

| PC | X360 | NDS | PSP | PS3 | PS2 | ARCADE | MOBILE

# GAME **one!**

A NÚMERO 26 EM DIVERSÃO!

26



## {Previews}}

- Harry Potter e o Enigma do Príncipe
- Fight Night Round IV
- Ninja Gaiden Sigma II
- G.I Joe
- Army of Two The 40TH Day
- Section 8
- Terminator Salvation

## {Reviews}}

- Kill Zone II
- Gran Theft Auto IV

**170**  
JOGOS  
NO CD!!!

SELECIONAMOS  
O QUE TEM  
DE MELHOR

{Review}}

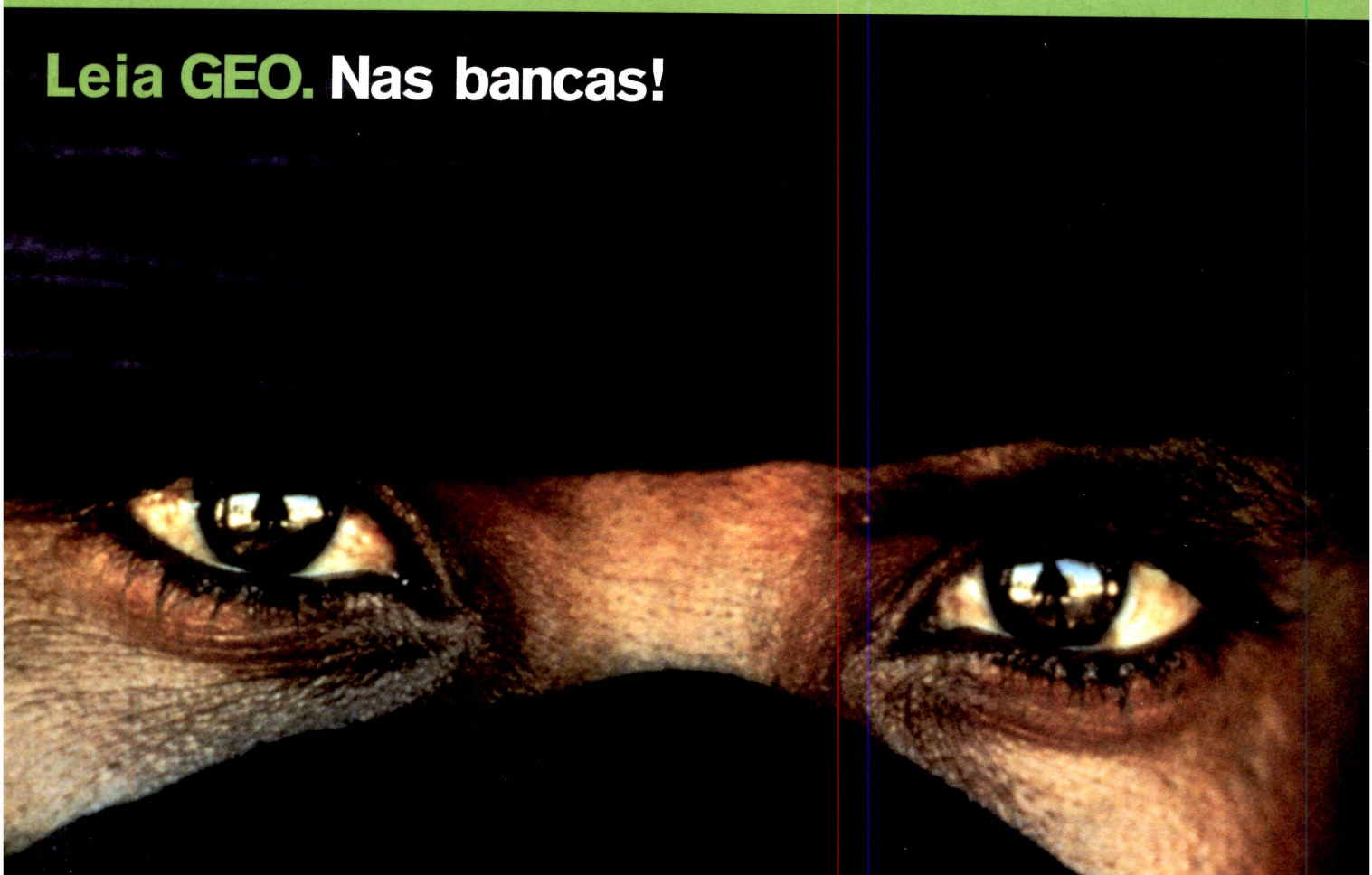
# RESIDENTES

AGORA CINCO VEZES MAIS ATERRORIZANTE!



# Veja o mundo com outros olhos

Leia GEO. Nas bancas!

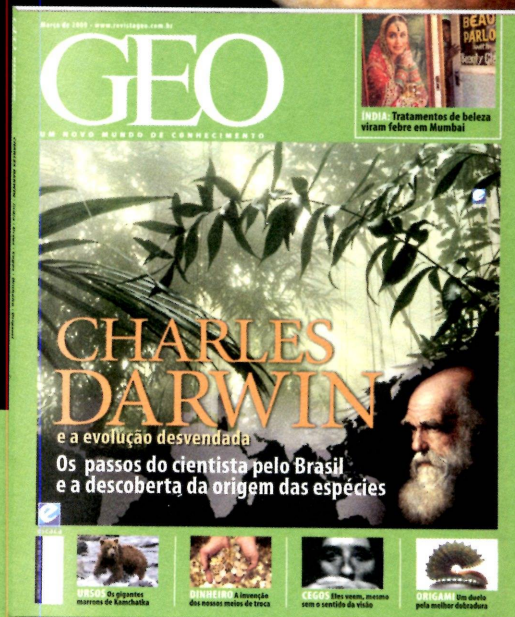


UM NOVO MUNDO DE CONHECIMENTO



Confira também: edições anteriores, coleções e mais de 3.500 outros produtos pelo [www.escala.com.br](http://www.escala.com.br) ou (11) 3855 1000.

Publicada em 20 países: Alemanha • Áustria • Bulgária • Croácia • Eslováquia • Espanha • Estônia • Finlândia • França • Grécia • Hungria • Índia • Itália • Letônia • Lituânia • República Tcheca • Romênia • Rússia • Suíça • Turquia



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



**Diretor:** Fausto Kataoka **Editor Chefe:** Fábio Kataoka (editor@mwg.com.br) **Editor:** Robson Oliveira (robsonjgo26@terra.com.br) **Coordenador de Produção:** Carlos E. Kataoka **Diagramação:** Marcelo Almeida **Redação/Texto:** Claudia Rocha **Assistente de Conteúdo:** Ismael Leal **Revisão:** M. Zenólia C. Torres **Administrativo:** Agnaldo F. Torres **Atendimento:** Cinthia M. Pincelli **Redação:** Rua Pe. Agostinho Poncet, 135, Cep 02408-040, Mandaqui, São Paulo-SP, Brasil.

Número 26, ISSN 1678-2623



www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551, Casa Verde, CEP 02518-000, São Paulo (SP), Brasil Tel.: +55 (11) 3855-2100 Fax: +55 (11) 3951-7313 Caixa Postal: 16.381, CEP 02599-970, São Paulo, SP, Brasil

**EDITORIAL - Diretor:** Sandro Aloísio **Pré-impressão:** Cintia Karina dos Reis **Produção:** Fernanda de Macedo Alves Guedes e Rosana Ascensão **Revisão:** Mariana Gois

**PUBLICIDADE** publicidade@escala.com.br - Paulo Sérgio de Moraes, Jussara Santos de Sousa e Adriana Siqueira Leal (tráfego) Fax: +55 (11) 3855-213

**COMUNICAÇÃO:** Patricia Filgueira **Assessora de imprensa:** Júlia Furquim

**VENDAS DE REVISTAS E LIVROS**  
Tel: +55 (11) 3855-1000 sacweb@escala.com.br

**ATACADO - REVISTAS E LIVROS**  
Tel: +55 (11) 4446-7060 atacado@escala.com.br

**CENTRAL DE ATENDIMENTO**  
Tel.: +55 (11) 3855-1000 Fax: +55 (11) 3857-9643 atendimento@escala.com.br

Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907, Tel.: +55 (21) 2195-3200. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornalista ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

**Disk Banca:** Sr. jornalista, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filial à



**IMPRESSÃO E ACABAMENTO**  
Oceano Indústria Gráfica Ltda.

**Nós temos uma ótima impressão do futuro**

# Game do mês!



## SUMÁRIO

GameNews	04
No Forno	05
PV - Harry Potter E o Enigma do Príncipe	06
PV - Fight Night Round IV	08
PV - Ninja Gaiden Sigma II	10
PV - G.I Joe	12
PV - Army of Two The 40TH Day	14
PV - Section 8	16
PV - Terminator Salvation	18
RV - Kill Zone II	20
RV - Gran Theft Auto IV	24
RV - Resident Evil V	28
Rokoloco	32
GameDicas	33

## <{ RAPIDINHAS }>

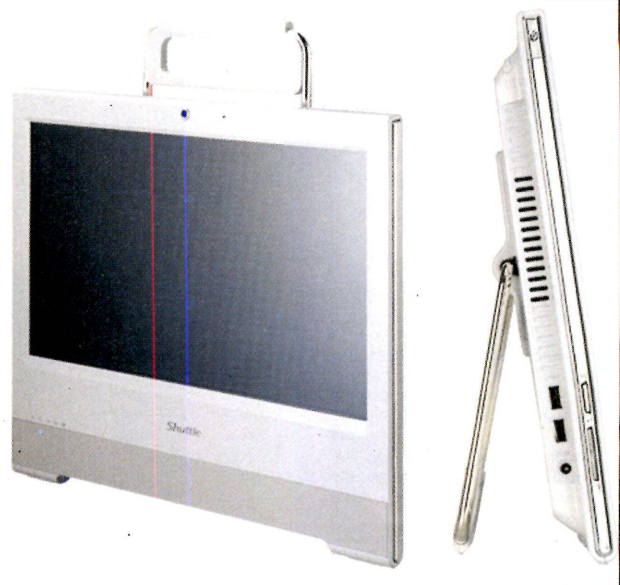
▶ A Motorola apresentou seu novo modelo de celular. O Evoke QA4 está sendo considerado pela empresa como um aparelho com "inclinações sociais" por ter sido criado especialmente para facilitar a troca de mensagens entre as pessoas. O aparelho acessa redes CDMA e EVDO Rev A e integração com sites como o Youtube e MySpace. Além disso, possui câmera de 2 megapixels e acelerômetro, assim você pode virá-lo para acessar o teclado QWERTY na tela.

▶ O design é moderno e de bom gosto, mas não é só isso que chama a atenção nos novos roteadores da Ericsson: o 3G W30 Data Router e o W35 Data and Voice Router. Com eles é possível acessar redes HSPA, UMTS e GSM e ainda compartilhar a conexão através de uma rede Wi-Fi ou Ethernet que pode servir para o compartilhamento com uma impressora USB. Com se isso não fosse o suficiente, eles também têm suporte a chamada de voz e fax. Os roteadores já foram aprovados pelo FCC nos Estados Unidos, mas não têm previsão de chegada no Brasil.

▶ O Zeebo, novo console da Tec Toy, chegará ao mercado brasileiro a partir de abril. O console promete ser revolucionário por não apresentar a chamada "mídia física", que é o CD ou cartucho, ele apresenta seus games exclusivamente através de download via 3G da operadora Claro. Destinado à classe média dos países emergentes de continentes como América Latina e Ásia, o videogame vai custar R\$ 599.

▶ Muito aguardado, o Skype para iPhone foi finalmente lançado. Agora, você já pode baixa-lo em seu aparelho e sair falando sem parar com seus amigos. Em primeiro momento, você não vai poder fazer chamadas em VoIP com o plano de dados da sua operadora, porém as funções de chat de texto poderão ser via 3G ou EDGE. O Skype ainda não pode fazer chamadas em grupo, o que deve ser possível daqui a algum tempo.

## COMPUTADOR ULTRA FINO



*que pode ser  
carregado como pasta*

No maior estilo futurístico, vai ser lançado o computador all-in-one chamado de Shuttle X50. Com um design ultra fino, 3.5 cm de espessura, ele chama a atenção por ser parecido com uma pasta daquelas que os executivos carregam (possui alça e tudo). A máquina pode ser usada na parede e também na mesa, com o suporte VESA. Os atrativos do computador são muitos: tela touchscreen de 15.6" com resolução de 1366 x 768 pixels x50, 1 GB de memória RAM, processador Intel de 1.6 GHz e HD de 160 GB. Além disso, ele traz uma webcam de 1.3 megapixels, cinco portas USB, leitor de cartão 4 em 1 entre outros. O Shuttle X50 deve custar aproximadamente US\$ 500 lá fora.

# NO FORNO!

SAIBA QUAIS OS JOGOS QUE JÁ ESTÃO DISPONÍVEIS NO MERCADO OU ESTÃO EM DESENVOLVIMENTO

## LISTA DE JOGOS

GAMES	PLATAFORMAS	DATA DE LANÇAMENTO
ArmA 2: Armed Assault	PC, PS3 e X360	2009
Final Fantasy Crystal Chronicles	Wii e DS	05/2009
Coraline	DS, PS3, PS2, Wii, PSP e X360	2009
GTA 4	PS3	02/12/2008
Stormise	X360, PS3 e PC	17/03/2009
Dirt 2	X360, PS3, PSP, DS, PC e Wii	2009
Empire: Total War	PC	02/2009
Halo 3: Recon	X360	2009
Tom Clancy's End War	PSP e DS	N/D
Tekken 6	PS3 e X60	2009
Yakusa 3	PS3	2009

# RESIDENT EVIL 5

DISPONÍVEL

# A emoção de dirigir todos os carros do mundo

Só a **CAR AND DRIVER** conta com acesso irrestrito a uma rede mundial de informações, além, é claro, de todas as novidades aqui do Brasil.




**NAS BANCAS**

pelo [www.escala.com.br](http://www.escala.com.br) ou (11) 3855-1000



**CAR AND DRIVER. A revista de automóveis mais vendida do mundo.**

 Cláudia Rocha

## O sexto game da série coloca o amado bruxo mais perto da batalha final contra seu inimigo Voldemort



► O jogo estava previsto para ser lançado em novembro do ano passado, porém, com a greve de roteiristas que ocorreu em 2007, os estúdios da Warner Bros resolveram adiar o filme "Harry Potter e o Enigma do Príncipe". O game, para aproveitar a publicidade do filme, também foi adiado e sairá junto com o filme, provavelmente em julho deste ano. Apesar de os fãs terem ficado um pouco decepcionados com a alteração de datas, o lado bom da mudança foi que a produtora EA Bright Light pôde trabalhar ainda mais no título, aperfeiçoando as novidades criadas. A sexta adaptação da história de J.K. Rowling tem a mecânica bem parecida com o último da série, trazendo um

ambiente aberto para exploração ao maior estilo "GTA". O enredo, não podendo ser diferente, é baseado nos eventos do livro, onde você pode encarar diversas aventuras na pele do bruxinho mais famoso do mundo. Já no sexto ano do colégio, Harry continua com sua mania de estar sempre desvendando os segredos de Hogwarts; enquanto isso, o terrível vilão Voldemort se aproxima cada vez mais dos magos e trouxas do bem, levando o rumo da história ao confronto final entre as forças, bem contra mal. Algumas novidades estarão presentes nesta edição, os duelos ganharão mais importância e elementos que estavam esquecidos na série voltam à ativa.



Nos combates, os fãs podem contar com os famosos personagens da obra como Hermione, Roni, Snape, Dumbledore, Weasley e Valdemort. Você pode também utilizar conhecidos golpes como, por exemplo, o Levicorpus, que vira o adversário de cabeça pra baixo, ou o Protego, que serve para rebater magias. O Quadribol é um caso à parte nessa edição. Fora dos videogames desde 2002, na segunda versão do game, ele aparentemente irá fazer sucesso com uma proposta bem divertida. O esporte está totalmente modificado com novos modos de partida, agora, você deve guiar Harry em uma corrida passando através de vários arcos para conseguir atingir o pomo de ouro.

Outro ponto para se destacar é a inclusão de minigames de alquimia, em que o objetivo é a criação de novos feitiços para os mais variados propósitos.

Estando disponível para o Nintendo Wii, o título promete investir alto na interatividade, palavra-chave do console. A partir da gesticulação com os controles, o jogador deve imitar os movimentos do bruxinho para realizar seus feitiços, preparar suas poções, entre outras atividades. A versão para PlayStation 3 irá aproveitar o recurso do acelerômetro do controle SIXAXIS e os jogadores do Xbox 360, infelizmente, têm que se contentar com os manetes analógicos.

# HARRY POTTER

## E O ENIGMA DO PRÍNCIPE



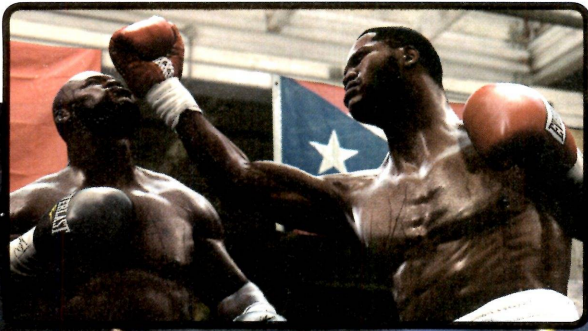
 Cláudia Rocha

# FIGHT NIGHT ROUND IV

▶ A crise financeira afetou bastante o setor de Games nos Estados Unidos. Um exemplo disso está acontecendo na produção da quarta edição de "Fight Night Round", a gigante EA (Electronic Arts) teve que fechar seu estúdio em Chicago e passar a desenvolver o game em sua sede em Vancouver. Kudo Tsunoda, o cabeça da série, abandonou o projeto e está trabalhando na Microsoft.

Assim como visto em "Fight Night Round 3", o realismo continua sendo um dos principais atrativos. Para aprimorar ainda mais esse quesito, foi desenvolvido um sistema que controla os músculos dos lutadores, assim, em tempo real, a musculatura é contraída e relaxada várias vezes permitindo que os personagens percam aquele aspecto artificial.


**O game promete trazer uma experiência de jogo bem orgânica e condizente com o esporte real**



Além do aspecto visual, o realismo se reflete também durante a luta, como quando seu pugilista, ao invés de sofrer um golpe certo, leva apenas um soco de raspão e mesmo assim fica com o rosto vermelho e inchado. Para os fãs do esporte, grandes nomes do boxe estarão presentes no game, como Muhammad Ali, Mike Tyson, George Foreman, Sugar Ray Leonard, Joe Frazier e Lennox Lewis. O jogo terá uma mecânica que privilegia a estratégia dentro da luta. Para conseguir o tão sonhado nocaute, não será necessário espancar o oponente, basta que você dê um golpe forte e certo. A diversão ficará muito mais completa com a maneira "livre" que os golpes são desferidos, é possível atingir seu adversário em qualquer parte do corpo. Por consequência disso, a defesa não é feita com aquelas velhas divisões do computador, só existem coman-

dos de defesa alta ou baixa e o computador calcula o ponto de bloqueio levando em conta o posicionamento e o tempo de reação do jogador. Algumas novidades deixaram os combates ainda mais complexos. O sistema de recuperação de nocautes é uma delas, onde você tem que apostar em recuperar energia, ganhar mais fôlego e minimizar os ferimentos. O sistema de pontuação está mais exigente. Para conseguir uma vitória é necessário conhecimento aliado à técnica. Os golpes limpos, se forem precisos, valem muito mais que simples socos fortes. Sua pontuação poderá se transformar em bônus como tratamento especial nos intervalos ou ainda a melhoria de seus atributos. "Fight Night Round 4" anuncia trazer uma experiência de jogo bem orgânica e muito mais condizente com o esporte real.



 Claudia Rocha

▶ Em 2004, a Tecmo trouxe ao Xbox original um game que fez sucesso quando lançado nos consoles de 8 bits da Nintendo, o "Ninja Gaiden". O clássico, alguns anos depois, foi levado ao PlayStation 3 e, agora em 2009, terá sua segunda versão para o console da Sony, já que já está disponível para o Xbox 360. Ao contrário do que era esperado, "Ninja Gaiden II" não será simplesmente uma adaptação para o PlayStation 3, e sim uma edição aprimorada e com adições de novos elementos, assim o game ganhou o título de "Ninja Gaiden Sigma II".

A narrativa gira em torno da luta de dois grupos: os Dragons, seres violentos filhos da mãe-terra e os Archfiends, que

são nascidos do ódio e desejam dominar a terra. Quando a batalha entre eles termina, os Dragons saem vencedores levando, assim, os Archfiends para as profundezas da Terra. Muitos anos após essa luta mitológica, os descendentes modernos dos Dragons, que pertencem a Drangon Lineage (Linhagem do Dragão) continuam com a missão de banir da Terra de uma vez por todas a espécie dos Archfiends, que se fazem presentes na forma de Hayabusa Nija Cla (Clã Ninja Hayabusa). Além de tudo isso, surge uma terceira espécie que tem por objetivo ressuscitar os Archfiends das profundezas, dando mais trabalho aos membros da Dragon Lineage.

# NINJA GAIDEN SIGMA II

**Deixando de ser exclusivo para Xbox 360,  
o game não se trata de uma simples adaptação  
trazendo elementos novos**




As novidades ficam por conta da mudança de cenários, heróis e inimigos e também alguns desdobramentos inesperados no enredo. Dentre a turma de personagens que você poderá controlar, o conhecido Ryu irá ganhar poderes e armas inéditos, a musa Ayane - será jogável desta vez - terá duas espadas curtas e Momiji terá em mãos uma espécie de lança.

Solucionados, os principais problemas da antiga versão desapareceram como, por exemplo, a câmera que ganhou um melhor posicionamento e

o nível de dificuldade que está mais balanceado entre as fases. Além disso, novos modos de jogo foram incluídos tendo o enfoque, principalmente, no cooperativo online. Com quatro níveis de dificuldade, são aproximadamente 30 desafios que permitem ao jogador que faça um upload da pontuação que é enviado a um ranking global. Para as magias especiais e outras tarefas que representam pontuação no jogo, será possível utilizar o sensor de movimento Sixaxis do console.



 Cláudia Rocha

O sucesso da série de quadrinhos e desenhos animados “Comandos em ação” está de volta.

# G.I. JOE

## RISE OF THE COBRA



► “Comandos em ação” é uma série de quadrinhos e desenhos animados que foi muito famosa, principalmente, na década de 80. O sucesso deu-se não só por causa da série, em si, mas também pela linha de brinquedos da Marvel, produzida com os personagens. A série, originalmente, chama-se “G.I. Joe” e terá um filme lançado ainda neste ano. No mês de agosto, “G.I. Joe: Rise of the Cobra” chegará às telonas e o game tem a mesma previsão de

chegada ao mercado. O enredo do filme é baseado na aventura do General Hawk que tenta deter os avanços da organização Cobra fundada por Destro, um perigoso comerciante do setor de armas. A direção do longa é de Stephen Sommers e nomes como Dennis Quaid, Channing Tatum, Sienna Miller e Marlon Wayans estão no elenco. O game se trata de uma aventura em terceira pessoa que possui um modo cooperativo para duas pessoas.






Em cenários como Washington, Paris, Pólo Norte e deserto do Sahara, o desenrolar dos fatos será parecido com o do filme tendo a mesma cenografia, trilha sonora e design dos personagens. O objetivo dos produtores não é inovar ou trazer uma jogabilidade muito complexa, na verdade, o que eles pretendem com a criação do jogo é recriar a atmosfera das primeiras edições da série, lançadas para Nintendo 8 bits. Para isso, os personagens clássicos não podem ficar de fora, estão presentes: Duke, Scarlett, Snake Eyes, Heavy Duty, Cover Girl, Breaker e Ripcord.

Serão cerca de 20 missões nas quais você pode escolher o tipo de personagem, divididos

em classes, que for melhor para cada tipo de combate. As classes são: Commando, especializados em luta corpo a corpo; Heavy, para combates a longa distância e Combat, de que fazem parte soldados que atuam bem em ambos os combates. Os veículos, ótimos acessórios em qualquer gênero de jogo, farão parte da experiência de "Rise of the Cobra", são 12 modelos que você poderá controlar. Apesar da aparente simplicidade, os gamers mais experientes não serão excluídos. O jogo reserva movimentos especiais, armas diferenciadas, seleção de alvo manual, troca de personagens durante os níveis e mais.

 Claudia Rocha

# ARMY OF TWO

## THE 40TH DAY

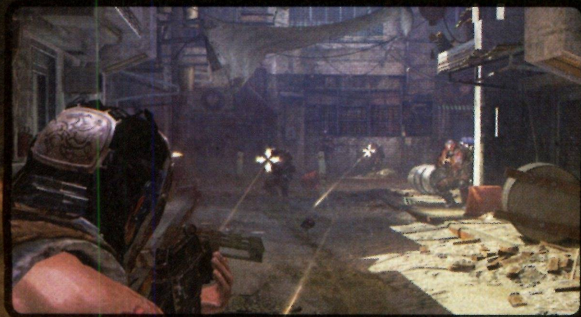
**A abordagem cooperativa é o enfoque do game que traz de volta a dupla Salem e Rios**


▶ "Army of Two" parecia ser marcante no início, porém bastou que ele fosse lançado para que percebessemos que ele não passava de um título mediano e sem grandes atributos. Apesar disso, o jogo teve uma ótima vendagem, o que já foi o suficiente para que a Electronic Arts, no estúdio de Montreal, começasse a produzir uma continuação, Army of Two: the 40th Day.

A grande diferença desta extensão do game é que ele tem quase que totalmente seu enfoque direcionado à abor-

dagem cooperativa. As táticas cooperativas- agora mais orgânicas- estarão em maior quantidade no jogo e recebem modificações conforme o jogador avança no cenário.

Diferente da versão anterior que fazia o jogador passar por diversos lugares mundo a fora, "The 40th Day" tem seu enredo em um lugar fixo, Xangai. Além da modificação feita em relação ao cenário, foi mudada também a estrutura, a narrativa se tornou mais linear, com o estilo de uma produção hollywoodiana.





Os personagens do primeiro jogo, Salem e Rios, estarão presente e serão protagonistas nesta edição, os eventos ocorrem algum tempo após os do primeiro título quando os personagens fundam uma corporação militar chamada TranWorld Operations, TWO.


A dupla ficou presa em Xangai- que aparece como um cenário de destruição- devido uma série de eventos misteriosos como colisões de aviões, desmoronamento de prédios e outros fatos estranhos, os quais Salem e Rios devem investigar ao longo do game.

Se você for jogar o modo para uma pessoa, irá perceber que a Inteligência Artificial do game foi bastante aprimorada, o seu parceiro- controlado pela

máquina- se comporta como um ser humano jogando. Por falar em sistema de parceria, é importante destacar que seu companheiro é muito importante na história, não servindo apenas de apoio em tiroteios ou para te auxiliar em caminhos de difícil acesso com é de costume.

O sistema de cobertura é mais um dos quesitos que apresentam melhorias. Agora, ele é automático e acionado quando um herói estiver abaixado próximo a paredes ou outras superfícies planas. Foi adicionado ainda um movimento que posiciona uma câmera sobre as costas do personagem no padrão "Gears of War". Como novidade, um GPS estará disponível para localizar inimigos, veículos e etc.



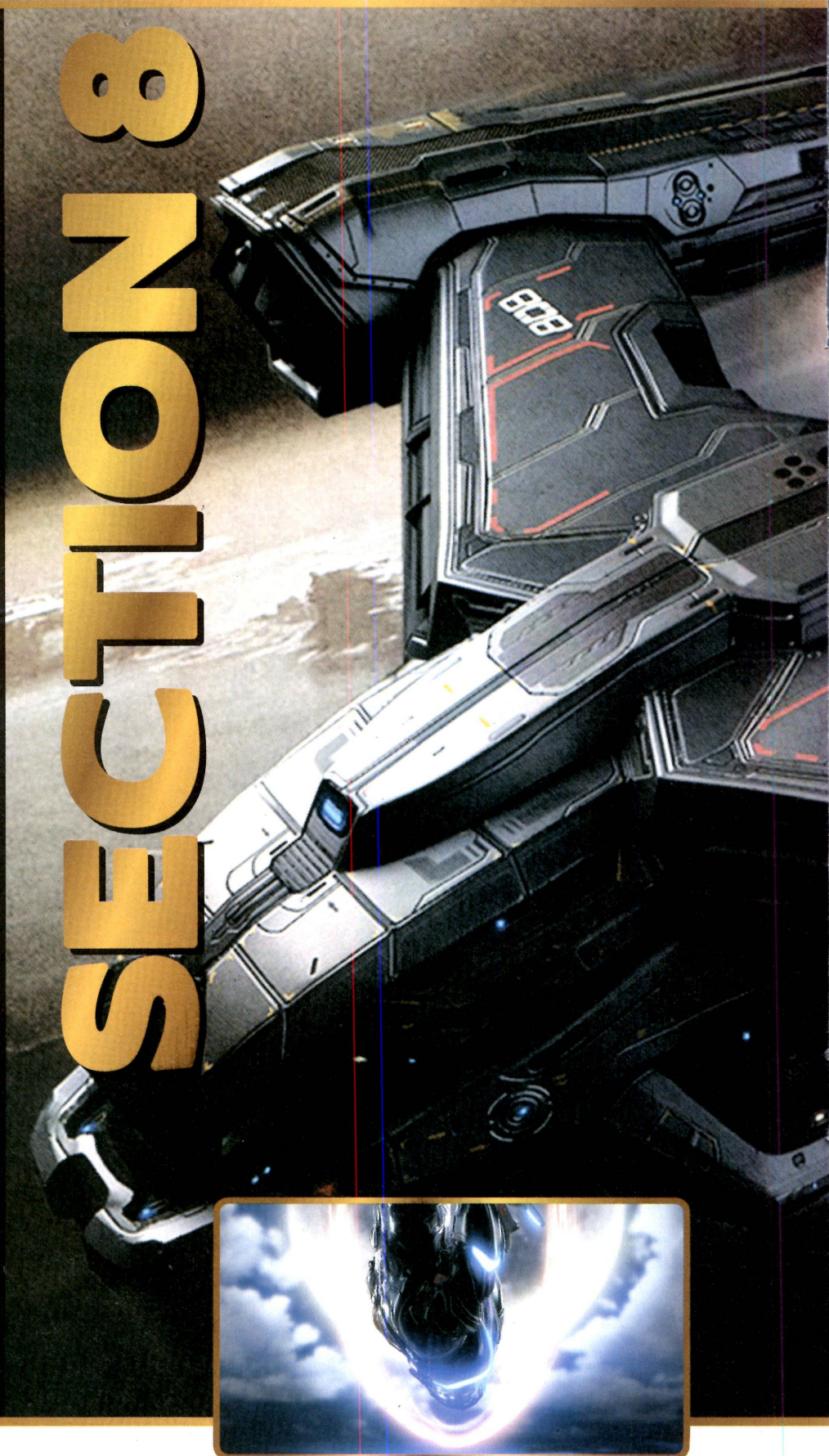
 **Claudia Rocha**

Mesmo com o mercado de FPS saturado o título promete inovar trazendo uma estrutura inspirada em clássicos, porém inovadora

▶ A TimeGate vai surpreender muita gente com seu novo game que trará bastante novidades para o gênero de tiro em primeira pessoa, que já está saturado no mercado. Com influências dos jogos clássicos, podemos ver um sistema de comprar muito semelhante ao de Counter-Strike e o objetivo de dominar certos pontos estratégicos do cenário como em Battlefield. O fio condutor da campanha principal é a batalha interestelar entre duas facções. Uma delas é grupo separatista conhecido como Arm of Orion enquanto o outro- o exército do qual você faz parte- é a 8ª infantaria do governo, que foi apelidada de Section 8, fazem parte dela homens conhecidos, nos Estados Unidos, como loucos por participarem de missões suicidas. O objetivo da infantaria no game é conter a ameaça dos Arm of Orion que estão dominando diversos planetas da galáxia.

O jogo começa com Alex Corde, seu personagem, em uma nave espacial a cerca de 15 mil pés do chão onde ele, numa descida de 5 segundos de duração, aterrissa com um forte impacto sonoro. Devido a isso, você entra no jogo sem pontos de nascimento, os spawn points, ou seja, você poderá ir a qualquer lugar do mapa logo de cara.

# 8 SECTION 8




Diferente de outros títulos, a conquista de território é muito importante, pois ela fornece equipamentos especiais como canhões antiaéreos, por exemplo. Além disso, os pontos dados às conquistas de pontos estratégicos do mapa servem também para você poder fazer pedida a nave mãe, que pode te enviar um veículo quando você precisar. Com a inclusão dessas tecnologias, é possível que o jogador desenhe um tipo de esquema tático, assim a proposta do game é fazer com que cada equipe crie sua própria tática de jogo.

Os diferenciais não param por aqui, as batalhas não serão restritas como vemos comumente nos diversos títulos disponíveis no mercado, as lutas serão travadas de uma forma mais espalhada no mapa sendo que cada equipe controla uma ilha. Outro ponto é que o jogo não possui classes fixas ou pré-definidas, você pode montar

suas próprias classes utilizando as opções de personalização que, apesar da quantidade variada, existem duas centrais das quais o jogador não pode fugir: personalização passiva e ativa. O multiplayer será bem interessante e se trata do ponto em que o game mais se assemelha com a série Battlefield. Os modos presentes são bem diferentes como o "assassination", onde um dos jogadores acaba sendo o alvo de um dos times, enquanto outra equipe tenta protegê-lo. Um modo que ainda não foi confirmado pela empresa, mas que provavelmente entrará na campanha é o DCM (Dynamic Combat Missions), ele consiste basicamente em missões de combate dinâmico. Nos consoles a capacidade será de 16 jogadores, no PC são confirmados 32 jogadores simultâneos, existe a chance do número ser de 54, se depender da produtora.



 Claudia Rocha

► Como é muito comum no circuito hollywoodiano de filmes, os lançamentos nas telonas são quase sempre acompanhados de lançamentos de games, principalmente em histórias de ação, aventura ou quadrinhos. "Terminator Salvation" é o quarto longa da série "O exterminador do Futuro" e, não fugindo à regra, terá sua estreia no cenário dos games no mesmo dia que nos cinemas.

Assim como no filme, o enredo do game é baseado na guerra travada contra o sistema

Skynet, que pretende destruir a humanidade bombardeando o planeta e espalhando o terror com um grande exército de robôs. Na pele de John Connor, o protagonista do filme da Warner Bros, você irá vivenciar essa aventura apresentada em forma do gênero de tiro em terceira pessoa. A história, no longa, se desenvolve em 2018 enquanto o game traz sua narrativa dois anos antes. Seu objetivo central é tentar reverter a situação da cidade de Los Angeles, que está totalmente arruinada.



# TERMINATOR SALVATION

Com uma boa dose de efeitos especiais misturados com ficção científica, o game tem seu enredo carregado de velhos clichês dos filmes americanos




A produtora GRIN, responsável por títulos como *Wanted: Weapons of Fate*, promete trazer diversos elementos do filme, principalmente, os simbólicos robôs. Além disso, a grande promessa está na parte mecânica, onde haverá um avançado sistema de inteligência artificial. O combate terá como base o sistema de cobertura de fogo, no qual o personagem deve rolar para se proteger dos inimigos e em seguida começar a atirar, assim é possível passar de um obstáculo a outro sem ser atingido. Apesar de ser uma garantia, esses objetos de proteção têm um nível de resistência, portanto podem ser desintegrados a qualquer momento. Para enfrentar as temidas máquinas, ficará disponível um extenso arsenal de armas que conta com metralhadoras, granadas, espingardas, lançadores de foguetes entre outros. Em relação aos veículos,

típicos nesse estilo de jogo, você encontrará muitos modelos, entre eles um tanque equipado com canhões de plasma.

Sendo um jogo moderno e de tiro, é impossível não citarmos "Gears of War". O game, que é grandioso sucesso, influenciou diversos títulos que surgiram e que estão surgindo após seu aparecimento, como é o caso de "Terminator Salvation". O título possui sua mecânica basicamente inteira baseada no estilo "Gears of War", principalmente, a parte do modo cooperativo.

O game promete ser bastante interessante do ponto de vista mecânico, por sua fórmula já consolidada, e do ponto de vista do enredo, que tem uma história bem clichê - como muitas americanas -, mas que, pelos efeitos especiais e doses de ficção científica, agradam não só aos gamers mas também ao grande público em geral.



 Cláudia Rocha

▶ Criado pela Sony, em 2004, para competir com gigante "Halo", da Microsoft, Killzone já nasceu trazendo grandes expectativas para os gamers fãs do gênero de tiro em primeira pessoa. Mas, problemas nos controles e falhas nos gráficos fizeram da promessa uma verdadeira decepção.

# KILLZONE II

Após quatro anos de espera, a segunda versão da franquia é lançada trazendo muita diversão e qualidade gráfica



## ▶ Enredo

E com Killzone 2 não foi diferente. A história se repetiu quando, em 2005, a empresa lançou o trailer do jogo, gerando uma grande polêmica, pois, segundo a Sony, o trailer estaria rodando o jogo a partir do próprio videogame, sem CGs ou efeitos de computador, o que foi revelado uma farsa tempos

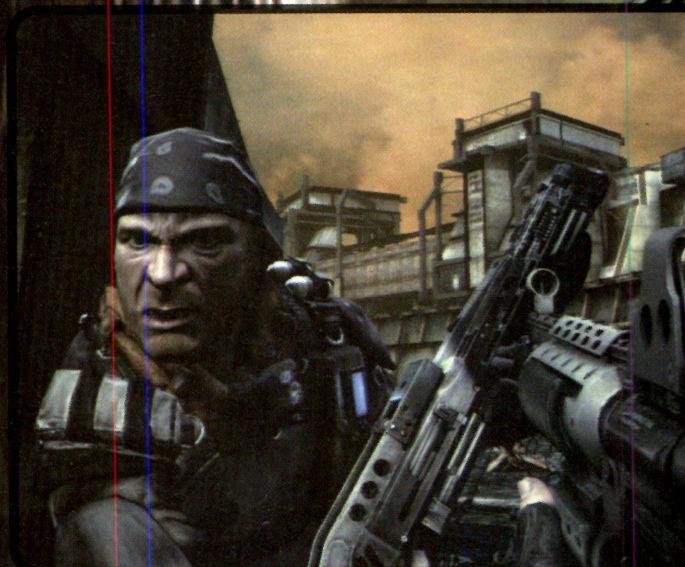
depois. Apesar de tudo isso, de todas as expectativas geradas, Killzone 2 é um excelente jogo e garante momentos de muita diversão. O enredo não foge muito à estrutura de seu antecessor, tendo como principal diferença o cenário que agora, ao invés do planeta Vekta, é o desconhecido Helghan.



E com Killzone 2 não foi diferente. A história se repetiu quando, em 2005, a empresa lançou o trailer do jogo, gerando uma grande polêmica, pois, segundo a Sony, o trailer estaria rodando o jogo a partir do próprio videogame, sem CGs ou efeitos de computador, o que foi revelado uma farsa tempos depois. Apesar de tudo isso, de todas as expectativas geradas, Killzone 2 é um excelente jogo e garante momentos de muita diversão. O enredo não foge muito à estrutura de seu antecessor, tendo como principal diferença o cenário que agora, ao invés do planeta Vekta, é o desconhecido Helghan. O exército do qual sua personagem faz parte continua sendo o Interplanetary Strategic Alliance que agora enfrenta os Helghast, inimigos caracterizados por uma máscara de olhos

vermelhos e brilhantes.

O seu esquadrão é formado por quatro soldados com o estereótipo de verdadeiros "anti-heróis" com direito a muitos palavrões e brigas. A narrativa é a mais previsível possível dentro do gênero de tiro, você encontra diversos desafios durante todo o percurso e no fim enfrenta uma batalha com o grande líder do exército inimigo. Para contribuir com a imersão, não foram poupados esforços quanto à trilha sonora, que traz faixas da Orquestra Sinfônica de Londres. Além disso, seguindo o padrão do jogo, a dublagem também é muito bem-feita. Mesmo não apresentando nenhum elemento inovador, Killzone 2 proporciona ao jogador uma experiência bastante intensa, marcante e brutal.



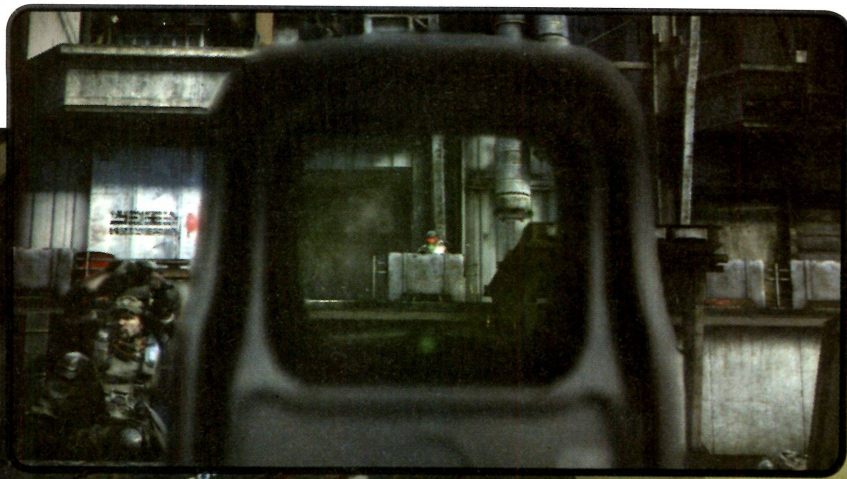
## Título 2

Os estúdios Guerrilla Games fizeram um ótimo trabalho em relação aos gráficos, o título pode ser considerado um dos que apresentam melhor os gráficos na plataforma PlayStation 3. Mas, o destaque verdadeiro não está apenas nesse quesito, e sim na ambientação do jogo de uma forma geral. Para criar essa atmosfera de guerra, o estúdio teve como base uma infinidade de fatores técnicos que resultaram em ótimos efeitos como explosões, tiros e prédios desabando. E para completar o toque de terror

que existe em uma guerra, uma espessa camada de poeira invade o cenário. Alguns dos objetos do cenário são interativos, o que ajuda no sistema de cobertura do jogo e ainda cria um ambiente mais realístico com o toque de produção hollywoodiana que os produtores tanto buscaram.

O armamento que você encontra é o básico dentro do gênero do game, destacam-se: metralhadoras, pistolas, rifles, lança-foguetes, armas elétricas de munição infinita, entre outras.






As opções online não poderiam ficar de fora desse game, que tem tudo para entrar na histórica como um clássico; elas asseguram que o jogador tenha uma longa sobrevivida, apesar da duração média ter sido classificada em 10 horas para os mais experientes.

Com inspirações em "Call of Duty 4", o sistema privilegia

trabalho em equipe e a evolução dos personagens, o que gera a eles habilidades extras. A capacidade é de até 32 jogadores enfrentando-se simultaneamente em um sistema bastante estável que registra seu desempenho e o transforma em estatísticas disponibilizadas na comunidade oficial do game.





 Cláudia Rocha

# GRAND THEFT AUTO IV

## THE LOST AND THE DAMNED

Lançado exclusivamente para Xbox 360, essa extensão conseguiu ser melhor que o já mundialmente consagrado GTA IV

▶ A Rockstar lançou uma extensão de Grand Theft Auto IV, sucesso absoluto tanto de vendas como de críticas. Com o nome de "The Lost and the Damned", essa versão é exclusiva para Xbox 360 e vendida através da Xbox Live, custando cerca de US\$ 20.



## ▶ Conteúdo adulto

A história se passa na conhecida Liberty City, porém agora a cidade é vista de uma maneira bem diferente, com uma abordagem mais sombria. O protagonista da versão original, Niko Bellic, perde espaço para os integrantes de uma gangue de motoqueiros que é comandada por Johnny Klubit (seu personagem); já o antigo chefe, Billy Grev, foi para reabilitação. A confusão começa pra valer quando Johnny percebe que Billy está de volta à ativa e quer quebrar

os acordos e regras impostos no período em que ele estava se recuperando, assim surgem duas facções rivais em busca do poder.

A trama é bastante adulta e aproxima-se dos seriados de televisão e dos filmes de mesma temática. A narrativa e a apresentação são bem pesadas e têm como ápice uma cena de nu frontal masculino. Alguns dos acontecimentos da versão original de "GTA IV" se cruzam com os fatos mostrados nesta versão.





Imersão é a palavra de ordem em "Lost and the Damned". Melhor até que a consagrada versão original, o game possui um enredo bastante imersivo, principalmente, nas cenas que mostram discussões violentas.

Quanto ao visual do jogo, a Rockstar caprichou bastante trazendo um diferencial bacana, um efeito de película com tons mais escuros que também contribuem para a imersão do gamer no cenário.



## Mudanças positivas


Ocupando quase 2gb no HD, o jogo tem cerca de dez horas de duração. Como se trata de uma gangue de motociclistas, a dirigibilidade das motos, por consequência, ficou melhor. Foram incluídos um sistema de gerenciamento de capangas e outro de formação de grupos, o que facilitou muito as missões.

A trilha sonora, que é fator fundamental no gênero, foi ampliada com novas músicas com uma pegada mais hardcore, outro dos muitos recursos utilizados para proporcionar uma boa imersão ao jogador. Além disso, a paleta de cores e as texturas foram

radicalmente modificadas.

O modo online, a alegria de grande parte dos gamers, está quase idêntico ao de GTA IV original, tendo apenas algumas mudanças em relação a alguns modos que foram adaptados e outros que são inéditos. Os que merecem destaque são: "Race", que relembra o clássico "Road Rash", "Chopper vs. Chopper", que faz com que você seja perseguido por um helicóptero, e, por fim, "Witness Protection", que divide os jogadores em grupo para atacar ou proteger testemunhas.



 Claudia Rocha

▶ O game inventou o gênero chamado survival horror há 13 anos atrás com o lançamento de sua primeira versão pela Capcom. Com um excelente trabalho, Resident Evil 4 fez um enorme sucesso e deixou uma quantidade imensa de fãs a espera da quinta edição do game. Resident Evil 5 veio com melhorias e novidades em sua fórmula, a impressão que fica disso é que, mesmo tendo inventado o gênero e sendo mundialmente conhecido por ele, o jogo parece ter se distanciado bastante do survival horror.

# RESIDENT EVIL 5

Com muita ação, o game mundialmente conhecido da Capcom traz uma proposta diferente afastando-se do gênero survival horror

## ► Horror na África

A principal mudança foi feita na parte de ambientação do jogo. Ao invés das assombradas casas e salões abandonados, o cenário assusta, principalmente, por denunciar as mazelas sociais que ocorrem no continente africano. Em um país fictício na África, você vivencia Chris Redfield, personagem do primeiro Resident Evil, com a missão central de investigar uma nova epidemia, já que seu personagem é membro da BSAA, agência antibioterrorismo. Além de simplesmente investigar, o personagem luta contra o tráfico de experimentos científicos que causam mutações em humanos e animais e que são usados como armas biológicas nas mãos de terroristas. Para lhe ajudar em seu objetivo você ganha a companhia de uma parceira que enfrentará os perigos junto com, a agente local Sheva Alomar.

Sheva pode ser de grande ajuda em diversos momentos, porém, por ser controlada por computa-

dor, ela não é lá muito inteligente e assim desperdiça muita munição comprometendo seu estoque. O companheirismo entre você e a A.I deve existir na história, pois um tem que dar cobertura ao outro em diversos momentos, além dos vários chefes e subchefes que os dois devem enfrentar juntos. Algo positivo para ambos é que os inventários sejam divididos, quando o seu estiver lotado de itens que você foi encontrando ao longo do jogo, é bom você pedir um espaço para acomodar seus itens no inventário dela. O enredo traz de volta diversos fatores explorados ao longo dos anos na franquia em formato de diversos flashbacks, em que descobrimos fatos que nos foram omitidos na série. Isso é bastante interessante para os novatos, que podem conhecer a longa e brilhante história do jogo, e para os mais experientes, que podem relemburar os grandes momentos da saga.





### Dinamismo puro

O game, além de trazer inovações na parte mecânica com o sistema de parceria entre personagens, faz uma tentativa de migração de gênero do survival horror para a ação, o que aparece nas múltiplas situações de combate contra diversos inimigos simultaneamente. Com essa mudança, a quantidade de desafios impossíveis de serem realizados - como os que eram vistos em RE4 - diminuiu. O sistema de controles é bastante semelhante ao de "Gears of War", inclusive o posicionamento da câmera é o mesmo, no ombro do jogador (limitado a mostrar apenas a visão direita dele).

Apesar de toda essa injeção de dinamismo, o game tem alguns pontos nos quais você se vê obrigado a parar, como é o caso do momento em que você atira nos zumbis. Segundo os produtores, esse "retrocesso" é proposital e serve para causar momentos de tensão nos jogadores. Curiosamente, Resident Evil 5 sofreu uma mudança significativa que dificultou e muito a vida dos jogadores, agora não existe mais aquela pausa destinada à troca de munição, ou seja, você deve fazer isso enquanto aquelas criaturas horrendas estão bem à sua frente, prontas para lhe atacar.





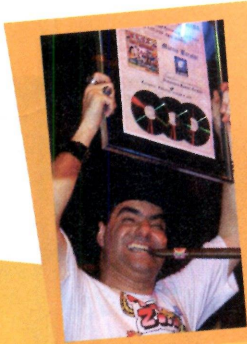
Toda a fortuna que você encontra (nos lugares mais inimagináveis) pode ser acumulada para você gastar com armamento como submetralhadoras, escopetas e granadas, entre outros equipamentos que você encontra em um prosaico menu. Além disso, é possível dar uma turbinada em suas próprias armas aumentando a capacidade de um pente, dando mais precisão ou diminuindo o tempo de recarga de munição. Se você conseguir levar uma arma bem conservada desde o começo do jogo até o fim, ela lhe garante, no final, um bônus de munição infinita para sua próxima tentativa ou para o conhecido modo "mercenários".

Por fim, algo que não pode deixar de ser citado são os

incríveis gráficos colocados em cenários coloridos, surpreendentes e variados do continente africano que vão desde pequenos vilarejos a tribos no meio do nada.

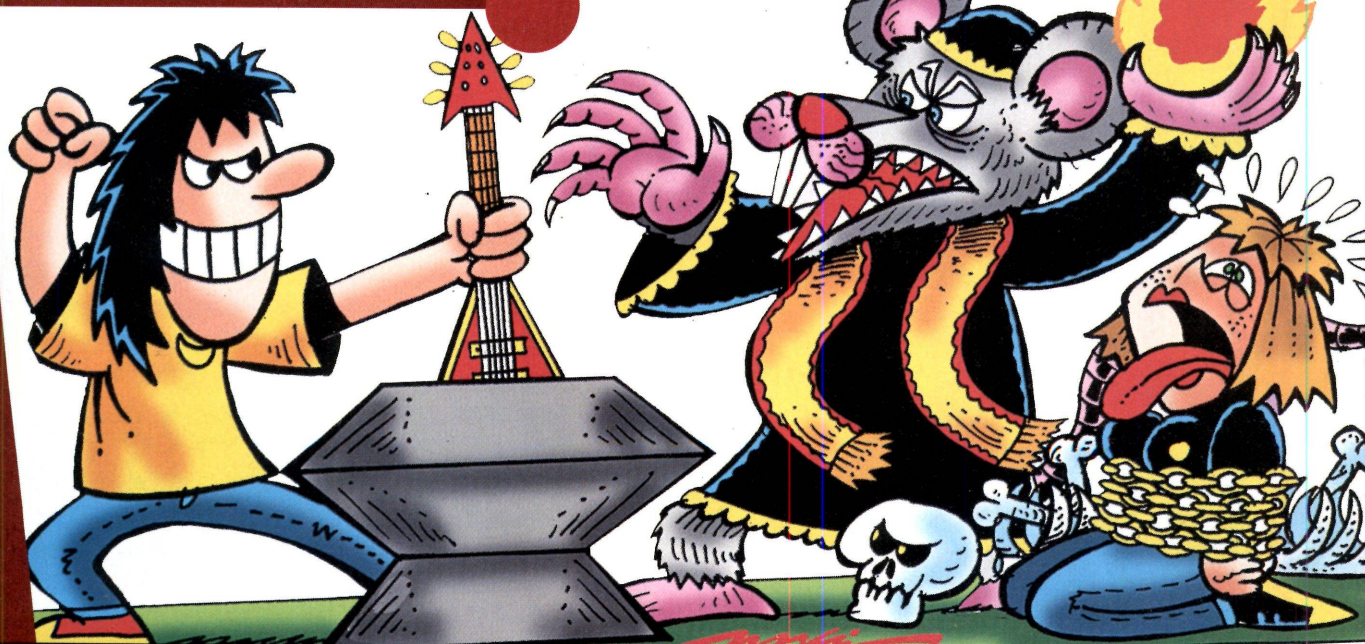
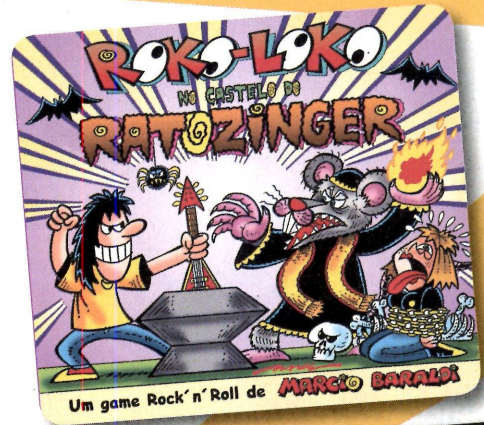
A conclusão sobre RE5 é simples: o título apresenta muita qualidade, porém pode desagradar a dois públicos diferentes: os novatos, que não conhecem a série desde o início, e estão acostumados com a mecânica mais ágil dos jogos modernos, e os amantes do clássico, que provavelmente irão reclamar da falta de ambientes escuros e sombrios. Mas, para quem estiver simplesmente a fim de curtir uma ótima experiência aliada a momentos de suspense e ação, o game é perfeito.

# Confira as novidades da nova versão de **ROKO-LOKO**



A versão "extended" do famoso jogo Roko-loko se chama "Roko-loko no Castelo de Ratozinger - REMIX".

Ele conta com duas novas fases-bônus e sua grande novidade é o DVD, que, com um documentário, mostra todo making-of da produção do game, contando com o depoimento dos criadores e de bandas como Sepultura, Angra, Korzus. Além disso, o DVD traz, ainda, oito programas de TV com reportagens sobre o game e um clipe da banda Exótica (trilha sonora do game), totalizando 90 minutos de programação. O primeiro game feito de uma forma 100% nacional, ROKO-LOCO foi criado em 2005, pelo cartunista Márcio Baraldi e desenvolvido pela empresa SGuerra Gamez em parceria com a PlaySystems. O game já alcançou a marca de 400 mil cópias vendidas, o que garantiu a ele um disco de ouro e outro de platina duplo.



O primeiro game/DVD Rock' n' Roll lançado no Brasil e na América Latina pode ser adquirido por apenas R\$ 10,00 nos sites:

[www.rockbrigade.com.br](http://www.rockbrigade.com.br) • [www.marciobaraldi.com.br](http://www.marciobaraldi.com.br)

# KILLZONE II

## ▶ Para obter troféus:

- Valor Citation (Bronze)  
Conseguir no rank semanal online rank #1.
- Valor Cross (Silver)  
Conseguir no rank semanal online rank #3.
- Valor Grand Cross (Gold)  
Conseguir no rank semanal online rank #4.
- Valor Medal (Bronze)  
Conseguir no rank semanal online rank #2.
- Visari Ribbon (Bronze)  
Visari Square em qualquer uma das dificuldades.
- War Hero (Platinum)  
Coletar todos os troféus Killzone® 2.
- Wargod Ribbon (Bronze)  
Adquirir todas as medalhas restantes.
- Undertaker - Kill 1000 Helghast (Bronze)  
Eliminar 1000 soldados Helghast.
- Reaper - Kill 1500 Helghast (Bronze)  
Eliminar 1500 soldados Helghast.

(No total, são 44 troféus de Bronze, quatro de Prata, três de Ouro e um de platina).

## ▶ Dificuldade Heróica


Complete o History Mode

## ▶ Voltar ao checkpoint

Segure R2 por 7 segundos.

## ▶ Ganhar o troféu Untouchable facilmente

Morra, mas não recomeça um novo jogo. Pressione pause e reinicie o nível atual. Fazendo isso, você terá o contador de mortes de volta ao 0.



# HALO WARS

**PARA TER UM RANK OURO (GOLD) CONSIGA A QUANTIDADE DE PONTOS ESPECIFICADA EM CADA MISSÃO DENTRO DO TEMPO.**

- Missão 01 (Alpha Base):  
27.000 pontos entre 5 a 12 minutos.
- Missão 02 (Relic Approach):  
70.000 pontos entre 15 a 30 minutos.
- Missão 03 (Relic Interior):  
45.000 pontos entre 8 a 18 minutos.
- Missão 04 (Arcadia City):  
50.000 pontos entre 21 a 23 minutos.
- Missão 05 (Arcadia Outskirts):  
40.000 pontos entre 21 a 23 minutos.
- Missão 06 (Dome of Light):  
45.000 pontos entre 15 a 30 minutos.
- Missão 07 (Scarab):  
32.000 pontos entre 12 a 24 minutos.
- Missão 08 (Anders' Signal):  
30.000 pontos entre 18 a 30 minutos.
- Missão 09 (The Flood):  
35.000 pontos entre 18 a 30 minutos.
- Missão 10 (Shield World):  
55.000 pontos entre 23 a 32 minutos.
- Missão 11 (Cleansing):  
30.000 pontos entre 23 a 30 minutos.

# ENFRENTA TODOS OS DESAFIOS

As revistas que trazem todos os lançamentos e dicas dos melhores jogos de PC, Playstation e X360 para você detonar seus games favoritos com muita ação e desafio.



Inclui  
CD

**NAS BANCAS!**



Nas bancas!  
Pelo [www.escala.com.br](http://www.escala.com.br)  
ou (11) 3855-1000

# GAMEone!

CONTEÚDO DO CD

# 170

**JOGOS COMPLETOS**  
AÇÃO, ESTRATÉGIA, CORRIDA  
E MUITO MAIS...

**:: EMULADORES**

APLLEPC  
BOYCOTTADANCE  
VGS  
MAME  
PROJECT 64

# ARTHUR AND THE MINIMOYS

VERSÃO DEMO

**:: VÍDEOS**

- Harry Potter e o enigma do príncipe
- Fight night round IV
- Ninja gaide sigma II
- G.I joe
- Terminator salvation

Configuração mínima:  
Processador de 2.4GHz ou superior; 512MB de RAM (1GB para Windows Vista);  
4GB de HD; DVD-ROM 8x; placa de vídeo de 128MB; Windows 2000, XP ou Vista