre 1 m e 5 m da barra. A Nintendo diz que não haverá calibração, mas deve haver uma opção para definir, no mínimo, a sensibilidade da mira e a posição da barra de controle. Sua conexão ao Wii será feita por meio de um cabo próprio, mantendo as portas USB do console livres.



Sensor de mira

Comunica-se com a barra de controle para permitir mira precisa, como em uma pistola. O sistema funciona em qualquer TV. Um cursor na tela indica onde a mira está posicionada, tanto nos menus do console quanto em jogos de tiro.

Sensor de movimento

Acelerômetros (medidores de aceleração) detectam giros e movimentos em todas as direções, permitindo que se jogue com movimentos da mão. Só é preciso apontar o controle para a barra de controle na hora de mirar na tela.

Som na mão

O alto-falante embutido no controle pode reproduzir qualquer som do jogo, aumentando a imersão. Imagine ouvir, no controle, o som de sua arma disparando, ou de sua espada cortando os inimigos...

Vibração

Quem disse que vibração interfere com sensor de movimento? Tanto o controle principal quanto o nunchaku têm esta capacidade embutida.

FICHA TÉCNICA

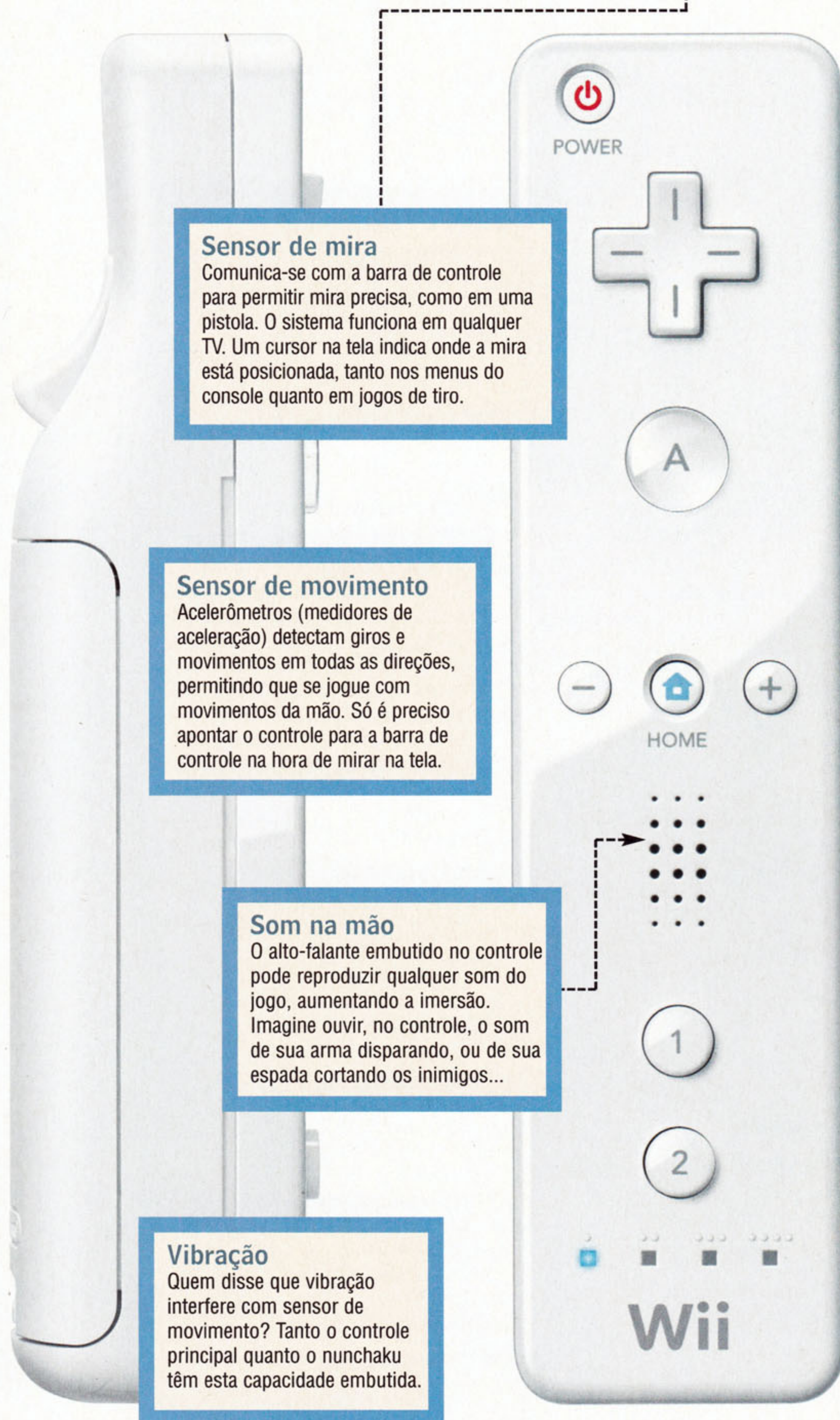
Console: Wii

Lançamento mundial: final de 2006 (provavelmente em novembro)

Preço: US\$ 200 a US\$ 250 (estimativa não-oficial)

Por que pode ser um sucesso: O controle incomum parece favorecer os jogos casuais, o que pode atrair uma audiência maior que a dos videogames tradicionais. Além disso, o baixo preço e as franquias da Nintendo devem, no mínimo, manter a fidelidade dos fãs.

Por que pode fracassar: Desde o SuperNES, os números de vendas de consoles da Nintendo só têm diminuído. Mesmo com capacidade similar à dos outros consoles e jogos exclusivos, o GameCube não foi capaz de manter o segundo lugar no mercado, tomado pelo Xbox, da Microsoft. Por isso, não é delírio imaginar que, se a Nintendo perder dinheiro com o Wii, ele pode acabar se tornando o último console da empresa...



Sem fio

Até quatro controles podem se comunicar com o Wii por meio da tecnologia sem fio Bluetooth. Todos os dados de posicionamento 3D captados pelos sensores são transmitidos para o console por meio deste sistema.



Gatilho

Fica na posição ideal para ser acionado pelo dedo indicador, quando o controle é empunhado com uma das mãos, e é o botão principal do controle do Wii.

Pilhas

Os controles do Wii não devem vir com baterias recarregáveis, mas kits com bateria e carregador, como os do X360, podem ser vendidos em separado.

Controle faz-tudo

O maior trunfo da Nintendo é o controle do Wii. Logo, não é de se espantar que a maior parte das informações divulgadas pela

empresa diga respeito ao acessório. A tira ao lado é um exemplo do material distribuído pela Nintendo durante a E3. Confira:



► Sensível a movimento

► Aponta objetos na tela

► Vibra com os jogos

► Emite sons

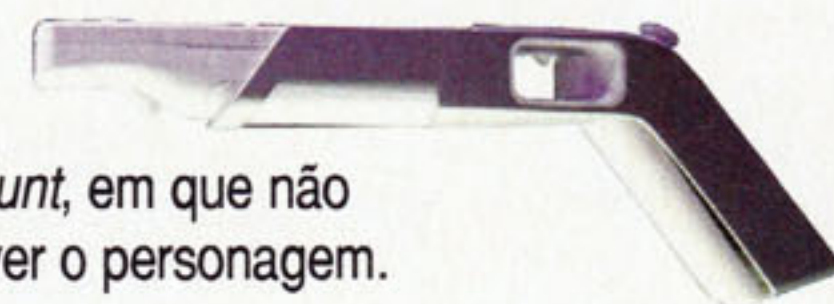
Outros acessórios

Analogico "nunchaku"

Tem sensor de movimento, como o controle principal, mas não tem o sistema de mira, o que o torna sensível apenas a gestos do jogador. Com um analógico e dois gatilhos, o acessório é o companheiro perfeito para jogos de tiro e pode vir incluso com o console.



jogos de tiro clássicos, como *Duck Hunt*, em que não é preciso mover o personagem.



Controle clássico

Com formato convencional, este controle permite que se utilize o Wii com jogos comuns e com os títulos vendidos pelo serviço Virtual Consoles.



Pistola

Acessório experimental, a carcaça de pistola é encaixada no controle padrão para ajudar em

Só se for exclusivo

Pode até ser que surja algum jogo multiplataforma para o Wii, mas como no DS, já ficou evidente que só os títulos criados

especialmente para o aparelho conseguirão explorar todo o seu potencial. Conheça alguns dos jogos de destaque para o Wii:

Super Mario Galaxy/42



Zelda: Twilight Princess/43



Metroid Prime 3/46



Excite Truck/51



Project H.A.M.M.E.R./55



Red Steel/55



Sonic Wild Fire/57



Super Monkey Ball/57



Super Smash Bros. Brawl/58



Tony Hawk's Downhill Jam/58



WarioWare Smooth Moves/59



Wii Sports/59



lançamentos

novidades

acessórios

**"Enquanto garotos
brincam com patinhos..."**

...homens fazem tatuagens". Com esta alfinetada na Sony e em seu patinho amarelo, Peter Moore anunciou *GTA4* para o Xbox 360



Primeira vez na E3

No final da coletiva, Bill Gates falou sobre o Windows Vista e citou o Brasil como um dos países que podem receber o X360

A empresa que ousou
desafiar o PlayStation:

Microsoft

Sem um novo console para mostrar, a turma de Bill Gates focou sua coletiva na segunda geração de jogos do X360

primeiras missões do jogo, conduzida pelo próprio designer do título, Cliff Blezinski.

Ao término da apresentação, subiu ao palco Peter Moore, o cabeça da divisão de entretenimento e periféricos da Microsoft. O executivo disse aos espectadores que o que eles haviam acabado de ver era apenas um aperitivo do que seria a segunda geração de jogos para o X360. Em seguida, Moore declarou estar empolgado pelo fato de essa ter sido a primeira E3 desde que a nova divisão da Microsoft (entretenimento e periféricos) foi criada. Segundo ele, a junção dos dois departamentos mostra o peso que os games têm para a empresa atualmente.

A importância da Live

Após afirmar que a Microsoft está trabalhando duro para suprir a demanda por seu novo console e mostrar alguns números que comprovavam o sucesso de vendas do videogame, Moore explicou como a rede Live já é algo vital na vida não apenas de quem curte jogos, mas também de quem quer aproveitar qualquer outro tipo de entretenimento digital. E levando em conta a taxa atual de

crescimento de usuários da rede, ele afirmou que, até a E3 do ano que vem, o número total de membros deverá ultrapassar a marca dos 6 milhões.

Moore não se esqueceu de ressaltar o quanto a Live Arcade foi importante para o sucesso do X360 e aproveitou a oportunidade para revelar alguns dos novos títulos que serão adicionados ao serviço nos próximos meses. A lista incluiu clássicos do naipe de *Pac-Man*, *Contra*, *Sonic* e *Street Fighter II Hyper Fighting* – todos com gráficos atualizados e alguns até com funções online. Destaque na lista foi o inédito *Lumines Live*, versão exclusiva de um dos melhores jogos lançados para o PSP.

A segunda geração de jogos

Anunciadas as novidades sobre a Live, Moore deu continuidade à apresentação chamando a atenção da plateia para o que estava por vir: a segunda geração de jogos para o X360. Depois de uma sequência de trailers composta por 27 títulos, entre eles *Lost Planet: Extreme Condition* (Capcom), *Table Tennis* (Rockstar Games), *Mass Effect* (BioWare) e *Test Drive Unlimited*

Texto: Felipe Azevedo Fotos: Nelson Alves Jr.

Depois de a Nintendo surpreender todo mundo com seu novo console e o anúncio de vários títulos de peso, foi a vez de a Microsoft mostrar suas armas para a futura guerra de consoles de nova geração. A coletiva da empresa começou com um trailer de *Gears of War*, seguido de uma demonstração em tempo real de uma das

Chile

India

Brazil

Poland

Hungary

X360 no Brasil

Pelo menos é a intenção de Bill Gates. Resta torcer para que isso vire realidade em breve

A apresentação

Os momentos de destaque

- A demonstração de *Gears of War*
- *Lumines* na Xbox Live
- GTA4 no X360 sem atraso
- Bill Gates pela primeira vez na E3

Os micos da apresentação

- Trailer de Halo 3. Lindo, mas não mostrou nada do jogo
- A piada repetida da tatuagem. Faltou criatividade, hein, Moore?

GameMaster na fita

Ou quase. Na saída da coletiva, o pessoal do site xbox.com veio falar com nossa equipe, mas parece que a entrevista não foi exibida. Será que eles nos acharam muito toscos?

(Eden Studios), o executivo declarou que haverá mais de 160 jogos novos disponíveis para o console até o fim deste ano. Outros jogos prometidos para 2006 que ganharam mais destaque durante o evento, foram *Splinter Cell Double Agent*, *Blue Dragon*, *Alan Wake* e *Viva Piñata*, que foi apresentado por Jim Veevaert, produtor executivo do game.

Em primeira mão

Muito do que foi anunciado no início da coletiva já era conhecido pelos jornalistas da platéia, mas a Microsoft ainda não tinha revelado todas as cartas que trouxe na manga. Anúncios de parcerias, jogos e equipamentos inéditos foram as principais atrações da conferência.

Fable 2, por exemplo, foi revelado em forma de trailer, assim como uma nova versão da série *Shadowrun*, com direito a uma música brasileira como trilha sonora. *Forza Motorsport 2* foi outro anúncio de destaque, exibido junto com um novo volante da Microsoft que combina force-feedback e a tecnologia Wi-Fi. Além do volante, foram revelados outros dois acessórios para o console: um headset sem fio e o player de HD-DVD, que, como já se esperava, só servirá para assistir a filmes. A câmera do console, que já havia aparecido em outros eventos, também foi anunciada oficialmente, e ganhou o nome de Xbox Live Vision Camera.

Mas nenhum dos anúncios citados acima deixou a platéia mais agitada do que a parceria criada entre a Microsoft e a Rockstar Games em relação ao próximo episódio da série *Grand Theft Auto*. Ao

contrário das versões anteriores, o novo jogo sairá simultaneamente para PS3 e X360 e terá conteúdo exclusivo distribuído pela Live.

Games for Windows

O novo Windows, intitulado Vista, também foi um dos assuntos abordados durante a coletiva. De acordo com Moore, a idéia da Microsoft com o Vista é fortalecer ainda mais o mercado de games para PC, e para conseguir isso, a empresa tem três armas à disposição: uma campanha de marketing renovada, as tecnologias gráficas mais poderosas da atualidade e o sistema operacional com o melhor suporte para games já criado até hoje.

Com a palavra: Bill Gates

Para os anúncios finais da apresentação, Peter Moore chamou ao palco ninguém menos que Bill Gates. E em sua primeira aparição na E3, o presidente da Microsoft anunciou algumas das novidades mais interessantes do evento. A primeira foi a inclusão de oito países nos planos da empresa para o lançamento do X360 (e o Brasil é um deles). A segunda foi a Live Anywhere, um sistema que permite o acesso à Live através do Windows Vista e do Windows Mobile, e agrega uma série de funções inéditas à rede online da empresa.

A conferência acabou depois de Bill Gates pedir que fosse exibido o trailer do jogo que todos estavam esperando ver: *Halo 3*. Infelizmente, o vídeo não foi tão impactante, pois não mostrou quase nada de concreto sobre o novo jogo.



Luís Pazos, gerente de marketing da MS para a América Latina, conversa com Luiz Siqueira, da revista Game Master, e Théo Azevedo, do UOL Jogos

Xbox 360

Xbox Live

acessórios

A Microsoft vem com tudo

Veja em detalhes algumas das principais novidades que a empresa de Bill Gates vai trazer para o Xbox 360 em breve

Texto: Leandro Calçada
Fotos: Divulgação

O Xbox 360 é notícia velha. Todo mundo já conhece o console. Por isso, as maiores revelações da Microsoft nesta E3 se restringiram a acessórios, recursos para a nova Live e, principalmente, jogos. Os jogos você pode curtir em detalhes nos previews das páginas seguintes, mas as outras novidades que a empresa exibiu em sua coletiva estão bem aqui. Confira:



Fone sem fio com microfone

Previsão: novembro/2006

Há quem não se incomode, mas depois de gastar uma grana num Xbox 360 Premium com controle sem fio e tudo, aturar aquele cabo entre o headset e o controle é duro. Para atender a esta galera mais exigente, a Microsoft vai lançar este Headset compacto sem fio para jogar na Live, semelhante aos usados nos celulares. O fone virá com bateria recarregável com durabilidade de cerca de oito horas e incluirá um carregador para ligar direto na tomada. O padrão de comunicação do fone com o console é o mesmo usado pelos controles, mas não diminuirá a quantidade máxima de joysticks sem fio aceitos pelo console.

Live Anywhere

Previsão: início de 2007

A nova revolução na Xbox Live deve ocorrer assim que o Windows Vista, o novo sistema operacional para PCs que substituirá o Windows XP, chegar às lojas. Para começar, jogadores de PC terão acesso ao mesmo serviço online que os usuários do Xbox 360

têm com a Live, incluindo o download de trailers e multiplayer conjunto entre jogadores de PC e de X360. Mais do que isso, a partir do começo do ano que vem, recursos antes exclusivos da Xbox Live estarão disponíveis também em telefones celulares, graças ao sistema Windows Mobile, que vai invadir os aparelhos de telefone móvel.

A comunicação entre os usuários de plataformas diferentes é o recurso mais promissor do novo sistema. Com a ampliação da rede, usuários de PC e do Xbox 360 poderão trocar mensagens livremente, como se estivessem no MSN Messenger, até mesmo durante os jogos e, mais importante, mesmo que ambos estejam em jogos diferentes. Apesar de não anunciado, é claro que o sistema deve incluir alguma função de "não perturbe", para aqueles mais

fanáticos que não querem ter sua partida online de *Project Gotham Racing 3* interrompida de forma alguma.

Muito ainda precisa ser revelado sobre a Live Anywhere. Não se sabe, por exemplo, se os jogos da Live Arcade rodarão no PC ou se o controle de trapaças da Microsoft conseguirá manter afastados os muitos jogadores de PC que fazem uso de trainers e outros programas maliciosos para desequilibrar a jogatina. Mesmo assim, a promessa da nova rede da empresa é grande e a integração é a chance que a Microsoft tem de manter a Sony um passo atrás no que se refere à jogatina online.



HD-DVD

Previsão: novembro/2006 **Preço:** não anunciado
Enfim o dito cujo apareceu. O tão falado player de HD-DVD, que muitos achavam que viria embutido por padrão no Xbox 360, foi mostrado pela Microsoft nesta E3 e deve chegar às lojas em novembro deste ano. Quem comprou o X360 só para curtir os games e já está suando frio com a grana extra que vai gastar, pode ficar tranquilo. O HD-DVD servirá apenas para exibir filmes em alta definição. Seu preço deve ser bem mais baixo que o de um player completo, o que torna a compra atraente para quem já tem um X360 e quer curtir filmes em alta definição. Mesmo assim, é importante ressaltar que a guerra entre o HD-DVD e o Blu-ray, da Sony, os dois formatos que concorrem pelo monopólio dos filmes em alta definição, ainda está longe de acabar. Por isso, se você não quer ficar com um mico nas mãos, o melhor é esperar antes de abandonar o seu bom e nem tão velho assim player de DVD.



Receptor wireless para PC

Previsão: novembro/2006

Este treco pode parecer um mouse de maluco, mas é a solução para quem quer curtir os acessórios sem fio do Xbox 360 no PC. Com ele, você poderá conectar qualquer acessório sem fio lançado para o console da Microsoft, desde que, é claro, existam os drivers apropriados para PC. Os acessórios da Microsoft terão suporte garantido.



Volante sem fio

Previsão: novembro/2006

Criado em conjunto com a equipe de projeto do Microsoft Sidewinder e com o suporte dos produtores de *PGR3* e *Forza*, o volante sem fio para o X360 tem tudo para ser o melhor do console. O acessório vem com pedais de freio e acelerador e inclui bateria recarregável de capacidade semelhante à do controle sem fio. O recurso de retorno de força (force feedback) está presente no volante, mas só é ativado se o acessório for ligado à tomada, pois os motores consomem muita energia e consumiriam a bateria em minutos.



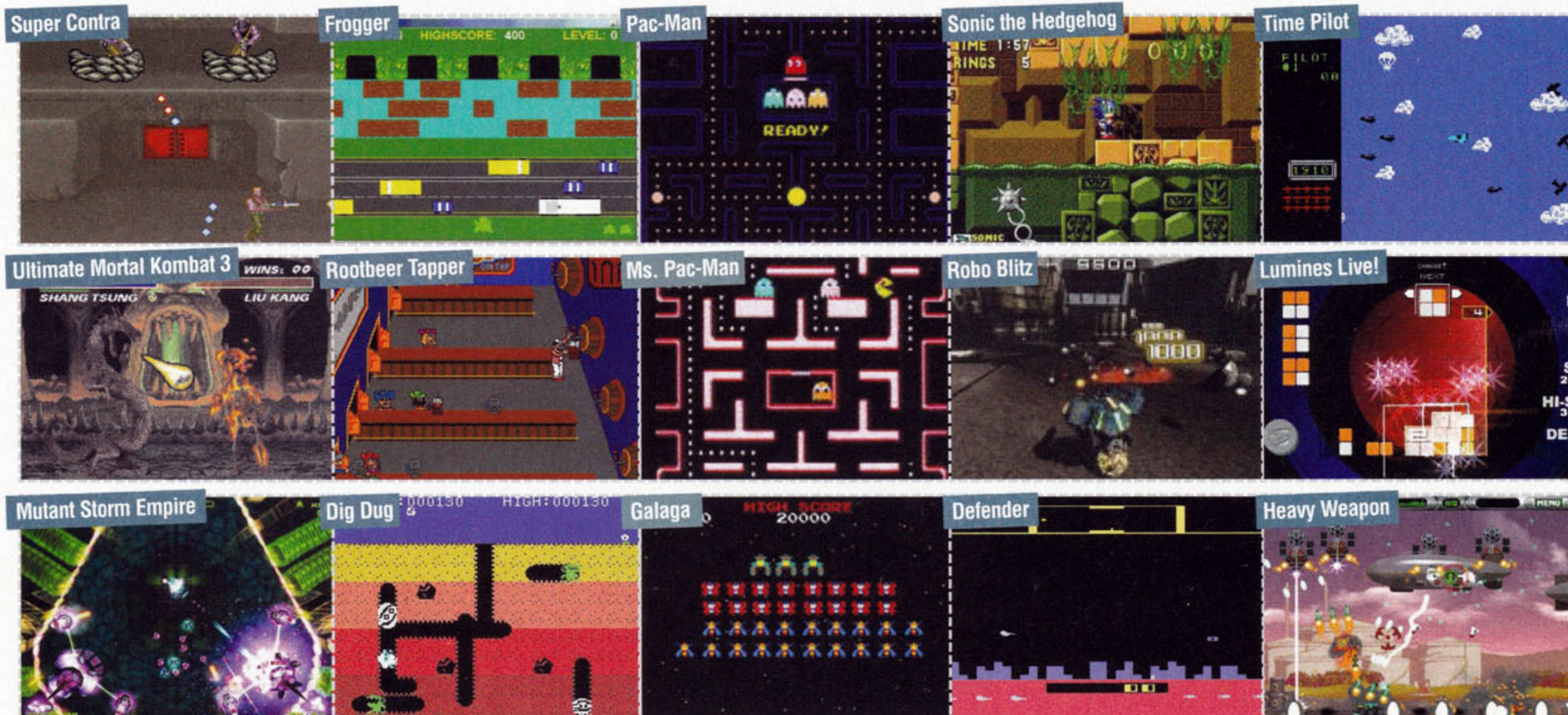
Novos jogos da Live Arcade

Previsão: até maio/2007

As novidades divulgadas pela Microsoft nesta E3 não ficaram restritas ao hardware ou aos

jogos para o X360. Seguindo uma linha que concorre diretamente com o Virtual Console da Nintendo, Live Arcade vai ganhar uma

série de adaptações de clássicos dos games nos próximos meses, todos com visual atualizado. Veja alguns dos títulos:





Visão privilegiada

Altair pode escalar qualquer estrutura maior que duas polegadas para alcançar lugares mais altos e apreciar a vítima



Texto: Felipe Azevedo

Assassin's Creed

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS3

Produtora: Ubisoft Montreal

Distribuidora: Ubisoft

Tipo: Ação Previsão: 2007

O primeiro jogo que mostrou o poder do PS3 traz conflitos religiosos do século 12, sistema inédito de ataque e realismo extremo

S e você achava que foi a Sony que mostrou o verdadeiro potencial do PS3 aos visitantes da E3, errou feio. A Ubisoft conseguiu essa façanha. Demonstrado a portas fechadas por membros da equipe de desenvolvimento do jogo (o time é o mesmo do *Prince of Persia: The Sands of Time*), *Assassin's Creed* conta com uma história inspirada em fatos reais.

De acordo com o diretor do game, Patrice Desilets, o título se passa no ano de 1191, quando aconteceu a Terceira Cruzada. Nessa época, os soldados cristãos, sob o comando de Ricardo Coração de Leão, rei da Inglaterra, invadem a Terra Prometida (atual

Palestina) na tentativa de tirá-la de Saladino, líder dos muçulmanos. O jogador controla Altair, um assassino que precisa acabar com a invasão cristã.

Jogabilidade da nova geração

A base do jogo, como o próprio título sugere, está em eliminar personagens importantes da história, principalmente os religiosos. E pelo o que pode ser visto na apresentação, essa tarefa é dividida em três partes: a localização da vítima, o assassinato propriamente dito e, por fim, a fuga.

Na primeira, os jogadores poderão usar três recursos interessantes. O



Eliminação defensiva

O assassino deve detonar suas vítimas partindo principalmente de contra-ataques rápidos



primeiro é um sistema especial de visão que permite distinguir a vítima das demais pessoas presentes em todo o cenário. Ao ativar a opção, que Desilets chamou de Ego Vision, a tela fica em preto-e-branco e o personagem alvo ganha um contorno brilhante.

O segundo recurso é o de poder se mesclar com a multidão para não ser vistos pelos inimigos. O último e também o mais impressionante, é a possibilidade de escalar qualquer uma das construções existentes e avançar por cima delas para ter uma visão privilegiada da vítima. O mais bacana dessa opção é que, aparentemente, não existem áreas predeterminadas para se dar início a uma escalada. Segundo Desilets, qualquer

elemento existente em paredes e muros, com cerca de duas polegadas ou mais, pode ser usado pelo personagem principal como ponto de fixação. Na demonstração, foi possível ver Altair se pendurando em janelas, beiradas, buracos e até nos vãos existentes entre um tijolo e outro.

Quanto ao assassinato, Desilets deixou claro que o melhor a fazer é se aproximar da vítima furtivamente para eliminá-la de forma rápida, com um único golpe. Durante a apresentação, porém, o diretor criativo não conseguiu cumprir o objetivo dessa forma, pois errou o ataque. Contudo, o deslize dele serviu para mostrar o funcionamento do sistema de batalha do game que, como ficou evidente, encoraja a utilização de uma tática bem

mais defensiva que ofensiva, pois o protagonista corre o risco de ser derrotado com apenas um golpe e os inimigos conseguem defender praticamente todos os ataques desferidos por ele (há uma opção para tornar a experiência de jogo mais realista). Ao que parece, a maneira mais eficaz de se livrar dos oponentes será realizando contra-ataques, ou seja, pressionando os botões certos no momento em que os inimigos tentarem atingir o seu personagem.

Como já foi dito, a última parte da missão é a fuga. O jogador precisará se preocupar com duas coisas: evitar o contato com os civis que presenciaram o assassinato (eles tentam agarrá-lo) e impedir o avanço dos perseguidores. Esse último pode ser conseguido ao destruir objetos dos cenários, como fachadas de casas, que desabam completamente e dificultam a ação dos inimigos, ou com auxílio de civis, que passam a atacar os oponentes se você optar por ajudá-los em missões secundárias.

Segundo Desilets, *Assassin's Creed* terá um único e imenso cenário, no qual os jogadores poderão explorar com total liberdade. Serão cinco áreas diferentes: as cidades de Acre, Damasco e Jerusalém, e as duas áreas (um deserto e um campo) que existem entre as três metrópoles. Tudo indica que o game será um grande sucesso.

Sua área de interesse está



Há mais de 19 anos, a melhor revista para você se inspirar em jardinagem, paisagismo e casa de campo. Tudo muito bem explicadinho para você não correr o risco de errar.



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



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



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



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



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



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



Se você acredita em software livre, precisa ler a Linux PC Master. Todo mês, no CD-ROM que vem com a revista, você encontra as mais recentes e melhores distribuições Linux.

Todo mês nas bancas, pelo telefone 0800 55 76 67

em uma destas revistas



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



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



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



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



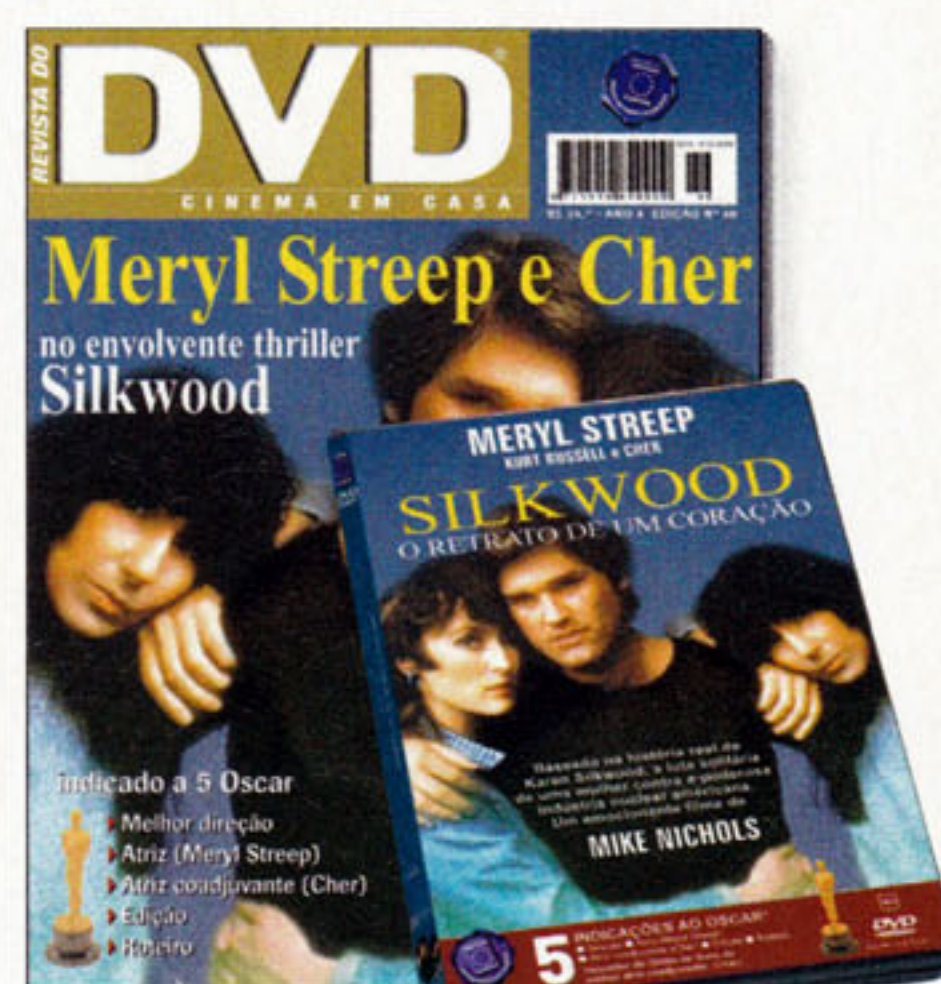
Aqui vamos direto ao ponto. Só tem dicas infalíveis, segredos e trapaças para os jogos mais desejados do PlayStation 1 e 2, PSP, GBA, GameCube, Nintendo DS, Xbox e PC.



A única revista brasileira feita exclusivamente para webmasters, webdesigners e programadores de Internet. E todo mês, vem com um mini CD-ROM com dezenas de scripts e programas úteis.



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



Só filmes que valem a pena ver e rever. Todos com ótima qualidade de som, imagem e remasterizados digitalmente.

ou acesse o site www.europaplanet.com.br





E3 2006 apresenta:

Gatas da feira





A DICA CERTA PARA DETONAR



ED. 88 R\$ 6.90

- ▶ Lara Croft voltou. Tomb Raider Legend detonado 100%
- ▶ **Detonados PS2:** O Poderoso Chefão; Driver: Parallel Lives
- ▶ **E ainda:** Ace Combat Zero (PS2); Midnight Club 3: Remix (PS2); Mortal Kombat Armageddon (PS2)



ED. 87 R\$ 6.90

- ▶ Tudo sobre o God of War 2, a continuação do game mais premiado do PS2
- ▶ **Detonados PS2:** Siren 2; 24 Horas; Black
- ▶ **E ainda:** tudo sobre o Winning Eleven 10; Marc Ecko: Contents Under Pressure; FIFA Street 2



ED. 86 R\$ 6.90

- ▶ Lego Star Wars: aqui, as primeiras imagens e detalhes inéditos do novo jogo
- ▶ **Detonados PS2:** Onimusha 4; GTA: Liberty City Stories; Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII
- ▶ **GRÁTIS:** pôster duplo do Winning Eleven 9



ED. 85 R\$ 6.90

- ▶ Kingdom Hearts II: só aqui o roteiro para chegar ao final desta mistura de Final Fantasy com Disney
- ▶ **Detonados PS2:** Matrix: Path of Neo; Crônicas de Narnia
- ▶ **GRÁTIS:** pôster com os craques do FIFA Street e tabela da Copa



ED. 84 R\$ 6.90

- ▶ Prince of Persia: The Two Thrones – encare o maior desafio do Príncipe. Roteiro completo com todos os segredos
- ▶ **Detonados PS2:** Castlevania: Curse of Darkness; Os Incríveis 2; 007: From Russia with Love; True Crime 2: New York City



ED. 83 R\$ 6.90

- ▶ Resident Evil 4 detonado. Grátis: pôster-calendário, com o roteiro do jogo no verso
- ▶ **Detonados PS2:** Shadow of Colossus; Dragon Ball Z Budokai; Tomb Raider 2 (PS1)
- ▶ Soul Calibur III: listão com todos os signature moves



ED. 82 R\$ 6.90

- ▶ Socom 3 U.S. Navy Seals: aqui, táticas para vencer sozinho e dicas para jogar online
- ▶ **Detonados PS2:** Indigo Prophecy; Sly 3; Mortal Kombat: Shaolin Monks
- ▶ **Especial:** dicas para vencer no Ultimate Spider Man



ED. 81 R\$ 6.90

- ▶ Metal Gear Solid 4: revelamos o visual e os detalhes deste supergame no PS3
- ▶ **Detonados PS2:** Darkwatch; Incredible Hulk; Total Overdose; Dino Crisis
- ▶ **Detonados Especial:** Winning Eleven 9



ED. 80 R\$ 6.90

- ▶ **Detonados PS2:** Fatal Frame 3 The Tormented; The King of Fighters NeoWave; Final Fantasy IX (PS1)
- ▶ **Especial:** guia completo do Winning Eleven 9
- ▶ Imagens e revelações do Resident Evil 5 para PS3



ED. 79 R\$ 6.90

- ▶ **Detonados PS2:** Killer 7; Destroy All Humans; Psychonauts; Resident Evil 2 (PS1)
- ▶ **Especial:** Marc Ecko's Getting Up (PS2)
- ▶ **E ainda tem:** Novo Tony Hawk's; We love Katamari (PS2); Hitman 4 (PS2); Fantastic Four (PS2)

EDIÇÕES ESPECIAIS



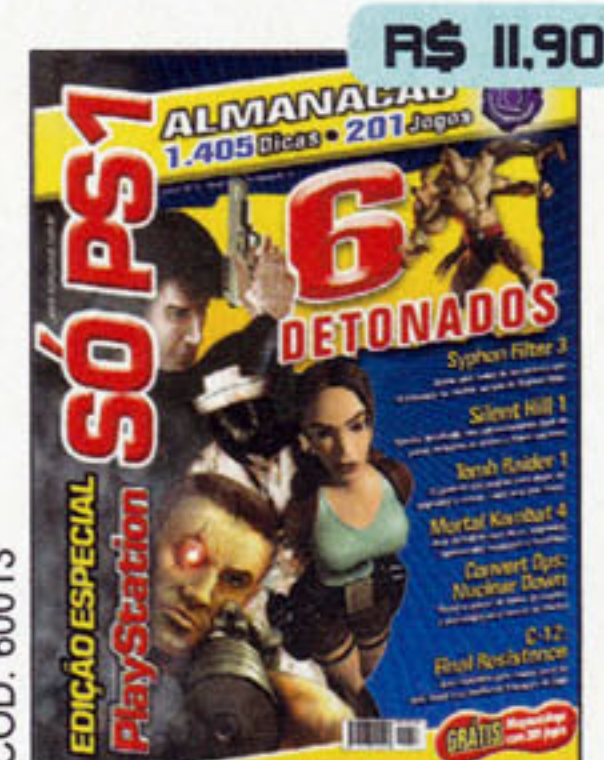
WINNING ELEVEN

- ▶ Táticas, formações detalhadas, Master League detonada e dicas exclusivas para você se tornar um craque de verdade



ALMANAQUE 12

- ▶ Detonados do PS2: Mortal Kombat Deception; Tomb Raider: The Angel of Darkness; Onimusha 3; Fatal Frame 2



ALMANAQUE II

- ▶ Detonados do PS1: Syphon Filter 3; Silent Hill 1; Tomb Raider 1; Mortal Kombat 4; Convert Ops; Nuclear Dawn e C-12



PS ONE

- ▶ Cinco detonados arrasadores do PS1: Chrono Cross; Breath of Fire 4; Soul Reaver e Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22



ALMANAQUE 10

- ▶ 100 páginas com dicas só para jogos de PS2. Uma edição com recorde de dicas: são 7.458 dicas de 301 jogos

SEU GAME FAVORITO ESTÁ AQUI!

TUDO SOBRE ANIMES



ED. 5 R\$ 8.90

- Confira as musas dos animes
- Encarte extra de mangás nacionais. São 32 páginas e três histórias brasileiras



ED. 4 R\$ 8.90

- Fullmetal Alchemist: informações sobre os Homúnculos, Quimeras e Militares. Dezenas de fotos e fichas dos personagens principais.

TRAPAÇAS, GOLPES E SEGREDOS



ED. 5 R\$ 7.90

- Trapaças, golpes e segredos para 244 jogos, incluindo Tomb Raider Legend, X-Men, Digimon, Sonic, Star Wars, GTA San Andreas...



ED. 4 R\$ 7.90

- Aqui tem trapaças, golpes e segredos para 202 jogos de PS2, PS1, PSP, GameCube, GBA, Nintendo DS, Xbox e PC

GAME MASTER: SUA REVISTA MULTIPLATAFORMA



EDIÇÃO 17

- Winning Eleven 10 X 2006 FIFA World Cup: escolha o seu favorito para jogar a Copa.
- Bônus: Tabela da Copa 2006



EDIÇÃO 16

- Guia Completo E3 2006: 32 novidades que vão explodir na maior feira de games do mundo
- Aqui, tudo sobre o God of War 2



EDIÇÃO 15

- Crysis, a revolução dos jogos de tiro. Conheça o game que vai combinar visual hiper-realista e enredo surpreendente



EDIÇÃO 14

- A febre online do Winning Eleven 9. Aqui, 16 páginas para você curtir essa onda no seu PS2, Xbox, PC, PSP, DS...



EDIÇÃO 13

- Que internet que nada! Invadimos Las Vegas, EUA, e descobrimos tudo sobre PS3, o novo console da Sony

COMPRE PELO TELEFONE 0800 55 76 67. NO SITE WWW.EUROPANET.COM.BR OU ENVE ESTE CUPOM POR CORREIO PARA A EDITORA EUROPA.

Envie este cupom para Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121- 05510-900 - São Paulo - SP - Fax: (11) 3097-8583 - OFERTA 125

☐ Desejo adquirir as seguintes edições (nome da revista e número da edição): _____

Preço Total (adicionar frete*): _____

☐ Cartão de Crédito: autorizo o débito de R\$ _____ no meu cartão _____ de número: _____ e validade ____/____

☐ Envio de Cheque(s) via Correios: envie o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) via Correios à Editora Europa, junto a 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 a este cupom, para nosso fax: (11) 3097-8583

Nome: _____

Endereço: _____ Nº. _____ Bairro: _____ Compl. _____

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

RG: _____ CPF: _____ E-mail: _____



Desespero total

Usando o A um pouco longe de uma coluna, o personagem se joga de joelhos para não ser atingido por um balaço

Gears of War



Apelação

Se você se aproximar do oponente com a serra-elétrica, é possível cortá-lo ao meio

O jogo mais impressionante do Xbox 360 surpreendeu com visual insano, jogabilidade acima da média e movimentos ultra-realistas



Team Deathmatch

No mata-mata cooperativo, deu para testar os principais botões: RT (atirar), LT (mirar) e A (movimentos especiais)



FICHA TÉCNICA

Plataforma: X360

Produtora: Epic Games

Distribuidora: Microsoft **Tipo:** Ação

Previsão: 2º semestre de 2006

Para minha sorte, a entrevista com os produtores de *Gears of War* não aconteceu. O que rolou, na verdade, foi muito melhor: a chance de conhecer um pouco do jogo na prática, participando de algumas disputas multiplayer com outros sete jornalistas. Apesar de eu estar muito mais interessado no modo para um único jogador, a oportunidade de jogar partidas no Team Deathmatch foi suficiente para descobrir que a jogabilidade não é tão complicada quanto eu esperava que fosse.

Praticamente todos os botões do controle são usados, mas apenas três são essenciais: o RT, que serve para disparar o armamento equipado; o LT, cuja função

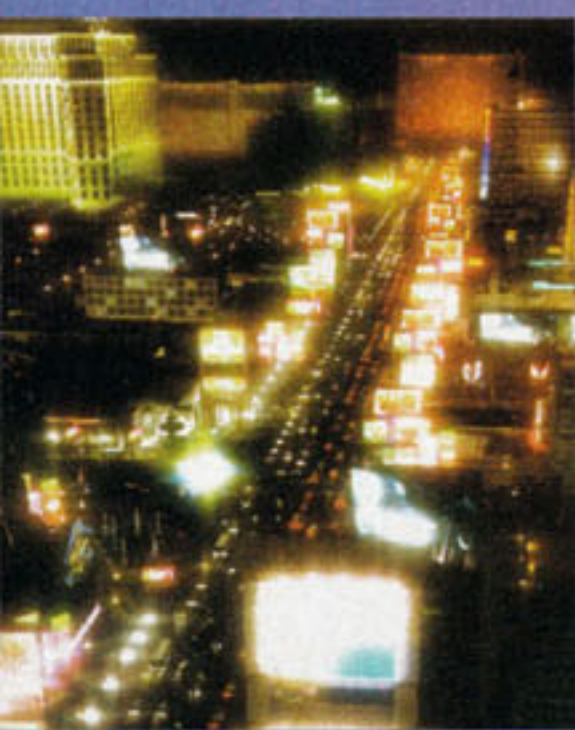
é acionar a mira para conseguir mais precisão nos disparos; e o A, usado para realizar vários movimentos importantes para quem pretende se manter vivo durante o jogo. Ao se mover em qualquer sentido e pressionar este comando, o personagem realiza uma cambalhota na direção desejada, um movimento perfeito para escapar das rajadas inimigas.

Já mantendo o botão A pressionado e seguindo sempre em frente, o herói avança com uma rapidez bem maior. Essa ação, no entanto, tem duas desvantagens. A primeira é que ela tira cerca de 90% da mobilidade do personagem, tornando a movimentação lateral impossível e dificultando muito a realização de curvas. A segunda desvantagem é não poder usar nenhuma de suas armas.

A terceira ação feita com o A é a mais importante de todas: usar os elementos do cenário como proteção. Para se posicionar atrás da carcaça de um carro ou de uma coluna, por exemplo, tudo

o que é preciso fazer é andar em direção ao local escolhido e apertar o botão uma vez. Diferentemente dos demais games com essa opção, porém, você não é obrigado a se aproximar demais de um objeto para efetuar essa ação. Quando você está correndo na direção de um lugar para se proteger e pressiona o botão a uma determinada distância, o personagem se joga de joelhos no chão e escorrega até trombar no objeto.

Uma opção inédita revelada durante o evento (que foi testada na prática no estande da Microsoft) é a possibilidade de cortar o oponente ao meio usando a serra elétrica acoplada à parte inferior de uma das armas. Como é necessário se aproximar demais de um adversário e ainda por cima manter o botão B pressionado por alguns segundos para realizar o ataque, o seu personagem fica completamente vulnerável. Correr esse risco, entretanto, vale muito a pena, pois a animação é brutal e resulta na morte instantânea do inimigo.



Rainbow Six X Games

O líder do grupo curte esportes radicais. O cara faz rapel até de cabeça para baixo

CG? Alguém viu uma?

Em nenhum momento foram mostradas animações. Tudo faz parte do jogo, inclusive a explosão de um prédio que cria uma onda de choque fenomenal



Rainbow Six Vegas



Texto:
Felipe Azevedo

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS3/X360

Produtora: Ubisoft Montreal

Distribuidora: Ubisoft Tipo: Tiro

Previsão: Novembro de 2006

O novo RS recebeu até um dos brinquedos de Sam Fisher

A Ubisoft segue a mesma receita de sucesso de *Ghost Recon Advanced Warfighter* para revolucionar a série *Rainbow Six*. Isto foi comprovado nas demonstrações que rolavam a cada 15 minutos. O game impressiona logo na primeira cena, quando o helicóptero que leva a equipe comandada pelo jogador sobrevoa Las Vegas. A ação rola à noite e mostra um show de luzes criado pelas fachadas de cassinos, letreiros e outdoors luminosos. Assim que a equipe desembarca

sobre um edifício tomado por terroristas, o líder Logan Keller verifica o local em busca de todas as entradas disponíveis. Depois disso, ele se aproxima da beirada e utiliza seu equipamento de rapel para conferir a situação dentro do prédio. Na descida, o cara que estava conduzindo a demonstração aproveitava para mover a câmera para o lado, usando a cidade como um pano de fundo e deixando os espectadores abobados com o visual.

Após descer mais um pouco, Logan ouve sons que vêm de dentro do edifício. Para descobrir o que está acontecendo e sem correr riscos, o personagem muda de posição e continua a descida de cabeça para baixo. Com uma visão privilegiada do interior do prédio, a equipe antiterrorista presencia a execução de um refém e percebe que precisa entrar em ação imediatamente. O grupo destrói a janela e invade o local para dar início a um

confronto armado.

A partir daí, o sistema de combate começa a ser explorado. Enquanto o protagonista se move pelo cenário, a ação é vista toda em primeira pessoa. Quando ele usa algum objeto para se proteger dos disparos, a visão muda para terceira pessoa, permitindo que ele atire nos inimigos sem se expor muito. Ao avançar por mais algumas salas, Logan usa um equipamento inédito na série: a snake cam, uma minicâmera que, assim como na série *Splinter Cell*, serve para enxergar por baixo de portas.

Diferentemente da versão usada por Sam Fisher, porém, em *Vegas* a câmera tem outra função. É possível "marcar" os criminosos. Dessa maneira, seus companheiros ficam encarregados de eliminá-los, o que é uma preocupação a menos para você, que pode se concentrar apenas em salvar o refém, por exemplo.

Texto:
Felipe Azevedo

Perder-se é um risco

Este RPG será imenso, pois terá um número absurdo de planetas, satélites e lugares diferentes para explorar



Papo-cabeça

O sistema de diálogo é outro destaque. Você ativa novas frases antes mesmo de receber a resposta da pergunta anterior

Mass Effect



Os próximos RPGs irão mudar após a estréia de *Mass Effect*

Mass Effect é mais um RPG da BioWare, a mesma de *Star Wars: Knights of the Old Republic* e *Jade Empire*, porém segue uma linha bem diferente desses dois games. A história se passa 200 anos no futuro e tem como protagonista um herói humano chamado Commander Shepard (homem ou mulher, você escolherá) que lidera um trio de soldados para garantir a paz na galáxia. O personagem precisa impedir o avanço de um perigoso exército rival comandado por um agente traidor.

A primeira opção interessante do jogo exibida na apresentação mostra a maneira como as decisões e ações do jogador afetam o andamento da trama. Segundo Casey Hudson, o diretor do

game, cada uma das seis opções de frases disponíveis para os diálogos equivalem a um tipo de comportamento moral. E isto acaba moldando a personalidade do protagonista e, conseqüentemente, a maneira como as demais pessoas o vêem. As conversas, ao contrário da grande maioria de títulos que faz uso desse recurso, acontecem sem nenhuma pausa entre as falas. Isso é possível porque o jogador fica livre para escolher a próxima frase antes mesmo de o outro personagem concluir suas idéias, o que aumenta em muito o nível de imersão.

O grande diferencial do título em relação aos outros da BioWare fica por conta do sistema de combate. A ênfase está no uso de armas de fogo. Durante os confrontos, a câmera fica posicionada atrás do ombro do herói selecionado. Além de estratégias de ataque, ativadas por uma opção que permite ao jogador pausar a ação e dar comandos aos parceiros para tentar surpreender os inimigos, há níveis de experiência que melhoram o desempenho dos personagens e rendem habilidades especiais. Ao alcançar um nível, por exemplo, o protagonista passa a

travar a mira automaticamente nos inimigos, o que facilita bastante a sua vida.

A imensidão do jogo é outra característica que impressiona. Com base na explicação de Hudson, será possível explorar, a pé ou pilotando um veículo terrestre, uma quantidade absurda de planetas e outros elementos existentes na galáxia, como satélites e estações espaciais. Aparentemente, nem todos esses locais serão habitados ou apresentarão coisas interessantes para se fazer. No entanto, só o fato de existirem tantos cenários diferentes para serem visitados já é suficiente para fazer de *Mass Effect* um game pra lá de interessante, ainda mais sabendo que a produtora tem planos de expandir cada vez mais o universo do jogo disponibilizando conteúdo exclusivo na rede Live.

FICHA TÉCNICA

Plataforma: X360

Produtora: BioWare

Distribuidora: Microsoft Tipo: RPG

Previsão: 2º semestre de 2006



E3 2006
Previews

Novo bigodudo

A jogabilidade é totalmente diferente. Para usar o ataque giratório, por exemplo, você terá de chacoalhar o controle

Texto:
Felipe Azevedo



Super Mario Galaxy



Com o controle do Wii, o novo Mario é bem mais divertido

Mais surpreendente do que o anúncio oficial do jogo na coletiva da Nintendo foi descobrir que *Super Mario Galaxy* estava jogável no estande da empresa. Foram cerca de três horas desde o momento em que resolvi ficar na fila para entrar até o instante em que consegui finalmente testá-lo por míseros dois minutos. A espera valeu a pena.

Caso você ainda não tenha lido nada sobre o game, fique sabendo que ele não se passa no Reino dos Cogumelos ou em nenhum outro cenário usado em games anteriores do encanador. Como o próprio subtítulo do jogo sugere, a ação rola no espaço, com Mario, como sempre, tentando resgatar a Princesa Peach das garras de uma criatura misteriosa. Como deu pra perceber na prática, o espaço não foi escolhido para ser o palco da nova

aventura por alguma razão qualquer, mas sim para criar uma experiência de jogo diferente de tudo o que já foi visto e, também, tirar proveito das características únicas do controle do Wii.

Em relação ao primeiro motivo, *Super Mario Galaxy* inova por incorporar o conceito da gravidade à ótima jogabilidade criada na versão *Super Mario 64*. Aqui, cada um dos planetas que podem ser visitados pelo bigodudo tem sua própria gravidade. Em suma, isso quer dizer que, mesmo de cabeça para baixo, Mario não corre o risco de entrar em órbita e ficar vagando pelo espaço. Se você ainda não entendeu a idéia, procure ler o livro *O Pequeno Príncipe* e irá sacar como o novo game funciona.

Ao contrário do que alguns caras aqui da redação pensavam, o game não faz uso apenas do controle remoto. Com a extensão, o jogador controla a movimentação do personagem usando o analógico e faz Mario agachar pressionando Z. Fora isso, todas as outras ações são realizadas no controle principal. Para pular, basta pressionar A, enquanto o ataque giratório, que também serve para ativar as estrelas que lançam o herói de um planeta a outro, é feito chacoalhando o

FICHA TÉCNICA

Plataforma: Wii

Produtora: Nintendo

Distribuidora: Nintendo Tipo: Ação

Previsão: 2º semestre de 2006

controle. Essa última função, entretanto, não era a única nem a mais interessante presente na demo.

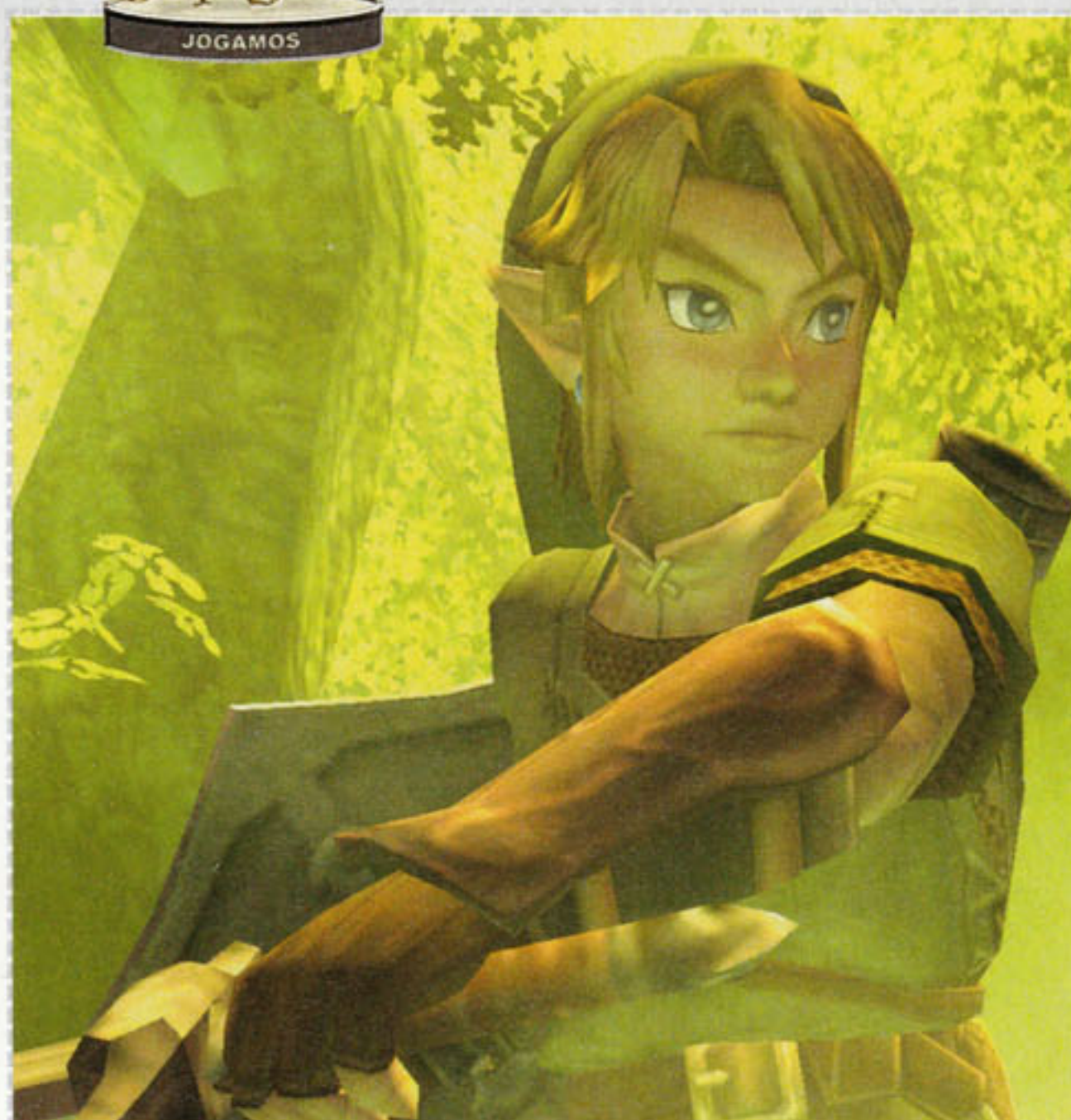
Além de controlar o personagem, você pode, ao mesmo tempo, mover uma retícula em forma de estrela que sempre fica visível na tela. Provavelmente, a versão final do game trará várias outras utilidades ligadas a ela, mas na E3 apenas três estavam disponíveis: coletar cristais (pressionando B e movendo a retícula sobre os itens); ativar pontos gravitacionais para mover o personagem (mirando nos pontos e apertando B uma vez) e esticar materiais elásticos para usá-los como um estilingue e lançar Mario em qualquer direção (mantendo B pressionado, movendo a retícula no sentido oposto do desejado e soltando o botão em seguida).

Outra coisa interessante é a presença de dois caminhos na mesma fase. O cara que jogou antes da minha vez pegou o caminho da esquerda numa bifurcação e encarou uma aranha gigante no final da demo. Eu, no entanto, fui pela passagem da direita e precisei derrotar um enorme robô para conseguir a estrela necessária para completar a fase.



Texto:
Nelson Alves Jr.

E3 2006
Previews



Reaprendendo...

Alguns movimentos clássicos devem ser reaprendidos. Para escolher o arco e lançar flechas, por exemplo, você precisa pressionar o digital ↓ uma vez, mirar literalmente o alvo na tela e pressionar o comando novamente



The Legend of Zelda Twilight Princess

Zelda ataca o Wii mudando antigos conceitos na jogabilidade

The Legend of Zelda: *Twilight Princess* será lançado para GameCube, a plataforma de origem, e Wii, que usará os controles dos dois consoles. A dúvida que existia era quais seriam e como funcionariam as novidades do Wii. Na demo de cinco minutos (isso mesmo, meros cinco minutos) liberada na E3, a dúvida foi dizimada.

Como padrão da série, todos os movimentos são ensinados no início da partida, desde os golpes básicos até os comandos para o uso de itens. Apesar de tudo ser claro e objetivo, você terá de se acostumar com as novidades. Começando pelos botões digitais do remoto. Cada direcional traz um acessório mapeado. Apertando ↓, você equipa o arco e flecha. Para atirar, é preciso apertar novamente o mesmo direcional. Causa estranheza de início, mas no final a configuração se mostra eficiente.

Para mirar, como já deve ter imaginado, basta apontar na tela para a direção que deseja lançar as flechas. O procedimento, além de preciso, mostrou-se bastante sensível. Já o ataque giratório, clássico movimento de Link, é acionado pelo nunchaku. Basta girá-lo ou dar um chacoalhão que o golpe sai. Durante as lutas, é só apertar Z para travar a mira. Ainda com a mira travada, caso você dê uma chicotada com o remoto, Link salta para cravar a espada no adversário.

Como bônus para a demo, havia uma modalidade de pesca, essa sim criada do zero para demonstrar o controle do Wii. De cara, fica evidente a simplicidade com que a brincadeira rola. Imagine-se numa pescaria. Basta puxar a "vara" e arremessar a "isca" com força. Esse é exatamente o movimento necessário para executar a ação na tela. E funciona com precisão cirúrgica. Uma vez na água, a câmera passa para primeira pessoa, mostrando a linha vindo em direção ao jogador. Movendo o controle livremente pelo ar, a "vara" responde da mesma forma. Para cima ou para os

FICHA TÉCNICA

Plataforma: Wii/GC
Produtora: Nintendo
Distribuidora: Nintendo
Tipo: Aventura **Previsão:** não divulgada

lados, a linha corta a água acompanhando a sua mão. Excelente simulação.

Era o game mais bonito no estande da Nintendo. Considerando que o jogo nasceu no GC, vale dizer que é tão belo (ou mais) do que Resident Evil 4, que já havia explorado a máquina ao limite.



Chacoalha aí, véio!

Não tem segredo. É só mexer rapidamente o nunchaku para disparar o ataque giratório de Link



Ultra-realista

O visual está destruidor, inclusive nos escombros, nos rastros dos veículos e nas ondas do mar

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Um dos mais famosos jogos de estratégia terá nova história e gráficos destruidores, literalmente



Roteiro bem amarrado e visual de cair o queixo é o que pede todo fã de um bom game de estratégia.

Ciente disso, o povo da EA de Los Angeles está caprichando na produção de *Tiberium Wars*. Mais uma vez, toda a apresentação rolou a portas fechadas, durou pouco, mas foi o suficiente para mostrar o poder do game.

A história é de ficção científica. Num futuro não muito distante, em 2047, a humanidade se vê em maus lençóis quando um vírus alienígena chamado Tiberium se espalha pelo planeta de forma incontrolável. Sem muitas alternativas, uma frente de combate internacional é formada para tentar conter o avanço e, por consequência, o fim da vida humana na Terra. Acontece que um sujeito chamado Kane planeja obter o controle sobre a doença para dominar os humanos. Em suma, surgem duas facções em pé de guerra para ver quem chega primeiro ao vírus. Daí o título do game.

Obviamente, isso só arranha o que a história contará. Pra se ter uma idéia, foi mostrado um livro imenso criado especificamente para referência da equipe de criação. Chamado de "Bíblia do Conquer", esse material de uso interno na EA traz detalhadamente a história da série, esmiuçando os detalhes da saga. Além disso, um grupo de cientistas foi usado como fonte de consulta para a criação de um tratado sobre o fictício vírus Tiberium. Nesse material, há desde a origem da doença até a forma de propagação. Também para uso de referência pela equipe de produção.

Da história para a parte prática. O jogo foi mostrado num curto espaço de tempo e numa área minúscula do mapa. O que chama a atenção são os mínimos detalhes presentes. Um exemplo: duas unidades aéreas voando com o propulsor apontado para baixo. Resultado: desfoque provocado pelo calor e objetos sendo arremessados pela pressão do ar. Parados sob a água, dá pra notar a deformação,

além do spray. Marcas de pneu também permanecem na tela, apesar de ser impossível afirmar se na versão final isso será possível em escala gigante nos mapas. Vamos torcer para que a versão final tenha tudo isso e centenas de unidades diferentes com direito a upgrades, definições de grupo e o melhor: realismo jamais visto na série.

De toda forma, o trecho é show. Todas as estruturas podem ser arrebitadas, com direito a escombros na área após a explosão. Deu vontade de jogar, mas infelizmente o jogo só sai em 2007. Vamos torcer.

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PC

Produtora: EA Los Angeles

Distribuidora: Electronic Arts

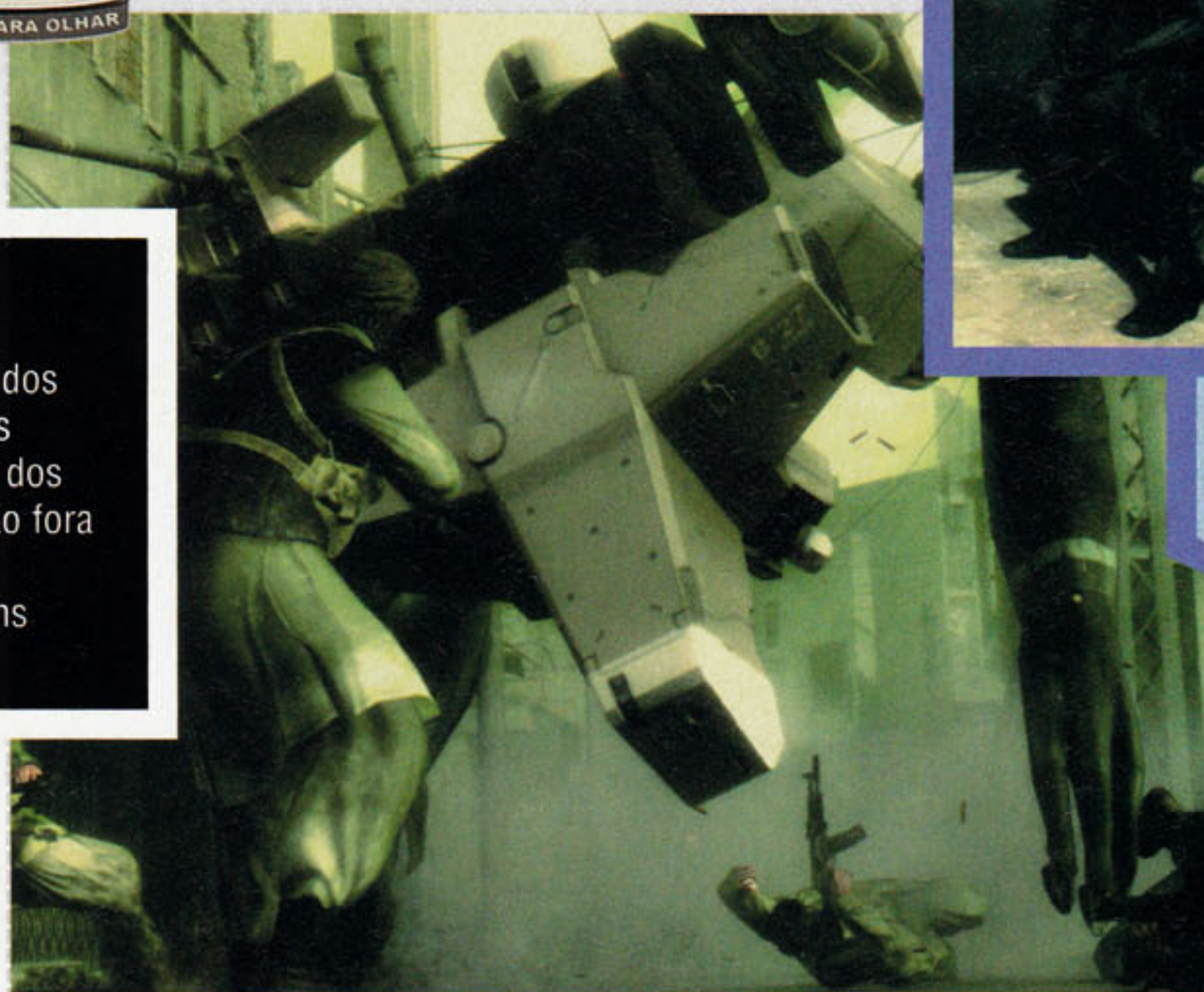
Tipo: Estratégia Previsão: 2007

Texto:
Felipe Azevedo



Bio Metal Gear

No vídeo, os Metal Gear parecem ter sido produzidos com partes orgânicas. Os movimentos das "patas" dos robôs, por exemplo, estão fora da realidade mecânica. Supertecnologia ou mechs com tecido vivo?



Metal Gear Solid 4 Guns of the Patriots

O quarto *Metal Gear* promete revelar mais detalhes de Big Boss & cia.

Sem dúvida, a Konami mostrou algumas novidades bem interessantes em sua coletiva pré-E3, como, por exemplo, *MGS: Portable Ops* para o PSP (leia o preview na página 54). No entanto, como não poderia deixar de ser, nada foi mais aguardado pelas pessoas que estavam na platéia do que o prometido trailer inédito de *MSG4: Guns of the Patriots*. Com 15 minutos de duração, o vídeo revelou novidades interessantes.

Confirmando o que muitos suspeitavam desde o primeiro vídeo do jogo exibido na TGS 2005, a trama se passa no Oriente Médio. Essa revelação é feita quando Snake sobe no helicóptero tripulado por Otacon e Colonel Campbell. O herói fica sabendo também que Liquid Ocelot (novo nome para Liquid Snake, que sobrevive no corpo de Revolver Ocelot) está no comando de um exército asiático e

planeja voltar à ativa.

Como sempre, e como Campbell deixa claro no trailer, Snake é a única pessoa capaz de impedir que isso aconteça. Naomi Hunter, a médica que injeta o vírus FOXDIE em Snake na versão para PS1, também aparece no vídeo e revela outra informação importante: a de que o espião tem apenas seis meses de vida, o que nos deixou pensando se isso pode ou não afetar de alguma forma o sistema de jogo.

Outra sequência reveladora rola quando Snake é encurralado por dois Metal Gear. Depois de escapar do primeiro e procurar abrigo no segundo andar de uma construção, Snake avista um segundo robô ao longe e se esconde rapidamente. As criaturas começam a escanear o local e descobrem uma forma suspeita sob uma caixa com a escritura "No Place for Hideo" (para quem não lembra, essa foi uma das frases usadas por Hideo Kojima para promover o jogo na E3 do ano passado). Sem hesitar, um dos mechs pisa com tudo na caixa, mas o que se vê em seguida não é o corpo destroçado de Snake, e sim uma pilha de melancias esmagadas.

Confusas, as criaturas desistem da procura e deixam o local. Em seguida, a câmera mostra uma melancia rolando no chão e tocando um objeto que

imediatamente fica com a mesma cor da fruta. Como fica evidente na próxima cena, o tal objeto é o próprio Snake, que agora usa um uniforme hi-tech capaz de se camuflar em qualquer ambiente.

Outros dois personagens conhecidos pelos fãs aparecem no trailer: Meryl Silverburgh, que diz fazer parte de uma nova versão da FOXHOUND, e Raiden. Este último veste o uniforme usado por Grey Fox no primeiro Metal Gear Solid. Raiden tem uma agilidade sobre-humana e elimina vários Metal Gear antes do final do vídeo.

Apesar de não ser a última cena na versão estendida do trailer, o momento mais chocante de todos é o mesmo que foi exibido na coletiva da Sony: Snake, sentado em um galpão totalmente destruído, coloca munição em uma pistola e enfia a arma na boca. Ouve-se então o som de um disparo e a tela fica toda vermelha, dando a entender que o espião cometeu suicídio. Será?

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS3

Produtora: Kojima Productions

Distribuidora: Konami

Tipo: Ação **Previsão:** 2007



Tourist Trophy, uni-vos

Somente duas novidades palpáveis: a fusão de Gran Turismo com o simulador Tourist Trophy e os belos gráficos rodando em 1080p. É só!



Gran Turismo HD

Plataformas: PS3 **Produtora:** Polyphony Dig.

Distribuidora: SCE

Tipo: Corrida **Previsão:** 2007

Há coisas que realmente não têm como entender. GT está entre as franquias mais valiosas da Sony, disso ninguém duvida. Logo, o que leva uma empresa desse porte, às vésperas de seu lançamento mais importante, o PS3, colocar à mostra um jogo sem condições de vir a público? Está óbvio que a Sony

precisava mostrar algo palpável do novo console, algo que desse ao público a demonstração prática de tudo o que ela vem alardeando no papel. Que o console tem um hardware poderoso é óbvio. No entanto, criar uma primeira impressão negativa do produto pode ser um tiro no pé.

A versão de GT da E3 estava com apenas 20% de produção concluída. Um estágio de desenvolvimento que beira uma demonstração. A torcida de papelão, aliada à irritante inteligência artificial

andando em trilho estavam lá também. Não houve um pio sequer de uma previsão de lançamento ou informações em relação ao jogo. Quantas pistas? Não se sabe. Números de carros? Tampouco. O único dado concreto diz respeito ao fato de que haverá uma fusão entre GT e Tourist Trophy. Ao menos era isso o que estava rolando no demo. Tudo rodando em 1080p, uma definição magnífica, sem dúvida. Infelizmente, ficou a expectativa de como ficará o game daqui pra frente. (NA)



Mira das antigas

Mesmo usando uma mira precisa, Retro Studios não descartou o antigo sistema de trava de mira

Metroid Prime 3: Corruption

Plataforma: Wii **Produtora:** Retro Studios

Distribuidora: Nintendo

Tipo: Aventura **Previsão:** Não divulgada

Eu bem que tentei, mas a quantidade de gente na fila para jogar Corruption era tão absurda que preferi tirar minhas conclusões apenas assistindo à jogatina dos outros. Confesso que, no começo, a demo não me impressionou muito. Depois de algum tempo, porém, percebi que além de movimentar a mira na tela, coisa que as pessoas faziam com facilidade, o controle

remoto era usado de diversas maneiras. Após escanear um painel para ter acesso a uma espécie de manivela, o jogador interagia com ela para abrir a porta ao lado. Para fazer isso, era preciso pressionar o botão indicado e, então, realizar a seguinte sequência de movimentos: puxar o controle para trás, girá-lo em sentido anti-horário e, por fim, aproximá-lo novamente da TV. O detalhe é que cada movimento seu era mostrado no game, como se você estivesse lá.

Outra forma inovadora de interação vista na demo foi a utilização do

Grapple Beam. Para mover placas de metal que impediam o avanço da personagem, era necessário mover a extensão rapidamente para frente, como se estivesse jogando uma corda. Com o feixe de energia grudado em um objeto, a próxima coisa a fazer era colocar o analógico para trás e, assim, arrancá-lo do lugar. Essa função também foi usada em combate. Assim que um inimigo se protegeu com um escudo, Samus, a protagonista do game, usou o Grapple Beam para arrancar o objeto das mãos dele e fuzilá-lo em seguida. FA



God of War 2

Finalizações nervosas

Kratos não poupa esforços para trucidar os inimigos. Quanto maior o tamanho do oponente, maior é a violência

Plataforma: PS2

Produtora: SCE Studios Sta. Monica

Distribuidora: SCE

Tipo: Ação **Previsão:** 2007

O segundo *God of War* era o game mais esperado do PS2 e havia uma demo jogável. Ficou evidente que o esquema de movimentação e o sistema de combate funcionam exatamente como no primeiro game, isto é, de maneira simples e intuitiva. Combinações de botões de ataque

resultavam em combos diferentes, inclusive alguns inéditos. Infelizmente, porém, nenhum dos ataques mágicos, que, segundo os produtores, agora podem ser alternados a qualquer momento e usados no meio dos combos, estavam disponíveis na demo.

As seqüências de ataques predefinidos, realizadas ao pressionar os botões indicados na tela, também estão garantidas na continuação. Em uma delas, contra ciclopes, Kratos, o protagonista do jogo, escalava os inimigos ao mesmo

tempo em que desferia golpes e os eliminava depois de arrancar o globo ocular de cada um.

Quanto às opções que não existiam no game anterior, duas puderam ser vistas: o uso de corpos de pessoas mortas como peso para manter portais abertos e as armas do personagem sendo utilizadas para se balançar em pontos específicos e atravessar um abismo. É possível que esta aventura seja melhor que as duas anteriores, principalmente nas variações de golpes. Vamos torcer... **FA**



Adeus versão do PS2

Curiosidade: até o ano passado, FFXIII ia sair para o PS2. A produtora mudou de idéia assim que tomou gosto pela demo de FFXVII, do PS3, exibida na E3 de 2005



Final Fantasy XIII

Plataforma: PS3 **Produtora:** Square Enix

Distribuidora: Square Enix

Tipo: RPG **Previsão:** 2º semestre de 2006

Mesmo sem divulgar informações sobre o game propriamente dito, a Square Enix conseguiu a atenção do público. O jogo faz parte do mais novo projeto da empresa para a próxima geração, chamado *Fabula Nova Crystallis*, uma saga composta por mais outros dois títulos – *Final Fantasy Versus XIII*, também para PS3, e *Final Fantasy*

Agito XIII, para celular – que, apesar de terem tramas e personagens distintos, acontecem em um mesmo universo.

O trailer do jogo exibido durante a coletiva da produtora, que aconteceu no dia 8 de maio, durou pouco mais de um minuto e não revelou nada sobre a história, mas deu pistas sobre o novo sistema de batalha mais dinâmico e estiloso de toda a série. Uma suposta cena de combate em tempo real, com direito a ícones e outro tipos de informações, surgiu na tela após o trailer.

Na primeira cena, a personagem, que está rodeada por diferentes tipos de criaturas, avança e ataca um soldado, que é jogado contra um painel luminoso no teto e sofre danos com o impacto. Em seguida, a personagem usa uma magia que faz os oponentes se moverem em câmera lenta, pula por cima de um soldado, acerta um robô com sua espada e, por fim, dispara outra magia mais poderosa que causa dano em todos os adversários. Sem dúvida, este tipo de apelação vai agradar muito, inclusive aos fãs da série. **FA**



Army of Two

Plataformas: PS3/X360

Produtora: EA Montreal **Distribuidora:** EA

Tipo: Ação **Previsão:** 2007

Modo solo com cara de multiplayer. Como sugere o título, você assume o papel de dois mercenários atuando em uníssono. As ações exigem coordenação entre a dupla tanto para executar os inimigos quanto para chegar a certas áreas do cenário. Durante a apresentação, que rolou a portas fechadas no estande da EA, foi esclarecido como isso rola na prática.

Um dos exemplos mostra os dois caras tentando acertar dois combatentes que estão na parte superior de uma casa em ruínas. Um dos personagens faz "escadinha" enquanto o segundo dá uma espiada na área antes de passar a metralhadora por sobre a cabeça e

começar a atirar às cegas. O rapel também exige entrosamento. Um segura a corda e o outro desce (algo como visto no último *Splinter Cell*). O que chama a atenção é que, mesmo sendo controlado pela inteligência artificial, o segundo personagem atua de forma bastante natural. E a IA "aprende" com a sua forma de jogar. Fazendo muitas asneiras, como acertar inocentes, seu parceiro passa a questionar as suas ordens (todas por comando de voz). Já se você agir com mais cautela, a confiança é maior, o que ajuda em certas passagens. Para exemplificar, foi mostrada uma situação de seqüestro em que dois bandidos precisaram ser eliminados. Há um comando em que vocês dois atiram ao mesmo tempo, não dando chance aos inimigos. E caso você esteja sem munição, basta pedir um punhado de balas para seu amigo. Ele as fornecerá de boa vontade, mas só se confiar em você. **NA**



Bounty Hounds

Plataforma: PSP **Produtora:** Namco

Distribuidora: Namco **Tipo:** Ação/RPG

Previsão: 2º semestre de 2006

Prepere-se para se tornar um expert em armas futuristas. No controle de Maximillan, o líder da Bounty Hound, você precisa detonar uma organização extraterrestre que ameaça a paz mundial. Seu herói usa e abusa de nada menos que 500 armas e escudos, que incluem desde equipamento de contato até poderosas bazucas. Apesar desse número colossal, somente alguns brinquedos poderão ser carregados pelo personagem. O jogo é extenso, com quatro mundos diferentes e dez fases em cada um deles, e mistura ação e RPG, já que o personagem tem com um sistema de experiência e pode trocar itens com outro jogador (só no multiplayer). **JW**



Brothers in Arms Hell's Highway

Plataforma: PS3

Produtora: Gearbox Software

Distribuidora: Ubisoft

Tipo: Tiro

Previsão: 2º semestre de 2006

Demonstrado em tempo real por Randy Pitchford em pessoa, o presidente da Gearbox, *Hell's Highway* não exibiu a mesma qualidade gráfica vista no primeiro trailer oficial do game, mas nem por isso deixou de apresentar algumas opções bacanas. A mais interessante delas foram os chamados "brotherhood moments", animações que acontecem aleatoriamente durante o jogo e que tem como objetivo tornar a experiência mais realista e imprevisível.



Arthur and the Minimoys

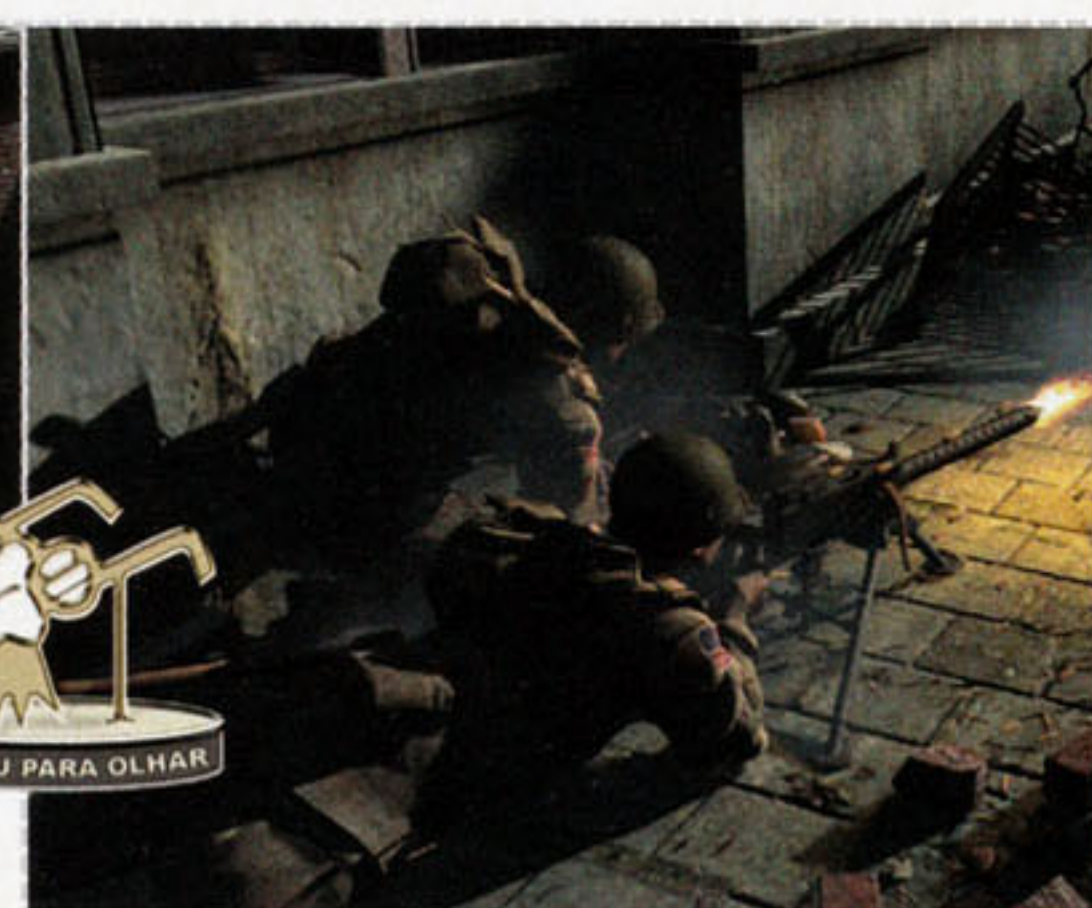
Plataformas: PS2/PSP/PC/GBA/DS

Produtora: Etranges Libellule

Distribuidora: Atari

Tipo: Aventura **Previsão:** Final de 2006

Aventura inspirada no livro homônimo de Luc Besson que, a exemplo de *Táxi* e *O Quinto Elemento* (também escritos pelo autor) vai virar filme. O game conta a história de Arthur, um garoto de dez anos, e seus dois amigos que precisam salvar os Minimoys da destruição. No controle dos três amigos, você deve explorar as habilidades distintas de cada um para vencer os inimigos e, principalmente, os quebra-cabeças. O título está previsto para cinco plataformas diferentes e deve estreiar no final do ano, junto com o filme. **JW**



O funcionamento do sistema é bem simples. Ao serem ordenados a pular um muro, por exemplo, os soldados podem tanto transpor o obstáculo sem nenhum problema, como também podem se atrapalhar e cair para o outro lado, precisando de ajuda de um dos companheiros para poder ficar em pé novamente. À primeira vista, a função parece não ter nenhum impacto prático no jogo em si, mas o que realmente interessa nessa imprevisibilidade é que ela também funciona para os objetos destrutíveis do cenário. O topo de uma igreja atingida por um foguete, por exemplo, pode cair nas redondezas e criar um novo local para que você e seu pelotão se protejam. Tais detalhes não interferem na história, é óbvio, mas fazem toda a diferença na estratégia de jogo. **FA**



Castlevania: Portrait of Ruin

Plataforma: DS

Produtora: Konami

Distribuidora: Konami

Tipo: Ação **Previsão:** 2007

O fato de a tela sensível não ser usada no jogo não faz a menor diferença: *Portrait of Ruin* é tão divertido quanto às demais versões portáteis e, ainda por cima, é bem mais bonito. O legal de ter dois protagonistas à disposição não é apenas poder alternar o controle sobre eles a qualquer momento, mas também eliminar os inimigos mais rapidamente, já que o personagem que não está sendo controlado ataca os oponentes automaticamente quando eles se aproximam. **FA**



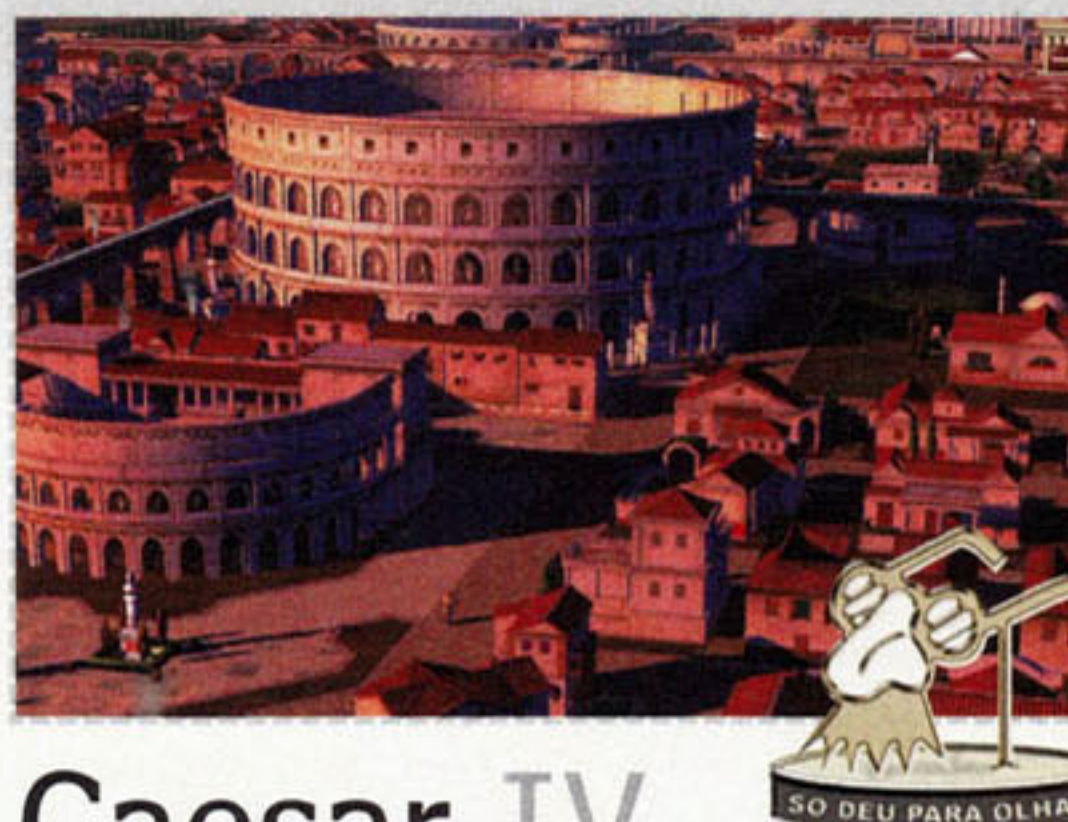
Chibi Robo: Park Patrol

Plataforma: DS **Produtora:** Skip Ltd.

Distribuidora: Nintendo

Tipo: Ação **Previsão:** 2º semestre de 2006

Éis que o robô nascido no GameCube ganha uma aventura no DS. Quem jogou o primeiro título no videogame precisará de pouquíssimos minutos para acostumar-se no portátil. A maior mudança, como se pode imaginar, está no uso da tela sensível. Todos os itens acessíveis ao personagem são acessados via toque. Além disso, o game exige que o jogador faça o movimento adequado na tela de acordo com o objeto usado. Para regar plantas, por exemplo, Chibi deve segurar uma seringa e apertá-la para esguichar a água. **NA**



Caesar IV

Plataforma: PC **Produtora:** Tilted Mil

Distribuidora: Vivendi/Sierra

Tipo: Estratégia/Simulação

Previsão: Novembro 2006

A famosa série *Caesar* retorna com gráficos revigorados, nível de detalhes impressionante e mais dos ingredientes que fizeram o jogo conquistar dezenas de fãs. Como nas versões passadas, o objetivo é novamente se tornar o imperador de Roma. No início do game você começa como um simples administrador, que deve construir ruas, edificações e instalações para garantir a felicidade, bem estar e segurança dos moradores de sua província. Conforme suas habilidades são comprovadas, novos desafios e objetivos surgem até que você conquiste o mais alto posto do império.



Como *Caesar III* foi lançado há quase dez anos (1998), esta nova versão terá como grande apelo as inovações gráficas. O preview apresentou na E3 trazia imagens sofisticadas e com muitos detalhes de Roma em seu período áureo. Outra novidade é que o sistema de jogo ficou mais ágil. Além de cuidar de aspectos econômicos da região administrada, será preciso prestar atenção à segurança do império, combatendo bárbaros rivais. Durante o desenvolvimento da sua região será possível construir mais de cem tipos de edificações diferentes, modeladas a partir de ruínas históricas. A série é um clássico no estilo estratégia, conhecida por muitos como o *SimCity* de Roma. Para quem gosta de jogos de simulação e história, o novo *Caesar IV* é indispensável. **LS**



Chromehounds

Plataforma: X360 **Produtora:** FromSoftware

Distribuidora: Sega

Tipo: Ação **Previsão:** Junho de 2006

Um game que pode chamar a atenção de quem jogou *MechAssault* no Xbox. A proposta é a mesma: você assume o controle de um Mech gigante e sai destruindo todos os inimigos. Há duas visões simultâneas. Como padrão, seu mech aparece em terceira pessoa, com uma telinha menor no canto mostrando o cenário em primeira pessoa. Quando você alterna para a câmera em primeira pessoa, o pequeno visor vai para terceira, ou seja, você sempre tem a visão ampla do cenário. Outro aspecto interessante é a movimentação da máquina. Dá pra ver as partes hidráulicas funcionando com o peso do caminhar, sem falar das diversas peças funcionando ao



mesmo tempo. Aqui entra outra opção interessante. Todos os mechs podem ser customizados da cabeça aos pés, com arsenal e armaduras variadas, que mudam a forma como ele se comporta na batalha.

O cenário, apesar de grande, não traz muita variedade ou detalhes na vegetação. Só havia dois modelos de mechs no demo da E3, ambos bem diferentes entre si. Um (o meu escolhido) era voltado para força bruta e o outro era um especialista em tiros de longa distância. A FromSoftware promete 44 missões para o modo solo e multiplayer online. Há ainda um esquema que adiciona estratégia ao combate. Os mapas terão torres de comunicação espalhadas pela área. Cada vez que uma é conquistada, o raio de alcance para comunicar-se com os integrantes de sua equipe aumenta. **NA**



Crackdown

Plataforma: X360

Produtora: Real Time Worlds

Distribuidora: Microsoft

Tipo: Ação **Previsão:** Outubro de 2006

É fácil definir *Crackdown* depois de testá-lo: trata-se de um *GTA* com anabolizantes. Controlando um agente com habilidades sobre-humanas, é possível ir a qualquer lugar, literalmente. E isso não se deve só ao fato de que o personagem pode realizar saltos imensos e roubar qualquer veículo, mas também porque não há limitações no enorme cenário onde o jogo acontece. A física é praticamente nula. Além dos já citados saltos à la Hulk do protagonista, os inimigos parecem balões quando chutados ou lançados para o alto. Mas como o realismo não é a proposta do jogo, isso não é um problema. **FA**



Cryostasis: Sleep of Reason

Plataforma: PC **Produtora:** Action Forms

Distribuidora: Action Forms

Tipo: Tiro **Previsão:** 2007

Este jogo de tiro promete surpreender pela história. Na pele de Alexander Nesterov, um meteorologista que trabalhava no Pólo Norte em 1968, você encontra um navio nuclear que liberou radiação e transformou seres vivos em monstros. Para sobreviver e ainda salvar o falecido capitão, o protagonista precisa invadir as lembranças de sete pessoas para alterar o passado. É bizarro! São dez fases com cerca de 15 tipos de inimigos cada. Para exterminá-los, você usa uma das oito armas disponíveis. O jogo usa a inédita engine AtmosFear 2.0, que promete física e iluminação mais realistas. **JW**



Dave Mirra Bmx Challenge

Plataforma: PSP **Produtora:** Não divulgada

Distribuidora: Crave Entertainment

Tipo: Esporte **Previsão:** Outubro de 2006

Só vi duas pessoas jogando *BMX Challenge* na feira: um dos caras que trabalhavam no estande da produtora e eu. A disputa disponível era uma corrida de três voltas contra um adversário. Depois de tentar vencê-lo várias vezes sem sucesso, resolvi testar o sistema de manobras do jogo. O esquema até funciona, mas poderia ficar melhor se o botão para pedalar e pular fosse o mesmo, como na série *Tony Hawk's*. Soltar o **X**, apertar o **■** para pular e então pressionar outro botão para realizar uma manobra não me pareceu muito intuitivo. **FA**



Dead Rising

Plataforma: X360

Produtora: Capcom Production Studio 1

Distribuidora: Capcom **Tipo:** Ação

Previsão: Agosto de 2006

Confesso que quando vi o trailer do jogo na E3 2005 eu achei uma droga, mas este ano quebrei a cara. Em versão jogável, *Dead Rising* surpreendeu. Não figura entre os mais bonitos ou criativos, mas é diversão pura e descompromissada. O jogo começa metido a sério, com você no controle de um repórter-fotográfico que vai investigar alguns eventos estranhos numa cidadezinha de fim de mundo. No local, o sujeito descobre que a área foi cercada pelo exército. Ninguém entra, ninguém sai. A razão disso é uma infestação de zumbis que estão comendo tudo e todos que surgem pela frente, incluindo nosso pseudo-herói.

Daí em diante a seriedade dá lugar a uma maluquice engraçadíssima. Dá pra arrebentar os mortos-vivos, que vêm aos montes, com praticamente qualquer objeto do cenário. Dá pra pegar pedaços de madeira, bancos, vasos, tacos de beisebol, foices, cortadores de grama e por aí vai. As animações são hilárias. Jogue a foice em algum sanguessuga infeliz e o personagem encaixa o pé no peito do zumbi, faz a alavanca e puxa com força para arrancar a cabeça já morta. Cada objeto utilizado como arma traz um movimento diferenciado. Os controles são intuitivos e pensados para evitar complicação na hora do quebra-pau. Por fim, um detalhe em relação ao visual. Se não é magnífico, ao menos traz um sangue convincente. O treco tem volume, espalha-se de maneira realista por onde espirra e dá o toque grotesco que pede o jogo. **NA**



Def Jam Fight for NY: Takeover

Plataforma: PSP

Produtora: EA Canada / Aki Corporation

Distribuidora: Electronic Arts

Tipo: Luta **Previsão:** Junho de 2006

A demo disponível não trazia nada de novo para quem se esbaldou com a versão dos consoles. As únicas diferenças estão no sistema de câmera e na jogabilidade. Mesmo sendo em 3D, o game não tem uma profundidade de cenário tão grande quanto a do original, o que o deixa com uma cara de jogo 2D com personagens tridimensionais. Quanto à jogabilidade, a principal mudança fica na ativação da barra de especial e na execução dos golpes finais, que fazem uso dos direcionais por causa da ausência de um segundo analógico no aparelho. **FA**



Destroy All Humans! 2

Plataformas: PS2/XB

Produtora: Pandemic Studios

Distribuidora: THQ

Tipo: Ação **Previsão:** 2º semestre de 2006

Continuação sem novidades. A mecânica de controles e a estrutura de objetivos não foram alteradas. Pelo que se viu na feira, de novo só há a forma de se executar as ações alienígenas e a inclusão de ataques inéditos. Desta vez, para conseguir dominar a mente de um humano, o jogador precisa apertar repetidamente o botão até a barra indicativa da ação encher. Ficou burocrático. Já os ataques especiais contam com um meteoro que arrebenta tudo em volta. Há multiplayer cooperativo para dois jogadores. **NA**



Eragon

Plataformas: PS2/XB/GC/PC/DS/GBA

Produtora: Vivendi/Sierra

Distribuidora: Vivendi/Sierra

Tipo: Aventura **Previsão:** Setembro de 2006

Livro, filme e agora jogo, *Eragon* parece ser um conto nascido para o sucesso. De forma simplificada, o protagonista, que leva o nome do game, é um jovem rapaz que nasceu predestinado a ser um "Dragon Rider" ou, em português, um "Montador de Dragões". No contexto da história, Eragon vive num período medieval no qual os dragões só podem ser controlados por humanos com um dom especial. A história ganhou projeção mundial com o livro, que no segundo semestre de 2006 irá se tornar um filme para o cinema. Simultaneamente ao lançamento do filme, o jogo chegará a vários consoles e ao PC.



Durante a E3, *Eragon* foi apresentado a portas fechadas num teatro no estande da Vivendi. Durante a demonstração, foi possível perceber que se trata de uma aventura com muita ação. O enredo do jogo e do filme, obviamente, serão exatamente iguais. No game, o jogador deve superar missões sozinho e acompanhado de Saphira, seu dragão. O game tem gráficos 3D e cenários modelados conforme a fotografia do filme. Entre os modos de jogo, está previsto um multiplayer cooperativo que permitirá aos jogadores abrirem fases e poderes extras. Para completar, durante o game, Eragon irá aprendendo magias e poderes que se tornam armas extras para superar a aventura. A grande parceria entre as equipes do jogo e do filme pode evitar que este título seja apenas mais uma adaptação sem graça das telonas e se torne realmente uma aventura divertida de jogar. **LS**



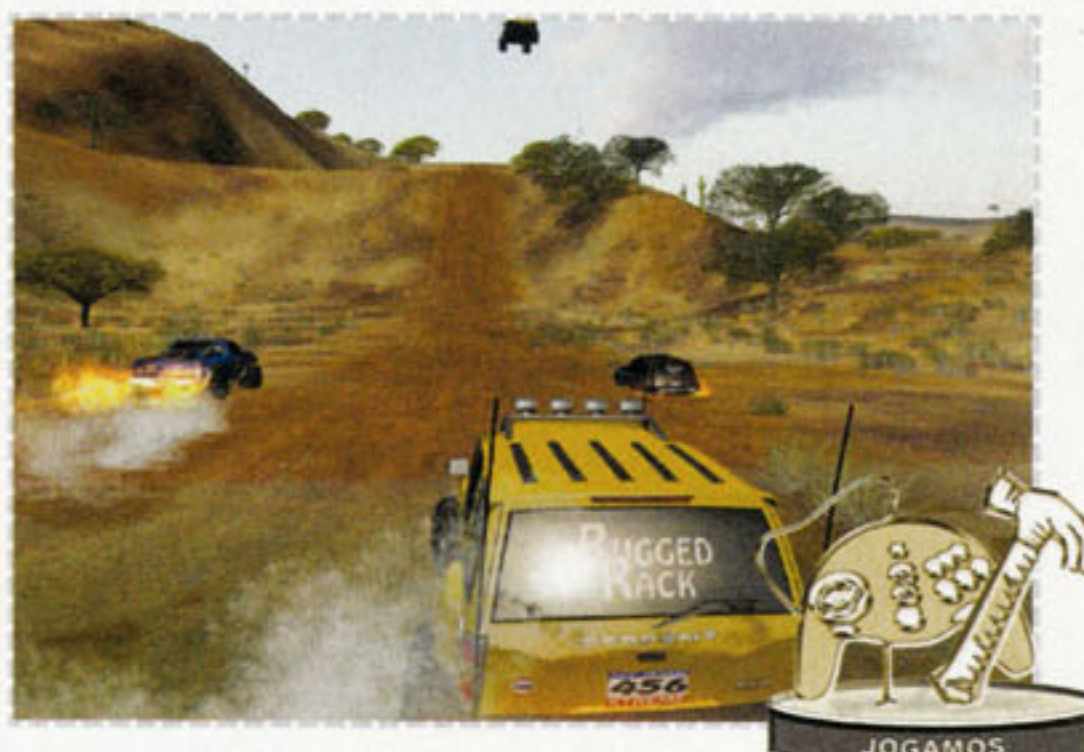
Elebits

Plataforma: Wii

Produtora: Konami **Distribuidora:** Konami

Tipo: Ação **Previsão:** 2º semestre de 2006

A impressão que tive ao jogar *Elebits* foi a de que o pessoal da Konami tentou criar sua própria versão de *Katamari Damacy*. O jogo em si não tem nada a ver com o sucesso da Namco, mas o conceito é tão estranho que é impossível não comparar os dois. Aqui, você usa o analógico para se mover pelo cenário e o controle para mirar e disparar uma corrente elétrica. O objetivo é vasculhar o local para encontrar as criaturas que dão nome ao game. Até casas inteiras podiam ser movidas na demo. Uma vez coletado um certo número de criaturas, uma habilidade temporária torna possível travar a mira em vários Elebits para capturar todos de uma vez. **FA**



Excite Truck

Plataforma: Wii

Produtora: Monster Games Inc.

Distribuidora: Nintendo

Tipo: Corrida **Previsão:** Não divulgada

A pesar da simplicidade visual, o game foi um dos mais divertidos que testei. De cara, a Nintendo mostra as inúmeras possibilidades de uso do controle. Aqui, apenas o sensor de movimento é utilizado. O jogador deve segurar o controle na horizontal, mantendo o direcional digital do lado esquerdo. É com ele que se usa o turbo do carro. O botão "1" acelera, enquanto o "2" freia, e isso é tudo. Todo o restante é feito movimentando o controle como um volante real. Funciona? Bem até demais. Parece direção hidráulica, de tão sensível. Mas depois de pegar o jeito, fica animal. **NA**



Eye of Judgment

Plataforma: PS3

Produtora: Sony **Distribuidora:** Sony

Tipo: Card Game **Previsão:** Novembro de 2006

Mostrado na conferência da Sony, *Eye of Judgment* é inspirado em *Yu-Gi-Oh!*, mas traz recursos extras na jogabilidade. O card game rola num tabuleiro real, com cartas de verdade e usa e abusa dos recursos da câmera EyeToy. Quando o jogador posiciona uma carta no tabuleiro, por exemplo, ela é reconhecida pela câmera e usada na partida. O jogo virá com um deck básico de 30 cartas, mas quem quiser turbinar o game poderá comprar mais de cem cartas adicionais, que servirão também para partidas online. Por enquanto, o título está garantido apenas para o Japão. **JW**



Fatal Inertia

Plataforma: PS3

Produtora: Koei Canada

Distribuidora: Koei

Tipo: Corrida

Previsão: Novembro de 2006

O trailer que estava sendo exibido no estande da Koei não empolgou. Primeiro, porque apenas os veículos apresentavam um visual de nova geração; os cenários não tinham a menor graça. Em segundo lugar, a sensação de velocidade nos circuitos era extremamente baixa. A única coisa que me chamou a atenção foram os projéteis disparados pelas naves. Trata-se de peças metálicas que ficam grudadas nos veículos atingidos e, aparentemente, afetam a física dos mesmos, atrapalhando a precisão do controle. **FA**



F.E.A.R. Extraction Point Expansion Pack

Plataforma: PC **Produtora:** Monolith

Distribuidora: Vivendi/Sierra

Tipo: Expansão Shooter

Previsão: Setembro 2006

Expansão para um dos jogos de tiro mais aclamados da atualidade. A física realista e os gráficos detalhados são os grandes trunfos do game, que mistura ação com terror. *Extraction Point* inclui, além de novas missões, um arsenal de armas e cenários inéditos. O objetivo básico das missões extras é eliminar Alma e seus escravos paranormais. É óbvio que para usar a expansão é necessário ter a versão original do jogo. Para completar, simultaneamente ao lançamento desta expansão, a Vivendi confirmou que *F.E.A.R.* irá ganhar uma versão para X360. **LS**



Formula One 06

Plataforma: PS3

Produtora: SCE London

Distribuidora: SCE

Tipo: Corrida **Previsão:** Novembro de 2006

Granicamente, o jogo passa impressões mistas. Do lado positivo, a modelagem dos carros é incrível e a definição das imagens é algo nunca visto. Mas decepciona a falta de fumaça, poeira ou qualquer tipo de efeito de partículas, assim como a ausência de danos no carro. Felizmente, um dos produtores do jogo, que estava na E3, declarou que estes efeitos estão sendo criados para a versão final do game, que deve ser um dos títulos de lançamento do PS3. Um detalhe interessante: na conferência da Sony, *F1* foi usado para demonstrar a conexão com o PSP, com o carro usando o portátil como retrovisor. **LC**



Genji 2

Plataforma: PS3 **Produtora:** Game Republic

Distribuidora: SCE

Tipo: Ação **Previsão:** 2º semestre de 2006

Exceto pela qualidade dos gráficos, muito superior à do primeiro game, é óbvio, a demo de *Genji 2* disponível no estande da Sony não apresentou nada de especial no que diz respeito à ação. O esquema de jogo segue a linha da versão anterior, ou seja, com ângulos fixos de câmera na maior parte do tempo e dúzias de inimigos para criar calos nos dedos de tanto apertar os botões de ataque. Além do samurai, que pareceu ser o protagonista do primeiro episódio e usava armas brancas, era possível controlar um segundo personagem: um brucutu extremamente lento que tinha à disposição dois tipos de martelos gigantes. **FA**



Ghost Rider

Plataformas: PS2/XB/PSP

Produtora: Climax Studios

Distribuidora: 2K Games

Tipo: Ação **Previsão:** 2007

Surpresa para PS2 que passou batida pela maioria dos jornalistas. Escondido no estande da 2K, *Ghost Rider* é uma adaptação do filme que será lançado ainda em 2006. O jogo mescla elementos de *Devil May Cry* com visual no estilo de *God of War*, o que já serve como elogio extremo. Trata-se da história do personagem *Johnny Blaze*, da Marvel, que vendeu a alma ao demônio. O game consiste em caminhar esmurrando tudo e todos que surgem na frente. Combos devastadores surgem naturalmente, favorecendo a ação frenética. Vale esperar para ver se a versão final se mantém assim tão boa. **NA**



Haze

Plataformas: PS3/X360

Produtora: Free Radical Design

Distribuidora: Ubisoft

Tipo: Tiro **Previsão:** 2007

De todos os games da nova geração que foram apresentados a portas fechadas no estande da Ubisoft, *Haze*, tiro em primeira pessoa futurista desenvolvido pela Free Radical, da série *TimeSplitters*, foi o que menos chamou a minha atenção. A maior parte do vídeo exibido mostrou cenas de combate em uma floresta densa e detalhada, como em *Crysis*, mas ao contrário do que se via no jogo da Crytek, em *Haze* as rajadas disparadas pelo protagonista e pelos inimigos não afetavam o cenário de maneira alguma. Por enquanto, é apenas mais um dos infindáveis jogos do gênero para a nova geração. **FA**



Guitar Hero II

Plataforma: PS2

Produtora: Harmonix

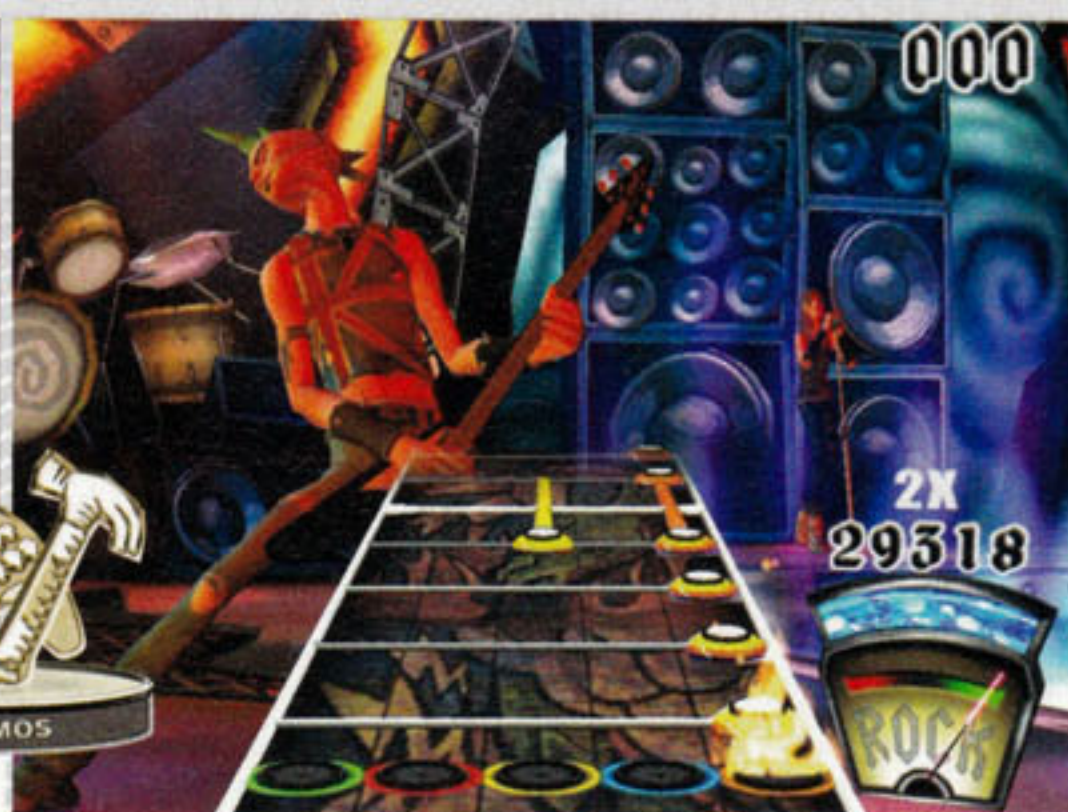
Distribuidora: RedOctane

Tipo: Musical

Previsão: 2º semestre de 2006

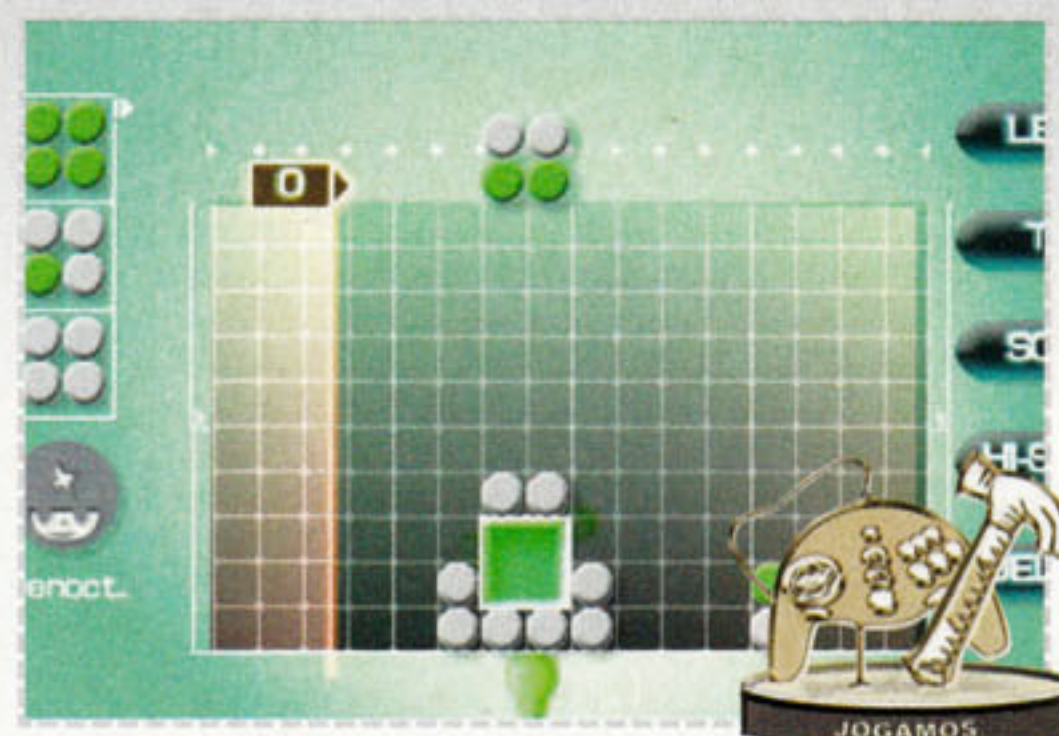
A pesar de a RedOctane estar presente no evento com um estande próprio, não era só nele que os visitantes tinham a oportunidade de testar *Guitar Hero II*. Havia cópias do jogo também no estande da Sony e no da BradyGames, editora especializada em guias oficiais, que foi onde eu pude testá-lo sem ficar uma eternidade esperando na fila. No teste, pude notar algumas novidades evidentes em relação à versão atual do game.

A primeira mudança é a inclusão de um modo cooperativo, que, ao contrário do



multiplayer do primeiro *Guitar Hero*, traz duas trilhas diferentes para cada participante (o primeiro jogador assume a guitarra principal e o segundo escolhe entre baixo e guitarra secundária). Outro recurso novo que interfere no sistema de jogo é a presença de acordes compostos por três notas, exigindo que se pressione três botões na guitarra ao mesmo tempo, o que aumenta a dificuldade para os iniciantes.

Outras novidades contidas na demo da E3 incluíam um guitarrista novo com visual rockabilly e, claro, uma coleção de músicas inéditas. As disponíveis eram: *Strutter* (Kiss), *War Pigs* (Black Sabbath), *YYZ* (Rush), *John The Fisherman* (Primus), *Who Was in My Room Last Night* (The Butthole Surfers), *You Really Got Me Now* (Van Halen) e *Arterial Black* (Drist). **FA**



Lumines 2

Plataforma: PSP

Produtora: Q Entertainment

Distribuidora: Buena Vista Games

Tipo: Quebra-cabeça

Previsão: 2º semestre de 2006

Por sorte eu não precisei esperar muito tempo para jogar *Lumines 2*, já que a demo não tinha nenhum dos supostos novos modos de jogo citados nos kits de imprensa da Buena Vista distribuídos na feira. Até por isso, o teste não revelou nada que um jogador veterano de *Lumines* já não saiba. Só o que deu pra sacar de diferente na jogatina foi a existência de vídeos reais sendo exibidos no fundo da tela durante as partidas. O sistema de jogo é exatamente o mesmo da primeira versão. Viciante, mas, ao menos na demo da E3, sem novidades. **FA**



Lord Of The Rings: Battle For Middle-Earth

Plataforma: X360

Produtora: EA Los Angeles

Distribuidora: Electronic Arts

Tipo: Estratégia **Previsão:** Junho de 2006

Game de estratégia em consoles é coisa rara por uma razão simples: adaptar a complexidade de comandos aos botões de um joystick não é brincadeira. Pensando nisso, a EA gastou a cachola para resolver o problema e levar o excelente game do PC para o X360. Quem mostrou o jogo foi o produtor Adam Bailey, que fez questão de explicar as adaptações pessoalmente.

A principal preocupação era manter a agilidade exigida por um RTS sem torná-lo impraticável. Alguns botões são óbvios, como o uso do analógico esquerdo para mover a



câmera pelo mapa e o direito para controlar o cursor. Deixando o cursor sobre uma unidade, basta apertar A para que toda ela seja marcada. Se preferir selecionar todos os soldados que estejam na tela, basta segurar o L e prosseguir apertando o A.

A construção também ficou acessível pelo controle. Apertando o R, um menu com todas as opções surgem. Selecione alguma e sua estrutura será construída. Básico e sem complicação. As animações fluidas vistas no PC estão presentes. Pra quem achou que no console haveria perda de qualidade, pode ficar tranqüilo que o visual está próximo (senão igual) ao visto nos computadores. Na demo, o suporte online não estava presente, mas a versão final promete partidas para quatro competidores simultâneos, que poderão se enfrentar no modo Skirmish. **NA**



Moto GP 2006

Plataforma: X360

Produtora: Climax Studios

Distribuidora: THQ

Tipo: Corrida **Previsão:** Junho de 2006

Não se deixe enganar. Mesmo aparentando vir da série "jogou um, jogou todos", a nova versão de *Moto GP: Ultimate Racing Technology*, chamada agora apenas de *Moto GP '06*, foi um dos jogos mais atraentes na E3 2006. Verdade que pouca inovação (pra não dizer nenhuma) foi aplicada ao jogo, mas o que vale é que o game manteve os ótimos controles e abusou da capacidade gráfica do X360. É difícil distinguir entre o jogo e uma corrida real. A modelagem das motos, a pista, a sombra. É assustador. Como de costume, o game trará as 17 pistas do torneio 2006 da motovelocidade. **NA**



Mortal Kombat: Armageddon

Plataformas: PS2/XB

Produtora: Midway **Distribuidora:** Midway

Tipo: Luta **Previsão:** Outubro de 2006

O sétimo *Mortal Kombat* vai chegar com uma enxurrada de sangue e muitas novidades. A primeira é a absurda quantidade de lutadores disponíveis: há cerca de 60 guerreiros na tela de seleção. Praticamente todos que já apareceram na série estão presentes, incluindo versões diferentes de um mesmo lutador, como os casos de Sub-Zero e Noob-Smoke. E se esses lutadores ainda não forem suficientes, há um modo de criação que permite definir tamanho, rosto, nome, roupa e até movimentos de um personagem próprio.



O novo jogo segue a mesma linha do episódio anterior, com estilos de golpes diferenciados (selecionados durante o combate) e grandes arenas. Apesar disso, houve melhorias na jogabilidade, como a opção de contra-atacar mais facilmente e Fatalities múltiplos. Nesse último, você pode disparar uma finalização seguida de outra para fazer ainda mais crueldades antes que o tempo acabe. O tradicional modo Konquest, que mistura ação e aventura, também está presente, mas recebeu alguns componentes do *MK: Shaolin Monks*, como inimigos-surpresa e combates mais dinâmicos. E, por fim, o modo online também está garantido, inclusive com o uso dos lutadores personalizados. Tudo indica que este *MK* será o melhor título da série. **JW**



Motorstorm

Plataforma: PS3

Produtora: Evolution Studios

Distribuidora: SCE **Tipo:** Corrida

Previsão: 2º semestre de 2006

O game é divertido e tem visual bacana, mas não chega nem perto da qualidade vista no primeiro trailer, exibido na E3 do ano passado. As marcas de pneus nas pistas permanecem até o fim da corrida, mas o efeito da lama sendo jogada para trás não é tão bom quanto eu pensava. Embora a configuração dos comandos escolhida pela produtora não seja a melhor para corridas, pois ignorava os recém-incluídos gatilhos analógicos, o controle do veículo se mostrou preciso. Quanto ao sensor de movimento do joystick, um dos desenvolvedores afirmou, sem citar detalhes, que ele terá função na versão final do jogo. **FA**



Naruto: Ultimate Ninja

Plataforma: PS2 **Produtora:** CyberConnect2

Distribuidora: Bandai **Tipo:** Luta

Previsão: Junho de 2006

Um dos animes mais populares do Japão vai chegar ao PS2 americano. *Naruto: Ultimate Ninja* é basicamente a tradução para o inglês da versão oriental *Narutimate Ninja*, lançada em 2003. A pancadaria rola entre os 12 principais lutadores do desenho, incluindo Naruto. Todos os movimentos do mangá estão presentes, até mesmo os supergolpes insanos. Cada cenário tem dois planos e há até pontos que garantem vantagens aos apeloês de plantão em todos os modos (Story, Mission e Versus). Não foi confirmado nenhum bônus específico para a versão norte-americana. **JW**



Metal Gear Solid Portable Ops

Plataforma: PSP **Produtora:** Kojima Prod.

Distribuidora: Konami **Tipo:** Ação

Previsão: 2º semestre de 2006

Além do novo trailer de *MGS4*, a grande surpresa que a Konami preparou para os fãs de Snake este ano foi o anúncio de *Portable Ops*, o primeiro jogo de ação da série para o PSP. Mas ao contrário do que você possa estar pensando, não se trata de um título cuja trama não tem ligação alguma com a saga principal, como as versões *Acid*, por exemplo. O jogo se passa no ano de 1970 – seis anos após o *Sneak Eater* – e mostra por que Big Boss deixou a unidade FOX para criar o grupo FOXHOUND. De acordo com as informações liberadas pela Konami, isso



acontece depois que os membros da FOX traem Big Boss, fazendo com que o mesmo seja acusado de traição pelo governo dos EUA. Para provar sua inocência, o espião se vê obrigado a combater seus ex-aliados.

Para criar uma experiência de jogo no PSP tão boa quanto a do PS2, a produtora criou um novo esquema de câmera que dá uma visão mais ampla do cenário. Haverá ainda a possibilidade de recrutar soldados para ajudá-lo ao longo da história, mas ainda não se sabe se esses personagens poderão ser controlados de alguma forma pelo jogador.

Portable Ops também tirará proveito da conexão Wi-Fi do PSP. Além do multiplayer em rede local e na internet, Ryan Payton, da Kojima Productions, disse na conferência da Konami que o jogo terá outras funções online, mas não citou nenhum detalhe. **FA**



Ninety-Nine Nights



Plataforma: X360

Produtora: Q Entertainment / Phantagram

Distribuidora: Microsoft

Tipo: Ação **Previsão:** Junho de 2006

O título exclusivo para X360, que está sendo desenvolvido em conjunto pelas produtoras de *Lumines* e *Kingdom Under Fire*, é exatamente como eu imaginava: nada mais do que uma versão mais refinada de *Dynasty Warriors*, tanto no visual quanto no sistema de combate. A variedade de golpes e combos é bem maior do que na série da Koei, mas a mecânica de jogo é idêntica: aperte botões diferentes em seqüências diversas para eliminar os inimigos. Impressiona a quantidade de inimigos na tela simultaneamente. **FA**



Project H.A.M.M.E.R

Plataforma: Wii **Produtora:** Não divulgada

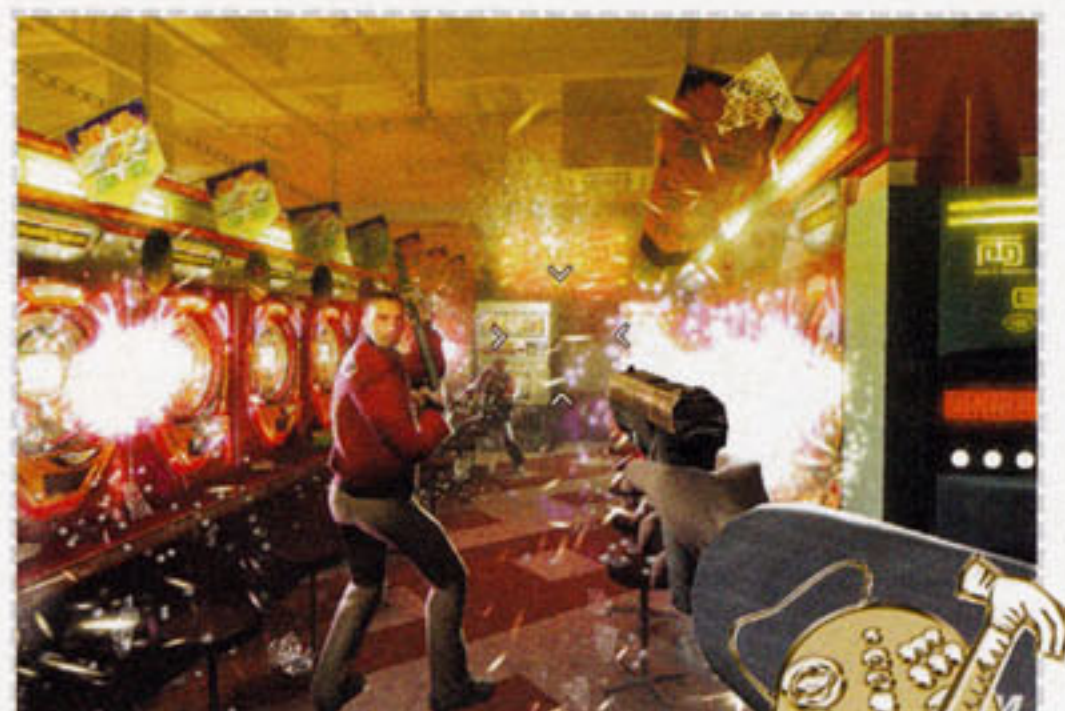
Distribuidora: Nintendo

Tipo: Ação **Previsão:** Não divulgada

Pancadaria desenfreada com elementos futuristas. O game faz uso tanto do controle quanto do nunchaku. Com a mão esquerda, o jogador usa o analógico para mover o personagem, e o botão Z aplica um dash. O remoto cuida dos golpes. Apertando o botão A, aplicam-se as marteladas básicas, que se resumem a uma seqüência fraca de golpes. A coisa esquenta quando os sopapos especiais são acionados. Vale ressaltar que os movimentos da sua mão funcionam como comandos predefinidos. Traga o controle na direção da cabeça e jogue-o para frente

rapidamente, e uma martelada de cima para baixo é desferida. Segurando o A e girando o remoto, o personagem arrebenta quem estiver por perto girando o martelo sobre a cabeça. Fazendo o mesmo movimento circular sem pressionar A, outro golpe é aplicado.

Nos cenários, certos elementos podem ser quebrados, incluindo pedaços limitados do chão, carros, postes e caixas. O efeito não é dos melhores, mas funciona para incrementar a proposta frenética do jogo. O ponto forte fica por conta do controle. Mesmo sem a instrução básica do tutorial, é possível jogar numa boa. Os golpes saem intuitivamente. A todo instante você se percebe movendo o remoto pelo ar sem a menor intenção de aplicar este ou aquele golpe, mas isso basta para que a ação se desenrole numa boa. **NA**



Red Steel



Plataforma: Wii

Produtora: UbiSoft Paris

Distribuidora: Ubisoft

Tipo: Tiro **Previsão:** Novembro de 2006

Usar o controle do Wii não só como mira, mas também para manejar uma katana, a espada dos samurais. Esta é a premissa de *Red Steel*. Na prática, mirar com o controle do Wii é complicado, pois a sensibilidade parece alta demais. Levei um tempo até atirar com naturalidade. Os golpes de espada são feitos com gestos predefinidos. Executa-se um movimento com o controle, e um risco na tela indica o golpe. A defesa funciona no mesmo esquema, só que com o sensor de movimento do "nunchaku", que é usado para mover o protagonista. Só os gráficos não cativam; são idênticos aos do Game Cube. **LC**



Resistance: Fall of Man

Plataforma: PS3 **Produtora:** Insomniac

Distribuidora: SCE

Tipo: Tiro **Previsão:** Novembro de 2006

Definitivamente, o sucesso da nova geração não está apenas nos gráficos, e *Fall of Man* foi um dos títulos que me fez acreditar ainda mais nisso. Sem dúvida, o game esbanja qualidade visual, com belas texturas e muitos efeitos bacanas. Contudo, não consegui me divertir tanto quanto eu gostaria ao jogá-lo – e olha que isso foi antes de eu ver *Rainbow Six* e *Crysis*, os dois melhores games do gênero na feira. O que a demo do jogo ficou devendo na E3 não foi funcionalidade, e sim novidade. Nova geração para fazer mais do mesmo não rola. **FA**



Sonic Rivals

Plataforma: PSP

Produtora: Backbone Entertainment

Distribuidora: Sega

Tipo: Ação **Previsão:** 2º semestre de 2006

Al princípio, a sacada da produtora, de criar um game 3D com uma movimentação em 2D (leia-se progressão lateral) me pareceu uma boa idéia, afinal, é uma mistura dos dois melhores aspectos de cada versão. Depois de passar algum tempo com o jogo, porém, me decepcionei bastante. Além de uma animação porca, a sensação de velocidade, marca-registrada dos jogos do personagem, é de chorar. E para piorar, existem obstáculos no meio do caminho que fazem o porco-espinho realizar um movimento predefinido que quebra completamente o ritmo do jogo. **FA**



Saint's Row

Plataforma: X360

Produtora: Volition

Distribuidora: THQ

Tipo: Ação

Previsão: Agosto de 2006

Nada se cria, tudo se copia. *Saint's Row* utiliza a mesma fórmula de jogo criada na série *GTA*. Você pode se movimentar livremente pelo cenário, fazendo o que der vontade sem preocupar-se com missões. Aliás, os objetivos também seguem a "inspiração" do título da Rockstar. A maioria das tarefas é curta, dá recompensa em dinheiro e ajuda a liberar segredos no modo história. Na demo disponível para a E3 havia até opção para comprar comida em lanchonetes, como visto em *San Andreas*. Visualmente, o título está muito longe de ser

considerado nova geração. Há, sim, detalhes interessantes na iluminação e física dos veículos, mas no geral fica devendo.

No teste, houve momentos insuportáveis de queda de velocidade, mesmo em áreas isoladas. E não foram simples momentos de lentidão, mas praticamente uma sequência quadro-a-quadro tamanho o gargalo apresentado, problema que, esperamos, seja corrigido até o lançamento. Uma inovação está no sistema de escolha de armas. Apertando B no controle, surge um menu redondo com todas as suas armas. Use o analógico e coloque o cursor sobre alguma delas para o personagem equipá-la instantaneamente. Apesar da imitação descarada, trata-se de um jogo que pode atrair os fãs de *GTA* por trazer elementos já conhecidos. **NA**



Sonic the Hedgehog

Plataformas: PS3/X360

Produtora: Sonic Team **Distribuidora:** Sega

Tipo: Ação **Previsão:** 2007

Havia duas fases disponíveis no evento. A primeira, protagonizada pelo próprio Sonic, funcionava como nas versões em 3D recentes, com a diferença de que era quase impossível controlar o personagem e os objetos destruídos sumiam logo em seguida. No segundo estágio, o protagonista era Silver, um novo rival de Sonic. Graças às suas habilidades telecinéticas, foi possível levantar caixas e jogá-las longe, repelir mísseis e ativar mecanismos que mudavam objetos de lugar, criando novas oportunidades de exploração. Ficou mais divertido que o jogo anterior. **FA**



Scarface: The World is Yours

Plataformas: PS2/XB/PC

Produtora: Vivendi/Sierra

Distribuidora: Vivendi/Sierra

Tipo: Ação/Aventura

Previsão: Setembro de 2006

Baseado no filme homônimo lançado em 1986, *Scarface: The World Is Yours* trará aos videogames toda a esperteza, malandragem e violência de Tony Montana, o personagem principal do filme. Para quem não se lembra, Tony, vivido no cinema por Al Pacino, é um chefe do tráfico de drogas na região de Miami, que ao final do filme é assassinado. Para justificar o jogo, os criadores partiram do princípio que Tony não foi morto, mas perdeu todo o seu império no

fim do filme, e sua missão é reconstruir toda a rede que Montana tinha em Miami.

Pra variar, o jogo lembra muito *GTA*. O cenário é todo explorável, o mapa é enorme e você pode fazer o que desejar na cidade. O jogo exige que se negocie acordos com donos de lojas para que eles trabalhem a seu favor e, para conquistar o respeito dos rivais, é preciso abusar da violência. O lema de Tony é simples: se você tem dinheiro, você tem o poder; e se você tem o poder, você tem as mulheres. Conforme seu império aumenta na cidade, sua conta bancária fica mais gorda, o que torna possível comprar itens exclusivos para instalar na mansão de Tony e até conquistar novas "namoradas" na cidade. É certamente um jogo só para adultos, mas que tem muitas chances de fazer sucesso entre os fãs de *GTA*. **LS**



Splinter Cell Double Agent

Plataformas: PS3/X360/PC

Produtora: Ubisoft Shanghai

Distribuidora: Ubisoft

Tipo: Ação **Previsão:** Setembro de 2006

Double Agent não podia ser jogado no evento (pelo menos por jornalistas), mas a demonstração feita por um dos membros da equipe de criação foi suficiente para mostrar algumas das mudanças do título. Para começar, nenhuma das duas missões apresentadas se passavam à noite, ou seja, esqueça o esquema de se ocultar nas sombras. Na exibição também foi possível ver os "directed moments", sequências em tempo real e interativas que substituíram os CGs no início das missões. É um recurso simples, mas interessante. **FA**



Sonic Wild Fire

Plataforma: Wii

Produtora: Sega **Distribuidora:** Sega

Tipo: Aventura **Previsão:** 2º semestre

Sonic encontra *Burnout*. Como os fãs do espinhudo bem sabem, depois da era 2D, Sonic ficou devendo qualidade nas inúmeras aparições que teve nos consoles. Salvo raras exceções, a maioria das aventuras do personagem têm deixado muito a desejar. Acontece que esta versão exclusiva do Wii (há outro jogo do *Sonic* em produção para X360 e PS3, completamente diferente de *Wild Fire*) parece trazer um pouco do que se perdeu no Mega Drive. Mesmo no cenário 3D, o jogador tem a sensação espacial de mover-se em 2D.

Estranho? A princípio, sim, mas alguns minutos depois dá até para curtir a zoeira. O

funcionamento é o seguinte: Sonic corre num percurso predeterminado, como num jogo de corrida, e a função do jogador é mantê-lo a milhão enquanto desvia dos obstáculos e arreventa os inimigos. Tudo feito de forma descomplicada com a sensibilidade do remoto. Segurando o controle na horizontal, basta incliná-lo para os lados para levar o personagem de um lado a outro da "pista".

A idéia aqui é recriar o funcionamento dos primeiros jogos, só que numa perspectiva 3D. Nesse aspecto, funciona. O outro movimento utilizado no meio da correria é o pulo. Apertar o botão "1" ou "2" rapidamente faz com que Sonic pule obstáculos sem perder velocidade. Segurando o botão por alguns instantes, o espinhudo pára no ar e carrega um ataque nos inimigos. Parece imbecil a princípio, mas diverte mais do que as tosseiras lançadas recentemente. **NA**



Stranglehold

Plataformas: PS3/X360/PC

Produtora: Tiger Hill Entertainment

Distribuidora: Midway Games

Tipo: Ação

Previsão: 2º semestre de 2006

A interação com o cenário é uma das coisas mais absurdas que eu já vi. Todos os objetos, sem exceção, podiam ser usados ou destruídos. Para se ter uma idéia, no meio do tiroteio o cara que estava demonstrando o game resolveu fuzilar a parede para arrancar os azulejos e escrever seu nome no local. No final da demo, várias câmeras deram uma geral no cenário para mostrar o estrago feito pela troca de tiros. Segundo o figura, esse recurso também estará disponível quando o game chegar ao mercado. **FA**



Super Paper Mario

Plataforma: GC

Produtora: Intelligent Systems

Distribuidora: Nintendo

Tipo: Ação

Previsão: 2º semestre de 2006

Paper Mario volta numa versão Super no Cubo. Desta vez, além de Mario, você poderá controlar a princesa Peach e o lagartão Bowser. Os cenários continuam coloridos e chamativos e misturam gráficos 2D e 3D. O interessante é que a movimentação também vai rolar nessas duas dimensões de acordo com a fase jogada. Ainda não se sabe se o jogo terá os tradicionais elementos de RPG que marcaram presença no *Paper Mario*. **JW**



Super Monkey Ball: Banana Blitz

Plataforma: Wii

Produtora: Sega **Distribuidora:** Sega

Tipo: Ação **Previsão:** Não divulgada

O bom e velho *Monkey Ball* está de volta. Desta vez, porém, funcionando como deveria. Para os que nunca jogaram, basta dizer que *SMK* tem por base a precisão. O objetivo consiste em ir do ponto "A" ao ponto "B" mantendo o macaco na pista. Parece simples, mas está entre os games mais desafiadores já feitos. Como o jogador não controla o macaco, mas a tela, o maior problema sempre esteve associado aos controles. Mesmo os analógicos não permitiam a precisão exigida pelo game. O remoto do Wii, porém, resolveu o problema.



O controle é intuitivo. Segurando o remoto na vertical, sempre o mais alinhado possível, o jogador controla a tela inclinando o controle para frente, para trás e para os lados. O único botão utilizado é o A, que faz o macaco pular. De resto, só no pointer. Qual a vantagem disso? Simples. Você sente como se tivesse a tela do jogo na palma da mão. Uma pequena inclinação, por menor que seja, se reflete na tela na hora. Manter o macaco rolando numa boa, escapando dos obstáculos na pista, torna a experiência quase sensorial. Como diferencial das primeiras versões, agora há chefes no final de cada grau de dificuldade. Cada inimigo pede uma estratégia diferente. Para vencer, basta apertar A para fazer o macaco saltar e acertar o ponto-fraco do infeliz. **NA**



Super Smash Bros. Brawl

Plataforma: Wii **Produtora:** Nintendo

Distribuidora: Nintendo

Tipo: Ação **Previsão:** 2007

Se você gosta do clássico *Smash Bros*, vai se acabar nesta nova versão para o Wii. *Super Smash Bros. Brawl* traz o conhecido esquema de luta frenético e opção para quatro jogadores simultâneos. Além dos famosos personagens da série, há outros inéditos, como Samus (*Metroid Prime*), Meta-Knight (*Kirby*), Pit (*Kid Icarus*), Wario, os cães de *Nintendogs* e Snake (*Metal Gear Solid*). É hilário, principalmente numa luta envolvendo Snake, Mario, Pikachu e Wario. O título será compatível também com o controle do Game Cube, pois as funções especiais do controle do Wii provavelmente não serão usadas. **JW**



Tekken: Dark Resurrection

Plataforma: PSP

Produtora: Namco

Distribuidora: Namco

Tipo: Luta

Previsão: Junho de 2006

A Namco está apostando tudo em seu primeiro *Tekken* de bolso. O título tem os ingredientes principais do quinto game lançado no ano passado para o PS2: arenas oficiais, modos clássicos (Arcade, Time Attack e Practice), movimentos especiais e 35 lutadores customizáveis. Isso significa que você poderá alterar as roupas e acessórios do seu lutador como der na telha. A versão portátil tem alguns itens exclusivos. Há pelo menos duas



arenas inéditas, a Playroom e a Wolves' Den, e um vídeo de abertura especialmente produzido para a versão do PSP.

As novidades não param por aí. Para os nostálgicos, alguns minigames clássicos da Namco estarão disponíveis como prêmios para os jogadores que terminarem alguns modos de jogo. E como não poderia ficar de fora em um jogo do PSP, *Tekken: Dark Resurrection* terá um modo multiplayer para dois jogadores simultâneos na rede sem fio do videogame. O único problema está na jogabilidade. Não porque os comandos mudaram, mas porque a pegada do PSP atrapalha um pouco o apertar frenético de botões que *Tekken* exige. Por isso, até mesmo os viciados terão de reaprender a fazer algumas apelações. **JW**



Test Drive Unlimited

Plataformas: PS2/X360/PC/PSP

Produtora: Namco **Distribuidora:** Namco

Tipo: Luta **Previsão:** Julho de 2006

No mínimo, ambicioso o projeto. Serão mais de 160 carros disponíveis e cerca de 1.200 Km² de área no jogo. Só que não são os números que mostram a dimensão do game. Diferentemente de qualquer outro jogo de corrida, em *Test Drive* você poderá ver – em tempo real – todos que estiverem online ao mesmo tempo que você. Melhor: será possível chamar a pessoa para uma corrida, com direito a criar o percurso que quiser em segundos. É quase um MMO de corrida. Só não chega a tanto porque a quantidade de pessoas que você verá será limitada por área. **NA**



Tony Hawk's Downhill Jam

Plataforma: Wii

Produtora: Toys for Bob

Distribuidora: Activision **Tipo:** Esporte

Previsão: 2º semestre de 2006

Como o nome do jogo indica, o objetivo principal nessa versão é participar de disputas do estilo downhill, corridas que rolam em grandes e perigosas ladeiras. A realização de manobras é feita da mesma maneira de sempre, enquanto a movimentação dos personagens e o acionamento do turbo ficam a cargo do sensor de movimento do controle remoto; incliná-lo para os lados, na demo da E3, fazia o skatista virar, e chacoalhá-lo rapidamente ativava o turbo. **FA**



Tony Hawk's Project 8

Plataformas: PS3/X360/PS2/XB/PS2/PSP

Produtora: Neversoft

Distribuidora: Activision **Tipo:** Esporte

Previsão: 2º semestre de 2006

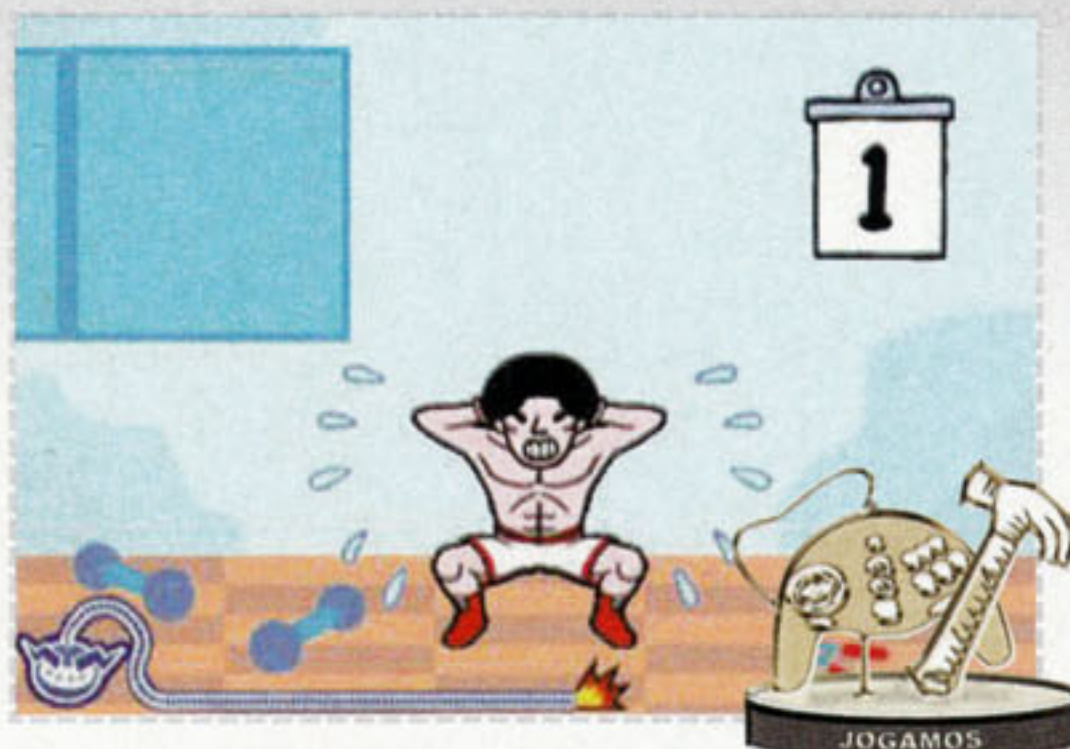
Quem esperava ver *Tony Hawk's* só na versão *Downhill Jam*, exclusiva do Wii, se surpreendeu ao visitar o estande da Activision. O trailer exibido de três em três minutos mostrava versões virtuais de atletas reais com um nível de realismo insano. Todas as manobras rolavam em câmera lenta e em close, como nos vídeos de skate reais. Durante a contagem regressiva para a reapresentação do trailer, as TVs ao redor exibiam cenas de skatistas profissionais realizando as manobras que foram capturadas para o jogo. É animal. **FA**



Warhawk

Plataforma: PS3 **Produtora:** Incog
Distribuidora: SCE **Tipo:** Ação/Vôo
Previsão: Novembro de 2006

Este foi um dos jogos que mais me deixou babando quando a Sony mostrou os primeiros vídeos dos supostos jogos do PS3, na E3 2005. E no quesito visual, ele faz jus ao vídeo. Nuvens volumétricas, efeitos de luz de arrasar, uma sensação de escala absurda... Dá pra ver claramente que é algo que não pode ser feito no PS2. O jogo foi o único a demonstrar na feira o sensor de movimentos do PS3, usado para controlar a aeronave. Houve quem reclamasse de lag na detecção de movimento, mas pessoalmente achei os controles de vôo muito similares aos de *Ace Combat*, ou seja, trata-se de um arcade, mas que não facilita demais. **LC**



WarioWare: Smooth Moves

Plataforma: Wii **Produtora:** Intelligent Sys.
Distribuidora: Nintendo **Tipo:** Ação
Previsão: Não divulgada

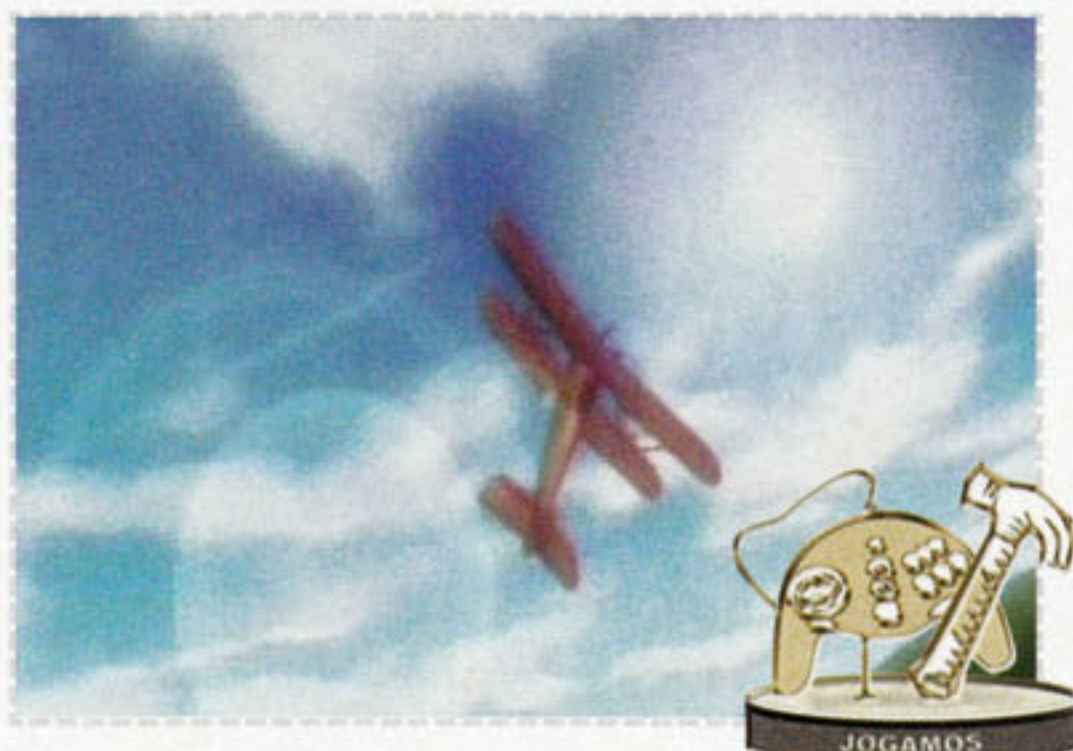
Uma versão exclusiva de WarioWare para o Wii era mais do que esperada, mas ninguém fazia idéia de que ela pudesse estar jogável no evento. Como o controle remoto é usado de várias maneiras diferentes nos minigames, além da mensagem indicando a tarefa a ser cumprida, surgia na tela a imagem de como o jogador precisava segurar o dispositivo: como um guarda-chuva, como um volante, como uma bandeja, etc. Como as versões anteriores, o visual é simples, mas o jogo é divertido e o funcionamento é perfeito. **FA**



Winning Eleven Pro Evolution Soccer 07

Plataforma: DS **Produtora:** Konami TYO
Distribuidora: Konami
Tipo: Esporte **Previsão:** 2007

Demorou pro *Winning Eleven* chegar ao DS. A versão mostrada na feira trazia duas opções apenas: Liga Internacional e Partida Rápida. A escolha de times e seleções, porém, estava 100% liberada. Obviamente, seleção canarinho na cabeça contra os argentinos para iniciar o teste. Primeira observação: escalação perfeita de ambas as equipes. Os comandos são os mesmos de sempre e a tela sensível é usada só para avançar ou recuar o time, sem pausa. O maior problema aqui são as quedas de velocidade quando há muitos jogadores na tela. É pior do que nas outras plataformas. **NA**



Wii Sports

Plataforma: Wii **Produtora:** Nintendo
Distribuidora: Nintendo **Tipo:** Esporte
Previsão: não divulgada

Nintendo nem sequer confirmou se esta coletânea de minigames será mesmo lançada para o Wii ou se foi criada apenas para demonstrar o controle na E3, mas dado o sucesso que os joguinhos fizeram na feira, é quase certo que eles venham como bônus no console ou que sejam vendidos pela rede online da empresa. Os esportes incluem tênis, golfe, beisebol e tênis de mesa, todos com visual extremamente básico e jogabilidade que explora ao máximo a capacidade do controle do Wii. No beisebol, por exemplo, todos os movimentos são reproduzidos pelo rebatedor na tela. No quesito diversão, compara-se aos minigames da EyeToy, do PS2. Vicia. **LC**



World in Conflict

Plataforma: PC
Produtora: Massive
Distribuidora: Vivendi/Sierra
Tipo: Estratégia **Previsão:** Março 2007

O cenário é o final da Guerra Fria, o ano 1989. A União Soviética está à beira do colapso e sente o avanço do "capitalismo" na Europa Oriental. Como forma de manter sua supremacia e poder, numa atitude arriscada, os soviéticos invadem os Estados Unidos e dominam várias cidades. Assim começa a ação em *World in Conflict*. O jogo é pura estratégia de guerra ambientada neste cenário hipotético, tentando contar uma história que o poderia ter acontecido. Os desenvolvedores do jogo apresentaram na E3 uma versão jogável, com gráficos 3D extremamente detalhados e uma jogabilidade



inovadora que além de estratégia exige do jogador muita velocidade nas decisões. No modo carreira do jogo, sua missão será coordenar o exército americano na retomada das cidades dominadas pelos soviéticos. Já no modo multiplayer, você seleciona o lado (americano ou soviético) e parte para um combate intenso pelo domínio de uma região. Como o jogo é baseado num momento histórico real, todo o armamento utilizado no game reproduz com fidelidade as armas disponíveis no final da Guerra Fria. Inclusive todo o poderio bélico nuclear da época faz parte do jogo, e se você achar conveniente, pode até optar por utilizar bombas nucleares. O enredo é mais inovador que o estilo, e essa reinvenção da história pode atrair os aficionados no gênero. **LS**

Quer mais preview? Então
babe nestes 78 lançamentos
insanos da E3 2006. Você
confere o jogo, a plataforma
e a previsão de lançamento



AION
Plataforma: PC
Previsão: 2º semestre/2006



Alan Wake
Plataformas: X360/PC
Previsão: 2º semestre/2006



Avatar: The Last Airbender
Plataformas: PS2/XB/Wii/GC/PC/
PSP/DS/GBA Previsão: 2006



Barnyard
Plataformas: PS2/GC/PC/GBA
Previsão: 2º semestre/2006



Baten Kaitos Origins
Plataforma: GC
Previsão: Setembro/2006



Big Brain Academy
Plataforma: DS
Previsão: Junho/2006



Bionicle Heroes
Plataformas: PS2/GC/PC/DS/GBA
Previsão: Não divulgada



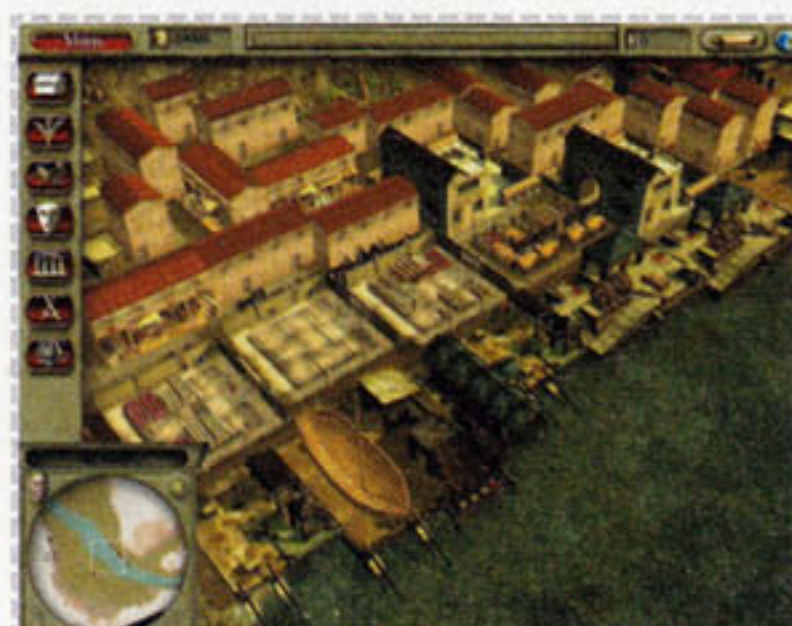
BioShock
Plataformas: X360/PC
Previsão: 2007



Cars
Plataforma: PS2/XB/GC/PC/PSP/
DS/GBA Previsão: Julho/2006



Chicken Little: Ace in Action
Plataformas: PS2/Wii/DS
Previsão: 2º semestre/2006



CivCity: Rome
Plataforma: PC
Previsão: Julho/2006



Crysis
Plataforma: PC
Previsão: 2º semestre/2006



Dawn of Mana
Plataforma: PS2
Previsão: Não divulgada



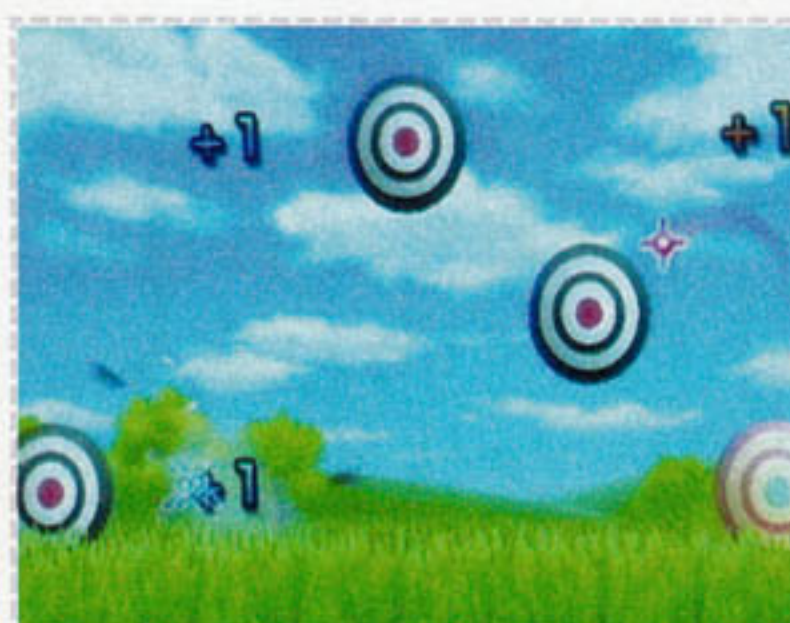
**Dirge of Cerberus: Final
Fantasy VII / Plataforma: PS2**
Previsão: Agosto/2006



DK Bongo Blast
Plataforma: GC
Previsão: Último trimestre/2006



**Dragon Ball Z: Budokai
Tenkaichi 2 / Plataforma: Wii**
Previsão: Dezembro/2006



Duck Hunt
Plataforma: Wii
Previsão: 2º semestre/2006



Elveon
Plataformas: X360/PC
Previsão: 2º semestre/2007



Every Extend Extra
Plataforma: PSP
Previsão: 2º semestre/2006



Final Fantasy III
Plataforma: DS
Previsão: Dezembro/2006



Final Fantasy V
Plataforma: GBA
Previsão: Dezembro/2006



Final Fantasy VI
Plataforma: GBA
Previsão: Dezembro/2006



Final Fantasy XII
Plataforma: PS2
Previsão: Outubro/2006



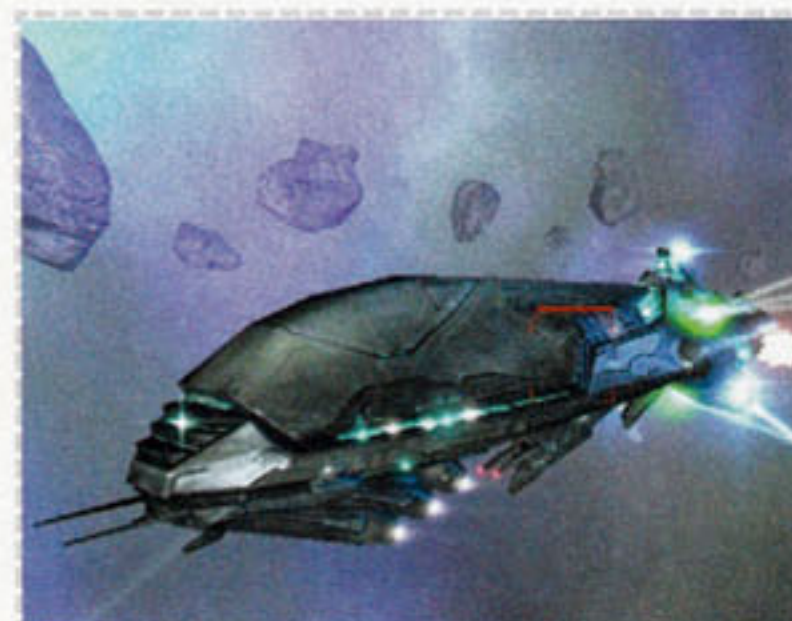
Flushed Away
Plataformas: PS2/GC/GBA/DS
Previsão: Novembro/2006



Forza Motorsport 2
Plataforma: X360
Previsão: Dezembro/2006



Frontlines: Fuel of War
Plataformas: PS3/X360/PC
Previsão: 2º semestre/2006



Genesis Rising: The Universal Crusade / Plataforma: PC
Previsão: Novembro/2006



Gitaroo Man Lives!
Plataforma: PSP
Previsão: Novembro/2006



Golden Axe
Plataformas: PS3/X360
Previsão: 2007



Grim Adventures of Billy & Mandy / Plataformas: PS2/PC/GBA
Previsão: 2º semestre/2006



GTR
Plataforma: X360
Previsão: Junho/2007



GTR 2
Plataforma: PC
Previsão: Agosto/2006



Halo 3
Plataforma: X360
Previsão: 2º semestre/2006



Hard Truck: Apocalypse
Plataforma: PC
Previsão: 2º semestre/2006



Heavenly Sword
Plataforma: PS3
Previsão: 2º semestre/2006



Heavy Rain
Plataformas: PS3/360/PSP
Previsão: 2º semestre/2006



Hellboy
Plataformas: PS3/X360/PSP
Previsão: 2007



Indiana Jones 2007
Plataformas: PS3/X360
Previsão: 2007



Lara Croft Tomb Raider: Legend
Plataformas: GC/DS/GBA
Previsão: 2º semestre/2006



Legend of Spyro A New Beginning / Plataformas: PS2/XB/GC/DS/GBA
Previsão: 2006



LEGO Star Wars II: Original Trilogy
Plataformas: PS2/PSP/XB/GC/PC/DS/GBA
Previsão: 2006



Lost Planet
Plataforma: X360
Previsão: 2007



Madden NFL 07
Plataformas: PS3/X360/Wii
Previsão: Novembro/2006



Mario vs. Donkey Kong 2
Plataforma: DS
Previsão: 2º semestre 2006



Marvel: Ultimate Alliance
Plataformas: PS3/PS2/XB/X360/Wii/PC/PSP/GBA
Previsão: 2006



Meet the Robinsons
Plataformas: PS2/Wii/DS/GBA
Previsão: 2007



Mega Man Battle Network 6: Cybeast Falzar / Plataformas: GBA
Previsão: Junho/2006



Mercenaries 2: World in Flames
Plataformas: PS3/X360
Previsão: 2º semestre/2006



Metal Slug Anthology
Plataformas: Wii/PSP
Previsão: 2º semestre/2006



Monster House
Plataformas: PS2/GC/DS/GBA
Previsão: Agosto/2006



One Piece Grand Adventure
Plataforma: PS2/GC
Previsão: 2º semestre/2006



Okami
Plataforma: PS2
Previsão: 2º semestre/2006



Open Season
Plataformas: PS3/PS2/X360/XB/GC/PC
Previsão: Setembro/2006



Precursors, The
Plataformas: X360/PC
Previsão: Setembro/2006



Rayman Raving Rabbids
Plataformas: PS2/X360/XB/Wii
Previsão: Dezembro/2006



Ridge Racer 7
Plataforma: PS3
Previsão: Novembro/2006



Sadness
Plataforma: Wii
Previsão: Dezembro/2007



Samurai Warriors 2
Plataforma: X360
Previsão: Novembro/2006



Shadow of Aten, The
Plataformas: X360/PC
Previsão: Dezembro/2007



Shadowrun
Plataforma: X360
Previsão: Não divulgada



Silent Hill Origins
Plataforma: PSP
Previsão: 2007



SOCOM Combined Assault
Plataforma: PS2
Previsão: Novembro/2006



Spore
Plataforma: PC
Previsão: Não divulgada



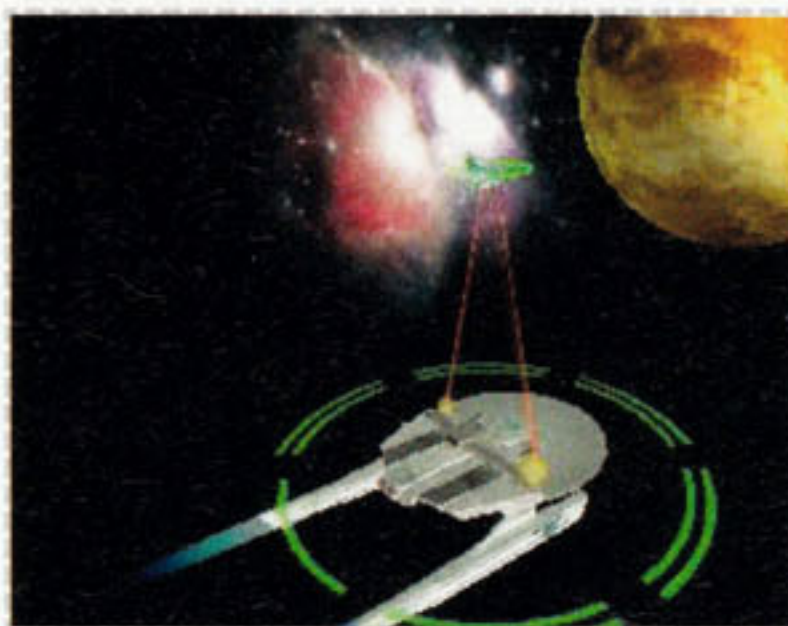
Star Fox DS
Plataforma: DS
Previsão: Agosto/2006



Star Trek Online
Plataforma: PC
Previsão: 2007



Star Trek: Legacy
Plataforma: X360/PC
Previsão: Setembro/2006



Star Trek: Tactical Assault
Plataformas: PSP/DS
Previsão: Outubro/2006



Street Fighter Alpha Anthology
Plataforma: PS2
Previsão: 2º semestre/2006



Superman Returns: The Videogame
Plataformas: PS2/X360/XB/PSP/DS/GBA
Previsão: Outubro/2006



Tenchu: Dark Secret
Plataforma: DS
Previsão: 2º semestre/2006



Trauma Center: Second Opinion
Plataforma: Wii
Previsão: Novembro/2006



Untold Legends Dark Kingdom
Plataforma: PS3
Previsão: Novembro/2006



Valkyrie Profile 2: Silmeria
Plataforma: PS2
Previsão: Setembro/2006



Virtua Tennis 3
Plataformas: PS3/X360
Previsão: 2007



Wall, The
Plataformas: PS3/PC
Previsão: 2008



WCP: Feat. Howard Lederer All In
Plataformas: PS2/X360/PSP
Previsão: 2º semestre/2006



Yoshi's Island 2
Plataforma: DS
Previsão: 2º semestre/2006



Zatchbell!: Mamodo Fury
Plataformas: PS2/GC
Previsão: 2º semestre/2006

Texto: Leandro Calçada
Fotos: Divulgação

Realidade Virtual

Como muitos outros aparelhos semelhantes, este visor para a cabeça simula, com o auxílio de duas telas LCD, um monitor de 105 polegadas. Compatível com PC, o acessório tem resolução máxima de 800 x 600 pixels e taxa de contraste de 200:1. Para garantir a máxima imersão, o kit inclui um fone de ouvido com cancelamento de ruídos externos. O Z800 trabalha com cenas em 2D ou com imagens estereofônicas tridimensionais, produzindo a sensação de profundidade que se vê com óculos

3D especiais. Um detalhe interessante sobre o visor é o fato de ele incluir sensores de movimento semelhantes aos do controle do PS3, permitindo que, com o software adequado, se olhe ao redor nos jogos em primeira pessoa com movimentos de cabeça. O acessório é alimentado pela porta USB do PC.

Produto: eMagin Z800

Fabricante: eMagin

Onde comprar:

www.3dvisor.com (EUA)

Preço: US\$ 549,00

Este visor 3D com sensor de movimento é só o começo. Veja os acessórios mais bizarros que a E3 2006 esconde em suas catacumbas

3D de verdade

Lembra dos óculos especiais para ver cinema 3D? Com os drivers adequados, este visor simula o efeito em qualquer jogo

Sensor de movimentos

Detecta giros de cabeça em qualquer direção. Num jogo de tiro, basta olhar e atirar

Tudo pela USB

Não há fonte de energia. Toda a eletricidade de que o visor precisa vem pela porta USB

Não perturbe

O fone de ouvido tem sistema de cancelamento de ruídos. Por maior que seja a algazarra, você só ouve o som do jogo



Refrigeração à água

Computadores são barulhentos. Se eles forem potentes, então, com aquele monte de coolers girando à toda, nem se fala. Para reduzir o barulho dos PCs mega-turbinados que a galera que joga adora, a CoolIT lançou o cooler Freezone. Com uma ventoinha de baixa velocidade e líquido refrigerante selado em sua tubulação, o



Freezone mantém até mesmo as CPUs mais insanas sob temperatura controlada, sem fazer barulho e sem o risco de o líquido vazar, uma vez que o acessório já vem montado. E o melhor: ao contrário do carro da família, com este cooler você não precisa ficar parando para checar o nível da água. Só o preço é que é de fritar a cuca.

Produto: CoolIT Freezone

Fabricante: CoolIT

Onde comprar:

www.coolitsystems.com
(EUA)

Preço: US\$ 399,99

Refrigerante geladinho

Um dos acessórios mais bizarros da E3. O CoolIT Chiller pode ser ligado no PC, Mac, Xbox 360 e até no PS2, e usa a energia da conexão para resfriar sua base de metal, impedindo que qualquer bebida em lata colocada nela se aqueça com o tempo. De acordo com o fabricante, o aparelho pode manter qualquer bebida em lata resfriado à temperatura de 7°C, o suficiente para refrescar até o gamer mais frenético.

Produto: CoolIT Chiller **Fabricante:** CoolIT

Onde comprar:

www.perpetualkid.com (EUA)

Preço: US\$ 29,95

Teclados bons de tiro

Dois modelos de teclados para quem é viciado em jogos de tiro. A versão Timberwolf, maior, diferencia-se de um teclado convencional por trazer uma área extra com as teclas mais usadas nos games dispostas de forma circular, para tornar a execução dos comandos tão rápida quanto possível. Já a versão **Warrior**, mais compacta, traz apenas a parte circular e é perfeita para quem



joga em LANs e não abre mão do próprio teclado. Ambos os modelos têm conexão USB e incluem teclas para controlar o áudio do PC.

Produto: Wolfking Timberwolf e Warrior

Fabricante: Wolfking

Onde comprar:

www.performance-pcs.com (EUA)

Preço: US\$ 49,45 (Timberwolf) e
US\$ 34,95 (Warrior)



Para jogar com o cérebro

Eu vi na E3 e confirmo: o treco existe mesmo. Trata-se da versão doméstica do sistema criado para uso em hospitais. O SMART BrainGames System ajuda crianças e adultos a melhorarem sua capacidade de concentração graças a uma dinâmica de jogo muito simples. Com o auxílio de eletrodos que vão presos à cabeça (calma, não é preciso raspar o cabelo para usar o brinquedo), o acessório monitora os níveis de concentração e de nervosismo do jogador e os usa para interferir com o andamento do game. Funciona assim: em uma simulação de corrida, por exemplo, se o jogador ficar muito nervoso, o carro passa a não virar direito. Já se ele não se concentrar, torna-se impossível obter a aceleração máxima do veículo. A

vibração do controle é usada para avisar se o nível mental está fora do esperado.

Produto: SMART BrainGames System

Fabricante: Smart BrainGames

Onde comprar:

www.smartbraingames.com (EUA)

Preço: US\$ 584 (versão para PS2)



Guitar Hero em dupla

Curtir um multiplayer em *Guitar Hero* só com uma guitarra não dá. Se você não aguenta mais ficar disputando par ou ímpar para ver quem joga com o Dual Shock, mas não está a fim de gastar quase US\$ 70 para comprar outro *Guitar Hero*, esta guitarra da TAC é a solução perfeita. O acessório não vem com nenhum game incluso, mas é 100% compatível com *Guitar Hero* e, pelo que pudemos ver na E3, não há nada que a impeça de ser compatível com *Guitar Hero II* também.

Produto: Shredder Guitar Controller

Fabricante: TAC

Onde comprar:

www.ibuyvalue.com (EUA)

Preço: US\$ 36,99





Dominando o mundo

A Lindóia que se cuide.
A Electronic Arts está comprando tudo



Bizarrice

Alguém aí sabe o
que quer dizer esse
capacete maluco?

A feira do absurdo

Tem de tudo no maior evento de games do planeta. Confira algumas das coisas mais doidas que encontramos por lá



Online o tempo todo

Esse sim é um cara
vidrado em tecnologia



Demoníaco

A gente viu! O cara estava
mesmo fazendo uma
pintura no chão da feira

PARECE BRINCADEIRA, MAS NÃO É

Na aberutria da E3, o presidente da ESA, Douglas Lowenstein, sempre presenteia os ouvintes com alguns dados curiosos sobre o mercado de games norte-americano. Veja algumas estatísticas deste ano:

- 69% dos chefes de família jogam videogame;
- A idade média do jogador é de 33 anos;
- 44% da população de gamers está na faixa etária entre 18 e 49 anos;
- 30% dos jogadores são mulheres de 18 anos ou mais. Apenas 23% deste grupo são garotos com 17 anos ou menos;
- 62% dos gamers são homens.

E para quem acha que quem joga não faz mais nada:

- 79% dos jogadores norte-americanos praticam pelo menos 20 horas de esportes por mês;
- 93% da população de gamers lê regularmente;
- 62% dos gamers frequentam museus ou vão a shows e ao cinema.



Douglas Lowenstein

O presidente da ESA fala todo ano na abertura da E3. O discurso é voltado às empresas que produzem games, não aos jornalistas



Sua diversão começa aqui!

**Compra - Venda
Troca - Financia
Para todos os consoles**

**Assistência Técnica
Orçamento sem compromisso**



**XBOX 360
Consulte-nos**



**PS2 Slim
Consulte-nos**



**Torcida Play Off Games
Nas compras acima de R\$50,00
ganhe um brinde exclusivo**



Play Off Games

R. São Sebastião, 56 lj 15 ao lado do Metrô Saúde

Fone: 5581-5592/5585-0566

convênio com estacionamento Av. Jabaquara, 1753.

Horário de funcionamento:

Segunda - Sexta : 9:00 às 20:00

Sábado: 9:00 às 19:30

NOVA GERAÇÃO

Confira a relação dos 145 jogos desta edição:

- AION (PC)
- Alan Wake (X360/PC)
- Amy of Two (PS3/X360)
- Arthur and the Minimoys (PS2/PSP/PC/GBA/DS)
- Assassins Creed (PS3)
- Avatar: The Last Airbender (PS2/XB/WII/GC/PC/PSP/DS/GBA)
- Barnyard (PS2/GC/PC/GBA)
- Baten Kaitos Origins (GC)
- Big Brain Academy (DS)
- Bionicle Heroes (PS2/GC/PC/DS/GBA)
- BioShock (X360/PC)
- Bounty Hounds (PSP)
- Brothers in Arms Hell's Highway (PS3)
- Caesar IV (PC)
- Cars (PS2/XB/GC/PC/PSP/DS/GBA)
- Castlevania: Portrait of Ruin (DS)
- Chibi Robo: Park Patrol (DS)
- Chicken Little: Ace in Action (PS2/WII/DS)
- Chromehounds (X360)
- CivCity: Rome (PC)
- Command & Conquer 3 Tiberium Wars (PC)
- Crackdown (X360)
- Cryostasis: Sleep of Reason (PC)
- Crysis (PC)
- Dave Mirra BMX Challenge (PSP)
- Dawn of Mana (PS2)
- Dead Rising (X360)
- Def Jam Fight For NY: Takeover (PSP)
- Destroy All Humans! 2 (PS2/XB)
- Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII (PS2)
- DK Bongo Blast (GC)
- Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 (WII)
- Duck Hunt (WII)
- Elebits (WII)
- Elveon (X360/PC)
- Eragon (PS2/XB/GC/PC/DS/GBA)
- Every Extend Extra (PSP)
- Excite Truck (WII)
- Eye of Judgment (PS3)
- Fatal Inertia (PS3)
- FEAR Extraction Point Expansion Pack (PC)
- Final Fantasy III (DS)
- Final Fantasy V (GBA)
- Final Fantasy VI (GBA)
- Final Fantasy XII (PS2)
- Final Fantasy XIII (PS3)
- Flushed Away (PS2/GC/GBA/DS)

- Formula One 06 (PS3)
- Forza Motorsport 2 (X360)
- Frontlines: Fuel of War (PS3/X360/PC)
- Gears of War (X360)
- Genesis Rising: The Universal Crusade (PC)
- Genji 2 (PS3)
- Ghost Rider (PS2/XB/PSP)
- Gitaroo Man Lives! (PSP)
- God of War 2 (PS2)
- Golden Axe (PS3/X360)
- Gran Turismo HD (PS3)
- Grim Adventures of Billy & Mandy, The (PS2/PC/GBA)
- Guitar Hero II (PS2)
- GTR (X360)
- GTR 2 (PC)
- Halo 3 (X360)
- Hard Truck: Apocalypse (PC)
- Haze (PS3/X360)
- Heavenly Sword (PS3)
- Heavy Rain (PS3/360/PSP)
- Hellboy (PS3/X360/PSP)
- Indiana Jones 2007 (PS3/X360)
- Lara Croft Tomb Raider: Legend (GC/DS/GBA)
- Legend of Spyro A New Beginning, The (PS2/XB/GC/DS/GBA)
- Legend of Zelda Twilight Princess, The (WII/GC)
- LEGO Star Wars II: The Original Trilogy (PS2/PSP/XB/GC/PC/DS/GBA)
- Lord of the Rings: Battle For Middle-Earth 2 (X360)
- Lost Planet (X360)
- Lumines 2 (PSP)
- Madden NFL 07 (PS3/X360/WII)
- Mario vs. Donkey Kong 2 (DS)
- Marvel: Ultimate Alliance (PS3/PS2/XB/X360/WII/PC/PSP/GBA)
- Mass Effect (X360)
- Meet the Robinsons (PS2/WII/DS/GBA)
- Mega Man Battle Network 6: Cybeast Falzar (GBA)
- Mercenaries 2: World in Flames (PS3/X360)
- Metal Gear Solid 4 (PS3)
- Metal Gear Solid: Portable Ops (PSP)
- Metal Slug Anthology (WII/PSP)
- Metroid Prime 3 Corruption (WII)
- Monster House (PS2/GC/DS/GBA)
- MotorStorm (PS2/XB)
- MotorStorm 2 (PS2/XB)
- MotorStorm 3 (PS2/XB)
- MotorStorm 4 (PS2/XB)
- MotorStorm 5 (PS2/XB)
- MotorStorm 6 (PS2/XB)
- MotorStorm 7 (PS2/XB)
- MotorStorm 8 (PS2/XB)
- MotorStorm 9 (PS2/XB)
- MotorStorm 10 (PS2/XB)
- MotorStorm 11 (PS2/XB)
- MotorStorm 12 (PS2/XB)
- MotorStorm 13 (PS2/XB)
- MotorStorm 14 (PS2/XB)
- MotorStorm 15 (PS2/XB)
- MotorStorm 16 (PS2/XB)
- MotorStorm 17 (PS2/XB)
- MotorStorm 18 (PS2/XB)
- MotorStorm 19 (PS2/XB)
- MotorStorm 20 (PS2/XB)
- MotorStorm 21 (PS2/XB)
- MotorStorm 22 (PS2/XB)
- MotorStorm 23 (PS2/XB)
- MotorStorm 24 (PS2/XB)
- MotorStorm 25 (PS2/XB)
- MotorStorm 26 (PS2/XB)
- MotorStorm 27 (PS2/XB)
- MotorStorm 28 (PS2/XB)
- MotorStorm 29 (PS2/XB)
- MotorStorm 30 (PS2/XB)
- MotorStorm 31 (PS2/XB)
- MotorStorm 32 (PS2/XB)
- MotorStorm 33 (PS2/XB)
- MotorStorm 34 (PS2/XB)
- MotorStorm 35 (PS2/XB)
- MotorStorm 36 (PS2/XB)
- MotorStorm 37 (PS2/XB)
- MotorStorm 38 (PS2/XB)
- MotorStorm 39 (PS2/XB)
- MotorStorm 40 (PS2/XB)
- MotorStorm 41 (PS2/XB)
- MotorStorm 42 (PS2/XB)
- MotorStorm 43 (PS2/XB)
- MotorStorm 44 (PS2/XB)
- MotorStorm 45 (PS2/XB)
- MotorStorm 46 (PS2/XB)
- MotorStorm 47 (PS2/XB)
- MotorStorm 48 (PS2/XB)
- MotorStorm 49 (PS2/XB)
- MotorStorm 50 (PS2/XB)
- MotorStorm 51 (PS2/XB)
- MotorStorm 52 (PS2/XB)
- MotorStorm 53 (PS2/XB)
- MotorStorm 54 (PS2/XB)
- MotorStorm 55 (PS2/XB)
- MotorStorm 56 (PS2/XB)
- MotorStorm 57 (PS2/XB)
- MotorStorm 58 (PS2/XB)
- MotorStorm 59 (PS2/XB)
- MotorStorm 60 (PS2/XB)
- MotorStorm 61 (PS2/XB)
- MotorStorm 62 (PS2/XB)
- MotorStorm 63 (PS2/XB)
- MotorStorm 64 (PS2/XB)
- MotorStorm 65 (PS2/XB)
- MotorStorm 66 (PS2/XB)
- MotorStorm 67 (PS2/XB)
- MotorStorm 68 (PS2/XB)
- MotorStorm 69 (PS2/XB)
- MotorStorm 70 (PS2/XB)
- MotorStorm 71 (PS2/XB)
- MotorStorm 72 (PS2/XB)
- MotorStorm 73 (PS2/XB)
- MotorStorm 74 (PS2/XB)
- MotorStorm 75 (PS2/XB)
- MotorStorm 76 (PS2/XB)
- MotorStorm 77 (PS2/XB)
- MotorStorm 78 (PS2/XB)
- MotorStorm 79 (PS2/XB)
- MotorStorm 80 (PS2/XB)
- MotorStorm 81 (PS2/XB)
- MotorStorm 82 (PS2/XB)
- MotorStorm 83 (PS2/XB)
- MotorStorm 84 (PS2/XB)
- MotorStorm 85 (PS2/XB)
- MotorStorm 86 (PS2/XB)
- MotorStorm 87 (PS2/XB)
- MotorStorm 88 (PS2/XB)
- MotorStorm 89 (PS2/XB)
- MotorStorm 90 (PS2/XB)
- MotorStorm 91 (PS2/XB)
- MotorStorm 92 (PS2/XB)
- MotorStorm 93 (PS2/XB)
- MotorStorm 94 (PS2/XB)
- MotorStorm 95 (PS2/XB)
- MotorStorm 96 (PS2/XB)
- MotorStorm 97 (PS2/XB)
- MotorStorm 98 (PS2/XB)
- MotorStorm 99 (PS2/XB)
- MotorStorm 100 (PS2/XB)
- MotorStorm 101 (PS2/XB)
- MotorStorm 102 (PS2/XB)
- MotorStorm 103 (PS2/XB)
- MotorStorm 104 (PS2/XB)
- MotorStorm 105 (PS2/XB)
- MotorStorm 106 (PS2/XB)
- MotorStorm 107 (PS2/XB)
- MotorStorm 108 (PS2/XB)
- MotorStorm 109 (PS2/XB)
- MotorStorm 110 (PS2/XB)
- MotorStorm 111 (PS2/XB)
- MotorStorm 112 (PS2/XB)
- MotorStorm 113 (PS2/XB)
- MotorStorm 114 (PS2/XB)
- MotorStorm 115 (PS2/XB)
- MotorStorm 116 (PS2/XB)
- MotorStorm 117 (PS2/XB)
- MotorStorm 118 (PS2/XB)
- MotorStorm 119 (PS2/XB)
- MotorStorm 120 (PS2/XB)
- MotorStorm 121 (PS2/XB)
- MotorStorm 122 (PS2/XB)
- MotorStorm 123 (PS2/XB)
- MotorStorm 124 (PS2/XB)
- MotorStorm 125 (PS2/XB)
- MotorStorm 126 (PS2/XB)
- MotorStorm 127 (PS2/XB)
- MotorStorm 128 (PS2/XB)
- MotorStorm 129 (PS2/XB)
- MotorStorm 130 (PS2/XB)
- MotorStorm 131 (PS2/XB)
- MotorStorm 132 (PS2/XB)
- MotorStorm 133 (PS2/XB)
- MotorStorm 134 (PS2/XB)
- MotorStorm 135 (PS2/XB)
- MotorStorm 136 (PS2/XB)
- MotorStorm 137 (PS2/XB)
- MotorStorm 138 (PS2/XB)
- MotorStorm 139 (PS2/XB)
- MotorStorm 140 (PS2/XB)
- MotorStorm 141 (PS2/XB)
- MotorStorm 142 (PS2/XB)
- MotorStorm 143 (PS2/XB)
- MotorStorm 144 (PS2/XB)
- MotorStorm 145 (PS2/XB)

- Rayman Raving Rabbids (PS2/X360/XB/WII)
- Red Steel (WII)
- Resistance: Fall of Man (PS3)
- Ridge Racer 7 (PS3)
- Sadness (WII)
- Samurai Warriors 2 (X360)
- Shadow of Aten, The (X360/PC)
- Shadowrun (X360)
- Sonic Rivals (PSP)
- Saint's Row (X360)
- Scarface the World is Yours (PS2/XB/PC)
- Silent Hill Origins (PSP)
- SOCOM: U.S. Navy SEALs Combined Assault (PS2)
- Sonic the Hedgehog (PS3/X360)
- Splinter Cell Double Agent (PS3/X360/PC)
- Spore (PC)
- Sonic Wild Fire (WII)
- Stage Debut (GC)
- Star Fox DS (DS)
- Star Trek Online (PC)
- Star Trek: Tactical Assault (PSP/DS)
- Stranglehold (PS3/X360/PC)
- Street Fighter Alpha Anthology (PS2)
- Super Mario Galaxy (WII)
- Super Monkey Ball: Banana Blitz (WII)
- Super Paper Mario (GC)
- Super smash Bros. Brawl (WII)
- Superman Returns: The Videogame (PS2/X360/XB/PSP/DS/GBA)
- Tekken: Dark Resurrection (PSP)
- Tenchu: Dark Secret (DS)
- Test Drive Unlimited (PS2/X360/PC/PSP)
- Tony Hawk's Downhill Jam (WII)
- Tony Hawk's Project 8 (PS3/X360/PS2/XB/PS2/PSP)
- Trauma Center: Second Opinion (WII)
- Untold Legends Dark Kingdom (PS3)
- Valkyrie Profile 2: Silmeria (PS2)
- Virtua Tennis 3 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 4 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 5 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 6 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 7 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 8 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 9 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 10 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 11 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 12 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 13 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 14 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 15 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 16 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 17 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 18 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 19 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 20 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 21 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 22 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 23 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 24 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 25 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 26 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 27 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 28 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 29 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 30 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 31 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 32 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 33 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 34 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 35 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 36 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 37 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 38 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 39 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 40 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 41 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 42 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 43 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 44 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 45 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 46 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 47 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 48 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 49 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 50 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 51 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 52 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 53 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 54 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 55 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 56 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 57 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 58 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 59 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 60 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 61 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 62 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 63 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 64 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 65 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 66 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 67 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 68 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 69 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 70 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 71 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 72 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 73 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 74 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 75 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 76 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 77 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 78 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 79 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 80 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 81 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 82 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 83 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 84 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 85 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 86 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 87 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 88 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 89 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 90 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 91 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 92 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 93 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 94 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 95 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 96 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 97 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 98 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 99 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 100 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 101 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 102 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 103 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 104 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 105 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 106 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 107 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 108 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 109 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 110 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 111 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 112 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 113 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 114 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 115 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 116 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 117 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 118 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 119 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 120 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 121 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 122 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 123 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 124 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 125 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 126 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 127 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 128 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 129 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 130 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 131 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 132 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 133 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 134 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 135 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 136 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 137 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 138 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 139 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 140 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 141 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 142 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 143 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 144 (PS3/X360)
- Virtua Tennis 145 (PS3/X360)

RETRO AVENGERS

Nosso trabalho é gratuito, se você comprou
essa revista digital, denuncie!





RETRO AVENGERS WELLHO



EM PROL DA CULTURA GAMER!

A RETRO AVENGERS É UMA EQUIPE EMPENHADA EM RECUPERAR E MANTER A MEMÓRIA EDITORIAL DO UNIVERSO GAMER, POR MEIO DA DISPONIBILIZAÇÃO DIGITAL DE REVISTAS ANTIGAS.

A PRESERVAÇÃO DO ACERVO SE FAZ ATRAVÉS DE UM PROCESSO MINUCIOSO DE DIGITALIZAÇÃO E RESTAURAÇÃO DOS EXEMPLARES, POR ISSO ELAS CHEGAM AO NOSSO PÚBLICO COM QUALIDADE IMPECÁVEL.

É UM TRABALHO GRATUITO E DISPONIBILIZADO NA INTERNET, SEM ÔNUS AO LEITOR. POR ISSO, QUALQUER VALOR COBRADO PELAS REVISTAS NÃO DEVE SER ACEITO - DENUNCIE !

PARA MANTER ESTE TRABALHO EM PLENA ATIVIDADE CONTAMOS TAMBÉM COM AS DOAÇÕES PROPORCIONADAS PELOS ILUSTRES LEITORES. CONTAMOS COM VOCÊS !

Digitalizado por: **evil_arthas**

Editado por: **evil_arthas**

Revista: **evil_arthas**

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

