



Revista

Ano 1 • Nº 11 • Dezembro 2005 • Brasil R\$ 8,90 • Europa €4,90 • www.europamet.com.br

GAMEMASTER

chegou!

XBOX 360

Em primeira mão o console, os acessórios, a nova Xbox Live e os melhores jogos, incluindo:

- Kameo • Project Gotham 3
- Perfect Dark Zero...

Mega Dicas

GTA: LCS **PSP**

Mapa dos itens secretos

Resident Evil 4 **PS2**

Roteiro das fases com Ada Wong

Age of Empires 3 **PC**

Dicas do campeão mundial

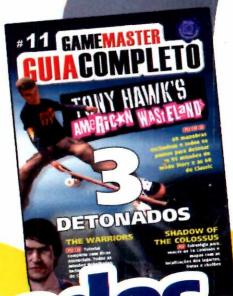
Reviews Especiais

F.E.A.R. **PC** **SOCOM 3** **PS2**

Pokémon XD **GC**

Quake 4 **PC**

3 Detonados



The Warriors **PS2** **XB** Shadow of the Colossus **PS2**
Tony Hawk's American Wasteland **PS2** **XB** **GC**



Promoção Nintendo DS

Sua frase pode valer um portátil



Mario Kart DS

Corra online com Mario

Grátis

NEED FOR SPEED
MOST WANTED



Calendário 2006

Com imagens oficiais do
Need for Speed

A BALADA HOJE
É NO QUARTO
DO PAULINHO

3000 WATTS
PMPO

Personal Sound System para
Computador, Discman*,
Walkman*, MP3* Player
DBBS e Função 3D
Stand-by Automático

SAC (11) 6110.8601
www.dynacom.com.br

Sound

DYNACOM



* Marcas registradas de terceiros não representadas e sem vínculo comercial com a Alimma ou a Dynacom.





Revista **GAMEMASTER**



Diretores
Aydano Roziz
Abílio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roziz
Diretor Editorial: Roberto Araújo - araujo@europanet.com.br
Redação
Redator-chefe: Luiz Siqueira
Editor: Leandro Calçada
Editor-executivo: Julio Wechli
Editores: Danilo Porto Bastos, Eduardo Trivella, Felipe Azevedo, Leandro Rodrigues e Nelson Alves Jr.
Chefe de Arte: Welty Dantas
Editor de Arte (Projeto Gráfico): Alexandre Dias (Nani)
Revisão de Texto: Fernanda Figueiredo e Mariana Russo
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTB.10.766
Colaboraram nesta edição: Gerson Tung, Giovanni Tabolacci e Makotron

Euroimagem: Valério Romahn
Internet: Cássio Narciso (webmaster) e Rodrigo Mourão (webdeveloper)

Diretor Operacional: Abílio P. Cunha
Propaganda: Leticia Nunes
Publicidade - São Paulo
Gerentes de Negócios: Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093 e Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-50977
Executivos de Negócios: Angela Taddeo, Alessandro Donadio, Claudina Alves, Elisângela Xavier, Flávia Pinheiro e Ana Carolina Corrêa

Coordenador de Diretos e Classificados: Nickolas Suzuki (0xx11) 3038-5090
Contatos: Vinicius Christie, Gianpaolo Iarussi, Raphael Cherardi e Rodrigo Sacomani

Criação Publicitária:
Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5097 (publicidade@europanet.com.br)
Tráfego:
Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122 (marcos.roberto@europanet.com.br)
Publicidade - Outras Praças
Brasília: (0xx 61) 326-0205 - New Business
Paraná: (0xx 41) 3023-8238 - GRP Midia
Rio Grande do Sul: (0xx 51) 3292-3176 - Semente
Santa Catarina: (0xx 48) 247-7804 - Yuni Representações
Publicidade - EUA e Canadá
Fone: 00xx 1 (650) 306-0880, Fax: 00xx 1 (650) 306-0890
Circulação e Promoção: João Alexandre, Ezo S. Vicente, Jackeline Monjarás e Marcelo Diniz
Atendimento Pessoa Jurídica:
Joelma Dantas (0xx11) 3038-5104 - joelma@europanet.com.br

Desenvolvimento de Pessoal: Tânia Marília Ribeiro
Atendimento ao Leitor e Assinaturas
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050 / Telefone outros estados: 0800-557667
Fabiana Lopes (Coordenadora), Carla Dantas, Elisângela Harumi, Fernanda Fernandez, Julia Ianez, Juliana Ribeiro, Paula Hanne e Tamar Biff
Administração: Cecília Tomazelli (Gerente), João Zanata, Luiz Eduardo Soares e Renata Kurosaki

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.
Números anteriores - No seu jornalheiro ou na Editora Europa
Rua M.M.D.C. 121 - São Paulo/SP, CEP 05510-900, Fone 0800-557667, FAX (0xx11) 3819-0538
Pela internet www.europanet.com.br E-mail atendimento@europanet.com.br

Distribuidor Exclusivo para o Brasil - Fernando Chignaglia Distribuidora S. A.
Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 Rio de Janeiro - RJ
Impressão: Pro! Editora Gráfica

ANER SOMOS FILIADOS À ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

Piratária sem hipocrisia

Digam o que quiserem, se algum gamer aqui do Brasil disser que nunca viu jogo pirata, pode crer que ele está mentindo. Só cego para não ver o comércio descarado de chips de destravamento e jogos de "quinze real" que rola em nosso país. Só cego para não ver o quanto é difícil - e caro - encontrar um jogo original de PS2 ou Xbox por aqui. Se você achar um por R\$ 180,00 é sorte. Só cego para se surpreender com a pirataria no Brasil.

Combater a pirataria num país desses parece mesmo um discurso hipócrita. Afinal, mesmo que as produtoras venham oficialmente para cá e o preço dos jogos caia, o máximo que vai acontecer, com os impostos que a gente paga, é um PS2 custar R\$ 1.500,00 nas lojas populares e um jogo original ser vendido por R\$ 99,00, o preço atual dos títulos de PC. É caro. Mesmo que um milagre aconteça e o preço caia para R\$ 50,00, o que é a metade do que se cobra em dólares lá na gringolândia, ainda vai ser caro, se comparado aos "quinze real" do pirateiro. O problema não é o preço. É a cultura.

É a cultura, sim. Jogos lá nos EUA custam caro do mesmo jeito, se comparados as cópias piratas, mas eles compram. A situação lá é diferente, sim, mas não do jeito que você pensa. Não é por que sobra mais grana no bolso dos gringos que eles compram mais jogos. É por que lá os jogos valem mais. Vai dizer que você também não gastaria cenzinho num jogo, ou oitintinha, se depois, caso você não gostasse tanto do game assim, pudesse vendê-lo de volta na mesma loja por um valor não muito menor? É isso o que rola lá, tanto que, ao lado dos jogos novos que custam US\$ 40 ou US\$ 50, muitas vezes é possível encontrar os mesmos títulos, usados, mas com garantia, por US\$ 30. Ok, aqui isso não rola. Não importa. Há um jeito mais fácil de se aproveitar os games pagando os "quinze real" do pirateiro, mas sem pirataria, e a solução nem é tão mirabolante assim. Basta alugar.

Pense bem. De todos os DVDs que você tem aí na sua coleção pirata, quais os jogos que duraram mais de uma semana no seu PS2? Quais os que você joga de novo, e de novo, e de novo? *Burnout Revenge*? Esse vale a pena comprar. *Winning Eleven*? Com certeza. *Lumines*? É óbvio. São três, quatro jogos, nada impossível de comprar. O resto, a gente aluga. Em uma semana eles ficariam encostados mesmo.

Se esta solução parece impossível, é só lembrar das locadoras de DVDs. Ou você acha que não há pirataria de filmes? Mesmo assim, as locadoras ainda existem. Não se trata apenas da qualidade dos filmes originais. Há uma locadora de DVDs ao lado da minha casa, não um vendedor de filmes piratas. Pode parecer bobeira, mas é um detalhe como este, muitas vezes, que faz toda a diferença. O importante é que é possível viver sem pirataria sim, e ninguém precisa ficar pobre, ou pior, sem jogos, para que isso vire realidade.

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

Índice

GUIA COMPLETO (LIVRO)

Especial Detonados

Shadow of the Colossus (PS2)
Tony Hawk's American Wasteland
(PS2/XB/GC) / Warriors, The (PS2/XB) 68 págs.

Toca Race Driver 3



Age of Empires 3



GERAL

A Arte nos Games	42
Cartas	8
Consumo – Quarto dos sonhos	74
Diário Ragnarök	14
Evolução	82
Manual do Gamemaster	6
News	10
Passou batido	72
Promoção	7

CAPA - XBOX 360

A próxima geração já começou	16
Por dentro do monstro	18
O poder dos chips	18
Controle absoluto	20
Outros acessórios	20
Um pacote para cada bolso	22
Como garantir o seu	22
Jogabilidade online	24
Live para os casuais	24
Prepare o seu bolso	26
A nova dashboard	28
O Xbox está morto?	30

PREVIEWS - XBOX 360

Kameo: Elements of Power	26
Perfect Dark Zero	30
Project Gotham Racing 3	28
O que vem por aí	32

ESPECIAIS

Age of Empires 3 (PC)	52
GTA: Liberty City Stories (PSP)	50
Mario Kart DS (DS)	56

Resident Evil 4 (PS2)	46
Soul Calibur 3 (PS2)	54

PREVIEWS

Age of Empires The Age of Kings (DS)	38
Ghost Recon Advance	
Warfighter (PS2/XB/X360/PC)	36
Sonic Riders (PS2/XB/GC)	38
Toca Race Driver 3 (PS2/XB/PC)	39
Untold Legends 2: The Warrior's Code (PSP)	37

REVIEWS

Castlevania: Dawn of Sorrow (DS)	58
F.E.A.R. (PC)	62
Guilty Gear XX #Reload (PSP)	69
Intelligent License (PSP)	70
Jak X: Combat Racing (PS2)	68
Pac'n Roll (DS)	70
Pokémon XD:	
Gale of Darkness (GC)	61
Metroid Prime Pinball (DS)	69
Quake (PC)	63
Ratchet Deadlocked (PS2)	68
Shadow of the Colossus (PS2)	66
Sims 2: Vida Noturna, The (PC)	68
SOCOM 3: U.S. Navy SEALs (PS2)	60
SSX on Tour (PS2/XB/GC)	59
Taiko Drum Master Portable (PSP)	66
Tak: The Great Juju Challenge	70
Tony Hawk's	
American Wasteland (PS2/XB/GC)	64
Trauma Center: Under the Knife (DS)	67
Ultimate Spider-Man (DS)	67
Warriors, The (PS2/XB)	64

DETONADOS & CIA

Shadow of the Colossus (PS2)	Livro
Tony Hawk's	
American Wasteland (PS2/XB/GC)	Livro
Warriors, The (PS2/XB)	Livro

DICAS

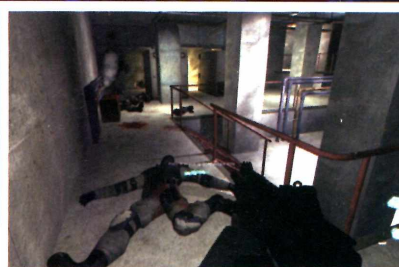
Advent Rising (XB)	76
Age of Empires II:	
The Age Of Conquerors (PC)	76
Age of Mythology (PC)	76
Aliens Versus Predator: Extinction (XB)	76
Batman: Rise of Sin Tzu (GBA)	76
Blade (PS1)	76
Capcom vs. SNK 2 EO (GC)	76
Castlevania: Dawn of Sorrow (DS)	77
Constantine (XB)	77
Dead To Rights: Reckoning (PSP)	77
Digimon Rumble Arena 2 (GC)	78
Dragon Ball GT: Transformation (GBA)	78
Fable (XB)	78
Harry Potter and the	
Prisoner of Azkaban (XB)	78
Legend of Zelda: Ocarina of Time, the (GC)	78
Lego Star Wars (GBA)	78
Mario Superstar Baseball (GC)	78
Medal of Honor: European Assault (XB)	78
Medal of Honor Frontline (GC)	78
Medal of Honor Rising Sun (XB)	79
Need for Speed: Hot Pursuit 2 (XB)	79
Prince of Persia: Warrior Within (XB)	79
Silent Hill 2: Restless Dreams	79
Silent Hill 4	79
SSX On Tour (PS2)	79



Soul Calibur 3



GTA: Liberty City Stories



F.E.A.R.

As melhores VANTAGENS...

...Veja o que preparamos para voce!!



SEU GAME COM TUDO!

KIT MEGA PROMOÇÃO

Kit 1
APENAS
R\$ 139,00

MODEM

Kit 2
APENAS
R\$ 109,00

MULTI TAPE

OU

PISTOLA LAZER

MEMORY CARD

CONTROLE ORIGINAL

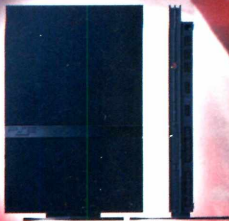
Faça seu cadastro por telefone e pague suas compras em até

12x

Fratello Games®

DESDE 1995

PS Two



GAME CUBE



PSP



JOGOS ORIGINAIS
A PARTIR DE
R\$ 150,00

NINTENDO DS



JOGOS ORIGINAIS
A PARTIR DE
R\$ 120,00

X-Box



PS II

- HD 80 Gb
- + HD Loader
- + Modem
- + Instalação

apenas
R\$ 350,00



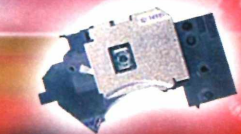
Console não está incluso na promoção

ASSISTENCIA TECNICA ESPECIALIZADA A MAIS DE 10 ANOS

Troca do leitor PS One
R\$ 139,00 à vista!



Troca do leitor original PS II à partir de R\$ 290,00 à vista!



Troca do leitor original PS Two R\$ 150,00 à vista!

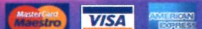
VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET
WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR

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

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - Loja 01 -
Fone: (011) 3361-2783

SOMOS DISTRIBUIDORES E INSTALADORES DE FEXAS E COMPONENTES NO BRASIL. PREÇOS ESPECIAIS PARA OFICINAS.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES



Promoções válidas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação

Manual Game Master

Quem analisa os jogos

Conheça as mentes doentes responsáveis pelo conteúdo da sua Game Master:

Danilo "Mario" Bastos



Ele é quem recebe, abre, testa e mantém na gaveta todos os jogos da Nintendo que recebemos. E aí de quem chegar perto dos games dele.

Eduardo "In Love" Trivella



"É o amoooo". O cara tá numas de deusa pra cá, deusa pra lá. O sujeito só fala numa tal musa inspiradora. Só falta ela saber, né, Trivas?

Felipe "Gavião" Azevedo



Achamos um jeito pro figura não reclamar: detonar o *Tony Hawk's*. Se bem que ele reclamou da falta de espaço, mas isso a gente tolera.

Julio "Dor de barriga" Wecchi



Sempre avisamos: Julio, coma menos banana. Julio, tome menos iogurte. Não adianta. Ele exagera e o resultado é isso aí na foto...

Leandro "Flashback" Calçada



A única coisa que fez esse cara desgrudar do emulador de Mega Drive, no PSP, foi o *Trauma Center* do DS. É, Leandro carnicheiro...

Leandro "Slim" Rodrigues



Ele conseguiu queimar um PS2 após uma maratona de detonados, mas se saiu bem, porque agora está usando um PS2 slim zero-bala.

Alexandre "Mesma foto" Dias



Repare com atenção na foto do Nani. É a mesma desde a edição de Maomé. E não é por falta de tentativa. Ele é que sumiu mesmo.

Nelson "FPS" Alves Jr.



Este mês ele encarou *Quake 4* e *FEAR*. Saiu tonto da maratona, mas nada diferente do habitual. E não, o Ryu não tem nada a ver com o texto.

Mari "Zoeira" e Fê "Séria"

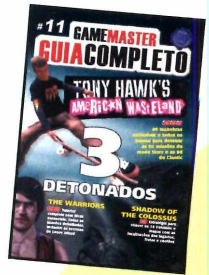


Só porque a Mariana está com essa cara de quem veio da farra, não significa que a redação seja a casa da mãe Joana. É só olhar pro semblante soturno da Fernanda pra saber disso. O ambiente aqui é sério... hahahahaha

Guia Completo

Tem detonado para todos os gostos nesta edição. Se você curte skate, pode aprender tudo e mais um pouco com o roteiro do *Tony Hawk's American Wasteland*. Estão no livro as 155 missões do jogo. No entanto, caso você prefira sentar a bota, curta a pancadaria virtual de *The Warriors*. Você encontra a história de

cabo a rabo e, pra a diversão durar mais, todas as fases bônus do game. Nenhum dos dois o agrada? Então experimente a obra-prima *Shadow of the Colossus*, num roteiro detalhado para vencer os 16 estágios.



Jogos em Destaque



Teseo
Até mesmo um jogo nota 10 melhora com este selo

Aqui na redação, quando a gente gosta de um jogo, ele ganha destaque. E nada é melhor pra destacar qualquer coisa do que mulher. Por isso, sempre que um game atingir, no mínimo, a nota 8, ele será premiado com um selo exclusivo da gata preferida da redação.



Delícia
9,5 tá quase lá. Seria injustiça um game desses não ter a gata



Coisa linda
Com nota 9 o jogo já entra neste grupo exclusivo

Para evitar injustiças: Sempre que um jogo rodar em mais de um console, a plataforma na qual ele for analisado ganha destaque (exemplo: PS2/XB/GC/PC). Desta forma, o leitor pode saber qual versão de cada jogo foi avaliada.

Miudezas

GameBlog

www.gameblog.com.br

Se você é viciado em games e curte a galera das revistas *Game Master* e *Dicas & Truques para PlayStation*, aproveite para dar uma passadinha no GameBlog (www.gameblog.com.br). No site, você pode acompanhar de perto a rotina dos caras da redação e saber tudo dessa galera que manja muito de games.

Botões especiais

Conheça o significado dos símbolos e abreviações utilizados nas seções de *Dicas* e *Detonados*, e não pague um micão na hora de tentar usar os truques:

→, ↑, ↓, ← – direcional digital;

AD / AE – analógico direito / analógico esquerdo;

●, ■, ▲, ✖ – botões do PS2;

L1, L2, R1, R2 – botões de ombro do joystick do PS2;

LB, RB – gatilhos do Xbox, botões de ombro dos controles do GameCube, GBA e Nintendo DS;

●, ○ – botões preto e branco do Xbox.

Números da Edição:

Nº de páginas da edição: 84

Nº de páginas do livro: 68

Pré-lançamentos: 9

Jogos testados: 26

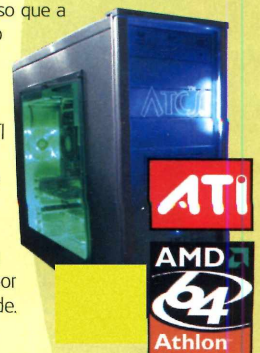
Detonados & Cia: 7

Nº de dicas: 253 (23 jogos)

Total de jogos da edição: 60

O PC da Game Master

Quem joga em PC sabe. Se o micro for bagaceira, não tem diversão. É por isso que a gente só testa os jogos no nosso AMD64, que tem 1 GB de RAM DDR 400 MHz em dual channel, placa de vídeo ATI X800 XL, SerialATA e som com 7 canais. Se o review do jogo for bom, mas no seu PC ele ficar um lixo, desconfie. Pode ser a hora de trocar o seu micrinho por um computador de verdade.



Promoção

DIVERSÃO DE BOLSO

FRASE MAIS CRIATIVA

Escreva no cupom da promoção uma frase com até 12 palavras contando o que você faria para ganhar o videogame portátil desta promoção. A frase mais ousada e criativa será premiada com um Nintendo DS. Não há limite de idade para participar

NINTENDO DS™

ACOMPANHA O DEMO DO JOGO
METROID PRIME HUNTERS

REGULAMENTO

1 - Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: Promoção revista Game Master Rua M.M.D.C., 121, Butantã São Paulo/SP, CEP: 05510-900.

2 - O prazo para o envio dos cupons é dia 24 de outubro de 2005 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).

3 - Os cupons devem ser preenchidos corretamente e enviados junto com uma frase de até 12 palavras contando o que você faria para ganhar o Nintendo DS desta promoção.

4 - Cada cupom deve conter uma frase. Você pode enviar vários cupons com frases no mesmo envelope.

5 - Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.

6 - Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. Não é sorteio.

7 - Os vencedores autorizam desde já o uso de seu nome e imagem, bem como cedem os direitos autorais da frase à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.

8 - Os cupons que chegarem à redação da Game Master não serão devolvidos.

9 - O resultado desta promoção será divulgado na revista Game Master número 13, que estará nas bancas no dia 25 de janeiro de 2006. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista Game Master até 31 de

março de 2006 para receber o prêmio, caso contrário, perderão o direito a ele.

10 - O prêmio refere-se a um Nintendo DS e o jogo Metroid Prime Hunters (versão de demonstração). O prazo final para a entrega dos prêmios ao ganhador é 31 de julho de 2006.

11 - Não é obrigatório comprar a revista Game Master para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem

tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte. Todos os dados do cupom original devem estar presentes.

12 - O envio do cupom à Editora Europa implica na total concordância com todos os termos deste regulamento.

Promoção de acordo com a LEI no 5.768/71, DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.

PROMOÇÃO DIVERSÃO DE BOLSO

Envie o cupom até 24 de dezembro de 2005.

Nome: _____ Idade: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____

CEP: _____ Fone: () _____

e-mail: _____ Jogo Preferido: _____

O que você faria para ganhar o Nintendo DS desta promoção (até 12 palavras)?

desembucha



SAN ANDREAS SÃO OUTROS QUINHENTOS

Vocês sabiam que se mais de 500 códigos forem feitos em *GTA: San Andreas*, a vida de CJ pode ficar mais difícil? Na fase Madd Dogg, por exemplo, o excesso de códigos faz com que o rapper pule mais rápido do telhado do cassino e falhe a missão, sem contar que isso também pode dificultar os encontros com Denise.

Raphael Pires Vasconcelos - via e-mail



Raphael, alguns desses códigos de *San Andreas* são mesmo perigosos, pois podem acabar bagunçando os saves do jogo. Por isso, recomendamos que seja usado um save independente se você quer testar os códigos, principalmente aqueles que alteram o comportamento dos pedestres. No entanto, nunca tínhamos ouvido falar dessa "Maldição dos 500 Códigos", e convenhamos, haja paciência (pra não dizer outra coisa...) pra usar esses códigos mais de 500 vezes. No mais, fizemos



Códigos podem fazer coisas estranhas com o *GTA*, mas nem 500 deles fazem isso com as vendedoras de rua

uma pesquisa e realmente há relatos de pessoas que experimentaram bugs nas fases Madd Dogg, Photo Opportunity (o game trava) e Burning Desire (Denise não entra na casa dela). Por isso, eis um conselho: use os códigos no máximo 499 vezes, depois, arrume um propósito na vida. Plante uma árvore, por exemplo.

FALSA MODÉSTIA

Quero parabenizá-los pela revista *Game Master* e dizer que continuo minha modesta coleção de jogos de Xbox - agora tenho 150 e continuo sendo aquele jogador à moda antiga, sem manhas, sem macetes e sem revistas, apenas uso a criatividade para detonar os joguinhos do "X", de preferência na dificuldade Hard. Se alguém duvida, que me desafie em algum título! A modéstia me impede de falar mais, então vou finalizar dizendo que a edição #10 está boa, legal, mas continuo com minha queixa de que falta mais "X". Tem todos os consoles, até os extintos NES e Master System...

Marcelo - Via e-mail

Que espécie de modéstia é essa, Marcelo? Parece que você escreve para cá só pra causar "invejinha" nos outros leitores. Como nós somos compreensivos (e como os médicos dizem que não é bom contrariar casos assim), vamos dar esse boi pra você, afinal, a seção Desembucha serve pra isso mesmo. Só que o outro lado também é válido: talvez alguns leitores achem que você é muito papudo e resolvam realmente desafiá-lo, mas como você não falou seu sobrenome nem onde mora, como será feito o desafio? Então, fica um toque para todo mundo que está lendo isto aqui: não marque bobeira! Ao escrever para a *GM*, não esqueça de enviar seus dados completos! Seus 15 minutos de fama podem acontecer de uma hora para a outra e vai ser um desperdício se ninguém ficar sabendo quem você é.

DESABAFINHO

A revista é muito legal e interessante, mas as classificações dos jogos em destaque (Tesão, Delícia, Coisa Linda...) a fazem voltar-se muito ao sexo masculino. Há um grande número de gamemaniacas no Brasil e no mundo, então gostaria que vocês tomassem providências sobre isso. Mas se não tomarem, tudo bem. Não é porque tem essas classificações que a revista vai ser uma droga! Este é um desabafo/opinião de uma gamemaniaca fascinada por consoles da Sony e da Microsoft.

Lorena Rocha Piedade - Agudos - SP

Desabafo aceito, Lorena. Acontece que (infelizmente) todos os analistas da *Game Master* são homens, por isso essa invasão de potranças nos selinhos de avaliação. Mas, realmente, não deixa de ser uma injustiça com a porção feminina de nossos leitores. Como não há previsão imediata do quadro de funcionários crescer em contingente feminino, resolvemos dar uma colher de chá às nossas queridas meninas e criamos estes selinhos especiais: é só você tirar xerox e colar ao lado de seus reviews favoritos! O grande problema é que, como somos todos peludos, não entendemos muito de beleza masculina. Confira aí e depois escreva novamente pra gente dizendo o que achou (P.S.: o título da sua carta era tão fofo que resolvemos deixá-lo do jeito que estava).



Para passar aquela fase absurda, vencer o chefe imbatível ou mesmo para desabafar, mande mensagem para

gamemaster@europenet.com.br

FORZA X GT

Gostaria que vocês publicassem um comparativo dos dois melhores simuladores de corrida que existem, *Forza MotorSport* e *Gran Turismo 4*, indicando qual tem os melhores gráficos, a maior sensação de realismo, etc. No meu ponto de vista, *Gran Turismo* tem mais pistas com paisagens bonitas e muitos carros, mas a maioria não passa sensação de velocidade. Já no *Forza MotorSport*, o ponto forte é que a maioria dos veículos corre muito, há carrões como Ferrari e outros do mesmo estilo e, dependendo da batida, além de amassar, os carros perdem desempenho. Isso sem contar que os adversários são bem inteligentes e, se você não for bom, eles o ultrapassam. Também tenho uma dúvida: *Winning Eleven 9* é a mesma coisa que *Pro Evolution 5*? Parabéns pela melhor revista multiplataforma!

Alexander - Via e-mail

Tá querendo roubar o emprego da gente, menino? Pede um comparativo dos jogos e faz um logo depois? Infelizmente, não temos espaço para



Comparar Forza a Gran Turismo é como perguntar qual time de futebol é o melhor



continuar falando desses games, Alex. Já dissecamos os dois em edições passadas, inclusive com guias de cada um deles (*GT4* na edição nº 3 e *Forza* na nº 5). Conversando entre a galera da redação, a opinião geral é de que *GT4* é um ótimo jogo e oferece muita variedade, principalmente no número de veículos, mas em se tratando de simulação pura, *Forza* acelera

The Gamemaster

fundo e deixa toda a concorrência comendo poeira. Só pra você ter uma idéia, os reviews dos dois jogos foram feitos pela mesma pessoa, e as notas foram 9 e 10 para GT4 e Forza, respectivamente. Quanto a WE9 e Pro Evolution 5, os dois são o mesmo jogo, sim. A diferença é que Pro Evolution Soccer tem times europeus que não estão nas outras versões, além de melhores animações, um par de novas táticas de jogo e a possibilidade de utilização de times da Master League nos modos online.

DETONANDO A GAME MASTER

Gostaria de relatar minha insatisfação com o produto de vocês. A revista **Game Master** de outubro diz na capa que tem um detonado de *Winning Eleven 9*, mas para mim foi uma total decepção. Além de a revista vir lacrada, sem dar opções para o leitor visualizar o conteúdo, no seu interior não há praticamente nada atualizado. Tive de voltar à banca e comprar uma revista da concorrência! E a revista de vocês, que vem com um CD-ROM e uma mini-revista com outros três detonados, está lá encostada. O mínimo que vocês poderiam fazer é divulgar melhor na capa o que realmente está no interior da revista. Confesso que fiquei totalmente decepcionado com o produto e gostaria de, pelo menos, obter um mísero retorno.

Eduardo Silva Dias - Ribeirão Preto - SP

Você acha que, bravo do jeito que está, a gente tem coragem de dar só um "miserio retorno"? Vamos dar é uma resposta completa para que você perceba que não existe má-fé nessa situação. Em primeiro lugar, não há como a **Game Master** vir sem o plástico-lacre, e você mesmo já sacou qual é a pegada: em todas as edições, damos de brinde um livrinho com os detonados mais importantes do mês. E, sempre que possível, estaremos alisando nossos leitores com outros presentes, como esse CD-ROM que você, sabe-se lá por que, deixou encostado. Agora me diga qual outra revista de games dá tantos brindes assim.

Passando para a parte que mais o interessa: *Winning Eleven 9*. Pegue sua **Game Master** # 9 e leia atentamente o que está escrito na capa sobre o jogo e que agora é reproduzido nestas linhas: "Especial - *Winning Eleven 9* - Aprenda a Fazer os Dribles Mais Alucinantes". Onde está dizendo que existe um detonado desse jogo na revista? A palavra "detonado" está mais embaixo e diz respeito aos quatro games que foram detonados na edição, sendo que, obviamente, WE9 não é um deles. Portanto, meu amigo, não foi erro nem sacanagem nossa, foi apenas um pequeno vacilo seu. Mas pode ficar tranquilo. A galera aqui é apaixonada por *Winning Eleven* e está preparando uma surpresa para quem curte o melhor futebol dos games.

Este mês, a seção **The Gamemaster** é uma espécie de manual que ensina "como não proceder para sair na seção **The Gamemaster**". O leitor Osmir Pallocco Junior, de 14 anos, enviou uma foto para nós com os seguintes dizeres: "Esse foi o tempo que eu fiz em *Midnight Club 3: DUB Edition*, para Xbox. Espero que vocês escolham meu tempo, pois eu me matei para consegui-lo". Tudo bem, Junior: a gente escolheu e até publicou o seu tempo, mas como você não especificou em qual pista o recorde foi obtido, não fazemos a mínima idéia se ele é bom ou ruim. Foi na pista Haul, de Detroit? Então é um excepcional resultado! Foi na *Downtown Dash*, de San Diego? Então foi um tempo ruim. Percebeu? Só essa foto não prova nada. O importante é os leitores perceberem que quanto mais

dados tivermos sobre a façanha conseguida, melhor será a reputação deles junto a seus colegas depois de serem considerados "The Gamemaster"! Se seguirem o exemplo mostrado aqui, o máximo que conseguirão será o título de "The Toscomaster"...



Olha, mãe! Eu ganhei do meu irmão no Sega Tennis. Será que eu posso sair na revista?

ZONA DE QUADRINHOS

Na edição de outubro, vocês cometeram um erro. Disseram que o game *Ultimate Spider-Man* transporta o herói para os games de uma forma inédita, como uma história em quadrinhos interativa. Se estavam querendo dizer que o herói encara uma aventura nesse estilo pela primeira vez, tudo bem, mas se estavam querendo dizer que esta é a primeira vez que isto ocorre no mundo dos games, então estão enganados.

Fã de quadrinhos e games que se preze não precisa de legenda para reconhecer este jogo



Comix Zone, lançado pela Sega em 1995 para o Mega Drive (e que depois ganhou uma versão para GBA), foi o primeiro jogo a usar esse estilo, fazendo o jogador enfrentar inimigos e resolver puzzles em cada quadrinho. Uma verdadeira revista em quadrinhos digital e um dos melhores jogos do Mega Drive.

Samuel Lima - Via e-mail

A primeira opção é a verdadeira, *Samuca*. O que o texto diz é justamente isso: *Ultimate* é o primeiro jogo do *Aranha* a transportá-lo para os quadrinhos. Você acha que uma revista chamada **Game Master** ia dar uma mancada dessas de não se lembrar de um título tão relevante para a história dos games como o que você citou, não é mesmo? *Comix Zone*

é realmente um dos jogos mais bacanas do saudoso Mega Drive e não tem ninguém na redação que não fique arrepiado ao falar dessa beleza! Parabéns por mostrar que você também é um "Master" e que está bem antenado na fusão games/quadrinhos.

A NÚMERO 1

Por favor! Já tentei diversas vezes comprar a edição nº 1 da revista por causa do detonado de *Prince of Persia: Warrior Within*, mas no site ela está esgotada. O que eu faço? Comprei meu Xbox faz uns dois meses e só estou tomando couro nesse jogo! Eu imploro a ajuda de vocês e desde já agradeço a atenção. Ludge Fernand Schörder - Santos - SP

Não precisa implorar, meu camarada! Mesmo quando a revista está esgotada no site, ainda há chances de consegui-la. Para isso é só discar os mágicos números (0xx11) 3038-5050 ou 0800 557667 e falar com as meninas do Atendimento ao Leitor. Elas estão instruídas a atender todos os seus desejos (mas não vá exagerar, hein!). Corra, pois ainda existem alguns poucos exemplares da edição de estréia da **Game Master** esperando por você.

FALE COM A GAME MASTER

Mande as suas dúvidas para:

Desembucha - Revista Game Master
Rua MMDC, 121 - Butantã, São Paulo/SP
CEP: 05510-900

E-mail: gamemaster@europenet.com.br

FAX: (0xx11) 3819-0538

Sua pergunta será respondida nesta seção.

Visite o nosso site: www.europenet.com.br

Sims verde-e-amarelo

Cantando na língua dos Sims, banda paulistana grava trilha para a versão brasileira do game

A banda *Cansei de Ser Sexy* tem dois anos de existência, seis integrantes e um nome engraçado, tirado de uma frase dita pela cantora Beyonce, mas já está fazendo história. Para arrebentar na divulgação do seu primeiro CD, a banda aproveitou um convite feito pela Electronic Arts do Brasil e gravou uma canção para a trilha de *Vida Noturna*, a expansão do game *The Sims 2* (confira o review na página 68). O melhor da história é que a música (que pode ser baixada no site oficial do jogo: www.thesims2.br/ea.com) é cantada no idioma dos Sims. Para explicar como foi a experiência, a guitarrista da banda, Ana Rezende, 22 anos, conversou por telefone com a Game Master.

Game Master – Antes de tudo, qual o nome da música que vocês gravaram para o jogo?

Ana Rezende – Chama-se *Computer Heat*.

GM – Como foi a experiência de gravar numa língua fictícia?

Ana – Foi estranho, mas engraçado ao mesmo tempo. A banda curtiu e acabamos entrando na brincadeira, então o processo de gravação foi totalmente descontraído.

GM – Demorou muito para vocês traduzirem a música original para o “idioma” simlish?

Ana – Na verdade, até que foi rápido. Tanto que gravamos a música num dia.

GM – Quem teve a idéia de incluir a música na versão nacional do jogo?

Ana – A Electronic Arts. Eles procuraram a [gravadora] Trama. Foram lá para conhecer algumas bandas novas, ouviram várias músicas e acabaram gostando do nosso trabalho. Aí rolou o convite e nós aceitamos.

GM – Vocês já conheciam *The Sims* antes?

Ana – Pode parecer demagogia, mas era um dos poucos games que eu curtia.

GM – Curtia? Deixou de curtir?

Ana – Eu quase não jogo. Aliás, acho que ninguém na banda joga.

GM – Tem diferença entre gravar um CD e fazer uma música exclusiva para um jogo?

Ana – Claro que o CD dá muito mais trabalho, mas, profissionalmente, ambos têm as suas vantagens. Como nós nascemos no circuito alternativo, as pessoas que gostam da banda são totalmente diferentes do público que curte games. E nós já pretendíamos começar a explorar outras mídias além da internet. A oportunidade caiu como uma luva.

GM – E já deu frutos?

Ana – Pra caramba. Como eu disse, um público que nem sabia da nossa existência hoje nos conhece por causa do jogo. Isso é muito bacana.

Banda experiente

O CD saiu só agora, mas a banda já deu o que falar: participou do Tim Festival e do Campari Rock, dois grandes eventos nacionais de música, além de ilustrar uma reportagem do jornal inglês *The Observer*.



Jogos de PSP da Sony

A empresa incluiu os primeiros títulos de PSP em sua lista japonesa de "Greatest Hits", que traz títulos mais antigos a preços promocionais. Desde 17 de novembro, os jogos *Metal Gear Acid*, *Minna No Golf*, *Lumines* e *Ridge Racers* estão sendo vendidos por US\$ 25, metade do valor original.

Chineses viciados

Enquanto a China não solta a lei limitando a jogatina online a três horas diárias, os jovens do país continuam morrendo. Em novembro, foi a vez da jogadora Snowy, de *World of Warcraft*, que morreu após passar dias conectada. Como homenagem, ela ganhou um funeral virtual.

RESET



software

Foto, vídeo e música no PSP sem dor de cabeça

Vendido pela Sony, novo programa facilita o uso das funções multimídia do portátil em PCs com Windows e ainda faz backup dos saves

Se você já tentou usar as funções multimídia do PSP, deve ter notado que de fácil aquilo não tem nada. Para tentar resolver o problema, e de quebra botar fogo na briga com o iPod, a Sony criou o Media Manager (www.sonymediasoftware.com). Vendido por US\$ 19,95, o programa facilita a vida de quem quer usar as funções extras do portátil.

A principal função do software é converter arquivos de vídeo para o formato do portátil; ainda é possível extrair músicas direto de CDs e comprimir fotos para a telinha. O programa suporta videoblog e podcast e visualiza arquivos multimídia no PC e no PSP simultaneamente. Seu principal atrativo é fazer o trabalho sujo para o usuário, ou seja, esqueça aquela história de criar pastas no PSP e

converter os arquivos manualmente. O Media Manager faz isso sozinho.

A gama de imagens suportada pelo programa também facilita o uso do PSP para ver fotos no formato jpg, aceito pelo portátil, e imagens com as extensões bmp, tif, gif e png. Outro aspecto interessante é a sua compatibilidade com o sistema RSS, usado para baixar notícias de blogs e sites especializados, o que significa que você pode ler as novidades de seus sites favoritos pelo portátil.

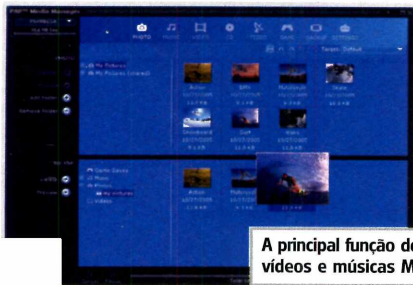
O sistema para transferir e ouvir músicas também ficou bem mais prático. Agora é possível escolher a taxa de compressão das músicas ou organizá-las por pastas (como no PC). E caso você decida copiar um CD inteiro, o programa reconhece o nome do disco e o preserva no PSP.

O sistema de backup de saves é prático e mostra o nome e a imagem de cada jogo

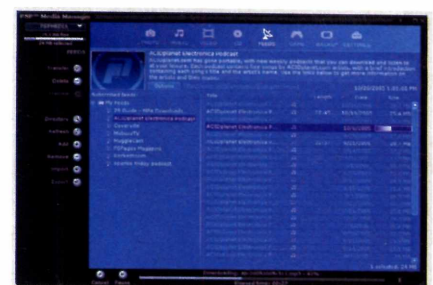
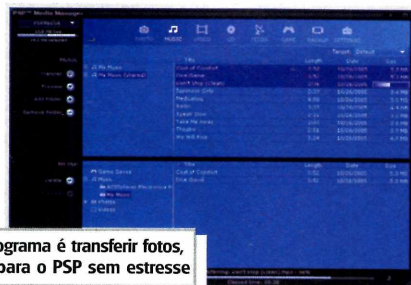


Mas não é só na parte de multimídia que o Media Manager é útil. Há um prático sistema de gerenciamento de saves, que guarda cópias dos seus savegames no PC. É só clicar com o mouse sobre o save e arrastá-lo para o micro. Cada arquivo aparece com o respectivo nome e imagem do jogo, que serve como referência e evita confusões.

Além da versão para download, a Sony lançou uma caixa para ser vendida em lojas, por US\$ 29,95. O pacote inclui um cabo USB 2.0, um UMD demo e cinco músicas para serem baixadas do site www.connect.com. O Media Manager roda apenas em PCs com Windows.



A principal função do programa é transferir fotos, vídeos e músicas MP3 para o PSP sem estresse



tecnologia

De cor nova



Não, essa imagem não foi alterada no Photoshop. Trata-se, na verdade, do primeiro "mod" do X360. Um norte-americano abriu o controle do aparelho, fuçou e descobriu como alterar a luz original verde para outra coloração. O sujeito até colocou um tutorial no site www.llamma.com.

internet

Online e de graça

Você pode não saber, mas existe um mundo a ser explorado fora dos Ragnaröks da vida. Um excelente exemplo é Dofus, um RPG massivo online desenvolvido na França por um estúdio chamado Ankama (www.ankama-studio.com). O principal atrativo do título é permitir que qualquer usuário participe, sem a necessidade de pagar mensalidade. Claro que há algumas restrições, mas ainda assim é muito melhor que testes de apenas sete dias, convenhamos.

Com visual cartunesco, o jogo tem apenas 43 MB, seu site é de fácil navegação e oferece muitas informações para os usuários. Vale experimentar. Para pegar o game, basta acessar o site www.dofus.com/en. Já existem cerca de 250 mil jogadores cadastrados.

campeonatos

FIFA em família

Em 2004, o Brasil apavorou no campeonato mundial de FIFA com Thiago Carriço (leia entrevista com ele na edição nº 1 da *Game Master*). Este ano, ele não vai disputar o torneio porque foi eliminado na etapa nacional. No entanto, a família Carriço continua no topo. Desta vez, foi o irmão mais novo da casa, Bruno, quem ergueu a taça no Brasil e vai disputar em Londres a finalíssima mundial.



Independentemente do resultado, Bruno já ganhou itens interessantes na premiação: um Xbox 360 e um par de ingressos para assistir à final da Copa do Mundo 2006, na Alemanha.

Black

Fique atento a este título. É um game de tiro produzido pelos mesmos autores da série Burnout. O trailer mostra muitos detalhes interessantes, especialmente tratando-se de um jogo para a geração atual de videogames: no meio do frenesi, por exemplo, há pedaços de concreto voando e paredes se destruindo. Ou seja, aguarde por cenários que podem ser destruídos.

Produtora: Criterion Games **Lançamento:** 1º semestre de 2006 **Plataforma:** PS2/XB **Duração:** 1min02s

novidade

Fazendinha online

Por enquanto, não passa de um boato, mas parece que a Marvelous Interactive vai lançar uma versão online de *Harvest Moon* em 2006, para um dos consoles da próxima geração. Yoshifumi Hashimoto, o criador da série, deve participar do projeto, mesmo sem nunca ter criado um game online, mas o maior mistério é saber o que vai mudar com as fazendinhas na internet.

tecnologia

PS3 portátil?

A Sony anunciou que o chip Cell, que equipará o PS3, ganhará uma versão reduzida. O "micro Cell", como foi apelidado, deve equipar aparelhos portáteis, como celulares e, não custa sonhar, uma próxima geração de PSPs. Em tempo: o Cell é construído com a tecnologia de 90 nm, enquanto sua versão "micro" deve chegar a 45 nm, um processo de produção bem mais caro.

licenciamento

Simpsons na EA

Mais uma conquista para o império da Electronic Arts. A produtora firmou uma parceria com a Fox e arrematou os direitos para produzir jogos baseados no seriado *Os Simpsons*. O desenvolvimento está a cargo do estúdio de Redwood. Ainda não se sabe quantos jogos serão produzidos, suas datas de lançamento e muito menos para quais plataformas eles sairão.

por Ricardo Nakamura

Pesquisador do INTERLAB (Laboratório de Tecnologias Interativas da Escola Politécnica - USP)



Muito além da TV e do joystick

É bom já ir se preparando para o susto. Do jeito que a busca pela inovação dos jogos está caminhando, logo você vai ver a molecada jogando futebol na rua de novo, mas sem bola

A imagem geralmente associada a jogos de console ou computador, em que um jogador fica sentado em frente a uma TV ou monitor, isolado, está com os dias contados. Os consoles portáteis e celulares já levaram os jogos para fora dos limites dos quartos e salas, mas há projetos que buscam ir bem mais além.

Existem, hoje em dia, várias pesquisas sobre o uso de Realidade Aumentada em jogos, um sistema que mescla objetos criados no computador com o mundo real. Algumas destas pesquisas tentam fazer com que as pessoas joguem se movimentando pela sua própria casa ou mesmo em lugares abertos, como um parque. O projeto ARQuake, desenvolvido na University of South Australia, no ano 2000, é um exemplo. Nele, uma pessoa pode jogar o jogo *Quake* no campus da universidade andando livremente, enquanto enxerga e ataca os inimigos como se eles estivessem no mundo real. Para isso, é

preciso carregar uma mochila com um laptop, um sistema de rastreamento GPS (para saber a localização do jogador) e usar óculos transparentes que projetam imagens geradas por computador. Uma arma de brinquedo, com um sensor que indica para onde ela está apontada, permite que o jogador atire nos inimigos.

Outro exemplo de aplicação desta tecnologia é o projeto Human Pacman, desenvolvido em 2004, na Universidade Nacional de Cingapura. Neste game, um dos jogadores tenta coletar as pastilhas de comida espalhadas virtualmente por um cenário real, enquanto outros jogadores tentam capturá-lo. Cada oponente também usa uma mochila com um computador portátil e rastreador GPS, como em ARQuake, mas aqui rola uma diferença. Em vez de óculos transparentes, cada jogador usa um capacete com uma câmera, cujas imagens são fundidas com os objetos do jogo (as píslas, por exemplo) e projetadas em um

par de óculos que tem telas de cristal líquido no lugar das lentes. O jogo funciona bem na prática e já foi apresentado pela universidade em diversos eventos, sempre em áreas abertas.

Uma das grandes barreiras para os jogos em lugares abertos atualmente é o custo. Só o equipamento usado em ARQuake, por exemplo, custa mais de 10 mil dólares. Outra necessidade é tornar esses trambolhos menores. Ninguém gosta de correr com uma mochila pesada nas costas. Entretanto, esses desafios não são impossíveis e, se forem superados, podem levar os jogos eletrônicos em direções totalmente novas. Se você quiser saber mais, os dois projetos citados neste texto têm sites com muitas fotos e vídeos interessantes. Visite os links abaixo:

ARQuake - <http://wearables.unisa.edu.au/projects/ARQuake/www/index.html>

Human Pacman - http://155.69.54.110/research/HP/HP_webpage/research-HP-infor.htm

humor: Acts of Gord

Crônicas de uma locadora de games

Livro do Aborrecimento - Capítulo 10
Tetris!

- Você tem algum Tetris?
- Sim, vários. Qual tipo você quer?
- Eu só quero o Tetris clássico.
- Neste caso, a melhor escolha é Tetris Plus. O jogo está em promoção e inclui o Tetris original.
- Não. Ele tem modos extras que eu não quero.
- Bem, você não precisa jogá-los.
- Eu não vou comprar este jogo! Eu só quero o bom e velho Tetris original. Nada mais!
- Senhor, o Tetris original não foi lançado para o

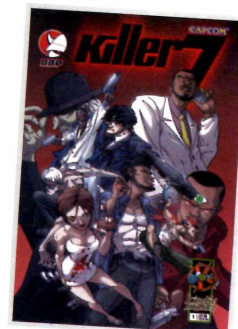
PS1. Ele só existe como parte de outros jogos.
- Encomende um Tetris clássico para mim!
- Não posso encomendar um jogo que não existe.
- Então eu vou até o shopping. Você vai ver.
Eles vão arranjar um Tetris clássico para mim.
- Sim, claro. Tenho certeza de que eles vão. Vou ligar para eles e avisar que você está indo. Eles vão me agradecer tanto...

Gord é o proprietário de uma loja e locadora de games canadense e esta é uma de suas inúmeras histórias reais. Para ler outras crônicas, em inglês, visite o site de Gord. O endereço é www.actsofgord.com

quadrinhos

Killer 7 em gibi

Harman Smith, o sinistro assassino de Killer 7, vai ter sua história contada em revista em quadrinhos. A responsável pela publicação é a editora Devil's Due, e a saga do game será contada em 12 edições. A revista nº 1 deve chegar às bancas gringas em fevereiro de 2006.



charge



por Alexandre Winetzki

vice-presidente da desenvolvedora inglesa de games Incagold. E-mail: alex@incagold.com

A roleta que não gira por aqui

Por que as oportunidades perdidas pelo Brasil no mercado de jogos vão muito além dos videogames

O entretenimento eletrônico não está limitado à sopa de letrinhas de PS3, X360, PSP e congêneres. Hoje vou falar de uma área praticamente desconhecida para os gamers e produtoras brasileiras, mas que vem gerando dinheiro a rodo no exterior. O ramo não é nem de longe secreto, mas é certamente mais discreto que a norma da indústria. Trata-se das operadoras e produtoras de jogos para cassinos reais e virtuais.

O fenômeno tem dois epicentros. O primeiro está apoiado na tradição europeia de apostar em tudo, desde as eleições na Ásia até a música que vai arrebentar nas paradas no natal, passando, claro, pelas corridas de cavalos e campeonatos de futebol. A partir desta necessidade, várias empresas aproveitaram a internet para construir gigantescas comunidades em que se aposta não somente em fatos reais, mas também em disputas virtuais.

Para você ter uma idéia, um dos jogos de maior receita da empresa britânica Betinternet é uma versão simulada do campeonato inglês, que começa e termina a cada hora, e completa uma rodada a cada 90 segundos. Tudo é coordenado por um servidor que trabalha freneticamente com cálculos de probabilidade e que não permite qualquer interferência humana no resultado.

Parece estranho? Você não viu nada. Graças aos videogames, aposta-se também em corridas de cavalos que só existem na tela e até numa modalidade tão tradicional quanto estúpida de jogo chamada spoof, em que três mãozinhas fechadas seguram de 0 a 3 moedas cada, para que você adivinhe o total. Isso sem contar os jogos mais comuns, como roleta, blackjack (o nosso 21) e, entre eles, o segundo epicentro da febre dos cassinos virtuais: o pôquer.

Não se trata do pôquer tradicional, mas sim de uma variedade pouco conhecida aqui, chamada Texas Hold'em. Tudo começou com um americano que imaginou que o jogo era perfeito para a TV, e o resultado foi um daqueles fenômenos de marketing que varrem os EUA de tempos em tempos, com

jovens e adultos sonhando com milhões e jogadores profissionais, antes seres anônimos de salas esfumacadas, transformados em celebridades.

Tamanha onda, claro, afetou as produtoras de games e, assim como a Electronic Arts lança títulos de esporte, diversas empresas já lançaram versões da febre do pôquer para todas as plataformas, impulsionando ainda mais o movimento dos cassinos online. Tudo isso gera dinheiro, impostos e empregos de qualidade para todos.

Para todos, menos nós, brasileiros. Afinal, não há cassinos no Brasil, quer dizer, o governo diz que não pode haver e todos fingimos acreditar que eles não existem, em mais uma daquelas peças de ficção do inconsciente coletivo nacional em que todo mundo acredita na própria mentira. Enquanto isso, pasmem, a minúscula Costa Rica gera US\$ 19,2 bilhões em apostas virtuais e reais por ano, dos quais 25% engordam os cofres do governo sem agredir o negócio de ninguém. Como se pode ver, não fez a mínima diferença o "Não" ter recebido a maioria dos votos no referendo sobre a proibição do comércio de armas de fogo. Com ou sem armas, a gente sempre dá um jeito de atirar no próprio pé.



Diário de Leafar Belmont em Rune Midgard

QUE TRECO DOIDO É ESSE, CARA?

Ragnarök é um MMORPG, um RPG para PCs jogado online por milhões de pessoas de todo o mundo, incluindo um número cada vez maior de brasileiros. Para conhecer o jogo, visite www.ragnarok.com.br

Amatsu, Kunlun, Casamento e os Aprendizes

Rune Midgard aumenta a cada dia. Acho impressionante a quantidade de coisas novas que surgem a cada momento. É um mundo que se mostra cada vez maior. E, recentemente, o Rei Tristan anunciou a descoberta de duas novas terras: Amatsu e Kunlun.

Isso traz muitas novidades. A primeira, que é tão esperada, é o casamento na igreja. Bem, não que ninguém pudesse se unir antes. Minha esposa, Aislinn, e eu já tínhamos firmado o casamento em uma cerimônia com amigos, numa clareira da floresta de Prontera. Mas agora o próprio rei pode abençoar os noivos em uma cerimônia oficial.

Casar não é a coisa mais fácil do mundo. Bem, primeiro você precisa de 2 milhões e 500 mil zenys. É um bocado de dinheiro. Depois é preciso um vestido para a noiva e um smoking para o homem. Acho que o nome é Texudo... Texugo... Tuxedo Mask...? Hmm... não lembro agora. Também são necessários dois anéis de diamante, que vão se tornar as alianças de casamento. Ah, e é preciso ter também a pessoa com quem você vai se casar, é claro.

Mas casar não é apenas uma despesa. Os casados ganham habilidades entre si*. Assim eu poderei finalmente recuperar o poder mágico da Aislinn, enquanto ela regenera minha força física. E para melhorar, depois de casados, nós também poderemos abrir portais de qualquer parte do mundo para nos encontrarmos, não importa a distância. Bonito, né?

Ok, o casamento é legal, mas Rune Midgard também tem algo assustador: os Super-Aprendizes. Todos os aventureiros começam uma curta carreira como Aprendizes, na qual treinam até decidirem o que serão: Espadachins, Magos, Gatunos, Mercadores, Arqueiros ou Noviços. Só que alguns insistem em não se tornar uma "Classe um" e ficam eternamente como aprendizes. E pela sua persistência, eles podem se tornar Super-Aprendizes.

Tenho de admitir que é assustador. Apesar de parecerem aprendizes, eles possuem quase todas as perícias das classes básicas. Acredito que não podem apenas usar uma espada de duas mãos ou um arco; conseqüentemente, não podem usar perícias relativas a essas armas, mas nem por isso são menos perigosos. Já pensou? Andar pela rua e ver um garoto batendo mais forte que você ou soltando magias como magos? Ou então você decide entrar em uma arena de PvP** para dar uma relaxada e é derrubado sem dó por um pirralho?

Bem, o mundo aqui está cada vez mais interessante. É muita coisa nova acontecendo a todo momento, mas agora preciso ir, afinal, não é fácil carregar tanto dinheiro assim por aí. Para que tanto dinheiro? Ora, eu também vou me casar na igreja, e a minha noiva já está me esperando.

* Casados ganham três perícias novas e exclusivas. Eles só podem utilizá-las estando com suas alianças de casamento equipadas. E as alianças não podem ser vendidas, trocadas ou emprestadas, nunca.

** PvP é a sigla de Player Versus Player. É o momento em que jogadores se enfrentam. No Ragnarök Online, só é possível atacar outro jogador em períodos de guerra ou nas arenas.



Leafar é líder da Ordem do Dragão, se assusta com Super-Aprendizes que o congelam e gasta seus zenys com a esposa em presentes.

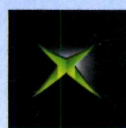
Leafar Belmont

DRAGOON GAMES

Assistência Técnica e Vendas

- VÍDEO-GAMES E JOGOS ORIGINAIS
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA
COM PROFISSIONAIS QUALIFICADOS
- FAÇA SEU VÍDEO GAME RODAR ODOS
OS TIPOS DE JOGOS E FILMES DE
TODAS AS ÁREAS

SERVIÇO FEITO EM 1 HORA COM GARANTIA*



Aceitamos:



Parcelamos
em até 15 X

10 anos
de Mercado

Entregamos via Sedex

Site: www.dragoon.com.br

Fone: (11) 3846-1470 ou 3846-4375

Rua Silvânia, 157 – V.N. Conceição – SP

(Trav. Av. Sto. Amaro alt. 1501) Estacionamento no Local

*poderá variar em alguns minutos a entrega.

Não temos filiais

capa

xbox 360



Xbox 360

A próxima geração
já começou

por Leandro Calçada e Nelson Alves Jr.

Uns dizem que ele marca o fim do PlayStation, outros, que não passa de um novo Dreamcast. Fanatismo à parte, o fato é que o novo Xbox já está nas lojas e a briga com a Sony desta vez vai ser forte



Por que 360?

A explicação oficial é que o novo Xbox foi projetado para ser o centro do entretenimento da família, daí o número, derivado dos 360 graus que fazem uma circunferência, mas a real é que ninguém queria ver o Xbox 2 mofando nas prateleiras porque, bem, o PlayStation já está na versão 3...

Brasil nos games

Apesar de não ter nenhum console oficialmente por aqui e de ser dominado pelos PS2 "importabandeados", o Brasil é o oitavo país do mundo que mais acessa o site oficial do Xbox. Mesmo assim, enquanto países como México e Colômbia já estão na lista do X360, a gente fica na lista de espera.

Acabou a temporada de especulações, de imagens vazadas da internet, de declarações furtivas de engenheiros... É hora de pôr o sonho à prova. Lançado dia 22 de novembro nos Estados Unidos e com o início das vendas na Europa e Japão programado para os dias 2 e 10 de dezembro, respectivamente, o Xbox 360 representa o início real da guerra pela próxima geração de videogames. E assim como o seu antecessor, o console da Microsoft tem muita coisa a provar ao mundo.

Não que as condições de lançamento dos dois consoles sejam semelhantes. Muito pelo contrário. Enquanto o maior desafio do Xbox era provar que a Microsoft, que não tinha uma grande experiência na área de games, poderia criar um console de qualidade, a meta para o X360 é muito maior. Ser um bom coadjuvante não é mais o bastante. Agora a Microsoft precisa mostrar que não só pode fazer um bom videogame, mas que tem capacidade para vencer a Sony.

Histórias de terror do passado

É impossível analisar o lançamento do novo console da Microsoft sem lembrar de outro projeto semelhante no qual a empresa esteve envolvida: o Dreamcast. O último console desenvolvido pela Sega também foi o primeiro de uma nova geração a chegar às lojas e tinha uma capacidade muito superior a do PS1 e do Nintendo 64, seus concorrentes da época, mas mesmo assim não foi capaz de frear o avanço do PS2, lançado um ano depois. Com um histórico desses, é fácil imaginar que o Xbox 360 pode sofrer o mesmo destino.

O que muita gente não sabe, porém, é que os motivos do fracasso do Dreamcast não são tão óbvios assim, visto que suas vendas no lançamento foram as melhores na história da produtora e o primeiro ano do console foi um sucesso. Mesmo assim, o PS2 com DVD acabou ofuscando o Dreamcast, não pela qualidade dos jogos, já que os títulos iniciais eram fracos, mas sim pelo preço, mais barato que os DVD players da época.

O medo de que um PS3 com leitor de discos Blu-Ray ofusque o X360, porém, é infundado.

Ainda que a mídia da Sony se tome o padrão para filmes, como aconteceu com o DVD na época do PS2, são os jogos que determinam o sucesso ou o fracasso de um videogame. O que matou o Dreamcast não foi o DVD da Sony e sim a falta de dinheiro da Sega, que se endividou tanto com o fracasso de projetos anteriores como o Sega CD e o 32X, que não sobrou fôlego para manter seu console atual na competição.

Este não é o caso da Microsoft. Com mais grana para queimar nos videogames do que a própria Sony, informação divulgada pelos analistas do instituto Merrill Lynch, a fabricante do X360 tem energia de sobra para promover o lançamento de bons jogos e manter o console em alta mesmo quando o PS3 for lançado. Outra vantagem é que, ao contrário do que aconteceu com o Xbox, em que muitos componentes eram cedidos por outras empresas, desta vez todo o processo de fabricação da máquina é controlado pela Microsoft, o que facilita a redução dos custos de produção ao longo do tempo. E ter custos menores no futuro pode ser uma arma fundamental na guerra da próxima geração, uma vez que isso pode tornar possível uma redução de preço do X360 no exato momento em que o PS3 for lançado, em 2006.

Enquanto isso, na terra do PolyStation

No Brasil por enquanto a coisa não muda. De acordo com Milton Beck, gerente da divisão de jogos e entretenimento da Microsoft Brasil, vontade de trazer o X360 para cá não falta, mas lançamento oficial por aqui, ao menos até o final deste ano, não rola. "A pirataria é um grande problema", disse Beck, "mas o maior obstáculo são os impostos brasileiros". O executivo cita ainda o sucesso de *Age of Empires 3* para destacar a forte presença oficial da Microsoft por aqui nos games de PC, que têm permanecido estáveis mesmo com a pirataria. "Mas o mercado de jogos tem crescido mesmo é no setor de consoles", ressalta, "por isso é importante que haja condições no Brasil para o lançamento oficial do Xbox 360".

Os impostos, porém, são o maior obstáculo. Com 60% de impostos inflando a importação tanto do console quanto dos jogos, mais as

dezenas de taxas que tornam qualquer loja de games oficial um paraíso das cifras astronômicas, fica difícil imaginar um futuro muito diferente do atual, em que PS2, Xbox e GameCube circulam ou por importadores autônomos ou por contrabandistas, enquanto o resto do Brasil se vê às voltas com "moderníssimos" Mega Drives, Dynacoms ou mesmo com Nintendinhos piratas em pele de PlayStation, os infames PolyStations. Força para pressionar o governo a Microsoft e as empresas de software têm, e nada poderia ser melhor para o mercado de games do que ter o X360 e os consoles da próxima geração oficialmente por aqui, mas como todo bom brasileiro sabe, esperar muita coisa do governo não é algo que costuma dar certo.

Mas uma coisa é certa. De um jeito ou de outro, o Xbox 360 já está dando as caras por aqui. Por isso, confira nas páginas a seguir tudo o que o console oferece e prepare o seu bolso para o massacre, pois o que a próxima geração tem de irresistível ela também tem de cara. Ah, mas os jogos... Se você duvida, experimente dar uma espiada na página 26.

A concorrência vem aí

Não é preciso ser gênio para saber que o Xbox 360 faz picadinho de PS2 e GameCube, mas só vai ser possível medir o sucesso do videogame quando seus verdadeiros concorrentes forem lançados, em 2006. Vale lembrar que o **PS3** promete ainda mais potência que o X360, enquanto o **Revolution** aposta em seu controle incomum para garantir uma experiência de jogo única (confira a reportagem de capa na **Game Master** nº 10).





Por dentro do monstro

Conheça as armas do X360 para garantir os melhores gráficos da próxima geração e estimular ainda mais a jogatina online

DVD-ROM – como no Nintendo Revolution

Esqueça os discos ópticos de 30 ou 50 GB. Para evitar que o Xbox 360 ou seus jogos custem ainda mais caro, o console vai manter o bom e velho DVD-ROM. Técnicas avançadas de criação de jogos, como a arquitetura XNA e a síntese procedural (veja o quadro abaixo), devem garantir que mesmo os jogos com os gráficos mais detalhados não estoureem o limite de espaço atual de 9 GB. O leitor de DVDs desta vez será compatível com os padrões DVD+R/RW, DVD-R/RW e CD-R/RW, e o console, além de ler e copiar CDs de áudio para o HD, poderá rodar vídeos no formato WMA, da Microsoft, e CDs com músicas MP3 ou fotos no formato JPEG.

HD-DVD – se rolar vai ser só para filmes

Em junho deste ano, no Japão, Bill Gates, o chefe da Microsoft, anunciou que versões futuras do X360 podem vir com drives de HD-DVD que suportam discos de até 30 GB. O formato deve ser usado só para filmes em alta definição, uma vez que jogos em HD-DVD não podem rodar em drives de DVD.

XBOX 360

Memory Unit A

Memory Unit B

SENSOR DE INFRAVERMELHO

Já embutido no console, será usado apenas pelo controle remoto para multimídia, opcional.

CARTÕES DE MEMÓRIA

Com 64 MB de capacidade e formato exclusivo da Microsoft, os cartões de memória só são importantes caso você compre o Xbox 360 no kit Core System, mais barato, que vem sem o HD (confira o que vem em cada kit na página 22).

CONTROLES E ACESSÓRIOS SEM FIO

Até quatro controles e headsets (fones de ouvido com microfone) podem ser usados sem fio com o console. A distância máxima de operação é de 9,14 m. Como o padrão de comunicação é exclusivo da Microsoft, vai ser difícil encontrar acessórios alternativos que usem o sistema, ao menos no início.

O poder dos chips

Só uma carcaça bonitinha não garante a qualidade de um videogame. Conheça toda a tecnologia que se esconde dentro desta caixinha branca estilosa e descubra o que faz do X360 um console da próxima geração.

CPU: IBM POWERPC XENON 3.2 GHZ

- 165 milhões de transistores (90 nm)
- Três núcleos simétricos
- Dois processos simultâneos por núcleo
- Uma unidade vetorial VMX-128 por núcleo
- 1 MB de cache L2
- 512 MB de RAM integrada para CPU e GPU

Com três núcleos simétricos e capacidade para rodar seis tarefas simultaneamente, o processador do Xbox 360 tem potência de sobra. A maior parte deste poder, no entanto, está comprometida com o visual. Para se ter uma idéia, o processador gráfico (GPU) do console pode reservar diretamente a memória cache da CPU, roubando sua potência, para garantir efeitos visuais sofisticados como a síntese procedural (veja explicação no fim do quadro), o que acaba diminuindo a performance disponível no console para outros cálculos, como a simulação física e a própria inteligência artificial dos games. Além disso, o chip não suporta recursos comuns nas CPUs de PCs de alta performance, como a execução de comandos

fora de ordem e a distribuição de instruções para os três núcleos de forma automática, o que pode comprometer muito a performance de jogos mal programados ou convertidos às pressas.

Mesmo assim não há motivo para pânico. Ao contrário dos PCs, que são muito variados e dependem destas otimizações para terem uma boa performance, no X360 os desenvolvedores podem explorar todo o potencial da CPU sem medo de ter problemas de compatibilidade. Além disso, a integração com o processador gráfico dá mais flexibilidade aos criadores de jogos, permitindo que eles priorizem o visual ou a simulação da forma que acharem melhor. E só para você ter uma idéia de o quanto o console ainda pode melhorar, todos os jogos disponíveis hoje para o console executam apenas uma tarefa por núcleo, e não duas, o que dá no máximo metade da capacidade total do chip.



USB – desta vez o conector é padrão

São três conectores padrão, dois na frente do console e um atrás. Além de servirem para os acessórios do X360, como a câmera e o controle com fio, as conexões são compatíveis com câmeras digitais, players de música, como o iPod, e até com o PSP.

HD – opcional, mas removível

O boato mais temido de todos se confirmou. O HD agora é opcional. Apesar de o pacote mais caro incluir o dispositivo, o simples fato de que um Xbox 360 pode existir sem o disco rígido significa que muitas produtoras devem ignorar o acessório e não otimizar seus jogos para ele. Há uma vantagem, porém. Como o disco é removível, transportar seus saves e configurações para outro X360 ficou fácil.

SEM FIO = COM INTERFERÊNCIA?

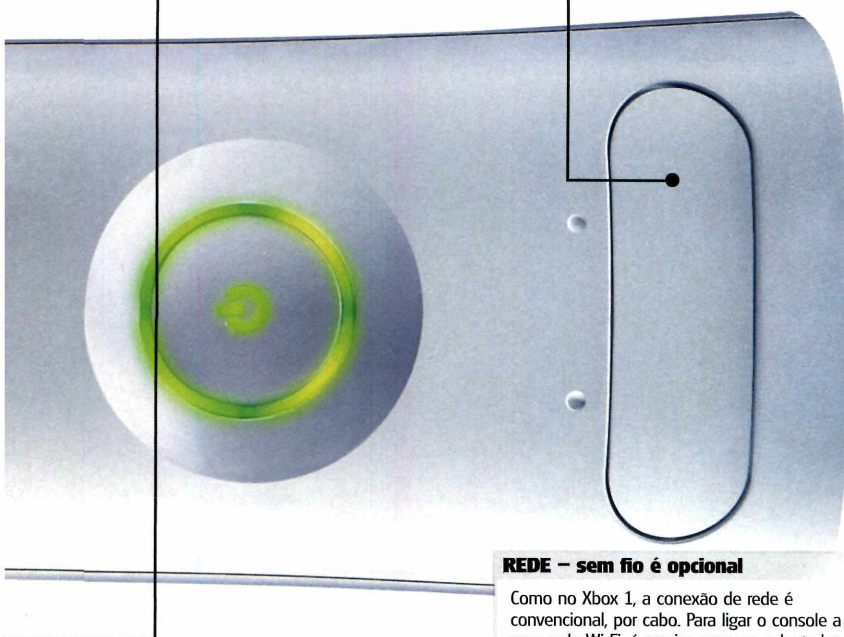
O sistema wireless do X360 opera a 2.4 Ghz, a mesma frequência de alguns telefones sem fio e de padrões de comunicação como o Bluetooth e o Wi-Fi. Por isso, o risco de que o console cause ou sofra interferência não pode ser desprezado. A Microsoft garante que não haverá problemas com aparelhos domésticos aprovados pelo FCC, o órgão que trata dos sistemas de comunicação nos EUA, mas algumas lojas gringas já tiveram de desligar seus quiosques de demonstração do console, pois eles estavam interferindo em suas redes locais.

CONEXÕES DE VÍDEO

O sistema é o mesmo do Xbox 1, com um único conector para todos os tipos de cabos de áudio e vídeo. A Microsoft não divulgou se os cabos do Xbox atual funcionam com o novo console.

REDE – sem fio é opcional

Como no Xbox 1, a conexão de rede é convencional, por cabo. Para ligar o console a uma rede Wi-Fi, é preciso usar um adaptador USB, vendido separadamente.



Refrigerado a água?

Manter frio um chip de 3.2 GHz não é fácil, por isso, além do dissipador tradicional, o X360 usa tubos com água para retirar o calor do chip. Só que ao contrário de um radiador de carro, aqui a água ferve o tempo todo. Tudo porque os tubos são selados a vácuo, o que não só impede que o líquido vaze, mas também faz com que ele ferva a uma temperatura bem menor, levando o calor para longe. E como tudo é selado, a água não acaba, pois logo o vapor esfria e vira líquido de novo, recomeçando o ciclo.



GPU: ATI R500 XENOS 500 MHZ

- 337 milhões de transistores (90 mm)
- 500 milhões de triângulos por segundo
- 10 MB de RAM embutida com circuitos para efeitos como alpha blending, z buffering e anti-aliasing
- 48 bilhões de operações de shader por segundo (máximo teórico de 96 bilhões)
- 32 operações de textura por ciclo de clock (16 com filtro e 16 sem)

O principal destaque aqui é o grande número de operações de shader, que cria uma simulação de luz e sombra mais realista. A memória "tunada" para efeitos gráficos também ajuda, pois garante que filtros gráficos como o "anti-alias", que elimina os serrilhados das imagens em 3D, possam ser usados mesmo nas resoluções mais absurdas.

SÍNTESE PROCEDURAL

É o segredo do Xbox 360. Com este sistema, elementos como árvores, pedras ou mesmo grama, que antes eram disfarçados com fotos ou criados na raça, agora podem ser produzidos por funções da CPU e do chip gráfico. O recurso é a aposta da Microsoft para permitir a criação de ambientes maiores e mais complexos sem estourar o preço dos jogos. Outro benefício é que os games ocupam menos espaço em disco, o que elimina a necessidade de mídias especiais como o HD-DVD e também contribui para reduzir os loadings. Se você tiver um PC com uma boa placa de vídeo (Geforce4Ti ou ATI Radeon 9500, no mínimo) e quiser ter um exemplo da síntese procedural, visite o site www.theprodukt.com e baixe o jogo .kkrieger. Você não vai acreditar que se trata de um arquivo com apenas 96 Kbytes.



Controle absoluto

Com ou sem fio, o novo controle da Microsoft consegue o milagre de melhorar o modelo S do Xbox atual sem sacrificar o que já era bom

QUANTO CUSTA O CONTROLE

Convencional (com fio): US\$ 39,99
Sem fio (wireless): US\$ 49,99

START E SELECT

Voltaram à área central do controle, mas estão maiores e mais fáceis de acionar.

SEM FIO E SEM BATERIA

Na configuração padrão, o controle sem fio inclui apenas um par de pilhas AA alcalinas, que garantem cerca de 40 horas de jogo. Bateria recarregável, só comprando separadamente ou com kit Play & Charge.

TEM TAMBÉM COM FIO

A versão com fio do controle utiliza um cabo USB padrão, já que o Xbox 360 abandonou os conectores exclusivos. O mesmo modelo é vendido tanto para PC quanto para o novo X.

RING OF LIGHT

Dividido em quatro segmentos, o anel de luz em volta do botão central pode acender tanto para indicar a qual jogador pertence cada controle, como também para mostrar certos indicadores do jogo, como o nível de energia ou de força do personagem.



tecnologia

Outros acessórios

UNIVERSAL MEDIA REMOTE

Preço avulso: US\$ 29,99

Além de controlar as funções multimídia do Xbox 360, este controle remoto é compatível com diversos modelos de TV e ainda permite controlar PCs com o Windows XP Media Center Edition 2005 instalado, desde que os micros tenham receptores de infravermelho.



MEMORY UNIT

Preço avulso: US\$ 39,99

Projetado para armazenar saves e perfis do jogador, o novo cartão de memória da Microsoft tem 64 MB de capacidade e um preço salgado para a sua capacidade. Para se ter uma idéia, um Memory Stick para o PSP de 1 GB, 16 vezes a capacidade do cartão do Xbox, custa cerca de US\$ 90,00.



WIRELESS NETWORKING ADAPTER

Preço avulso: US\$ 100,00

Compatível com os padrões de rede sem fio 802.11a, b e g, este adaptador permite conectar o Xbox sem o uso de cabos à internet e a PCs que tenham o Windows Media Center Edition 2005 instalado, desde que a casa já tenha um roteador ou Access Point Wi-Fi. Para quem já tem uma rede com cabos funcionando, o acessório é desnecessário.



XBOX GUIDE

Com este botão você pode ligar ou desligar seu Xbox 360 sem tirar a bunda do sofá. Além disso, acioná-lo no meio de um jogo ou filme ativa o serviço Xbox Gamer Guide, que dá acesso direto à dashboard do console. Com o sistema, é possível fazer compras na Xbox Live, customizar suas listas de músicas e até ajustar as configurações do videogame.

DASHBOARD

Termo conhecido dos fãs de Xbox, a dashboard é o sistema básico do console. É por ela que se acessa a Live e se reproduz DVDs e CDs de áudio no Xbox 1. Para saber tudo o que a nova dashboard do Xbox 360 pode fazer, consulte o quadro na página 28.



HEADSET

O headset não usa fios para se comunicar com o videogame, mas precisa ser conectado ao controle por este plugue. Outros acessórios também podem usar este conector no futuro, como miniteclados para os chats da Live, por exemplo.



BATERIA RECARREGÁVEL

Fabricada com o composto NiMH, a bateria recarregável é vendida sem o carregador e dura cerca de 30 horas. Só vale a pena comprar a bateria opcional se você já tiver um kit Play & Charge, caso contrário não será possível carregá-la. Para maximizar a vida útil do acessório, é recomendável usá-lo até o fim da carga a cada 30 dias.

Quanto custa: US\$ 11,99



CARREGADOR DE BATERIA

Este conector só existe no controle sem fio e serve para o kit Play & Charge, opcional, que inclui uma bateria que pode ser recarregada durante os jogos. Vale lembrar que o controle sem fio, na configuração padrão, só inclui duas pilhas AA.

Quanto custa
US\$ 19,99 (inclui uma bateria recarregável)



BOTÕES DE OMBRO

Os "bumper buttons" LB e RB, como são chamados pela Microsoft, entram no lugar dos botões preto e branco do Xbox 1. O posicionamento, semelhante ao dos botões L1 e R1 do PS2, melhorou muito o acesso aos comandos e não comprometeu os gatilhos, que permanecem exatamente como no controle S.

CABOS VGA E S-VIDEO

Preço avulso: US\$ 39,99 (VGA) e US\$ 29,99 (S-Video)

O primeiro é útil para ligar o Xbox 360 direto em um monitor de PC, já o segundo serve para melhorar a imagem de quem ainda não tem uma TV de alta definição, mas tem uma entrada S-Video no aparelho. Ambos incluem conexão óptica para o Home Theater, permitindo que se usufrua os 5.1 canais de áudio do console. O cabo VGA é uma alternativa barata para quem quer altas resoluções, mas ainda não tem um televisor HDTV.



FACEPLATES

Preço avulso: Não definido

Fáceis de instalar, as frentes personalizáveis do Xbox 360 podem ser vendidas separadamente ou distribuídas como brinde em certos jogos originais.



LIVE CAMERA

Preço avulso: Não definido

Webcam semelhante à EyeToy, do PS2. Perfeita para chats com vídeo pela Live, o acessório ainda não tem preço ou data de lançamento definidos.



Nota: Os preços indicados nessa reportagem estão em dólares e são referentes ao Xbox 360 e acessórios vendidos nos EUA. Não estão incluídas taxas de importação ou de envio.



Um pacote para cada bolso

HD de série no Japão

Lá na terra do anime e dos olhos puxados o único kit do X360 à venda será o mais completo. E o melhor (para os japoneses, pelo menos) é que o preço do pacote será mais baixo que o dos EUA. São 39.795 yens, que equivalem a cerca de US\$ 345,00.

Quatrocentas doletas. É este o preço do Xbox 360 mais completo, com HD, controle sem fio e uma penca de acessórios extras. Mas se você quiser economizar cenzinho, ainda pode levar o mesmo console para casa no pacote Core System, mais básico. Descubra o que vem em cada caixa



Xbox 360 Premium Pack

Se você não abre mão do HD no Xbox ou quer ter cabos de alta definição e controle sem fio agora, este é o seu kit.

Preço do lançamento: US\$ 399,99



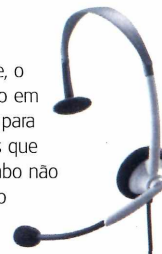
Xbox 360

As únicas diferenças visuais entre este console e o do Core System são o HD e a frente do leitor de DVDs, em prata.

Headset

Preço avulso: US\$ 19,99

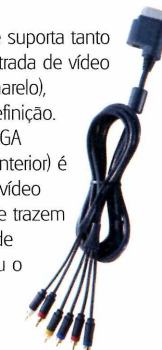
Com um fone e um microfone, o headset facilita a comunicação em jogos online e também serve para dar comandos de voz a jogos que suportem este recurso. Seu cabo não precisa ser muito longo, pois o acessório é conectado direto no controle do Xbox 360.



Cabo HDTV Componente

Preço avulso: US\$ 39,99

O cabo de vídeo componente suporta tanto as TVs convencionais com entrada de vídeo composto (o típico plugue amarelo), como os aparelhos de alta definição. Só com ele ou com o cabo VGA (confira o rodapé na página anterior) é possível utilizar os modos de vídeo progressivos 480p e 720p, que trazem jogos com 480 e 720 linhas de resolução, respectivamente, ou o modo de alta resolução entrelaçado 1080i, com 1.080 linhas.



como comprar

Como garantir o seu

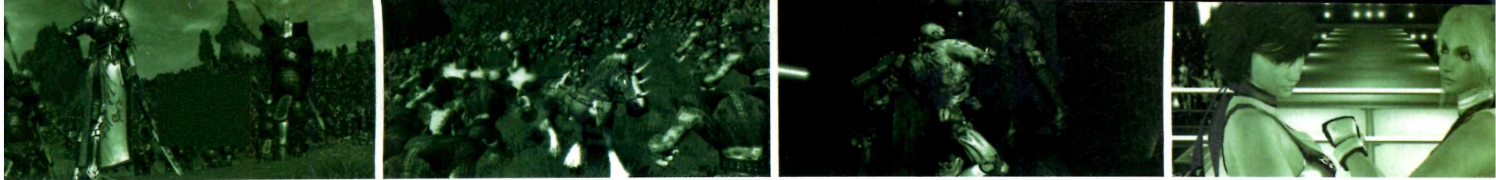
Antes de tudo, saiba que não será tarefa fácil conseguir um Xbox 360 logo no lançamento. Não que seja difícil de encontrar, mas quase todas as lojas norte-americanas só estão vendendo o console em pacotes com vários jogos e acessórios, seja a versão Core ou a Premium. Resultado: o preço, que já não é camarada, fica mais ainda salgado.

Na Gamestop, uma das maiores redes de jogos gringos, o pacote mais completo sai por US\$ 2 mil. Trata-se do "The Omega", que contém o Premium Pack com 20 jogos, três controles sem fio adicionais, cinco acessórios, um ano de assinatura da Live Gold e mais um

ano de garantia adicional. Outro pacote ainda mais absurdo inclui até uma TV de plasma de 42 polegadas, mas esse a gente deixa de lado para você não passar vontade. A EB Games, outra rede varejista de jogos dos EUA, possui pacotes menos exagerados, mas ainda assim caros. Seu "Ultimate Bundle" sai por US\$ 700, com quatro jogos e três acessórios extras.

De qualquer forma, se você for persistente, há meios legais de conseguir o aparelho. Todas, obviamente, pagando 60% de imposto de importação. Tanto a EB Games quanto a GameStop ou mesmo a Amazon só enviam o console para endereços norte-americanos. Nesse





HD removível

Preço avulso: US\$ 99,99

Com 20GB de capacidade, o disco rígido pode ser usado da mesma forma que o cartão de memória, guardando saves e o perfil do jogador, mas também pode armazenar músicas e vídeos, que são baixados da Xbox Live, além de skins para personalizar a dashboard do console. O HD também é fundamental para quem quiser rodar os jogos do Xbox 1, já que só serão compatíveis os títulos para os quais a Microsoft criou perfis de emulação. Estes perfis ficarão disponíveis na Live para download e terão de ser guardados no HD.



Controle sem fio

Preço avulso: US\$ 49,99

Vem com duas pilhas AA alcalinas, que garantem cerca de 40 horas de jogo, e tem alcance de 9,14m (30 pés).

Cabo de rede

Rede sem fio, só com um acessório opcional. Mesmo no pacote mais caro do X360 a conexão é feita por cabo.



Media Remote

Versão reduzida do Universal Media Remote, vendido separadamente. Este mini controle acompanha apenas as primeiras caixas do pacote Premium e, ao contrário do seu primo maior, aciona apenas as funções multimídia do videogame.



Xbox 360 Core System

Se você ainda não tem TV de alta definição e quer economizar um pouco, esta pode ser uma boa escolha

Preço do lançamento: US\$ 299,99



Xbox 360

Faltou o HD e o acabamento prateado no leitor de DVDs, mas de resto, o console é o mesmo do Premium Pack.

Controle com fio

Preço avulso: US\$ 39,99

Compatível com PC, o controle com fio usa um conector USB padrão e não precisa de pilhas ou baterias recarregáveis. Seu cabo mede 2,74m (9 pés) e traz os mesmos conectores de segurança do Xbox 1, para evitar que você derrube o videogame se comer muita poeira em *Project Gotham 3*.



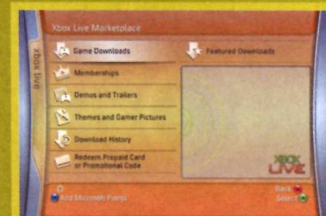
Cabos

O básico: cabo de vídeo composto e de rede.



Live de graça

As duas versões do Xbox 360 têm acesso grátis ao serviço Live Silver, uma versão reduzida da Xbox Live que permite ao jogador manter seu perfil online e jogar MMORPGs, como Final Fantasy XI. Ambos os kits também incluem 30 dias grátis do plano Xbox Live Gold, de acesso completo, e a Microsoft também promete liberar o acesso Gold a todos em dias especiais e nos fins de semana, ao menos nos primeiros meses de vida do console.



Chat, downloads de jogos, vídeos e muito multiplayer. A Live está cada vez mais viva



caso, você precisa ter algum conhecido – amigo ou parente – morando lá. Mas não adianta pagar a conta com o seu cartão internacional. As lojas só estão aceitando os cartões se o endereço de entrega bater com o cadastro da operadora do cartão, ou seja, cartão brasileiro, necas. O próximo passo é preocupar-se com o envio. Pelo tamanho do pacote, o mais adequado é uma remessa expressa, tipo UPS ou Fedex. São mais seguras e rápidas, porém, bem mais caras. Tais empresas costumam cobrar por quilo, além de que há uma taxa adicional pela entrega internacional.

Para quem não tem tanta pressa, porém, a saída é fazer sua reserva aqui no Brasil. Lojas especializadas, como a Netúnia, em São Paulo, e a X-treme, no Paraná, estão garantindo a entrega do aparelho para cerca de 15 dias após o lançamento oficial. Os preços, segundo apuramos, devem ser cerca de R\$ 1.800 para a versão Core e R\$ 2.300 para a Premium.

Lista de lojas nos EUA

Amazon – www.amazon.com
 Barnes and Noble – www.bn.com
 Best Buy – www.bestbuy.com
 EB Games – www.ebgames.com
 Target – www.target.com
 Tronix – www.tronixweb.com
 GameStop – www.gamestop.com



Lista de lojas no Brasil

Eletromil – www.eletromilgames.com.br
 Disk Games – www.diskgames.com.br
 Netúnia – www.netunia.com.br
 PlayOff – www.playoffgames.com.br
 Porão – www.poraogames.com.br
 X-treme – www.lojxtremegames.com.br
 Negolu – www.negolu.kit.net





Jogar online nunca foi tão atraente

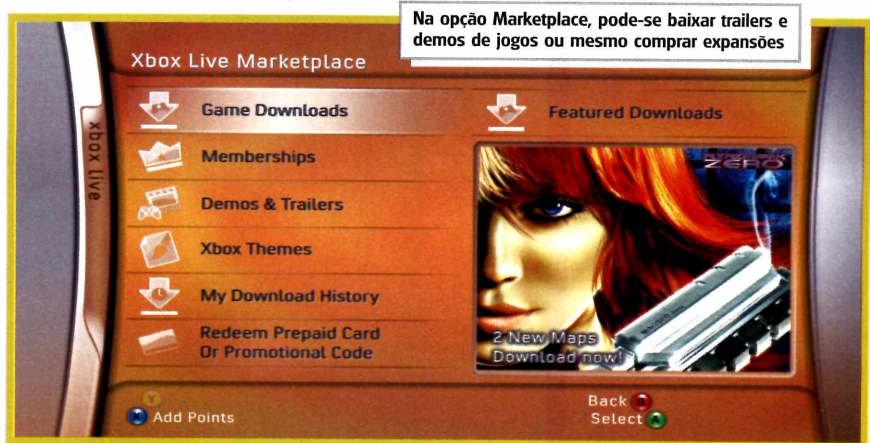
A Microsoft preparou uma batelada de novidades para a Live no Xbox 360: isso inclui desde o acesso aos recursos da rede direto do site até o download de demos de jogos futuros para o console

Diferentemente da Sony, que mantém o foco no hardware, a Microsoft é uma companhia especializada na produção de software. Logo, nada mais natural do que a empresa utilizar todo o conhecimento adquirido nos anos de Windows & cia. para criar um eficiente sistema de jogatina online para o seu console.

Quem teve a chance de conhecer a Live desde o início sabe a diferença descomunal entre ela e a rede do PS2. Enquanto o sistema online da Microsoft nasceu oferecendo uma vasta opção para agregar as pessoas, com direito a lista de amigos e bate-papo integrado aos jogos, o serviço da Sony não passou de um monte de servidores em que as salas de jogos eram criadas de forma caótica. E se a surra já foi grande, é bom a Sony comer um bom prato de feijão antes de voltar à briga, porque neste setor a Microsoft está batendo ainda mais forte.

Pagar ou não, eis a questão

Qual a parte é pouca. Na Live o que vale agora é a política da degustação. Libera-se uma pitada



Na opção Marketplace, pode-se baixar trailers e demos de jogos ou mesmo comprar expansões

gratuita para o cara experimentar e, caso agrade, o usuário paga pelo conteúdo completo. Todos os jogadores, sem exceção, podem fazer parte da comunidade. Basta ligar o console e, se ele estiver conectado à internet, você já está na rede.

O plano prata é gratuito e está disponível para todos os aparelhos. Aqui o usuário pode criar sua lista de amigos, enviar e receber mensagens de texto e voz e acessar o Marketplace, que, como sugere o nome, trata-se de um supermercado no

Live para os casuais

Então você comprou seu X360, mas não tem nenhum interesse em jogatina online. A Microsoft pensou nisso também. Junto do aparelho vem um disco chamado Live Arcade, que inclui o clássico Ms. Pac-Man, dos arcades, na faixa. Além disso, a versão Premium do aparelho traz o game Hexic HD no disco rígido, um quebra-cabeça de Alexy Pajitnov, o mesmo criador de Tetris. Gostando da amostra, você pode adquirir uma batelada de outros games criados para jogadores casuais direto pela rede online. A média de preço é de US\$ 9,99. Trata-se de um sistema destinado aos jogadores menos exigentes, mas que ainda assim permite disputar

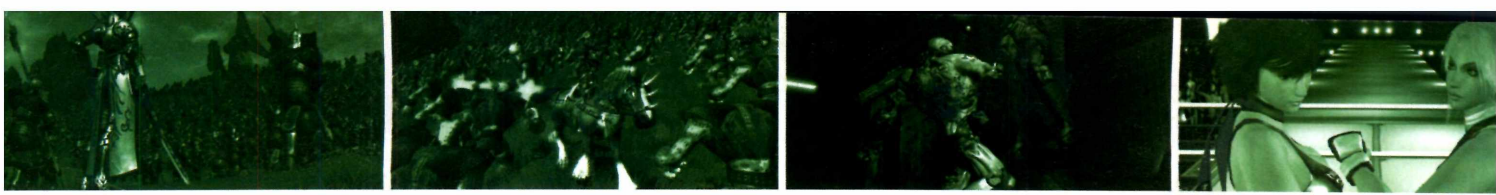
partidas multiplayer nos games que possuem a função, como *Bejeweled*. Existe um sistema de ranking por título e a comunicação por voz tem suporte total. Até dezembro serão 21 jogos disponíveis, e a Microsoft já anunciou o suporte de cerca de 40 produtoras.

Jogos até dezembro de 2005

- **Astropop** - Popcap Games
- **Bankshot Billiards 2TM** - pixelStorm, Inc
- **Bejeweled 2** - Popcap Games
- **Crystal Quest** - Stainless Games
- **Feeding Frenzy** - Popcap Games
- **Gauntlet** - Midway Home Entertainment
- **Geometry Wars 2** - Bizarre Creations

- **Hardwood Backgammon** - Silver Creek Ent.
- **Hardwood Hearts** - Silver Creek Entertainment
- **Hardwood Spades** - Silver Creek Entertainment
- **Hexic HD** - Microsoft Game Studios
- **Hoopworld** - Streamline Studios
- **Jewel Quest** - iWin.com
- **Joust** - Midway Home Entertainment
- **Marble Blast Ultra** - GarageGames
- **Mutant Storm Reloaded** - PomPom Games
- **Outpost Kaloki** - Wahoo Studios
- **Robotron 2084** - Midway Home Entertainment
- **SmashTV** - Midway Home Entertainment
- **Wik: Fable of Souls** - Reflexive Entertainment
- **Zuma** - Popcap Games

Produtores que oferecerão suporte à Live Arcade
Atari / Bizarre Creations / Capcom / Codemasters
CTXM / Digital Eclipse / Electronic Arts / Empire



Coloque o seu gamercard no desktop do PC:

- Abra as "Propriedades" do desktop
- Clique na aba "Desktop"
- Vá a "Customize Desktop"
- Entre na aba "Web"
- Clique em "New"
- Digite o endereço: <http://gamercard.xbox.com/seugamertag.card>
- Clique em "Ok"

qual se pode baixar demos de futuros lançamentos, assim como trailers, papéis de parede, ícones, conteúdo extra para os jogos e o que mais a empresa colocar lá. E boa parte deste conteúdo será gratuito.

Mas qual a vantagem de pagar pela Live? Muitas. Para começar, os usuários prata não têm acesso a disputas multiplayer, com exceção dos RPGs massivos (*Final Fantasy XII*, por exemplo). Apenas em dias especiais e nos primeiros finais de semana eles poderão testar as funcionalidades da Live completa, destinada aos membros ouro. E aqui está o filé do serviço. Além da jogatina em grupo, certos itens especiais do Marketplace estarão disponíveis primeiramente para esses assinantes. Imagine um novo mapa para *Halo 2*. O usuário ouro terá acesso a ele meses antes do prata. Outro diferencial está no True Skill Matchmaking. Esse nome comprido e feio refere-se ao sistema que permite a escolha automática de adversários de acordo com sua reputação. Essa filtragem já existia na rede anterior, porém tornou-se anos-luz mais avançada.

O matchmaking funciona em associação ao gamer card, a sua identidade na Live. Os títulos que você joga, o tempo que passa online, seu número de vitórias e derrotas e, principalmente, o que os outros jogadores pensam de você, tudo fica arquivado no seu perfil. Imagine esta situação: você terminou uma rodada de *Project Gotham Racing 3* e um dos adversários foi desleal durante a disputa. Você simplesmente marca o sujeito com um feedback negativo. Da próxima vez em que usar o "True Skill", o sistema saberá que aquele determinado jogador não combina com seu estilo e evitará colocar vocês dois na mesma partida. O mesmo vale para os usuários que você considerar bacanas. Dê a eles um feedback positivo e o sistema fará o possível para que haja um encontro entre vocês em partidas futuras.

Há também outra forma de seleção de adversários baseada em seu gamer card. Ao preencher seus dados e disponibilizar suas preferências no campo Gamer Zone, você já estabelece o primeiro filtro para o matchmaking. O tal Gamer Zone se divide em quatro áreas: Recreation, destinada a jogadores que querem apenas diversão; Family, para os que curtem a jogatina com filhos e parentes; Pro, na medida

para competições levadas a sério e com ranking; e o Underground, para pessoas que não se incomodam com palavões ou partidas sem regras. Evidentemente, o matchmaking só procurará pessoas no mesmo grupo que o seu, evitando encontros desagradáveis e, assim, aprofundando a ideia de comunidade online.

Detalhe interessante é a forma como a Live facilita o encontro entre usuários que tenham os mesmos jogos. Digamos que você tenha comprado *Perfect Dark Zero*, mas ainda não sabe quais dos seus amigos também têm o game. Basta fazer uma busca em sua lista de amigos pelo nome do jogo. A Live exibirá um histórico de quem jogou o que e por quanto tempo, ou seja, se dez de seus colegas tiveram o título, em segundos você saberá e poderá convidá-los para jogar.

As formas de assinar

Fica a critério do jogador. Tanto a Live prata quanto a ouro exigem o preenchimento de um formulário acessado pela dashboard. Caso decida pela assinatura completa, o usuário tem duas formas de pagar: via cartão de crédito, como nos moldes atuais, ou comprando um cartão de acesso, que pode ser adquirido em lojas de games. E aqui as opções se multiplicam. Dá pra adquirir kits com assinatura anual, com headset, com jogo para a Live Arcade ou até um acesso ilimitado para apenas um mês. Cada cartão vem com um número, que deve ser utilizado na própria dashboard do X360.

Cartões e preços

Confira o preço e os kits que cada cartão de acesso à Live oferecem:

- 1 mês Gold card: US\$ 7,99
- 3 meses Gold card: US\$ 19,99
- 12 meses Gold card: US\$ 49,99
- 3 meses Gold card + kit (com headset e jogo Joust para Live Arcade): US\$ 39,99
- 12 meses Gold card + kit (com headset e jogo Billiards para Live Arcade): US\$ 69,99

Interactive / Gaia Studios / GameHouse Studios / Garage Games / Gastronom Studios / Hamster / Harmonix / HipSoft / Hudson Soft / iWin / Konami / Llamasoft / Load, Inc / Mad Doc Software / Majesco / Microsoft Game Studios / Midway Home Entertainment / Mumbo Jumbo (United Developers) / Naked Sky Entertainment / Namco / Oberon Media / Pick Up and Play / pixelStorm, Inc / PlayFirst / PomPom Games / Popcap Games / Q Entertainment / RealNetworks, Inc / Reflexive Entertainment / Secret Lair Studios / SEGA / Silver Creek Entertainment / SNK Playmore / Stainless Games / Streamline Studios / Tik Games / Ubisoft / uWink / Vivendi Universal Games / Wahoo Studios / Wanako Games / Wild Tangent

Os "achievements" são pontos que você ganha na Live quando certos objetivos são concluídos em partidas offline, como vencer um determinado chefe ou encontrar um item específico, por exemplo. Todos os jogos terão esse elemento extra e além de consultar os pontos pelo Xbox, é possível compará-los com os de seus amigos pelo site www.xbox.com.



FICHA TÉCNICA

Plataforma: X360 Produtora: Rare Distribuidora: Microsoft Tipo: Plataforma Previsão: Novembro

Kameo Elements of Power

Em produção há mais de cinco anos, Kameo tem todos os elementos para ser o game de estréia mais badalado do Xbox 360

Todo novo console pede um jogo arrasa-quarteirão para a estréia. Isso é básico e dispensa discussão. Sendo assim, nada mais natural do que as especulações acerca de *Halo 3* tão logo a Microsoft fez o anúncio do X360, ainda em 2004.

Impressionante

A quantidade insana de personagens na tela, com reações independentes, só é possível graças à engine proprietária da Rare, chamada Artificial War Engine. Aliada ao poder do console, vê-se uma mudança radical ao que estamos acostumados a ver atualmente. E vale lembrar que essa é apenas a primeira leva de jogos do X360.



para aproveitar o melhor do X360

Prepare o seu bolso

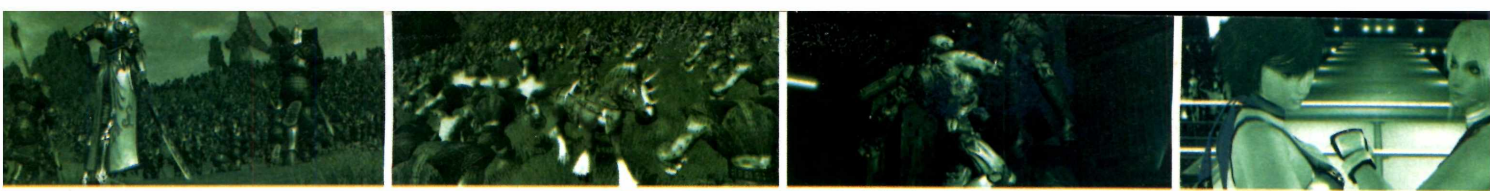
Não adianta negar. Com todo o poder gráfico do Xbox 360, cedo ou tarde você terá de investir num novo equipamento pra sala. Para você ter uma idéia, o pacote Premium do console já vem acompanhado de cabos para áudio digital e vídeo de alta definição, pois jogos com resolução absurda e som com seis ou mesmo sete canais (no caso do PS3) serão fatores padrão a partir de já. Claro que existe a opção de manter a velha TV de 20 polegadas funcionando com o microsystem estéreo, afinal, cada um sabe o tamanho do próprio bolso, mas saiba que a experiência será semelhante a de dirigir uma Ferrari com motor de Pálio 1.0.

Pense nisso como uma boa desculpa para passar um xaveco em sua mulher e começar logo a pesquisar preços de dois equipamentos fundamentais: uma TV de alta definição e um home theater de ponta.

Este sonzinho, composto de um receiver Pioneer e caixas da JBL, é ideal para tirar o máximo do X360, mas não sai por menos de R\$ 5 mil. Já a TV é uma Sony Wega XBR 800. São 36 polegadas de alta definição por "apenas" R\$ 9 mil.



divulgação



Mas não foi bem isso que ocorreu. A empresa surpreendeu ao apostar as fichas não em seu jogo símbolo, mas em *Kameo: Elements of Power*, um título em que ninguém botava fé. E a descrença geral tem fundamento. O game plataforma que começou a ser produzido no GameCube e até hoje está só na promessa não parecia nada assim tão chamativo. Mas a última E3, a maior feira de games do mundo, mudou a opinião de todos que estavam em Los Angeles em maio. Com um detalhe: a demo da feira rodou em um protótipo do console com 30% da capacidade final.



Monstros de rocha pura são a forma ideal na hora de encarar incêndios gigantes

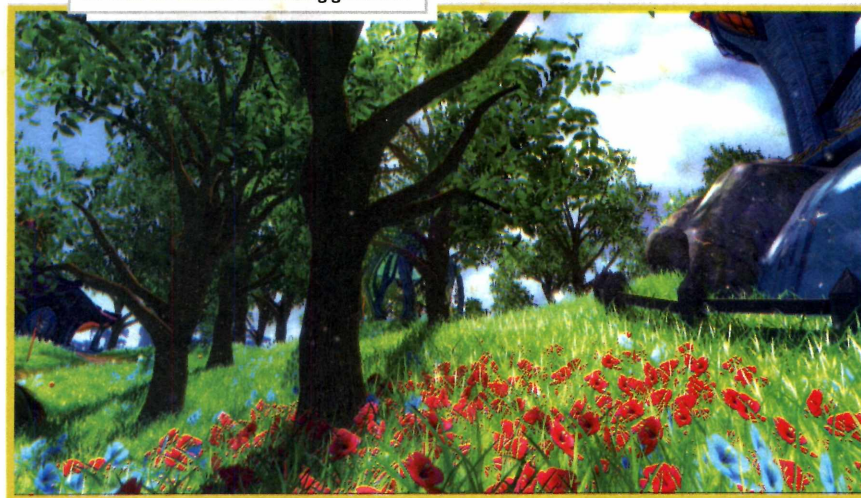
De todos os títulos de estréia do X360 – e são muitos, vale ressaltar – *Kameo* é o que parece tirar melhor proveito do que o console oferece. O primeiro fator está no visual, simplesmente destruidor. A tão falada síntese procedural, cujos detalhes você confere na página 19, pode enfim ser vista na prática. Há literalmente centenas de personagens na tela sem que nada disso afete o desempenho do jogo. Ah, sim, cada um dotado de inteligência artificial própria. Pense nessa imensidão de elementos com texturas de altíssima definição e recheada de efeitos de iluminação que representam em tempo real até a transição do dia para a noite. Isso sem contar os detalhes do cenário, que incluem desde folhas de grama movendo-se individualmente até luz solar refletindo e refratando na água.

Para os que não sabem, *Kameo* é o nome da fada que protagoniza a aventura. O grande barato da jogabilidade está na possibilidade de transformar a personagem em dez criaturas diferentes, derivadas de cinco elementos da natureza: água,

rocha, gelo, fogo e plantas. Os números vão além: cada bicho possui oito ataques distintos que podem melhorar no decorrer do percurso. E, obviamente, a troca de forma tem uma função. Aqui entram os enigmas, marca registrada no portfolio da Rare. Cada habilidade terá função essencial na solução dos quebra-cabeças. Exemplo: para escalar uma parede, *Kameo* precisa se transformar num Yeti, o monstro das neves, que usa as garras para subir pelas paredes. O game terá ainda uma modalidade cooperativa para dois jogadores via Live ou offline com tela dividida.



Se esta fadinha não parece muito forte, espere até ela se transformar num monstro das neves



Desafio mental

Mais do que correr e bater, o destaque de *Kameo* está em seus quebra-cabeças, típicos da Rare. Cada desafio exige não só que se crie uma estratégia específica, mas também pede que a protagonista transforme-se em uma criatura adequada para a tarefa, o que exige um bom conhecimento de suas habilidades.

Infelizmente os preços no Brasil extrapolam o bom senso, mas uma boa pesquisada garante compras interessantes. Aos poucos, TVs de alta definição de todas as marcas estão invadindo as prateleiras com suporte a modos progressivos, que têm, no mínimo, o dobro da definição de um aparelho normal. Os preços, hoje, oscilam entre três a dez mil reais, dependendo de variáveis como tamanho de tela e funções extras que o aparelho possui.

No som, a diferença de qualidade entre as caixinhas da TV e um sistema decente chega a dar medo. O tal "surround", ou envolvimento sonoro, já deu os primeiros passos na geração atual de consoles, com a tecnologia Dolby Prologic II equipando PS2 e GameCube, criando sons envolventes com 4 canais de áudio normal e um para sons graves, enquanto o Xbox foi o primeiro a usar o sistema Dolby Digital, com 5.1 canais (cinco canais

de som e um de graves). Não se trata de potência, mas principalmente de clareza ao distinguir os diversos efeitos sonoros em um jogo, e o X360 pretende levar isso além, com um sistema de som com 6.1 canais.

Como nas TVs, os home theaters variam muito no preço de acordo com o fabricante e a quantidade de funções. Há modelos básicos, que englobam num só conjunto o receiver com DVD player e chegam a custar menos de mil reais, mas jogadores que curtem sofisticação podem comprar equipamentos modulares, que também oferecem mais potência. Nesse caso, receiver e caixas acústicas são vendidos separadamente. O melhor desempenho aqui é proporcional ao valor que custam: dois a três mil reais são suficientes para comprar um bom receiver, enquanto as caixas podem custar até três mil.



Não é só a imensidão dos cenários impressiona. Os efeitos de luz





FICHA TÉCNICA
Plataforma: X360 **Produtora:** Bizarre Creations
Distribuidora: Microsoft **Tipo:** Corrida **Previsão:** Novembro

Project Gotham Racing 3

Inteligência artificial na torcida e interiores detalhados para os carros são só o começo da revolução nos jogos de corrida

Certamente você já jogou *Gran Turismo 4* e *Forza Motorsport*. Se não, crie vergonha e jogue, afinal, tratam-se dos melhores jogos de corrida do PS2 e do Xbox, respectivamente. O primeiro oferece cerca de 700 veículos modelados com cerca de cinco mil



Esqueça a Fórmula 1 de domingo

Não chega a ser novidade, já que vários títulos de PC já permitem isso, mas ainda assim é uma inovação nos consoles. Agora as partidas online de PGR poderão ser assistidas por milhares de espectadores. Enquanto uns jogam, você pode ficar só olhando. Parece inútil, mas o modo é útil principalmente para quem precisa aprender a pilotar.

dashboard

A nova dashboard

Comparar a funcionalidade da dashboard, a interface do Xbox, com a versão para o X360 é até covardia. A Microsoft alterou praticamente tudo nela, com personalização total e tomando seu uso bem mais simples.

A nova dash é dividida em quatro abas: Xbox Live, Games, Media e System. Quando ligar o console pela primeira vez, o usuário deverá criar um perfil chamado "gamer card". Ele será sua identidade online. Desde o seu humor até sua habilidade como jogador poderão ser vistas por seus amigos na rede. A ferramenta de personalização do gamer card lembra muito a do MSN: você coloca um

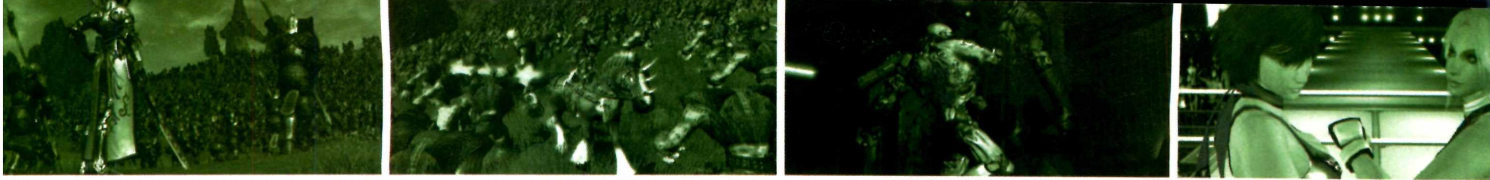
apelido e escolhe um dos inúmeros ícones para ficarem associados ao seu nome. Se preferir, pode até usar uma imagem do PC ou uma fotografia.

A aba Games dá acesso à seção Marketplace da Live. Lá o jogador pode baixar vídeos, demos, imagens ou games da Live Arcade (leia mais na página 22). Pulando para a opção Media, você acessa as funções multimídia da máquina: música, filmes, imagens e download de vídeos em tempo real. Nesse aspecto, o X360 fica anos à frente de seu antecessor. As funções, garante a empresa, estão mais simples do que nunca. Para começar, conectando o Xbox na rede com um cabo ou com o adaptador sem fio chamado Wireless Networking

Personalização total e ferramentas do MSN Messenger, do PC, transformam a Live no ponto de encontro ideal



Adapter (vendido à parte), o console enxerga suas MP3 arquivadas no PC. Com auxílio do novo media center (www.xbox.com/en-US/pcsetup/default.htm), fotos e filmes guardados no PC podem ser acessados pelo console ou mesmo vistos online. Até slideshow com trilha sonora pode ser criado para as



polígonos cada, enquanto o segundo traz menos carros, algo em torno de 400, porém quase 15 mil polígonos por bólido, isso porque há danos na lataria, o que pede uma maior quantidade de elementos 3D para garantir o realismo.

Se você não entendeu aonde a gente quer chegar com este papo, segure o queijo. *Project Gotham Racing 3*, um dos títulos de estreia do X360, já chegou para mostrar o que é modelagem de carros na nova geração. Num texto publicado pelo site oficial da Bizarre (www.bizarreonline.net), um dos produtores diz que as máquinas do game têm, em média, 100 mil polígonos, e levando-se

em consideração o sistema de danos, o número pode pular para 120 mil. Grosso modo, são cerca de 20 vezes mais detalhes por carro do que o que se vê nas máquinas de *GT4*.

Em termos práticos, os carros de *PGR3* inovam ao mostrar o interior fielmente reproduzido. Ferraris, Lamborghinis e tudo o que desfila nos mais de 80 modelos disponíveis – uma garagem não tão vasta, é verdade – podem ser apreciados tanto no exterior quanto no interior. Nos vídeos de divulgação enxergam-se detalhes como maçanetas, volantes texturizados, velocímetro e marcadores de RPM modelados em 3D. E não se

pode esquecer que cada detalhezinho possui sombras que se modificam dinamicamente dependendo da posição da luz. Há reflexos até nos capacetes dos pilotos. Nenhum destes detalhes minúsculos é fundamental, mas o fato é que a produtora os colocou, garantindo fidelidade máxima, sem prejudicar o desempenho e a sensação de velocidade da partida. E já que tocamos na velocidade, a produtora não divulga a taxa de quadros em que o game rodará, mas suavidade em jogos de corrida pede 60 fps no mínimo, e *PGR* nunca ficou abaixo disso.

Quanto às diferenças em relação ao jogo anterior, a produtora ouviu as reclamações dos fãs. Primeira e mais importante novidade: todos os carros estarão liberados desde o instante inicial. Quem curtos desafios online não precisa mais perder tempo no modo carreira só para ganhar máquinas potentes. Todos começam em pé de igualdade. O pecado está apenas no suporte a apenas seis pilotos simultâneos, mas os produtores alegam que pelo fato de as pistas serem estreitas, seria prejudicial às disputas colocar mais carros juntos.

Outro aspecto que promete tornar-se padrão em jogos do gênero diz respeito aos torcedores.



Os carros não são bonitos só por fora. Agora também há interiores muito bem detalhados

Circuitos personalizados
Utilizando uma visão aérea do mapa, o jogador agora pode usar um cursor e clicar nos pontos em que deseja para criar seus próprios circuitos. A seguir, basta voltar ao jogo, testar o novo traçado e, se você quiser, compartilhá-lo na Xbox Live com outros competidores ao redor do mundo.

START:FINISH LINE ●●●● SELECTED ROUTE
● WAYPOINT ●●●● CHOICES

LS : MOVE CURSOR A PLACE FINISH LINE

NG NEWS : THE MULE BREAKS WORLD RECORD IN TOKYO BREAKING NEWS : THE MULE BREAKS WORLD RECORD IN TOKYO



Se você pagou um pau para os carros de *GT4*, prepare-se. Aqui há 20 vezes mais detalhes



fotos. Pela porta USB do aparelho, também é possível conectar players de música como o iPod ou mesmo o PSP (isso mesmo, o portátil da Sony).

A última aba é do sistema. Como no dashboard anterior, aqui você altera as opções de áudio e vídeo, cria a senha de acesso a conteúdos



proibidos, move arquivos entre o cartão de memória e o disco rígido, configura as conexões de rede e faz outros ajustes finos.

MUDE A CARA DO SEU CONSOLE

Com o auxílio do botão Xbox Guide (veja o controle na página 22), você ainda pode acessar a opção Themes, que permite modificar a aparência do sistema. Os temas podem ser baixados direto da Live. Pode-se personalizar menus, imagem de fundo, cores dos botões de acesso, ou até colocar uma foto como imagem de abertura ao ligar o console. Em resumo: todo o visual do aparelho pode ser personalizado.

Ah, um último detalhe. Tudo o que você alterar no gamer card poderá ser visto por seus amigos no site www.xbox.com. Confira os detalhes no texto sobre a Live na página 22.

Dê adeus aos papelões chapados. O que se vê agora são figuras em 3D feitas a partir de pessoas reais. O tal do efeito "motion capture" foi utilizado para criar torcedores reais, que agem de maneira independente um dos outros. Para mostrar de forma clara, uma das apresentações em vídeo da Bizarre mostra um carro colidindo no muro e, instantaneamente, as pessoas perto da grade pulando assustadas com o impacto.

As cidades merecem um capítulo à parte. Em *PGR2* o sistema de reproduzir os cenários a partir de fotografias já havia sido usado, mas desta vez, além do fotorrealismo, os circuitos contam também com gravações do som ambiente de cada cidade, incluindo metrópoles como Nova York e Tóquio. Outro detalhe é que toda a arquitetura reage a iluminação dinâmica e agora é possível, enfim, ver enxergar até o horizonte. Chega de construção de cenários.



Perfect Dark Zero

Missões solo e em equipe, partidas com 32 jogadores online e uma história cativante: conheça a nova geração de jogos de tiro

FICHA TÉCNICA

Plataforma: X360 Produtora: Rare Distribuidora: Microsoft Tipo: Tiro Previsão: Novembro

Perfect Dark Zero conta a trajetória inicial de Joanna Dark, a heroína da saga, até ela se tornar a agente que todos conheceriam no Nintendo 64, em meados do ano 2000. O jogador terá a oportunidade de descobrir como ela ingressou no Instituto Carrington e em que momento a corporação dataDyne começou a ter importância na vida de Joanna. Como se nota, não se trata de um jogo de tiro em primeira pessoa tradicional. A história aqui tem importância e promete envolver o jogador.

Possibilidades triplas

São apenas 13 missões para o modo história, que podem ser jogadas em modo cooperativo online. Apesar da aventura curta, os desafios de cada missão mudam de acordo com os equipamentos selecionados pela protagonista, aumentando a variedade do desafio. São três grupos de equipamentos, o que significa que cada missão oferece três tipos de desafios diferentes.



O Xbox está morto?

A pesar de ainda ter muita lenha pra queimar, é natural que o Xbox esteja chegando ao fim de sua vida, afinal, a tendência é que a Microsoft, assim como as outras produtoras, comecem a produzir jogos apenas para o novo console. Isso não deve assustar os donos do XB, no entanto, pois ainda há uma vasta lista de games em produção para o console.

Só agora em novembro já foram lançados *Half-Life 2*, *Aeon Flux*, *Need for Speed Most Wanted*, *Shadow: The Hedgehog*, *America's Army: Rise of a Soldier*, *007: From Russia with Love* e *50 Cent: Bulletproof*, mas a lista não pára por aí. De dezembro até meados de

2006, o Xbox ainda terá *Hitman: Blood Money*, *Tomb Raider: Legends*, *Toca Race Driver 3* (confira o preview na página 38), *Prince of Persia: The Two Thrones*, *Gauntlet: Seven Sorrows*, *Winning Eleven 9 International*, *Star Craft Ghost*, *FIFA Street 2*, *The Godfather*, *Bully*, *Full Spectrum Warriors: Ten Hammers* e *The Movies*, para ficar apenas nos títulos mais esperados.

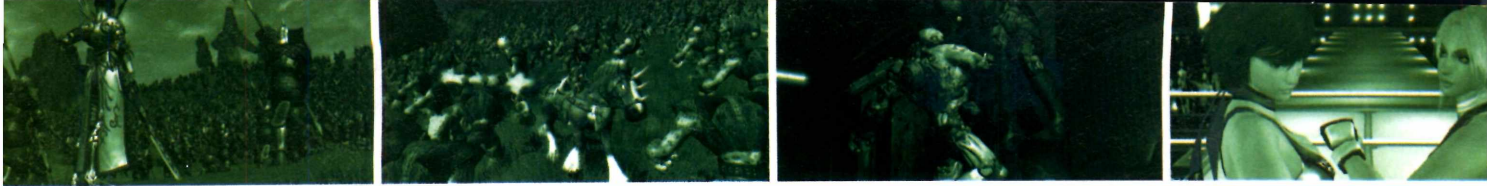
Levando isso em conta, vale considerar ainda outros itens, como o preço inicial do X360, que deve cair quando PS3 e Nintendo Revolution forem lançados, e a qualidade dos jogos, já que sua melhora nos próximos meses é que vai mostrar qual o poder real do Xbox 360.

PESOS E MEDIDAS

Decidir entre comprar o novo console da Microsoft agora ou esperar não é fácil. O Xbox atual, como se viu, ainda tem fôlego, e apesar da capacidade absurda do X360, seus primeiros jogos não são unanimidade. Confira a seguir alguns argumentos que podem ajudá-lo a decidir de forma mais consciente:

Compre o Xbox 360 agora porque

- tecnologia de ponta é legal e vale a pena gastar mais para curtir logo a novidade.
- a primeira leva de jogos do console já tem diversos títulos que o agradam.
- produtoras de peso, como Square-Enix e Capcom, estão desenvolvendo jogos para o videogame.
- a geração atual já está pedindo arrego.
- além da melhora na Xbox Live, há a possibilidade de jogar online de graça.



A diferença de tempo entre os episódios é de três anos. Enquanto *Perfect Dark* rolou em 2023, o episódio *Zero* situa-se em 2020, ou seja, você controla uma Joanna ainda jovem, com 20 anos, que sequer imagina que um dia se tornará uma agente especial. Na verdade, ela ainda está sendo treinada pelo seu pai Jack para se tornar uma caçadora de recompensas, viajando o mundo com ele enquanto persegue a escória da sociedade.

Pois é justamente em uma dessas caçadas que a vida da garota se transforma. No meio de uma missão rotineira, Jack e Joanna são pegos de surpresa por uma conspiração, que coloca o futuro do planeta em risco. Está dado o pontapé para que ela desvende seu primeiro grande mistério em um dos principais games de estréia do X360.



Tudo, menos linearidade

Mesmo com todas as características básicas de um jogo de tiro – vasto arsenal e toneladas de inimigos atirando sem tréguas – o que promete diferenciar *Perfect Dark Zero* da média é justamente a opção de escolher os caminhos a serem seguidos durante as missões. Menos linearidade significa maior tempo de jogo. Cada fase, diz a produtora, terá três caminhos possíveis, selecionados de acordo com o equipamento que o jogador escolhe antes de dar início à fase.

As ferramentas que Joanna pode levar também se dividem em três grupos: Locktopus, para burlar trancas; Demo Kit, um pacote com diversos tipos de explosivos; e Data Thief, uma



Com suporte a até 32 jogadores simultâneos, as batalhas online podem ser bem movimentadas

ferramenta para ações furtivas. Como cada grupo de equipamentos está associado a uma maneira de cumprir a missão, a única forma de conhecer o jogo por inteiro é testar as três possibilidades.

Outra característica interessante é que o modo história também pode ser encarado de forma cooperativa, com dois parceiros jogando online. A empresa não confirmou, mas especula-se que a aventura dure 13 fases. Trata-se de um jogo curto, mas que promete compensar na dificuldade.

Espera-se algo em torno de 28 armas, todas com funções secundárias e algumas com terciárias,

incluindo até um equipamento que projeta um holograma da protagonista, perfeito para confundir oponentes em partidas online. Outro aspecto estratégico importante para as partidas online é a escolha da quantidade e tipo de armas que Joanna carrega, já que o peso excessivo reduz a agilidade da garota. A propósito, o game suporta até 32 jogadores simultâneos na Live.



Complicado...

A história do desenvolvimento de *Perfect Dark Zero* é quase tão atribulada quanto a de *Kameo*. Primeiro o jogo deveria ser exclusivo de GameCube, dada a parceria da produtora com a Nintendo, depois surgiram boatos de uma versão para Xbox. No fim, Joanna só viu a luz das telas no X360, uma geração depois.

Edição especial

Simultaneamente ao lançamento do jogo, a Rare também planeja colocar à venda uma edição especial contendo dois DVDs. O disco extra trará o documentário *The Art of Perfect Dark Zero*, um videoclipe com a canção "Limelight", imagens exclusivas para serem usadas no gamer card, temas para personalizar a dash e, por fim, o primeiro capítulo do livro *Perfect Dark: Initial Vector*. O preço sugerido para o pacote é de US\$ 59,99 (a edição normal custa US\$ 49,99).



Nem 007 é páreo para os brinquedos de Joanna. Suas armas têm sempre uma ou duas funções extras, todas mirabolantes



- você já tem uma TV de alta definição ou projetor e precisa de um videogame à altura.
- a integração com o PC é tentadora demais.

Espre alguns meses porque

- mesmo com todos os opcionais, US\$ 400 ainda é um preço muito salgado.
- apesar de remota, há chance de a primeira leva de consoles apresentar problemas.
- a primeira geração de jogos nem fez cócegas na capacidade do aparelho.
- tanto o PS3 quanto o Revolution podem ser opções mais interessantes.
- o próprio Bill Gates admitiu que pode ser lançado um X360 com leitor de HD-DVD.
- podem surgir acessórios mais baratos que façam a compra do kit básico valer mais a pena.
- não adianta ligar o X360 em uma TV básica.



Joanna pode estar em treinamento, mas nem por isso suas habilidades foram prejudicadas



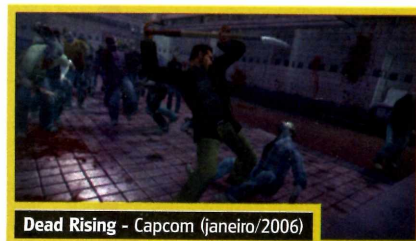


O que vem por aí

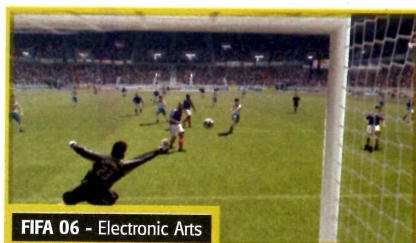
Um videogame não é nada sem bons jogos. Confira outros títulos que já estão disponíveis para o console e o que virá de bom em 2006



Amped 3 - 2K Sports



Dead Rising - Capcom (janeiro/2006)



FIFA 06 - Electronic Arts



Call of Duty 2 - Activision



Dead or Alive 4 - Tecmo



Frame City Killer - Namco (dezembro/2005)



GUN - Activision



Demonik - Majesco (janeiro/2006)



Final Fantasy - XI - Square-Enix (maio/2006)



NHL 2K6 - 2K Sports



Condemned: Criminal Origins - Sega



The Elder Scrolls IV - 2K Games (fevereiro/2006)



Need for Speed Most Wanted - Electronic Arts



Peter Jackson's King Kong - Ubisoft



Madden NFL 06 - Electronic Arts



Quake 4 - Activision



Saint's Row - THQ



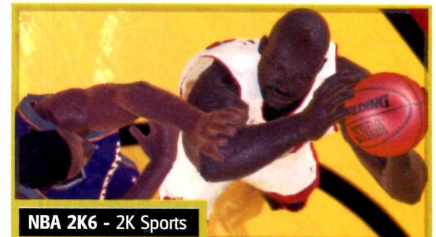
Tony Hawk's American Wasteland - Activision



Top Spin 2 - 2K Sports



The Outfit - THQ



NBA 2K6 - 2K Sports



NBA Live 06 - Electronic Arts



Ridge Racer 6 - Namco



Tiger Woods PGA Tour 06 - Electronic Arts

Títulos em produção

- 2 Days to Vegas
- Alan Wake
- All Points Bulletin
- Alone in the Dark
- Battlefield 2 - Modern Combat
- Blue Dragon
- Bomberman: Act Zero
- Broken Saints
- Burnout Revenge
- CellFactor
- Crackdown
- Cry Havok
- Dark Sector
- Def Jam 3
- Demonik
- Dynasty Warriors 5
- Every Party
- Final Fantasy XI
- Full Auto
- Gears of Wars
- Ghost Recon: Advanced Warfighter
- Grand Raid Offroad
- House of the Dead 4
- Huxley
- Lost Odyssey
- Mass Effect
- MotoGP Ultimate Racing Tech. 2006
- Ninety-Nine Nights
- Possession
- Prey
- Resident Evil 5
- Rumble Roses XX
- Scarface: The World is Yours
- Sonic The Hedgehog
- Splinter Cell 4
- Stranglehold
- Superman Returns
- Test Drive Unlimited
- The Darkness
- The Godfather
- TimeShift
- Tomb Raider: Legends
- Too Human
- WarDevil



A Arma Perfeita

Os melhores exigem o melhor armamento.
Na hora de escolher, arme-se com uma placa de vídeo ATI Radeon,
a mais poderosa plataforma gráfica do mercado.



Conheça toda a linha de produtos
ATI em: ATI.com/PT



por Nelson Alves Jr.

PREVIEW



A história do jogo

Em 2013, quando Canadá, EUA e México estão prestes a assinar um acordo que prevê ação conjunta contra o terrorismo, uma série de atentados eclode, culminando com o assassinato do primeiro-ministro canadense e a explosão de diversas bombas na Cidade do México. A única forma de pôr fim ao problema é apelar para os Ghosts, a elite do exército norte-americano.

Ghost Recon

Advance Warfighter

Plataformas: X360/PS2/XB/PC **Produtora:** Ubisoft
Distribuidora: Ubisoft **Tipo:** Tiro **Previsão:** 2006

Até um chip especial o jogo vai usar para garantir a simulação física mais realista

Muita gente se pergunta qual será o grande diferencial da próxima geração em relação aos atuais jogos, já que é difícil pensar em algo que ainda nem existe. Visto assim, fica fácil entender a razão de os gráficos serem o ponto-chave para comparações. Para a Ubisoft, porém, o visual parece ser uma fração de algo muito maior. A empresa pretende fazer da física um elemento primordial na forma como se jogará *Ghost Recon* na próxima geração.

Imagine um processador encarregado apenas da simulação física nas partidas. Pois é justamente isso que o brinquedinho criado pela Ageia (www.ageia.com) faz. Em PCs com o chip, um número incontável de objetos reagirá em tempo real na tela e de forma independente. Imagine dar um tiro na parede e ver cada

pedaço do concreto despedaçado voando de forma real. Chamado "PhysX", o chip cuidará exclusivamente dessa área, liberando a CPU para outras atividades. Vale notar que o X360 também terá a tal física, mas não com tantos requintes, já que o efeito no console e em PCs sem o chip deve ser gerado simultaneamente com outros cálculos do processador central.

Armamento e acessórios de guerra

Quanto aos aparatos usados pelos soldados no jogo, a produtora promete outra inovação. Repare no **capacete** do soldado aí embaixo. Parece item de ficção científica, não? Pois saiba que o treco faz parte de um programa científico real do exército dos EUA, chamado "Soldado do Futuro" (www.natick.army.mil/soldier/wsit). Ligado a um computador, o visor passa ao combatente imagens e informações dos inimigos via satélite, em tempo real. A câmera embutida permite avistar oponentes e, pasme, transmitir as cenas para todo o esquadrão, de forma que a equipe saiba exatamente o que cada um está fazendo.

O arsenal é outro setor que terá a vida real como base. Três das incontáveis armas merecem



As novas armas também são inspiradas em modelos experimentais dos militares



destaque. A primeira é a XM8, encomendada na vida real pelo SOCOM (US Special Operations Command). A arma é compatível com munições de calibres diferentes, ou seja, em um momento você pode usá-la com balas de um rifle de precisão, depois mudar para munição de AK-47 na boa. Já a XM-29 tem uma microcâmera no cano que envia as imagens ao visor do soldado, o que permite uma mira precisa sem colocar a cara na linha de fogo. Outra arma de destaque é o rifle Countersnipe, que não só permite observar os

inimigos atrás das paredes como também acertá-los, já que suas balas podem atravessar o concreto como se fosse manteiga.



Não é ficção. O visor com informações via satélite faz parte de uma pesquisa real do exército dos EUA



Sim, haverá versões para PS2 e XB, mas elas ficarão longe, tanto nos gráficos quanto na física, do que será visto no X360 e no PC

Untold Legends 2: The Warrior's Code

Grandes novidades para quem joga online, com modo cooperativo e lutas equilibradas por ranking

Plataforma: PSP **Produtora:** Sony **Distribuidora:** Sony
Tipo: RPG/Ação **Previsão:** 1º semestre de 2006

Mesmo tendo sido produzido em apenas dez meses, *Brotherhood of the Blade*, o primeiro episódio de *Untold Legends*, permanece entre os melhores jogos disponíveis para o portátil da Sony. E por uma razão bem simples: trata-se de um dos poucos games desenvolvidos exclusivamente para o aparelho.

Pois bem. Se com o curto período o pessoal da Sony fez tudo aquilo, imagine o que vem por aí na seqüência *The Warrior's Code*. A primeira e principal mudança está na inclusão de uma modalidade cooperativa online. Com ela, dois jogadores poderão atuar em conjunto, via

internet, para finalizar a história central do jogo. O sistema de comunicação em rede trará ainda um chat básico, com imagens e frases predeterminadas, e uma opção para combates entre quatro lutadores, cada um por si. Tudo isso utilizando um ranking com as informações dos combatentes para criar lutas equilibradas, com competidores de níveis semelhantes.



Para evitar massacres nas lutas online, só vão para a arena lutadores com ranking semelhante



Quanto às mudanças mais tradicionais, *The Warriors Code* oferecerá cinco personagens inéditos, além de uma engine gráfica reformulada para permitir mais elementos em cena ao mesmo tempo, algo essencial neste tipo de jogo. A quantidade de missões deve chegar a 45 no total, com 40 tipos de inimigos, sendo 12 chefes.



A Maior e Melhor Loja do Brasil

Garantimos o Melhor Preço !

Video Games - Jogos - Acessórios
Assistência Técnica Especializada

EM ATÉ
20^x
DE

Atendimento de Seg. à Sex. 9 Hs. às 19 Hs. / Sábado 9 Hs às 18 Hs.

Visite Nosso Site

www.diskgames.com.br

TeleVendas

(19) 3242-054

Disk Games

Desde 1992

Av. Alberto Sarmiento, 725
CEP 13070-711 Campinas / SP



PlayStation 2

XBox



Nintendo DS

Game Cube



Lançamento

PSP Sony

Tenho certeza de que já vi uma prancha voadora igualzinha a essa no desenho dos Thunder Cats



Cadê a neve?
Manobras radicais, pranchas voando a velocidades absurdas e até uma barra de "ar", que é carregada conforme você faz os truques e garante impulso extra. Para virar um clone de SSX, só faltou a neve.

Sonic Riders

Corrida radical de pranchas aéreas não passa de desculpa para conseguir uma esmeralda rara

Plataformas: PS2/XB/GC **Distribuidora:** Sega **Produtora:** Sonic Team **Tipo:** Corrida **Previsão:** 1º semestre de 2006

Já dizia o ditado que nada se cria, tudo se copia. Pensando nisso, o pessoal do Sonic Team, digamos, apropriou-se de algumas idéias vistas na série SSX para o desenvolvimento de *Sonic Riders*.

A premissa básica é que o jogador participe de um torneio mundial de corridas de pranchas aéreas, mesclando esportes radicais com muita velocidade e variedade de manobras. Para ser snowboard, só faltou o gelo. Os cenários seguem o estilo dos games do espinhudo, com prédios, florestas e descampados, e segundo a produtora, todas as fases serão imensas, com incontáveis atalhos para aumentar o desafio.

Correr, porém, não se resume a apertar um botão para acelerar ou usar o direcional para frente.

Ar comprimido e até turbulência serão elementos essenciais para manter a velocidade. Explica-se. Para começar, todas as pranchas têm um reservatório de ar, que funciona como combustível. Esgotada a reserva, a velocidade cai e é preciso abusar dos truques e coletar as moedas do cenário para recuperar o impulso. Já a turbulência funciona como o vácuo nos jogos de carro. Tanto faz estar em solo ou no ar, o funcionamento é o mesmo. Basta andar colado na traseira de um adversário para conseguir mais velocidade.

A variedade de personagens selecionáveis promete ser grande: Sonic, Tales, Knuckles, Jet, Webb e Storm são apenas alguns dos ícones da Sega já confirmados. O número de modelos de pranchas também promete ser grande, com diferenças de performance na velocidade, agilidade nas manobras e até facilidade nas curvas. Não se sabe se rolará multiplayer online, mas já está confirmado um modo para quatro jogadores em tela dividida.



Os cenários seguem o estilo tradicional dos jogos do Sonic, com cidades futuristas e densas florestas



Age of Empires The Age of Kings

Plataforma: DS **Produtora:** Digital Eclipse Software **Tipo:** Estratégia **Previsão:** Janeiro de 2006

Vender 16 milhões de cópias não é para qualquer jogo. Com o indiscutível sucesso nos PCs, a série *Age of Empires* se prepara para chegar ao DS. As mudanças porém, irão muito além da estética. De cara, a principal diferença é no sistema de jogo, com estratégia em tempo real substituída por batalhas em turno. Serão cinco civilizações à escolha:

A variedade de unidades impressiona: até monges podem participar das batalhas



Britões (Britons), Francos (Franks), Mongóis (Mongols), Árabes (Saracens) e Japoneses. Cada povo terá um herói com características únicas, como liderança ou força, incluindo figuras históricas como Joanna D'Arc e Gengis Khan.

Apesar de se tratar de uma versão de bolso, as possibilidades de batalha continuarão enormes. Serão 45 tipos de unidades e um sistema de evolução com cerca de 50 tipos diferentes de tecnologia. Até quatro jogadores poderão se enfrentar pela conexão sem fio, mas não se sabe ainda se será possível jogar com apenas um cartucho ou não.



Heróis históricos como Ricardo Coração de Leão ajudam cada cultura a se expandir

Toca Race Driver 3

Desgaste realista, novas categorias e batidas com vezes mais detalhadas. A promessa é grande...

Plataformas: PS2/XB/PC **Produtora:** Codemasters
Distribuidora: Codemasters **Tipo:** Corrida **Previsão:** 2006

Famosa principalmente pelo sistema de danos dos carros, a série *Toca* deve evoluir além da expectativa. Segundo a produtora, o terceiro episódio deve levar a engine Terminal Damage ao limite, oferecendo cerca de cem vezes mais detalhes nas pancadas.

Para mostrar que não está brincando, a Codemasters divulgou o nível de detalhes que será exigido apenas para o gerenciamento dos pneus. Superaquecê-los, além de causar desgaste excessivo, pode estourá-los, caso a troca não seja feita a tempo. E aí entra outro detalhe inédito: o efeito de partículas, fundamental para reproduzir as faíscas da roda tocando o solo, foi reformulado para garantir realismo extremo. Ok, esqueça os pneus por enquanto. Pense numa



Se partir de um Fórmula 3 para um off-road não o agrada, procure outro jogo de corrida

corrida longa, que exija muito do sistema de resfriamento do carro. Se abusar do motor, o radiador pode falhar ou até mesmo explodir; todos esses detalhes também estarão presentes nos veículos adversários.

A maior novidade, porém, está no sistema de modificação. Cada equipe poderá fazer ajustes no desempenho da máquina durante a temporada com peças licenciadas de marcas como Brembo e Bridgestone. Serão 27 partes em cada carro. Mas pode esquecer os games de tuning, como *Need for Speed Underground*. O objetivo aqui é mexer na performance, não na estética. Quanto aos torneios, haverá um verdadeiro inchaço em relação ao game



Cem vezes mais detalhes nas colisões, cem vezes mais motivos para se arrependir do erro



anterior: de 15 categorias, *Toca 3* pulará para 35, distribuídas por cerca de cem campeonatos envolvendo máquinas clássicas e modernas.



Os grandes clássicos do automobilismo também ganharão uma categoria exclusiva



Games, acessórios e aparelhos originais para revendas



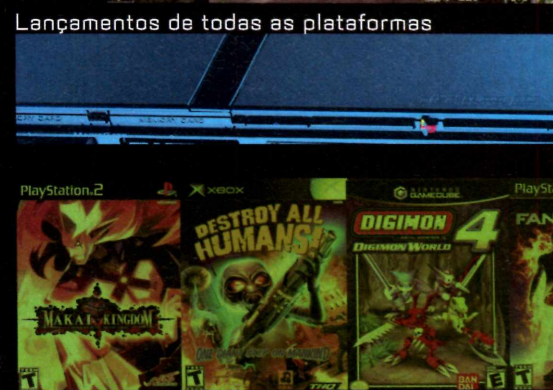
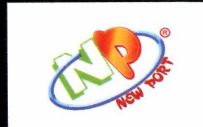
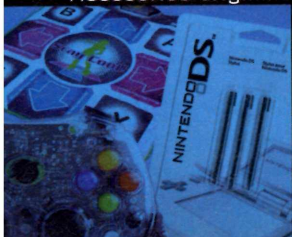
Importação de consoles de todas as marcas

Lançamentos de todas as plataformas



Acessórios originais

Representante oficial da marca NP-Newport



Ligue agora

www.np-newport.com
tel.: 045-30255766
045-30255752
045-30255778

atendimento eletrônico via MSN:
olympic@newportgames.com.br

Diversão ao seu alcance

GameCube

toda a turma da Nintendo em sua casa

Xbox

consulte nossas promoções



Playstation 2

adquirira este campeão de vendas

PSP

ponha a mão no seu

* Cadastro sujeito a aprovação. Financiamento em até 12 x no cheque ou carnê através da financiadora Losango

Losango
Muito mais que crédito.

aceitamos os cartões:



todas mercadorias podem ser parceladas em até 3x sem juros no cartão

é na



SS GAMES

os melhores games e acessórios por um preço que cabe no seu bolso

Nintendo DS

compre já o seu



GameBoy Advance SP

Grande variedade de cores



Faça seu financiamento sem sair de casa!

Faça seu cadastro por telefone e tenha acesso ao nosso super financiamento em até 12 vezes*

www.ssgames.com.br

Vd. Sta Ifigênia, n 70, a 50 m. do Metrô São Bento

tel.: (11) 3328 6801 / 3328 6802

3328 6803 / 3228 7679 / 3313 8449

Entregamos para todo o Brasil via Sedex



A Arte nos Games

Radiata Stories



The illustration is a dense, textured scene of a medieval town. The buildings are rendered in a cubist, blocky style with a rich palette of browns, reds, and yellows. In the foreground, two characters stand on a dirt path. On the left is a woman with long, flowing blonde hair, wearing a red tunic and brown boots. On the right is a man with dark hair, wearing a brown tunic and boots. They appear to be looking towards the town. The overall style is reminiscent of a woodcut or a highly detailed drawing.

REVISTA **GAMEMASTER**

Um conto de fadas romântico

Caçadores de dragões, cavaleiros, trageiras e encontros inusitados fazem parte do novo épico da Square-Enix. Os protagonistas são Jack Russel, que perdeu os pais, e a garota Ridley Silverfate, remanescente de uma nobre família que pretende um dia tornar-se uma amazona.

Para cada interesse, uma



Há mais de 18 anos, a melhor revista para você se inspirar em jardinagem, paisagismo e casa de campo. Tudo bem explicadinho para você não errar



Aqui, as informações para você aproveitar oportunidades; aumentar as vendas; administrar bem e cuidar melhor da sua carreira ou empresa.



A maior e melhor para profissionais ou amadores avançados. Todas as novidades da fotografia digital e convencional você só encontra aqui.



Se você acredita em software livre, precisa ler todo mês a Linux PC Master. No CD-ROM, sempre as mais recentes e melhores distribuições.



A maneira mais fácil de aprender informática. No CD-ROM, cursos completos, em português, e dezenas de programas úteis e divertidos.



Há mais de 10 anos, a revista com CD-ROM mais vendida no Brasil. Sempre com programas completos para profissionais e toda a família.

Todo mês nas bancas pelo fone 0800 55 76 67

revista de alta qualidade.



Essa é a revista de videogames mais vendida do Brasil. Previews, detonados e dicas só para quem tem PlayStation 1, 2 ou PSP.



Se for jogo, a Game Master detona. Traz previews e dicas para XB, PS1, PS2, GC, GBA, DS, PC. E mais um livro de detonados.



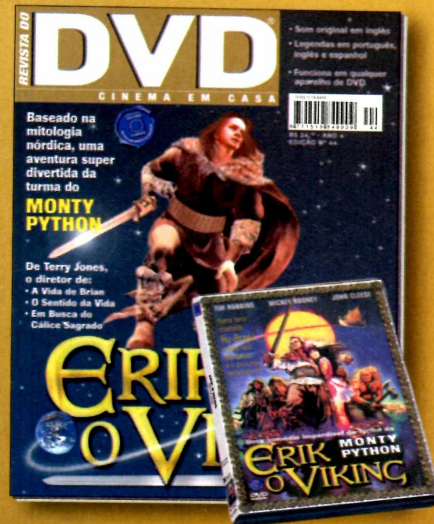
Além dos destinos mais badalados do Brasil e do mundo, todo mês, nossos repórteres revelam novos lugares que valem a pena conhecer.



Uma revista só para webmasters, webdesigners e programadores. Ainda, todo mês, um mini CD-ROM com dezenas de scripts e programas.



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 remasterizados, com ótima qualidade de som e imagem.

ou no site www.europagnet.com.br



Ada Wong

Co-protagonista de Resident Evil 2, esta sensual e misteriosa personagem não é controlável na versão de GameCube, a não ser em minigames, mas ganhou um modo de jogo extra no PS2.

Resident Evil 4

Quem ri por último... ri com uma conversão quase perfeita e extras que valem uma nova jogada até para quem curtiu a versão do Cube

por **Leandro Rodrigues**

Finalmente o aguardado *Resident Evil 4* chegou ao PlayStation 2. Depois de quase um ano do lançamento da versão de GameCube, saiu enfim a conversão do melhor título da série. E o melhor, ficou ótima.

A história se passa seis anos após o incidente em Raccoon City (*Resident Evil 2*). Leon Kennedy não é mais policial. Depois da invasão zumbi, Leon se tornou um agente secreto e foi recrutado para resgatar Ashley, a filha do presidente, raptada por uma misteriosa seita. Mas nada poderia ser tão simples. Logo os locais começam a atacar o herói e uma trama incrível começa a ser desvendada.

Os gráficos, sem dúvida, estão entre os mais belos do PS2, e quem apostava que o jogo não conseguiria manter o brilho da versão de GameCube errou feio. Claro que para adaptar o jogo a Capcom teve de abrir mão de alguns efeitos de luzes e também de texturas, mas não

foi capaz de deixar o ambiente feio, muito pelo contrário. Jogadores desavisados provavelmente nem vão conseguir notar as diferenças em uma olhada rápida.

O som também está de primeira. Vozes, efeitos e tudo mais estão em perfeita harmonia. Além disso, não há quedas de velocidade e o jogo roda sem travar. O único ponto negativo está nos controles, principalmente o das



Como de costume, é difícil saber se Ada merece a confiança de Leon ou se é melhor ele acabar logo com a raça dela

Os controles no PS2 ficaram um pouco confusos, principalmente nas esquivas. É difícil executá-las

Visual de respeito

Apesar do medo dos fãs, a versão de PS2 não deve quase nada à de GameCube. À exceção de algumas texturas, que tiveram de ser reduzidas, e dos efeitos de luz, exclusivos do chip gráfico do Cube, o visual do jogo permanece o mesmo. Mal dá para notar a diferença

A aventura de Leon é idêntica à da versão de GameCube. A única diferença é mesmo o modo extra com Ada Wong



Delícia

esquivas. Algumas são trabalhosas, e sua execução durante o jogo mais atrapalha do que ajuda. Mesmo assim, o defeito não é crítico e não chega a estragar a experiência do jogador.

Modo extra: o pedido de desculpas da Capcom

Um ano é muito tempo, até a Capcom sabe. Por isso, a produtora resolveu agradecer a paciência dos jogadores de PS2 com um belo pacote de fases extras. E se a qualidade deste modo vale

como medida do pedido de desculpas, a Capcom pode ser perdoada.

O extra é um minijogo, desbloqueado assim que você termina o modo principal uma vez. Chamado Separate Ways, este pacote de cinco fases inéditas é protagonizado por Ada Wong (que também participou de *Resident Evil 2*) e dá ao jogador a oportunidade de entender o que acontece enquanto Leon está ocupado matando

centenas de inimigos. Mas não espere moleza. Além de mais lazer, esse novo modo promete acrescentar mais algumas horas de dor ao seu repertório. Munição aqui é coisa rara e inimigos é o que não faltam. Por isso acompanhe o guia completo das fases extras para que você não fique perdido e entenda tudo que precisa fazer. Caso queira o detonado completo, não vacile: ele já foi publicado na edição nº 2 da *Game Master*.



Plataforma: PS2 Distribuidora: Capcom Produtora: Capcom Tipo: Ação Jogadores: 1
▲ Só os extras já valem o valor do jogo ▼ Alguns comandos não são tão intuitivos

NOTA 9,5

Um novo caminho a seguir

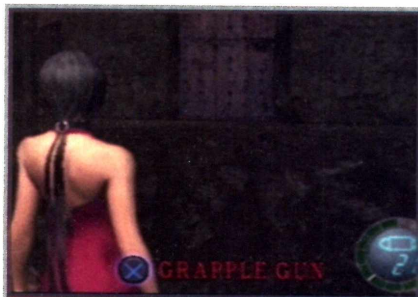
Se você já terminou o jogo com o detonado que saiu na sua *Game Master* nº 2, veja agora como completar o modo extra *Separate Ways*, exclusivo do PS2

Chapter 1 - Ring the Church Bell

1 Seu objetivo aqui é tocar os sinos da igreja, fazendo com que os moradores parem sua onda de raiva e Leon, que está cheio de inimigos em seus calcanhares, possa ter uma folga. Assim que começar, corra para a torre da igreja. Lá de cima você vai ver que as coisas estão feias para Leon. Desça e uma animação mostrará um brilho em cima de um dos telhados. Trata-se da chave para a porta com o símbolo da seita. Posicione-se em frente a este telhado para usar uma das funções mais importantes da sua arma: um grampo que consegue levar Ada aos

pontos mais altos do cenário. Pegue a chave e siga para a porta com o mesmo símbolo.

2 Nesse local, você vai encontrar um vendedor que possui novas armas e itens. Passe pela porta e siga pela caverna. Suba a escada no final



do corredor e continue até chegar ao cemitério. Atravesse-o correndo e siga para a parte de trás da igreja, depois desça pela ponte de madeira até o local onde há uma mulher com uma serra elétrica. Atire nela e pegue a jóia verde que ficou no chão.

3 Volte e entre pela porta ao lado do portão principal da igreja. Nesse local, há um painel. Faça a sequência certa para acender os símbolos. É só digitar 3,3,3,4,4,3. Pegue a pedra que foi liberada e substitua-a pela pedra verde que você acabou de achar. Entre na igreja, suba as escadas à esquerda e mexa as peças do *vital de modo* que *fiquem iguais* as do modelo acima dele. Feito isso, você verá uma animação dos moradores deixando Leon respirar.

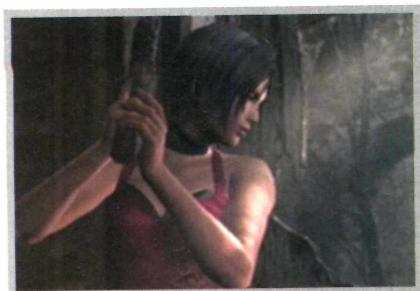
Chapter 2 - Rescue Luiz

4 Ada está acompanhando Leon e Luiz de perto. Ao ver que ambos foram pegos por

Depois de jogar como Ada, você percebe o quanto de ajuda Leon recebeu em sua aventura original



membros da seita misteriosa, ela resolve dar uma ajuda para que eles escapem. Desça do casarão e atravesse a cidade. Use o mapa para se guiar. A seguir, passe pelo lado esquerdo da torre e entre no portão. Siga em frente, atravesse o estábulo



pelo lado esquerdo, entre no portão e desça a estrada, até passar pelo túnel. Dê uma circulada pelo local até encontrar os rapazes, depois faça todo o caminho de volta e, quando chegar à vila entre na última travessa à esquerda.

5 Depois de passar pelo portão, suba e pegue a chave da porta de metal na sala onde há um mercador. Desça e abra a porta. Mate a mulher com a serra elétrica e pegue a chave, depois volte pelo mesmo portão e ative o teleférico. Desça e use o grampo para pular a barreira de madeira. Passe pelo gigante e entre na porta. Um vídeo mostra seu encontro com Luiz.

Chapter 3 - Retrieve the Sample

6 Ache todos os baús para que o portão do labirinto seja aberto. Suba e entre pela porta aberta, na sacada. Saia pela outra porta à esquerda, passe pela sala de jantar e entre à direita. Há um mercador nessa sala. Entre na primeira porta à direita e continue pela sacada até encontrar uma porta trancada. Uma janela vai ser exibida. É por lá que você precisa entrar. Pegue os itens e, no baú menor, encontre o Hourglass. Volte à sala de jantar e entre pela porta à direita.

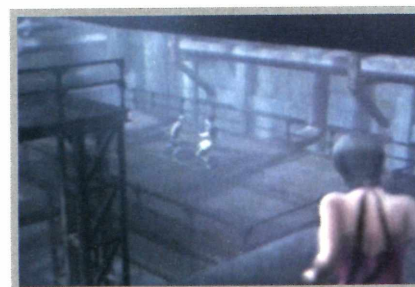
7 Você vai ficar preso na mesma gaiola em que Leon ficou anteriormente. O baú está vazio. Verifique-o novamente e você verá que há



um fundo falso. Coloque o Hourglass nele para abrir uma porta e entre por ela. Você vai assistir a Leon em uma batalha feroz. Passe pela passarela e entre na porta. Leon vai reviver a cena em que Luiz morre e Ada é testemunha ocular de tudo.

Chapter 4 - Stop Leon's Assassination

8 Siga até o final do corredor e entre pela porta branca à esquerda. Atravesse a porta à direita, no final, depois siga em frente e entre à esquerda. Na próxima tela existe uma máquina de bateria anti-aérea desativada. Desça e pegue o cartão azul que ativa essa máquina, depois volte e acabe com toda a resistência inimiga.



DICAS

- Infelizmente, em *Resident Evil 4* parece que o referendo contra o comércio de armas e munição foi aprovado. Munição aqui é um artigo raro, e você deve ser muito econômico em seus tiros para não ficar sem balas justamente nas horas mais necessárias. Por isso, não seja valentão. Quando a coisa apertar, fuja.

- Combinações de ervas são fundamentais para você se dar bem e economizar espaço na bagagem. Veja o que cada combinação faz:
Verde – Recupera um pouco de energia.
Verde + Vermelho – Enche a barra de energia.
Verde + Amarelo – Recupera um pouco de energia e aumenta a capacidade da sua barra.
Verde + Amarelo + Vermelho – Enche sua barra de energia por completo e ainda aumenta um pouco a sua capacidade.

9 Detonada a oposição, um elevador volta a funcionar. Desça a plataforma, suba a escada e embarque no elevador. Ele leva você para o outro lado da estrutura. Suba dois níveis do navio utilizando as escadas rentes à parede. Quando chegar ao alto, mais baterias anti-aéreas vão aparecer. Use o grampo para subir mais um nível, pegue o cartão vermelho e suba mais um andar.

10 Entre na máquina e destrua todos os dispositivos. Atravesse para o outro lado entre pelo portão. Você vai ver ao nível afundando. Desça, dê a volta pela esquerda e suba a escada. Passe por uma sequência linear de corredores e portas e, ao passar pelas caldeiras do navio, entre pela porta em frente e veja Leon lutando.

Chapter 5 - Obtain the Sample

11 Siga até a estrutura no final do campo. Ao entrar, um mutante vai jogar um galão de gasolina e bloquear a saída. Mate todos os inimigos que aparecerem até a porta se abrir, depois suba as escadas até o andar mais alto e deslize pela corda. Você vai ficar trancado. Suba pela escada da direita e, no fundo, arrombe a porta e acione o interruptor. Desça e faça o mesmo com a escada e o interruptor da esquerda, depois Saia pelo portão que se abriu.

12 Continue em frente até chegar ao portão, no fundo, à esquerda. Lá dentro, desça a colina e pule no buraco. Você encontra Leon, que já está sofrendo os efeitos da doença. Siga em frente, entre pela porta dupla à esquerda e salve o jogo. Você está no mesmo corredor da prisão por onde Leon passou. Siga até o final e suba pelo canto esquerdo para chegar à porta no alto. Para enfrentar o próximo inimigo, use a tática clássica: tiro no pé, tiro na cabeça. Entre pelo duto e prepare-se para enfrentar Salazar. Atire na cara dele. Quando um olho aparecer na boca do cara, acerte uma facada. Você tem dois minutos para descer a estrutura, pegar o lança-foguetes e jogar para Leon. O final é o mesmo, só que por um ângulo diferente.

MUNDO DOS GAMES

Promoção QUERO TUDO

PlayStation2 original

- 02 controles analógicos
- 01 camiseta exclusiva PS2
- 01 porta-cd exclusivo PS2
- 01 cd-rom Qual É A Música
- 01 jogo original
- 01 bolsa exclusiva PS2
- 01 boné exclusivo PS2
- 01 cabo extensor
- 01 cabo s/ vídeo universal
- 01 suporte
- 01 caneta PS2
- 01 cd remixes

R\$ 899,00*

A maior garantia do Brasil 1 ANO!



Camiseta PS2
R\$39,99



Controle PS2
R\$79,99



Cd-rom Qual É A Música
R\$89,99



Boné PS2
R\$29,99



Cabo Extensor
R\$29,99



Porta-cd PS2
R\$39,99



Bolsa Exclusiva PS2
R\$49,99



Cabo s/ Vídeo Universal
PS1/PS2/XBOX/64/GameCube
R\$69,99



Jogo-Original
R\$79,99



Suporte PS2
R\$49,99



Cd Remixes
R\$29,99

3X sem juros ou em até 12x (no cheque e no cartão)

Promoção

Tudo por: R\$ 99,99

Tele-Vendas: (11)6192-2169 / 6225-3020

***Promoção QUERO TUDO em 12x de R\$99,99**

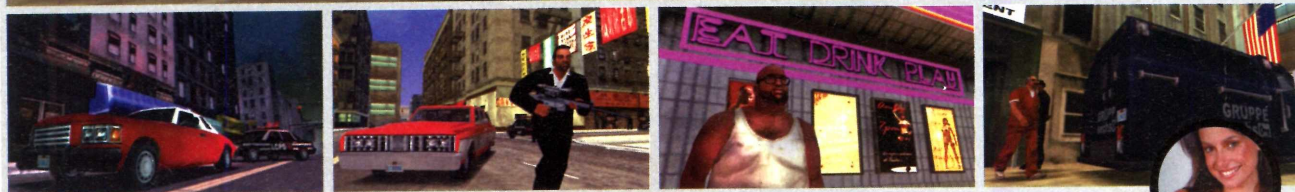
REVIEW

Nada foi sacrificado no GTA portátil. Exceto por alguns recursos vistos somente em San Andreas, todas as opções características da série estão presentes no jogo



Crime organizado

Além de ser exclusivo para o PSP, a opção que mais diferencia Liberty City Stories dos outros jogos da série é o modo multiplayer. São seis tipos diferentes de disputa no total, quase todas baseadas em objetivos bastante comuns do jogo, como corridas, roubo de veículos e assassinato de personagens indicados – nesse caso, qualquer um dos jogadores participantes. Como já era de se esperar, trata-se de uma novidade que, aliada a tudo aquilo que o game oferece no modo normal, fará você querer jogá-lo mais do que qualquer outra versão.



Grand Theft Auto Liberty City Stories



É mais do que uma mera conversão para o PSP: este GTA preserva o melhor da série no portátil e ainda inova nos desafios e no multiplayer

Plataforma: PSP Distribuidora: Rockstar Games Produtora: Rockstar Leeds / Rockstar North Tipo: Ação Jogadores: 1 a 6 ▲ É virtualmente idêntico ao GIA do PS2 e ainda tem multiplayer ▼ Controle da câmera

NOTA **9,0**

por Felipe Azevedo

A chegada de Liberty City Stories deixa evidente que, ao contrário de outras produtoras, a Rockstar não vê o PSP como um videogame de capacidade reduzida, adequado apenas a jogos mais simples. E antes que você pense em usar Midnight Club 3: DUB Edition como referência, esqueça. Aqui não há quedas na taxa de frames por segundo e a

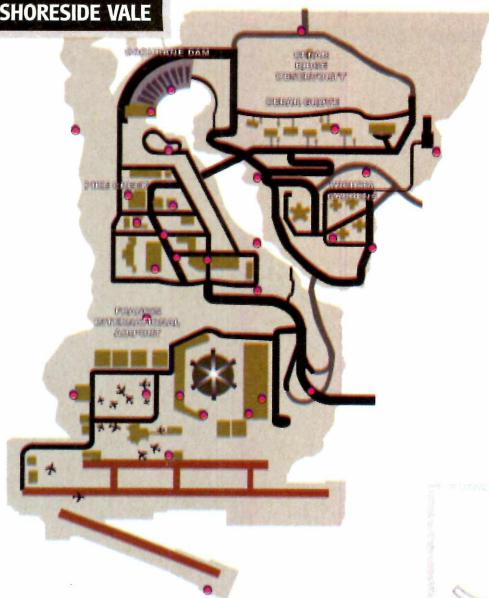
sensação de velocidade é tão boa quanto a das versões do game para os consoles.

Além do visual, que também conta com ótimos efeitos de luz, brilho, reflexo e de clima, a profundidade do campo de visão é o que mais impressiona. Exceto quando você está em uma velocidade muito alta, quase não se percebe a construção do cenário. Da área costeira de Portland, por exemplo, é possível enxergar grande parte dos edifícios da área central de Stauton

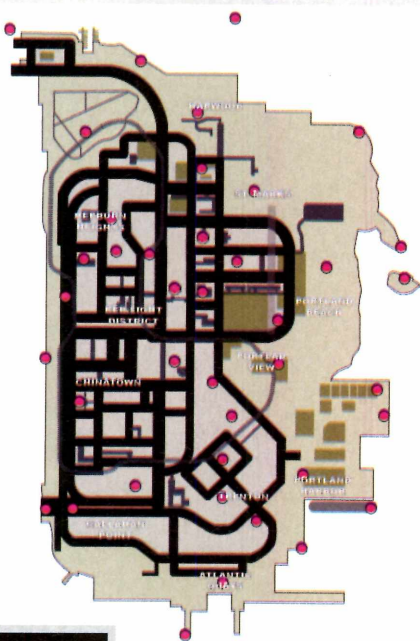
Island. E é bom frisar também que a cidade continua com a rotina de sempre, ou seja, com o tráfego intenso de veículos e uma quantidade enorme de pedestres andando pelas calçadas. Fica claro, portanto, que a produtora não optou em sacrificar uma coisa em prol de outra, e sim encontrou um jeito de colocar tudo funcionando ao mesmo tempo, e com um resultado excelente.

Em termos de jogabilidade aberta, a característica principal da série, Liberty City Stories não fica devendo nada para as versões não portáteis. Segundo a produtora, as missões da história seriam mais curtas, mas não é essa a impressão que se tem. Primeiro, porque a

SHORESIDE VALE



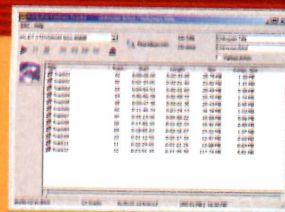
PORTLAND



Rádio personalizada

Para escutar a sua própria trilha sonora durante o jogo, faça o seguinte: baixe o programa Rockstar Custom Tracks (RTC) do site www.rockstargames.com/libertycitystories, instale-o no seu PC e reinicie-o em seguida. Com o Memory Stick já no PSP (certifique-se de ter pelo menos um save do jogo nele), conecte o portátil ao PC usando um cabo USB, abra o software, coloque um CD original

no CD-ROM e clique no ícone do PSP do lado esquerdo. Ao término da transferência, rode o jogo, carregue o save desejado e pause. Acesse o menu de áudio, ative a opção Custom Tracks e pronto.

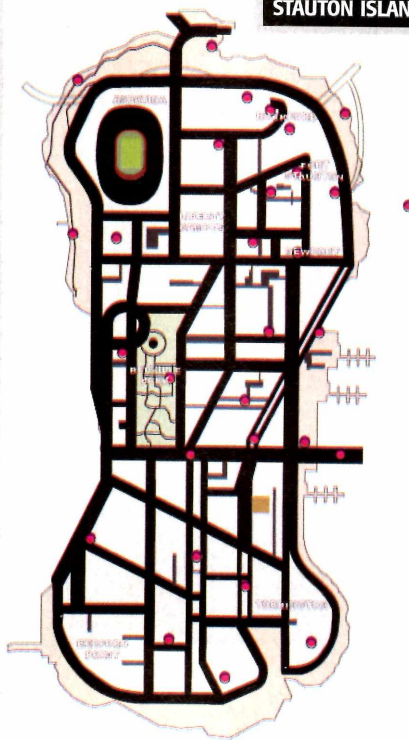


HIDDEN PACKAGES

Mais difícil do que as enracadas em que Tony Cipriani se mete durante a história é encontrar todos os cem itens secretos espalhados pelas três enormes ilhas que formam a cidade de Liberty

City. Para você não perder tempo vasculhando cada centímetro do jogo, confira os mapas com todas as indicações e saiba o que é habilitado nos esconderijos quando você coletar uma determinada quantidade de itens.

STAUTON ISLAND



- 10: arma Pistol
- 20: arma Shotgun
- 30: coletê à prova de balas
- 40: arma MP5
- 50: arma Python
- 60: arma M4
- 70: arma Sniper Rifle
- 80: arma Flamethrower
- 90: arma Rocket Launcher
- 100: \$50,000

A cidade é a mesma de GTA 3, mas recursos de versões mais novas, como as motos, estão presentes no portátil



A construção dos cenários é excelente e é possível enxergar os prédios à distância

quantidade de tarefas é bem grande e, segundo, porque o nível de dificuldade, na maioria dos casos, é bastante alto. A não ser que você só jogue usando truques, muito provavelmente terá de refazer várias vezes alguns objetivos para conseguir cumpri-los.

Graças às novidades incluídas em Vice City e San Andreas, *LCS* conta com uma variedade bem maior de desafios extras se comparado a *GTA3*. Existem corridas ilegais, missões com brinquedos radiocontrolados, Rampages e Hidden Packages (praticamente todos em locais novos – confira os mapas acima), além dos serviços honestos, como o de taxista e o de bombeiro, e até as guerras de gangues. Há ainda tarefas inéditas, como as do tipo Salesman, na qual seu objetivo é convencer as pessoas interessadas em determinados tipos

de veículos a comprá-los. Para isso, é preciso dirigir da maneira certa para satisfazer o freguês e depois voltar à loja antes que o tempo acabe.

A trilha sonora, outra marca registrada da série, continua variada como sempre. Das rádios exclusivas dessa versão, destacam-se a Rádio Del Mundo, que toca world music, em sua maioria canções árabes, e a MSX 98, especializada em drum'n'bass. E o melhor é que se você não curtir nenhuma das rádios existentes, é possível personalizar a trilha com suas músicas favoritas exatamente como nas versões de *GTA* para PC (veja como no quadro *Rádio personalizada*, acima).

O esquema de controle, apesar da falta de alguns botões, é praticamente igual ao das três versões do PS2. Entretanto, mesmo não sendo difícil se acostumar com as pequenas diferenças

do portátil, é aqui que mora o principal defeito do jogo: o controle da câmera. A pé, é preciso ficar parado para poder movê-la. A bordo de um veículo, você deve usar o **>** em conjunto com o analógico para olhar na direção desejada. Infelizmente, fica impossível fazer curvas com este recurso ativado, o que atrapalha bastante em missões onde é preciso fuzilar veículos inimigos em movimento.

Tirando esse defeito, e também a ausência da habilidade de pular muros e de nadar, *Liberty City Stories* é um jogo pra lá de divertido. Se nenhuma das funções extras do PSP, instaladas através dos firmwares 2.00 e 2.50, fez você pensar em atualizar seu portátil, esse é o game que o fará mudar de idéia. Mesmo porque ele não roda em aparelhos com versões inferiores.



Age of Empires III



Consistente, mas sem reinventar o gênero, o título de estratégia da Microsoft destaca-se pela qualidade visual inigualável



Plataforma: PC **Distribuidora:** Microsoft **Produtora:** Ensemble Studios **Tipo:** Estratégia
Jogadores: 1 a 8 ▲ A Metrópole e o jogo 100% em português ▼ Exige um PC muito potente

NOTA **9,0**

por Nelson Alves Jr

Se há algo que o lançamento de *Age of Empires III* prova é que a disputa pelo melhor game de estratégia está tão acirrada quanto suas próprias batalhas. É uma verdadeira corrida armamentista, em que cada título contra-ataca com novos sistemas de jogo, melhor visual ou, como é o caso aqui, com ambos.

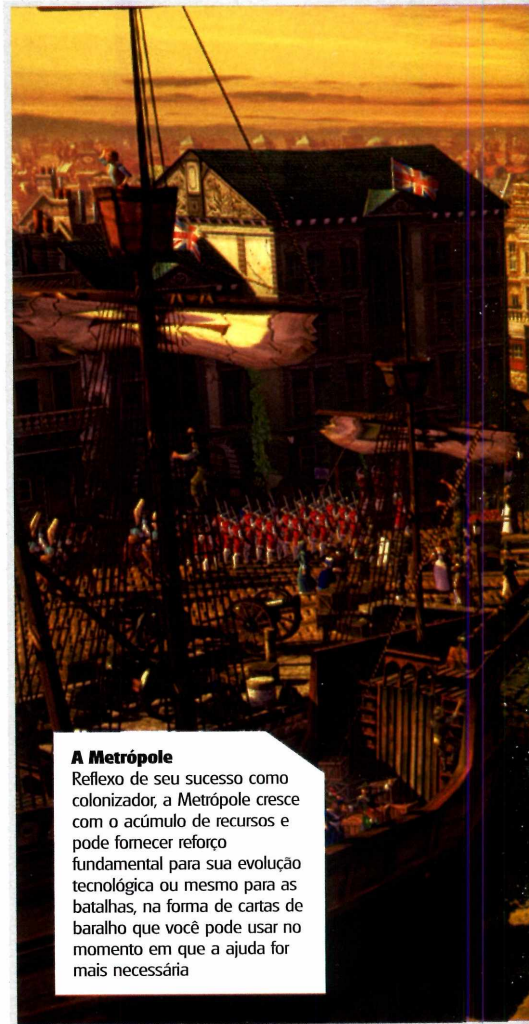
Então, como diria Jack, vamos por partes. A jogabilidade tornou-se mais apurada com a inclusão de dois detalhes: uma Metrópole e um baralho. Ambos funcionam de forma interligada. A Metrópole, em primeiro lugar, nada mais é do que sua cidade natal, uma potência econômica que evolui conforme o seu desempenho como colonizador. Já o baralho é uma representação dos recursos que a Metrópole pode enviar para você.

Cada deck deste baralho está relacionado a algum tipo de atividade: comércio, academia militar, catedral, indústria e porto. Quanto mais

evoluída sua cidade, mais opções de cartas surgem, aumentando as suas possibilidades de obter evolução econômica ou reforços durante as batalhas mais difíceis.

Complicou? Na prática, o funcionamento é muito intuitivo. Enquanto você joga, a barra da Metrópole se enche de energia, disponibilizando uma carta a cada ciclo. Digamos que você queira usar uma relativa a recursos extras. Basta clicar e o montante de itens indicado surge na sua área de jogo.

A inovação de maior impacto no game, porém, está na parte visual. Além de melhores texturas e efeitos visuais, o uso da engine de simulação física Havok 2, comum apenas em jogos de tiro, permitiu a criação de um ambiente extremamente realista, com destaque para os efeitos de água. Some a isso tudo o fato de o jogo estar em português – o que ajuda muito em games de estratégia em tempo real, cuja jogabilidade nunca é simples – e fica fácil perceber porque *Age of Empires III* é um dos melhores representantes do gênero.



A Metrópole

Reflexo de seu sucesso como colonizador, a Metrópole cresce com o acúmulo de recursos e pode fornecer reforço fundamental para sua evolução tecnológica ou mesmo para as batalhas, na forma de cartas de baralho que você pode usar no momento em que a ajuda for mais necessária

O campeão abre o jogo

O cara tem apenas 26 anos, mas já é uma lenda em *Age of Empires*. Conhecido pelo apelido de Gary Payton, o paulistano Norson Shiniti Saho começou sua trajetória em 1998, quando se sagrou o primeiro campeão brasileiro do game. Dali em diante, a estante dos troféus do cara só cresceu: são cerca de dez títulos, incluindo os internacionais, e até uma indicação na E3 2005 para o V-Sports All Star Games, o jogo das estrelas dos jogos virtuais. Em resumo: Norson faz parte da nata do videogame mundial. E já que ele é a autoridade máxima em *Age of Empires*, ninguém melhor para dar algumas dicas a quem está começando.

DICAS DE COLONIZADOR

Aumente o seu campo de visão – Por oferecer muitas opções, a interface do jogo é grande e ocupa boa parte da tela, limitando a área visível do terreno, o que pode prejudicar a sua expansão territorial ou mesmo nas batalhas. Uma boa pedida para evitar este problema e aumentar o seu campo de visão é usar a Interface Reduzida. Para habilitá-la, acesse o menu de opções do jogo e acione o item correspondente na aba *Detalhes*.

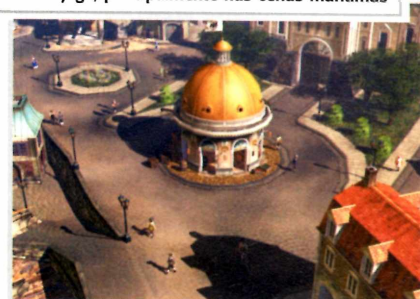
Crie decks específicos para uma finalidade – O sistema de cartas de *Age of Empires III* pode ser muito útil, mas para que você tire o máximo proveito dele, a melhor dica é criar conjuntos de

cartas específicos para cada estratégia ou mapa. Criar um deck somente com cartas boas para jogos em ilhas, por exemplo, ou então para situações em que você vai atacar com cavalos, pode ser a diferença entre vencer ou perder em um jogo online, no qual a agilidade também é fundamental. E quando se enfrenta jogadores habilidosos em ataques rápidos, não há nada melhor que um bom deck defensivo para reforçar suas posições na hora mais crítica.

Crescer é preciso – Manter uma boa economia é primordial para ter um exército de qualidade, mas, para isso, é preciso crescer constantemente. O esquema é nunca parar de produzir colonizadores, já que quanto mais deles existirem, maior a quantidade de recursos que a sua colônia poderá obter e, conseqüentemente, mais numeroso será o seu exército.



Mais que mero visual, é a boa simulação física que dá o tom realista ao jogo, principalmente nas cenas marítimas



Períodos como a colonização da América e a Revolução Industrial estão presentes. Só faltou a Era dos Executivos Estressados



CONCORRÊNCIA DESLEAL

Se vencer no modo História está complicado demais, aperte a tecla *Enter* durante o jogo e digite os códigos a seguir para trapacear:

Medium Rare Please – Aumenta em 10 mil unidades a sua reserva de alimento.

Give me liberty or give me coin – Libera 10 mil moedas extras para o seu cofre.

Nova & Orion – Aumenta em 10 mil pontos o seu nível de experiência.

Speed always wins – Incrementa em cem vezes a sua taxa de coleta e construção.

<censored> – Faz com que você ganhe 10 mil unidades de madeira.

X marks the spot – Revela o mapa do jogo.

A recent study indicated that 100% of herdables are obese – Engorda todos os animais na hora.

Ya gotta make do with what ya got – Libera o Mediocre Bombard para a sua Metrópole.

this is too hard – Vitória no modo individual.

CÓDIGOS CÔMICOS

Mais engraçados do que práticos, estes truques são perfeitos para a hora da zoeira:

Sooo Good – Reproduz o som "Musketeer'ed!" sempre que você for morto por Mosqueteiros.

tuck tuck tuck – Libera uma picape vermelha insana que pode passar por cima de tudo.

PERSONAGENS EXTRAS

Cansado de arrebentar os adversários com os lutadores inéditos? Então veja como habilitar os personagens secretos:

- **Abelia:** complete o estágio 18 no modo Chronicles of the Sword ou participe de 1.050 lutas.
- **Amy:** consiga rank Clear ou maior no desafio Beloved (Easy) do modo Soul Arena ou participe de 1.250 lutas.
- **Abyss:** derrote-o usando os personagens Yoshimitsu, Rock, Sophitia, Olcadan, Cervantes e Lizardman ou participe de 725 lutas.
- **Arthur:** derrote-o no modo Tales of Souls ou participe de 550 lutas.
- **Aurélia:** complete o estágio 12 no modo Chronicles of the Sword ou participe de 900 lutas.
- **Cervantes:** derrote-o no modo Tales of Souls ou participe de 655 lutas.
- **Chester:** complete o estágio 19 no modo Chronicles of the Sword ou participe de 950 lutas.
- **Demuth:** complete o estágio 10 no modo Chronicles of the Sword ou participe de 850 lutas.
- **Giradot:** complete o estágio 15 no modo Chronicles of the Sword ou participe de 800 lutas.
- **Greed:** derrote-o no modo Tales of Souls ou participe de 500 lutas.
- **Hualin:** derrote-o no modo Tales of Souls ou participe de 750 lutas.
- **Hwang:** derrote-o no modo Tales of Souls ou participe de 600 lutas.
- **Li Long:** derrote-o no modo Tales of Souls ou participe de 1.150 lutas.
- **Lizardman:** derrote-o no modo Tales of Souls ou participe de 675 lutas.
- **Luna:** complete o estágio 11 no modo Chronicles of the Sword ou participe de 650 lutas.
- **Lynette:** derrote-o no modo Tales of Souls ou participe de 1.100 lutas.
- **Miser:** derrote-o no modo Tales of Souls ou participe de 750 lutas.
- **Olcadan:** derrote-o no modo Tales of Souls ou participe de 575 lutas.
- **Reverant:** derrote-o no modo Tales of Souls ou participe de 1.200 lutas.
- **Rock:** derrote-o no modo Tales of Souls ou participe de 475 lutas.
- **Sophitia:** derrote-o no modo Tales of Souls ou participe de 525 lutas.
- **Strife:** derrote-o no modo Tales of Souls ou participe de 1.000 lutas.
- **Valeria:** derrote-o no modo Tales of Souls ou participe de 700 lutas.
- **Yoshimitsu:** derrote-o no modo Tales of Souls ou participe de 425 lutas.



Como você pode perceber, a beleza não é a única arma que estas gatas usam nas lutas

Soul Calibur 3

As lutas continuam boas como sempre, mas as novidades não fazem a menor diferença



Plataforma: PS2 **Distribuidora:** Namco **Produtora:** Namco **Tipo:** Luta **Jogadores:** 1 a 2 ▲ 0 sistema de batalha continua perfeito como nas versões anteriores ▼ Novidades dispensáveis

NOTA
8,5

por Felipe Azevedo

Um fim de semana inteiro jogando *Soul Calibur 3* é mais do que suficiente para comprovar que, como um jogo de luta, ele, da mesma forma que suas versões anteriores, é mesmo impecável. O visual continua esplêndido, em especial o dos cenários, e o sistema de batalha é perfeito, agradando tanto aos jogadores mais técnicos quanto aos casuais. Mas se você for como eu, e preferir passar a maior do tempo tirando contras com seu irmão mesmo depois de explorar todas as novas opções dessa versão, é porque, de fato, grande parte das novas opções não tem muita relevância.

A lista de novidades é dividida em dois grupos: personagens e recursos inéditos, implantados no esquema já conhecido pelos fãs, e modos nunca vistos antes. O primeiro grupo, felizmente, traz as alterações mais interessantes do game e, o mais importante, nenhuma delas afeta de forma negativa o principal atrativo da série: os combates. Além de Zasalamel, Tira e Setsuka, o trio de personagens que forma o verdadeiro diferencial de *SC3*, algumas alterações foram feitas no funcionamento do antigo modo Arcade, aqui chamado de Tales of Souls.

Desta vez, por exemplo, a seqüência de eventos nem sempre é igual para um mesmo personagem. Entre uma luta e outra, o jogador tem a oportunidade de escolher entre duas opções diferentes, mudando o rumo da história e, conseqüentemente, os oponentes a serem vencidos. Essa opção, no entanto, não é a única coisa que diferencia a história principal dos jogos anteriores. Em algumas animações, rolam eventos do tipo Quick Time, um sistema já usado em

jogos como *Shenmue* e *Resident Evil 4*. Nesses momentos, são necessários reflexos rápidos para pressionar os botões indicados no alto da tela, fazendo com que o personagem realize movimentos predefinidos e escape de alguma armadilha ou ataque-surpresa de um inimigo, o que evita que você perca energia e comece a próxima batalha em desvantagem.

O segundo grupo de novidades de *Soul Calibur 3*, porém, é composto apenas por opções descartáveis. O modo de criação de lutadores, apesar de ter uma quantidade absurda de itens que podem ser habilitados, é limitado. Além de o visual dos modelos e itens ser bem mais simples do que o dos personagens normais, não é possível personalizar detalhes, como o estilo dos olhos e a altura, por exemplo, nem modificar a lista de golpes, que varia apenas de acordo com a classe do personagem, escolhida anteriormente. Para piorar, de nada adianta ter a opção de criar lutadores customizados, já que você não pode utilizá-los em todos os modos de jogo.

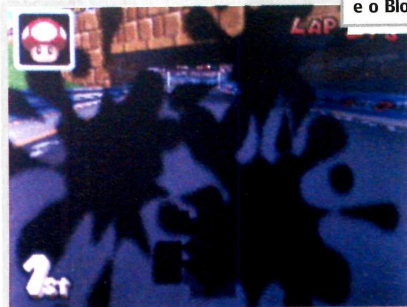


Mais dispensável do que a opção descrita acima, no entanto, é o modo Chronicles of the Sword. Isso acontece por duas razões. A primeira é que, ao contrário dos demais modos do game, aqui não se pode utilizar nenhum dos personagens principais, ou seja, mesmo que você não queira, será obrigado a criar um novo lutador se estiver a fim de saber como o esquema funciona. Para a sua decepção, porém, a segunda razão para esse modo de jogo passar batido é exatamente o seu funcionamento. Trata-se de um game de estratégia bastante simples e sem graça capaz de acabar com a paciência de qualquer um. Até rolam algumas lutas, mas o intervalo entre elas é tão grande e entediante que nem vale a pena esperar.





Entre os itens, as novidades são o Bullet Bill, que transforma o kart num míssil, e o Blooper, que lança óleo na tela, obscurecendo a visão por um curto período



Mario Kart DS

Sem delongas: eis o melhor game do DS. Pode até surgir um competidor no futuro (Animal Crossing, alguém?), mas por ora a coroa é do bigodudo



Plataforma: DS **Distribuidora:** Nintendo **Produtora:** Nintendo **Tipo:** Corrida **Jogadores:** 1 a 8 (online)
 ▲ Melhor multiplayer do portátil até aqui ▼ A bateria acaba muito rápido quando nas partidas online

NOTA **10**

por Nelson Alves Jr.

A pesar de não gostar do termo viciante, devo admitir que não há melhor definição para este game. *Mario Kart DS* é desses que você pega só para ver e, quando nota, lá se foram quatro horas de jogo.

A rasgação de seda tem motivo. A Nintendo caprichou em todos os detalhes que você possa imaginar.

Começando pelo modo solo, a quantidade de pistas é insana. São mais de 30, vindas



das versões de *Mario Kart*, do SNES, GBA, Nintendo 64 e GameCube, sem contar os circuitos inéditos, é claro. E aqui vale uma observação: alguns dos cenários são memoráveis. Preste atenção na pista de Delfino Island (de *Super Mario Sunshine*, de GC) e na que simula uma máquina de pinball, chamada Waluigi Pinball.

O esquema de jogo mantém a tradição da série: cada torneio que você vence abre o seguinte. Conforme você avança nos torneios, vai mudando de categoria. Inicia-se a disputa na categoria

Personalizável

Não é muita coisa. Na verdade, é só o símbolo aí em cima que pode ser personalizado, mas como se trata do Nintendo DS, não de um outro portátil qualquer, você pode desenhar o que quiser para usar como emblema. Isso faz toda a diferença



de 50 cilindradas, depois deve-se enfrentar as 100 cilindradas e, por fim, as 150. A lista inicial de personagens também se altera conforme o seu progresso. Não tem segredo: é só vencer um torneio para habilitar um novo piloto.

Ainda nas opções para um jogador, a Nintendo incluiu o inédito Mission Mode. São seis desafios, cada um com oito etapas e um chefe, num total de 54 estágios que mesclam objetivos como percorrer um percurso em marcha a ré, coletar todas as moedas em um labirinto ou



mesmo ganhar uma corrida contra um adversário. Terminar todos não destrava nada, mas o desafio em si já vale a diversão. Outra característica que é bom ressaltar é que *Mario Kart DS* não tenta fazer o que não deve, e mantém seus controles longe da tela sensível. A única função dela aqui é a de mudar a visão do mapa, que pode variar entre uma visão completa do trajeto ou uma câmera aérea, acompanhando o seu progresso.

O filé do jogo

Então você jogou bastante, terminou o que precisava e pensou que era só isso. Pois é agora que este game mostra a que veio. Toda a série já tinha no modo multiplayer um dos aspectos mais interessantes, mas dessa vez *Mario Kart* extrapolou. O game permite disputas entre até oito jogadores com apenas um cartucho. A única restrição é que apenas o dono do cartucho pode selecionar o piloto, enquanto todos os outros têm de correr com o ShyGuy. Mas seu kart é bem equilibrado, ou seja, nem de longe o personagem é uma opção ruim.

A quantidade de pistas aqui também é vasta e o melhor é que o torneio pode se prolongar pelo tempo que os competidores quiserem.



Essência de Mario Kart, o multiplayer na versão de DS ficou tão prático que é difícil largar o videogame

Terminou uma corrida, outra começa na hora. Sem menus e sem loadings. Difícil é largar o portátil para voltar ao trabalho. Além das disputas normais, o multiplayer também oferece as já conhecidas modalidades Balloon Battle e Shine Runners, também para oito competidores.

Ainda não está convencido? Ok, então tal jogar online contra até quatro pessoas de qualquer parte do mundo? Testamos o sistema aqui na redação (veja como configurar o seu DS

no quadro abaixo) e funcionou perfeitamente. O único inconveniente foi a quantidade ínfima de desafiantes, mas isso é compreensível, já que os testes rolaram dias antes do lançamento oficial do jogo, marcado para o dia 15 de novembro.

Importante: O tutorial a seguir só funciona se você tiver uma conexão de banda larga à internet. Também é necessário um roteador Wi-Fi, para que seu Nintendo DS se conecte à rede, ou o adaptador Wi-Fi USB da Nintendo.

KART NA REDE

Não é necessário configurar seu *Mario Kart DS* para correr online utilizando os Hot Spots gratuitos da Nintendo, mas infelizmente eles não existem aqui no Brasil. Por isso, veja agora como preparar seu *Mario Kart DS* para disputar corridas online com seus amigos ou com oponentes de todo o mundo.

1 Na tela principal do jogo, escolha a opção Nintendo WFC, clique em Nintendo WFC Settings e selecione a opção Nintendo Wi-Fi Connection



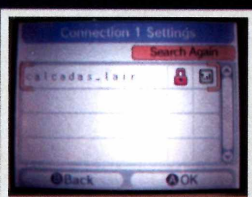
Settings. Caso você esteja usando o adaptador USB da Nintendo, agora basta clicar em Connect to your Nintendo Wi-Fi USB Connector e dar OK para completar o processo. Se a sua rede sem fio utilizar um roteador convencional, no entanto, é preciso selecionar um dos três itens de configuração, chamados Connection 1, 2 e 3, para configurá-lo e seguir para o passo 2.

2 Atenção nesta tela. Se você tem um roteador Wi-Fi configurado corretamente, ou vai correr online em um cybercafé, escolha a opção



Search for an Access Point. O botão AOSS, serve apenas para alguns raros roteadores Wi-Fi que se configuram sozinhos, enquanto a opção Manual Setup, que só deve ser usada em último caso, permite a um especialista fazer todos os ajustes na rede manualmente. Na maioria dos casos, basta clicar na opção Search for an Access Point para encontrar a sua rede, por isso, escolha-a.

3 Após alguns instantes, o nome da sua rede sem fio deve aparecer nesta lista. O cadeado ao lado indica a segurança da rede. Azul significa que o DS pode se conectar diretamente, enquanto a cor vermelha indica que você precisa ter uma chave WEP, uma espécie de senha que é definida quando se configura a rede



sem fio, para liberar o acesso. Se o cadeado for cinza, nem adianta prosseguir, pois a segurança da sua rede sem fio não é compatível com o DS e é preciso mudá-la. Se não for este o caso, basta selecionar o nome na lista e clicar em OK.

4 Se o cadeado na tela anterior for azul você não verá esta tela, por isso, pule para o passo 5. Se ele for vermelho, no entanto, você deve digitar aqui uma sequência de dez dígitos, incluindo números e letras de A a F, para liberar o acesso à rede. Este mesmo código está configurado em seu roteador Wi-Fi, por isso, se você não souber qual é, pergunte ao técnico que configurou a sua rede. Toda rede sem fio costuma utilizar este tipo de bloqueio, pois como muitas vezes é possível conectar-se de fora de casa, é preciso bloquear o acesso a estranhos.



5 Depois de colocar o código e salvar as configurações, clique em OK para iniciar um teste e aguarde. Se a tela final não for igual a exibida aqui, podem estar ocorrendo duas coisas: ou a sua rede Wi-Fi não está configurando o endereço do Nintendo DS automaticamente, o que exige que se use a opção Manual Setup, descrita no passo 2, ou você cometeu algum erro na hora de digitar o código de segurança da rede, descrito no passo 4. Vale a pena verificar também se a sua conexão com a internet está ativa, caso contrário o erro também ocorrerá.



6 A configuração está concluída. Agora basta voltar à tela inicial, escolher a opção Nintendo WFC e selecionar o item Nintendo WFC Match para correr online. Note que o seu desempenho é registrado nos servidores da Nintendo, mas caso você empreste o cartucho para alguém jogar online em outro DS, estes dados serão apagados e um novo perfil será criado. É importante lembrar também que, se a sua conexão não for muito rápida, não será possível competir contra quatro adversários simultaneamente.



Castlevania Dawn of Sorrow

Título de estréia da série no Nintendo DS pode ser considerado um dos melhores da saga



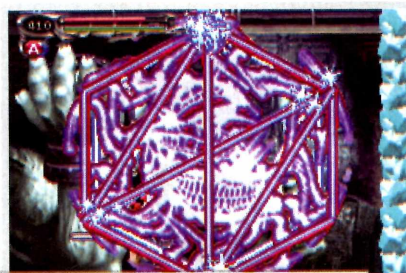
Plataforma: DS **Distribuidora:** Konami **Produtora:** Konami **Tipo:** Aventura / RPG **Jogadores:** 1 a 2 (multipack) ▲ Um dos melhores capítulos da série ▼ Faltou a dublagem

NOTA **9,5**

por Danilo Porto Bastos

Nada é mais chocante para um jogador das antigas do que descobrir o seu clássico favorito renovado e, mais importante, melhorado. É este o caso de *Castlevania* no Nintendo DS. A interação atingiu um nível nunca antes visto. Dá para se sentir acompanhando o herói de verdade, literalmente metendo o dedo na aventura quando há necessidade de ajudá-lo.

Imagine esta situação. Não importa quantos poderes, habilidades e armas mágicas seu personagem principal tenha, nada é suficiente para derrotar os vários mestres do jogo. Sempre que os pontos de vida deles são reduzidos a zero, um poder mágico os ressuscita, deixando-os prontos para o combate novamente. Esse é o momento em que você deve usar o dedo (ou a Stylus), não para apertar botões, mas



Matar os mestres não resolve nada se você não prender suas almas com o poder da Stylus

para desenhar símbolos mágicos na tela e selar definitivamente a alma do inimigo. Se esta fosse a única função da tela sensível, o recurso não passaria de curiosidade, por isso também é possível utilizar a função de toque para destruir barreiras que bloqueiem o caminho.

Animações, telas de status e mapas são visualizados no display superior, enquanto o jogo rola na tela inferior. Outro recurso que merece destaque é o editor de fases. Com o uso da Stylus, dá para criar cenários personalizados e desafiar um amigo pela rede sem fio do portátil.

Seqüência direta de *Aria of Sorrow*, do GBA, *Dawn of Sorrow* aprimorou o que seu antecessor tinha de melhor. Os visual em 2D é bellissimo tanto



O mapa visível o tempo todo na primeira tela é um verdadeiro alívio para os veteranos da série



Soma Cruz é a reencarnação de Drácula, mas usa todos seus poderes para evitar que o mal domine sobre o mundo

DICAS SANGUINÁRIAS

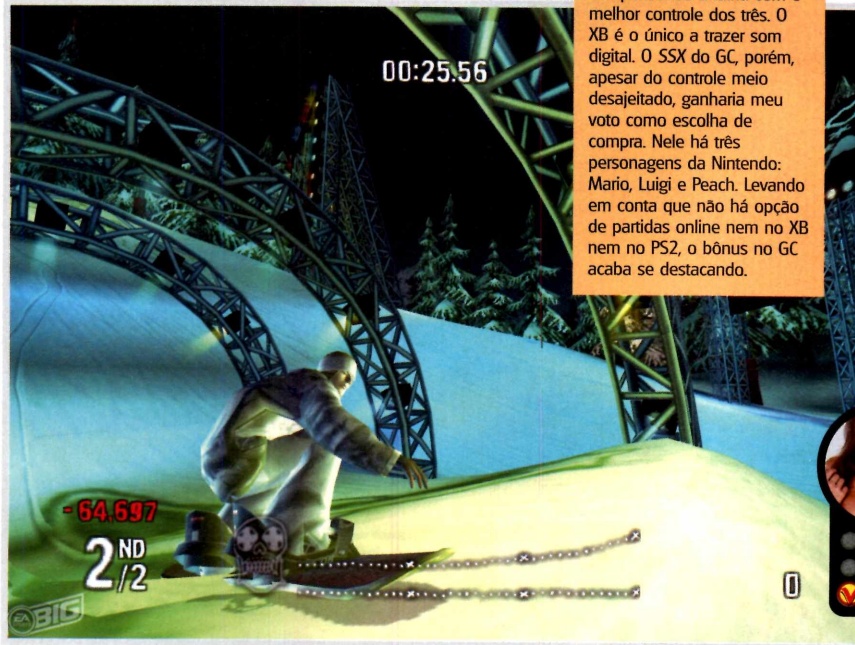
- **Modo Boss Rush:** termine o jogo derrotando todos os mestres.
- **Modo Julius:** termine o jogo com um final ruim.
- **Jogue como Alucard:** habilite o modo Boss Rush e depois termine o Julius Mode. A seguir, durante a tela inicial, no logo da Konami, pressione os botões ↑ ↓ e mantenha apertado ↑ até ouvir o som de uma porta se abrindo. Entre no modo Boss Rush.
- **New Game +:** termine o jogo com o melhor final (todos os chefões).
- **Sound Test Mode (para ouvir as músicas do game):** termine o jogo com o melhor final.
- **Anel raro:** coloque o jogo *Castlevania: Aria of Sorrow* no slot de GBA enquanto estiver criando um novo jogo. Você vai começar o jogo com um anel raro em seu inventário.
- **Hell Flame Soul:** complete o jogo no modo difícil (Hard Mode) com o Soma.

dos inimigos como dos cenários, e a música é ótima. Há ainda bem-vindos elementos de RPG, como a evolução de nível por pontos de experiência ou a criação de novas armas ao fundir as almas absorvidas dos monstros com os equipamentos encontrados. Só fica um comentário negativo referente à pouca definição do visual do protagonista, além da falta de dublagem nos diálogos, mas certamente *Dawn of Sorrow* é, ao lado de *Symphony of the Night* (PS1 e Saturn), um dos melhores capítulos de *Castlevania* já lançado.



Qual versão pegar

Graficamente há pouca diferença entre as três plataformas. Há, sim, o que todos já sabem: texturas menos detalhadas no PS2, compensando a falha com o melhor controle dos três. O XB é o único a trazer som digital. O SSX do GC, porém, apesar do controle meio desajeitado, ganharia meu voto como escolha de compra. Nele há três personagens da Nintendo: Mario, Luigi e Peach. Levando em conta que não há opção de partidas online nem no XB nem no PS2, o bônus no GC acaba se destacando.



Encha a barra na parte inferior da tela para fazer Monster Tricks e atingir uma pontuação insana



No GameCube, para variar, a turma de Mario mostra o quanto manja de esportes radicais



SSX on Tour

Game radical retorna com pistas, trilha sonora e visual melhorados, além de extras exclusivos para os donos de GameCube



Plataformas: PS2/XB/GC **Distribuidora:** EA **Produtora:** EA **Tipo:** Esporte **Jogadores:** 1 a 2 **▲** O tamanho descomunal das pistas **▼** Sem opção online

NOTA **9,0**

por Nelson Alves Jr.

On Tour é o quarto episódio da série SSX e, muito provavelmente, o melhor de todos. Não lembro de ter vibrado tanto desde o primeiro jogo, que ainda era novidade no gênero. Os dois seguintes, apesar das qualidades, não ofereceram a mesma diversão. Desta vez, porém, fica a impressão de que a EA resolveu retomar a produção do zero.

A começar pelas pistas, o que se vê são áreas muito, mas muito maiores. As possibilidades de percurso são imensas. É possível subir em quase todos os objetos, incluindo os cabos do teleférico. Impressionam bastante as sensações de velocidade e altura que o game passa. Alguns dos saltos são quedas livres, de tão altos.

Visualmente o que era bom ficou excelente. Tudo rola macio, o campo de visão do jogador é amplo, o horizonte detalhado, os cenários recheados de elementos e há uma quantidade

insana de objetos para efetuar manobras – outro aspecto que sofreu modificações, aliás. Saíram os Uubber Tricks e entraram os Monster Tricks. Para executá-los, é preciso encher uma espécie de barra de energia que fica na parte de baixo da tela. Feito isso, os movimentos especiais são usados com o analógico direito (o amarelo no GC).



Os esquis também são novidade na série e seu controle é bem diferente do das pranchas

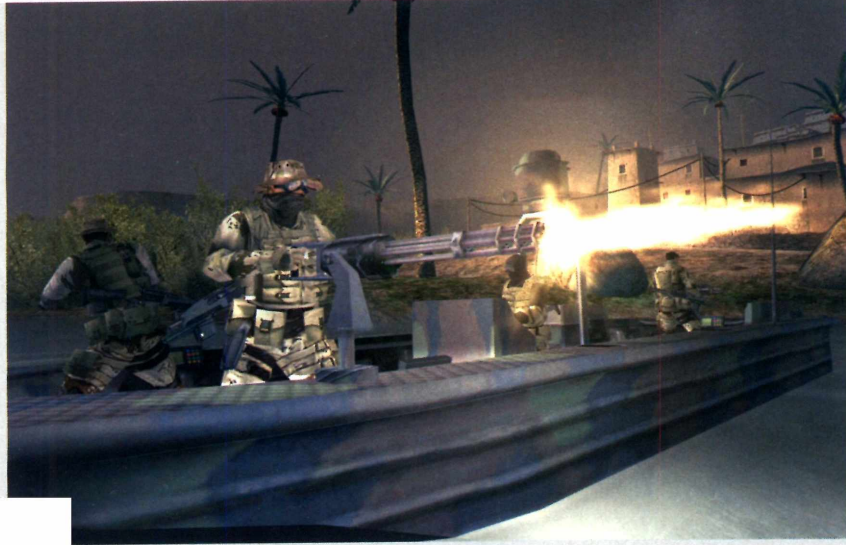
lembrando que dá pra engatar um monster atrás do outro, fazendo o placar arrebentar de pontos.

Como de praxe, o modo principal, aqui chamado On Tour, exige a criação de um personagem. Mas há uma inovação: a possibilidade de modificar o aspecto físico do seu atleta. Nada muito elaborado, é bem verdade, mas ainda assim interessante. Daí em diante as qualidades do sujeito vão melhorando em aspectos como equilíbrio, velocidade ou manobras.

Apesar de apenas um detalhe, vale um lembrete em relação aos menus do jogo. A EA desta vez se superou no estilo. Utilizando uma aparência de rabiscos mesclados a uma trilha de rock pesado, a empresa criou um visual descolado que impressiona desde o segundo em que o jogo é ligado. Preste atenção: você se pegará assistindo à abertura inúmeras vezes.

Jogo cedido por Comic Games: (11) 4227-6979

Se o seu oponente estiver com uma arma deste tamanho, é melhor pensar em uma estratégia melhor que o ataque direto



SOCOM 3

U.S. Navy SEALs

Veículos, inovações no sistema de comando e novas armas fazem uma seqüência que não decepciona, mas também não revoluciona



Plataforma: PS2 Distribuidora: SCE Produtora: Zipper Interactive Tipo: Tiro
Jogadores: 1 a 32 (Online) ▲ Clima de tensão e desafio ▼ Gráficos e bugs

NOTA **8,5**

Por Danilo Porto Bastos

Nenhum avião foi lançado contra arranha-céus americanos, nenhuma ameaça de bomba rolou na Casa Branca e o Bin Laden continua desaparecido. Para que as forças especiais americanas foram acionadas, então? Para salvar o mundo, é claro.

Com o auxílio de veículos, inéditos no jogo, além de um ótimo esquema de personalização das armas e de um sistema de comando de tropas melhorado, os integrantes do SOCOM (Comando de Operações Especiais ou Special Operations Command, no original, em inglês) viajam pelo mundo para derrubar milícias rebeldes na África, criminosos na Ásia e terroristas na Europa.

A inclusão de veículos deixou ainda mais interessante o já famoso modo online. A bordo de bugues, jipes blindados, balsas ou lanchas você não

só pode se mover com maior facilidade pelos novos e imensos mapas, como também conta com poder de fogo extra e melhor proteção. Outro recurso interessante, e que torna o modo história atraente até para quem se interessa apenas pela jogatina online, é que os itens habilitados nas missões regulares não só podem ser transferidos como extras para o modo online como também podem ajudá-lo a equipar seus soldados no SOCOM do PSP.

Apesar de o visual continuar sofrível, com muitos defeitos nos cenários, o jogo melhorou muito em relação aos seus antecessores, com destaque para o dinamismo dos combates e para o planejamento tático, que ficou ainda melhor com os ajustes no sistema de comandos. Por isso, não deixe de ver como dar ordens ao seu pelotão no quadro ao lado se você não quiser ser trucidado.

Jogo cedido por XTREME Games: (11) 4771-6244

O MESTRE MANDOU

Se nas partidas online, o headset é essencial para você falar com seus aliados, no modo história a forma mais precisa de liderar sua equipe é o TCA, ou Team Command Action. Para acioná-lo, abra a tela de opções com **○** e escolha uma das unidades a seguir:

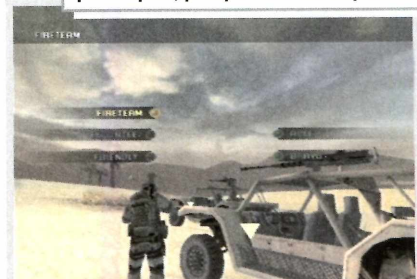
- Fireteam** – todos os seus soldados.
- Escortee** – personagens escoltados.
- Friendly** – personagens aliados.
- Able** – Jester, o soldado que o acompanha.
- Bravo** – os dois soldados adicionais.

Após escolher quem vai receber a ordem, defina o que seus companheiros devem fazer:

- Deploy** – faz o soldado usar seu item especial (explosivos, scanner) no local em que você mirar.
- Action** – manda o combatente abrir portas ou acionar mecanismos na área indicada pela mira.
- Fire At Will** – libera o aliado selecionado para atirar à vontade nos inimigos.
- Hold Position** – faz o soldado manter a posição.
- Follow** – ordena ao aliado que o siga.
- Hold Fire** – o combatente só atira se for atacado.
- Move To** – faz o soldado ir para o local da mira.
- Regroup** – chama o aliado para a sua posição.
- Breach** – ordena ao combatente que avance na direção da mira, atacando os inimigos.
- Escort** – manda o soldado proteger o personagem selecionado.
- Overwatch** – faz com que o combatente vigie a área marcada pela mira.
- Cover Target** – manda o soldado atacar quem se aproximar da direção marcada pela mira.
- Clear Area** – ordena ao aliado que ataque todos os inimigos na área demarcada.
- Get Down** – manda o soldado se proteger.
- Mount** – ordena ao combatente que entre no veículo indicado pela sua mira.
- Dismount** – faz o soldado descer do veículo.



O uso de veículos mudou a dinâmica do jogo por completo, principalmente nas disputas online



Pokémon XD Gale of Darkness

A aventura é maior, o sistema de purificação mudou e há novos monstros, mas o jogo não é mais que uma expansão da versão Colosseum



Plataforma: GC **Distribuidora:** Nintendo **Produtora:** Genius Sonority **Tipo:** RPG **Jogadores:** 1 (2 a 4 com GBA) ▲ Maior e com mais pokémons ▼ Não passa de uma expansão da versão Colosseum

NOTA **8,0**

por Danilo Porto Bastos

okémons. Para pegar todos os monstrinhos, só comprando todas as versões do jogo. A idéia pode parecer absurda para a maioria dos jogadores, mas quem curte *Pokémon* desde as versões *Red*, *Blue* e *Yellow*, que saíram para o Game Boy, já está acostumado. Portanto, nada mais natural que o mesmo fenômeno que acompanha a série no portátil acontecesse com a continuação de *Pokémon Colosseum*, no GameCube.

Gale of Darkness, no entanto, foi além. Comparado a *Colosseum*, o jogo é o que a versão *Emerald*, do GBA, foi para as antecessoras *Ruby* e *Saphire*, ou seja, uma espécie de edição especial. A história, que conta com um novo personagem, acontece cinco anos após o título anterior. Ainda na comparação com seu predecessor, o jogo se destaca pela incorporação de novos e importantes cenários, além de fornecer detalhes adicionais nas descrições dos monstros, uma aventura maior e, o mais importante, novos pokémons.

Logo de início já se percebe a diferença no ritmo da história. Enquanto no jogo anterior você



Poderosos, raros e cobiçados, as estrelas do jogo desta vez são os três pássaros lendários Zapdos, Moltres, Articuno, além do guardião Lugia

já começava a aventura com dois pokémons em evolução final e no nível 25, *Gale of Darkness* oferece apenas um monstrinho pré-evoluído de nível 10, o que torna o começo do jogo bem mais desafiador e abre caminho para uma trama mais extensa. Outra mostra de o quanto a dificuldade aumentou é o trabalho necessário para se obter o primeiro pokémon lendário. Se na versão *Colosseum* um destes já aparecia logo na luta com o primeiro mestre, agora só se pode capturar um destes monstrinhos raros perto do final do jogo. E por falar em pokémons lendários,

Selvagens raros

Até a versão anterior, pensava-se que não existiam pokémons selvagens na árida região de Orre, o que explicaria os grupos criminosos especializados no roubo de monstros. Não é bem assim. Agora pokémons selvagens podem aparecer em raríssimos locais conhecidos como PokéSpots, verdadeiros oásis na região, caso você deixe alguns PokéSnacks no local.



diferente de Entei, Suicune, Raikou e Ho-Oh, os lendários do game anterior, agora você terá a oportunidade de conseguir os tão poderosos quanto difíceis de capturar Zapdos, Moltres, Articuno e Lugia.

De resto, *Gale of Darkness* é idêntico ao seu antecessor. O visual simples e agradável, sem falhas na construção gráfica, assim como o som, permanecem sem alterações, e os modos multiplayer e a conexão com as versões de GBA por meio do cabo link também foram mantidos, completando o pacote. De forma controversa, *XD* pode tanto incomodar os desavisados que esperavam uma revolução no título, quanto fazer a alegria dos fãs que estavam ávidos por desafios e monstros, sem se incomodar com a falta de novidades no jogo em si.



Tecnologia

Enquanto no jogo anterior uma garota com poderes especiais acompanhava o herói e o avisava quando um pokémon alterado era encontrado, desta vez você utilizará o Aura Reader, que, além de detectar pokémons shadow, impede que sejam arrequeadas pokébolos nos monstros "normais".



A UNIÃO FAZ A FORÇA

Após derrotar o primeiro mestre do jogo, você terá acesso a um novo aparelho. Trata-se da Câmara de Purificação. Com ela, você pode purificar gradualmente um pokémon shadow, colocando-o no centro da câmara com pokémons normais em volta. Quanto mais pokémons normais estiverem à volta do monstrinho alterado e quanto maior for a compatibilidade entre eles, mais rápida será a purificação. O acesso à câmara é liberado a partir dos PCs que ficam nos PokéCentros.

Requisitos mínimos do PC
CPU de 1,7 GHz, 512 MB de RAM, vídeo com 64 MB



F.E.A.R.

A promessa revolucionária ficou só no visual, mas mesmo assim este tiroteio vale a pena



Plataforma: PC **Distribuidora:** Sierra **Produtora:** Monolith Productions **Tipo:** Tiro
 Jogadores: 1 a 16 ▲ 0 visual e a inteligência artificial dos inimigos ▼ Mais do mesmo

NOTA **8,5**

por Nelson Alves Jr.

A primeira sensação que se tem a jogar *FEAR* é de espanto. O visual é primoroso, para dizer o mínimo. Chega-se ao requinte de as paredes mancharem com o sangue dos inimigos e de pedaços de concreto voarem quando alvejados. Lóia, começou bem.

Passado o entusiasmo inicial, chega a hora de olhar atentamente os detalhes. Lâmpadas não estouram, algo que *Splinter Cell* já permitia em 2003, sem mencionar *Perfect Dark*, ainda no N64, que já possuía tal recurso há cinco anos. Atirar em partes distintas do corpo inimigo também não causa o efeito que deveria. Em *Resident Evil 4*, por exemplo, se você acerta a perna do sujeito, o cara cai. Aí você pensa um minutinho: já que alardearam tanto, *FEAR* deveria ter o "algo mais" que justificasse o vozeiro. Não tem.

Trata-se, sim, de um bom jogo de tiro, mas que traz zero de inovação. E antes que pareça uma injustiça o que estou dizendo, é bom que se perceba a justificativa acima. O game prometia inovar e não o fez. Porém – e sempre há um porém – ainda que o título mantenha a mesmice dos games de tiro, sem dúvida está entre os melhores da temporada. E não apenas pela qualidade dos gráficos. Durante boa parte do tiroteio, o que destaca *FEAR* é a inteligência artificial dos

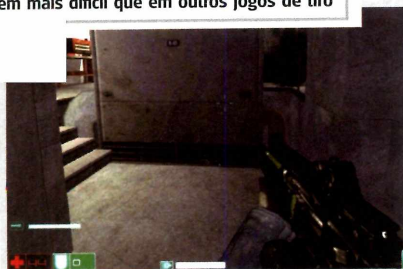
oponentes. Rolam uns lances de cair o queixo. Situação um: você elimina uma saraivada de oponentes. O último, notando-se em desvantagem, sai correndo e atirando para trás às cegas. Situação dois: área externa com dois níveis de elevação. Você elimina os inimigos que estão no chão, mas falta um na estrutura superior. Pois bem, o cara é capaz de saltar para o chão e o surpreender por trás. O que causa espanto é a naturalidade com a qual os inimigos agem, sem deixar transparecer nenhum movimento pré-programado.

Um aspecto que merecia mais criatividade dos produtores é o cenário. Passa-se a maior parte do tempo em locais fechados com ambientação industrial. A escolha se justifica pela necessidade de aumentar o clima tenso, mas este tipo de cenário já está bem batido. Além disso, muitos dos sustos não se devem aos cenários, como ocorre em *Doom 3*, por exemplo, e sim das aparições fantasmagóricas ou das alucinações que você tem, esporadicamente. Por isso, não faria mal nenhum se o clima de medo rolasse em fases mais abertas e com uma ambientação um pouco mais criativa.

Num modo geral, *FEAR* é daqueles títulos que divertem à beça mesmo sem apresentar inovação na jogabilidade. Peca em alguns detalhes, mas oferece visual e som de primeira qualidade, além de uma inteligência artificial memorável.



Prepare-se. Transformar estes caras em presunto é bem mais difícil que em outros jogos de tiro

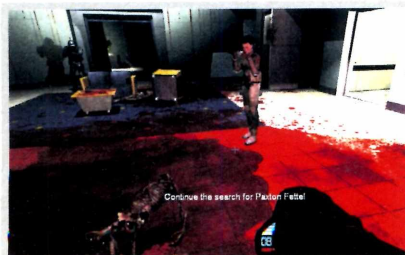


Esse pessoal que faz jogos de tiro deve detestar cenários industriais. É sempre neles que rola a treta



O som...

Quanto aos efeitos sonoros, o game dá um show. O envolvimento é perfeito, tornando possível identificar inimigos a distância apenas pelos passos.



Nada é mais divertido do que fazer churrasco dos inimigos com esta arma. Só sobra osso

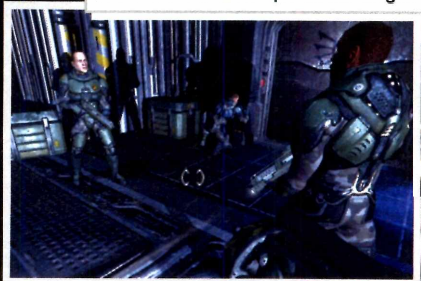
Requisitos mínimos do PC
CPU de 1,4 GHz, 256 MB de RAM, vídeo com 64 MB



review



A variedade de monstros impressiona, mas todos são tão burros que dá até desgosto



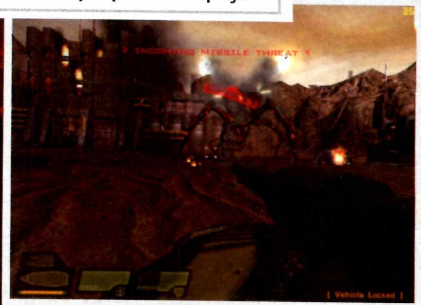
Se o seu negócio é jogar na internet e você não curtiu o visual de *Doom 3*, é melhor continuar no bom e velho *Quake 3 Arena*. Aqui, as disputas online não têm a menor graça



O visual é de arrasar, não há dúvidas, mas não é nada que já não tenha sido visto em *Doom 3*



O foco da produtora definitivamente não foi a jogatina online. Há pouquíssimos mapas para o multiplayer



Quake 4

Decepcionante, o esperado quarto episódio da série não passa de um outro *Doom 3*

PC Plataforma: PC Distribuidora: Activision Produtora: Raven Software/ID Software Tipo: Tiro Jogadores: 1 a 16 ▲ Excelente uso da engine de *Doom 3* ▼ Inteligência artificial estúpida **NOTA 7,0**

por Nelson Alves Jr.

Fãs de *Quake* levarão um susto. E não será de medo, mas de decepção. A série sofreu algumas mudanças que podem desagradar a maior parte dos antigos usuários, principalmente os que curtiam a modalidade multiplayer. O quarto episódio suporta apenas 16 competidores e traz pouquíssimos mapas. Fica nítido que a produtora despendeu muito mais tempo na campanha solo do que na preparação das disputas online.

Esta talvez tenha sido a maior pisada na bola. O modo história funciona mais para os fanáticos pelo gênero de tiro ou para os abastados que podem usufruir todos os recursos gráficos que o game oferece. Com a engine de *Doom 3* turbinando o visual, *Quake 4* traz detalhes exuberantes. Texturas em altíssima definição realçam cada mínimo aspecto dos cenários, que mesclam algumas poucas áreas abertas com incontáveis corredores. No entanto o jogo peca por não oferecer nada mais do que trajetórias lineares e a sensação de "já passei por aqui antes". Para empobrecer ainda mais a experiência, ficam as soluções nada criativas para envolver o jogador.

Você está numa sala e a porta está trancada. De repente surgem alguns monstros, você mata os bichos e, bingo, a porta abre num passe de mágica. Há quem curta esse tipo de solução, mas considero pobre demais pra um jogo desse calibre.

Não bastasse isso, a inteligência artificial dos inimigos é tosca. Eles atuam de forma padronizada e atacam sem criar nenhuma estratégia. Você pode estar de frente pro sujeito, atirando com tudo, e mesmo assim ele não esboça reação. Só o que salva um pouco é a variedade de oponentes.

Quanto ao arsenal, o jogador dispõe de armas que vão desde o tradicional, como pistolas e escopetas, metralhadoras e lança-mísseis, até alguns equipamentos mais bizarros, como uma arma de eletricidade. Outra novidade na série, mas que já foi bem explorada em outros jogos, é a inclusão de veículos. Em certos momentos você assume o controle de uma espécie de carro voador e, no que mais me diverti, um robô.

Vale lembrar que o jogo oferece cerca de dez horas de desafio. Nada mais. Há itens e armas aos montes pelos cenários, além de ajudas esporádicas de alguns soldados que fazem melhorias no seu arsenal. Ou seja, o game é fácil. Pra durar mais, só no nível mais insano mesmo.

Códigos

Segure a tecla til (ou aspas simples, aquela à esquerda do número 1) e aperte os botões Ctrl + Alt para abrir o console. Em seguida, digite os códigos abaixo:

give all - todas as armas, munição e energia
give all weapons - todas as armas
GOD - invencibilidade
notarget - invisibilidade
waste - abre a última fase

The Warriors

Ressuscitado em forma de game, o cult de 1979 quebra tudo e não alisa ninguém



Plataformas: PS2/XB **Distribuidora:** Rockstar **Produtora:** Rockstar Toronto **Tipo:** Ação
Jogadores: 1 a 2 ▲ Pancadaria com jogabilidade aberta ▼ Alguns bugs imperdoáveis

NOTA **8,5**

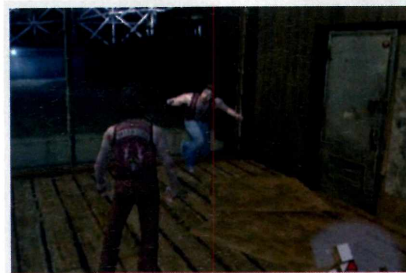
por Eduardo Trivella

Se existe alguma forma de a violência ser considerada bonita, ela está em *The Warriors*. Produzido pelos meninos levados da Rockstar, o novo game dos pais de *GTA* é baseado no filme cult de mesmo nome, conhecido aqui como *Selvagens da Noite*, que ganhou os cinemas no final da década de 1970.

Se você já jogou clássicos como *Final Fight* e *Double Dragon* ou experimentou o mais moderno *Urban Reign*, já sabe bem o que esperar: porrada, porrada! O que talvez você não espere é uma pancadaria com tanta pompa e estilo. *The Warriors* tem osso quebrando e dente voando pra tudo que é lado, mas tudo com um tratamento cinematográfico de deixar orgulhoso até Walter Hill, o diretor do filme original. Os dramáticos ângulos

de câmera adotados quando se desfere uma garrafada, pedrada ou um golpe especial com a ajuda de outros Warriors são coisa de cinema.

Como é de praxe em jogos da Rockstar, aqui há muita coisa errada para fazer: assaltar pessoas, saquear lojas, pichar muros, roubar toca-fitas... Tudo



DETONADO

Confira o roteiro completo no Guia

é executado com um esquema inteligente de controle que recria, da maneira mais fiel possível, aquilo que acontece na vida real. Todas estas possibilidades resultam em um game com missões muito variadas, difícil de enjoar.

Apesar de todos os aspectos positivos, *The Warriors* está longe da perfeição, e tem defeitos gravíssimos. Em certos momentos, surgem buracos invisíveis do nada, que causam morte instantânea; em outras ocasiões, você mata furtivamente um integrante de uma gangue inimiga bem no meio deles e os caras não percebem nada – sem contar que eles também devem ser surdos, pois não ouvem nada. O importante, porém, é que apesar de sérios, estes bugs não são frequentes e não comprometem a diversão.

Tony Hawk's American Wasteland

Mais variado do que nunca, o sétimo jogo da série é o maior e, definitivamente, o melhor



Plataformas: PS2/XB/GC **Distribuidora:** Activision **Produtora:** Neversoft **Tipo:** Esporte
Jogadores: 1 a 8 ▲ Maior sensação de liberdade ▼ Controle da bike

NOTA **8,5**

por Felipe Azevedo

Dividar da qualidade de um novo *Tony Hawk's* é o mesmo que renegar todos os jogos anteriores. Afinal, a produtora sempre se preocupou em manter os dois principais aspectos da série intactos: o impecável sistema de controle e a inovação.

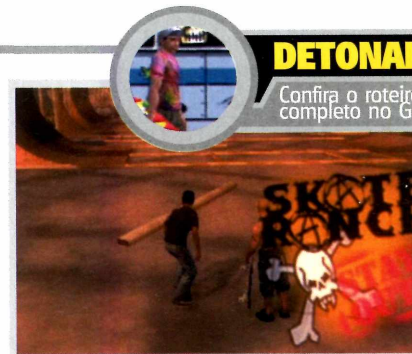
Em *American Wasteland*, como em seus antecessores, essa inovação se traduz na inclusão de manobras inéditas e em modificações no esquema de jogo. No entanto, desta vez essas novidades assumiram proporções bem maiores.

A principal mudança é na ambientação do jogo. As áreas do Story Mode agora estão todas interligadas, aumentando ainda mais a sensação

de liberdade. Infelizmente, não se trata de um único cenário gigantesco, e sim de ambientes menores, conectados por túneis que servem para disfarçar os loadings. Mesmo assim, é possível



O skate continua divertido, mas o controle da bike é tão ruim que você vai rezar para não ter de pedalar



DETONADO

Confira o roteiro completo no Guia

começar combos em uma área e terminar em outra, o que, por si só, já justifica o sistema.

Além das missões da história, desta vez também existem opções e desafios não obrigatórios espalhados pelos cenários. Modificar o visual do personagem e criar manobras (com Manuals e Grinds, finalmente) são recursos que podem ser acessados a qualquer momento durante a partida. Para acioná-los, basta localizar os pontos certos na cidade através do radar exibido no alto da tela, outro recurso que faz sua estória em *American Wasteland*.

Talvez os jogadores casuais não compartilhem dessa opinião, mas o principal defeito do jogo é o esquema de controle das bicicletas. A ideia de usar um analógico para mover o personagem e o outro para realizar manobras até parece interessante, mas, na prática, não funciona para os mais habilidosos, pois a variedade de movimentos é mínima.

XGAMES BRASIL

Assistência Técnica especializada

Venda de Consoles e acessórios

Jogue por hora, organize seu campeonato!!!

Promoção por tempo limitado

Financiamento em até 24x

Playstation 2 à vista em dinheiro R\$ 850,00, financiamento em cheque sujeito a aprovação de crédito



Imagens meramente ilustrativas



Jogos
originais
novos e usados

a partir de
R\$ 60,00

(11) 4771 6244

xtreme@xgamesbrasil.com



WWW.XGAMESBRASIL.COM.BR

Av. Francisco Ettore Pedro Mari (Av. Intercontinental) nº. 569 - Pazini - Taboão da Serra - SP



Shadow of the Colossus

Obra de arte dos games combina belíssimos cenários com desafio e muita criatividade



Delícia



Plataforma: PS2 **Distribuidora:** SCEI **Produtora:** SCE **Tipo:** Aventura **Jogadores:** 1 ▲ A sensação de escala. O tamanho dos inimigos é surpreendente ▼ Pequenas quedas de velocidade em áreas complexas

NOTA **9,5**

por **Leandro Rodrigues**

Certos eventos só acontecem de quatro em quatro anos e vale a pena esperá-los. É assim com a Copa do Mundo, com as Olimpíadas e também



com os jogos da Sony assinados por Fumito Ueda. Para quem não sabe, ele foi o responsável pela criação de ICO em 2001 e agora é o nome por trás de *Shadow of Colossus*. Ambos os jogos usam a mesma engine gráfica, mas a nova história não tem qualquer relação com a do título anterior e, mais importante, há muitas inovações.

Certamente, o que mais chama a atenção é o tamanho dos Colossos, os inimigos que o protagonista Wander tem de enfrentar durante toda a aventura. São apenas 16 criaturas, mas seu tamanho é tal que elas funcionam como cenários ambulantes. Seu objetivo é simples: encontrá-los, escalá-los e derrubá-los. Mas simples não é sinônimo de fácil. Cada Colosso exige não apenas uma estratégia de escalada única, como também a busca por pontos vulneráveis escondidos em seu corpo. Uma vez encontrados e golpeados, o

monstro cai. Tudo para resgatar a vida de uma garota que você nem sabe quem é, já que a identidade dela é mais um dos mistérios da trama.

Além de imensos, os cenários são lindos. É impossível não perder um tempo explorando os cenários apenas para olhar novas paisagens. A trilha sonora também é de qualidade, e ajuda a criar o clima ideal para a aventura. A única falha que separa *Shadow of the Colossus* da perfeição é a ocorrência de pequenas quedas de velocidade em algumas áreas do jogo, mas nada que o impeça de terminar o game e ficar aguardando a Copa, as Olimpíadas e a próxima criação de Fumito Ueda.

Versão Japonesa

Taiko Drum Master Portable

Versão portátil é mais fácil, divertida e não faz você passar vergonha na frente dos amigos



Plataforma: PSP **Distribuidora:** Namco **Produtora:** Namco **Tipo:** Musical **Jogadores:** 1 a 2 ▲ Simplicidade no controle e minigames bacanas ▼ Algumas músicas são muito difíceis

NOTA **8,0**

por **Felipe Azevedo**

Jogos como *Dance Dance Revolution* e *Donkey Konga* não são para qualquer um. Não sei se você é como eu, mas não sou fã de pagar mico em público dançando ou tocando em tambores de plástico, mesmo que a jogatina seja apenas entre amigos ou familiares. Pode parecer frescura, mas se você gosta de games musicais e também joga no time dos tímidos, vai ficar feliz em saber que na versão portátil de *Taiko Drum* esse problema não existe.

Como não é necessário o uso de nenhum acessório extra e todos os comandos são realizados com os próprios botões do console, ninguém percebe que se trata de um jogo desse estilo, ainda mais se você estiver usando fones de ouvido. O esquema de controle adotado pela produtora é

inteligente e compensa a falta do tambor com muita simplicidade. Como o acessório da versão de PS2, o controle no PSP é dividido em quatro áreas de impacto. Os direcionais equivalem ao lado esquerdo do tambor e os botões de ação (▲, ●, ■ e ✕), ao lado direito. Para as batidas que correspondem aos

toques na beirada do instrumento, são usados os botões superiores, também separados entre esquerda e direita, e até o analógico tem função, apesar de ser usado muito raramente.

Há ainda alguns minigames interessantes, que fogem ao padrão do título. Em um deles, por exemplo, você deve pressionar os botões na sequência certa para fazer com que um lutador de sumô empurre seu oponente para fora da arena, enquanto em outro joga-se com o PSP na vertical, usando o analógico para inclinar plataformas e montar robôs com as peças que surgem do alto da tela. Tudo é muito simples, mas a criatividade e o ritmo garantem a diversão.



Sozinho ou acompanhado, os minigames da versão de PSP garantem a diversão sem mico

Trauma Center: Under the Knife

Eis mais um daqueles jogos incomuns e divertidos que só existem graças ao DS



Plataforma: DS **Distribuidora:** Atlus Software **Produtora:** Atlus Software **Tipo:** Simulação
Jogadores: 1 ▲ Alta precisão nos movimentos da Stylus ▼ Caracterização forçada demais

NOTA **8,5**

por Eduardo Trivella

Minha mãe costumava falar: "Larga essa porcaria de videogame e vai estudar alguma coisa que preste! Medicina, por exemplo!". Não dei ouvidos à velha e aqui estou eu, trabalhando com games. Felizmente, agora posso, de uma forma bem pouco convencional, realizar o sonho da mamãe.

O conceito de *Under The Knife* vem sendo comentado entre a imprensa especializada há tempos, e com o jogo na mão fica fácil afirmar mais uma vez que o DS possibilita experiências únicas. No papel de um médico inexperiente, o jogador deve realizar cirurgias e curar pacientes de diversas enfermidades usando um sistema de controle simples, sem as complexidades técnicas reais da medicina, mas mesmo assim muito desafiante. É

como se fosse um quebra-cabeças, no qual é preciso escolher as peças certas para prosseguir.

Tudo é feito com precisão cirúrgica (sem trocadilhos) e o uso da Stylus em um game nunca pareceu tão natural: para fazer uma incisão com o bisturi, é só riscar a tela na área demarcada para

fazer o corte; para suturar (costurar) o ferimento, bastam zigzagues com a caneta, e por aí vai. Os instrumentos incluem lupas para uma visão mais precisa, laser para queimar tumores, gel antibiótico, curativos e até um poder especial: o Healing Touch, que desacelera o tempo por alguns segundos, garantindo uma folga para que você possa remover aquele último parasita antes que os sinais vitais do paciente caiam demais. Tirando aquela época de criança em que você queria desesperadamente descobrir qualquer detalhe sobre o sexo oposto, nunca foi tão divertido brincar de médico.

Jogo cedido por Metrôpole: (011) 3328-6823



A história é interessante e, às vezes, útil, mas legal mesmo é a sala de cirurgia; há diálogos demais entre um remendo e outro



Ultimate Spider-Man

Depois do desastre do primeiro jogo, o herói recupera sua imagem no portátil da Nintendo



Plataforma: DS **Distribuidora:** Activision **Produtora:** Vicarious Visions **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 a 2
▲ Os dois personagens do game são bem diferentes entre si ▼ A aventura é muito linear

NOTA **8,0**

por Eduardo Trivella

O primeiro jogo do Aranha a sair para o DS decepcionou os fãs, pois era extremamente limitado e praticamente não fazia uso das características

exclusivas do sistema. Na versão *Ultimate*, porém, a coisa muda de figura: com um bem bolado esquema para contar a história usando as duas telas, o jogo já cativa logo de cara. A oportunidade de alternar entre Aranha e Venom

deixa tudo ainda mais interessante para quem é fã hardcore da aventura e os controles fáceis de dominar agradam a qualquer um.

A funcionalidade da Stylus difere para os dois personagens. Com o Homem-Aranha, usa-se a caneta para riscar a tela na direção em que se quer mover objetos e também em minigames de memória e de agilidade, enquanto com Venom, alguns golpes podem até ser feitos na tela de toque, mas sem a eficiência do procedimento normal com os botões.

Jogo cedido por Metrôpole: (011) 3328-6823



o controle de Venom com a tela sensível não é o melhor, mas o do Homem-Aranha arripa



Felizmente, este é um raro caso de um jogo multiplataforma que consegue fazer bom uso das características únicas do DS



Ratchet Deadlocked

Plataforma: PS2 Distribuidora: SCE Produtora: Insomniac Games Tipo: Ação Jogadores: 1 a 8 ▲ Animações ▼ Sem novidades **nota 8,5**

Mudar para manter o nível dos três títulos anteriores. Essa foi a idéia da Insomniac quando começou a criar *Deadlocked*, a quarta aventura de Ratchet. Muita coisa mudou, mas a ironia é que mesmo com todo o esforço, a essência do jogo – o que realmente precisava de renovação – permanece a mesma de sempre.



Robôs controlados pelo computador ou por um outro jogador podem ajudá-lo na luta

A aventura começa quando Ratchet é aprisionado por Gleeman Vox, um excêntrico milionário que o força a disputar um reality show chamado DreadZone. Nem é preciso dizer que o herói vai precisar de todas as suas armas para sobreviver, mas vale alertar que este número caiu bastante. Em vez das cerca de 40 armas da versão *Up Your Arsenal*, agora só existem 10, mas cada uma pode sofrer várias alterações.

Clank, seu parceiro robótico nos jogos anteriores, agora fica fora da ação, limitado a lhe dar dicas pelo rádio. Para balancear essa perda, Ratchet recruta e dá ordens a outros robôs, controlados pelo computador ou por um outro jogador. O modo multiplayer, novidade da versão anterior, também está presente e pode ser disputado online por até oito jogadores. No fim das contas, Ratchet continua divertindo, mas as tais novidades prometidas pela produtora não passam de mudanças banais. **LR**



Jak X: Combat Racing

Plataforma: PS2 Distribuidora: SCE Produtora: Naughty Dog Software Tipo: Corrida Jogadores: 1 a 4 **nota 7,0**
▲ Sensação de velocidade ▼ Dificuldade irritante

Seu destino após o final de sua trilogia original, Jak seguiu o caminho de Mario e Crash, dois grandes heróis dos jogos de plataforma, e ganhou as pistas de corrida. A história não poderia ser mais bizarra. Todos os personagens da série estão envenenados e precisam participar de corridas em busca de um antídoto.

Os gráficos mantêm a qualidade que tornou Jak famoso e a trilha sonora tem rock de boa qualidade. A fórmula das corridas mistura um

pouco de *Burnout* e *Twisted Metal*, ou seja, além de ganhar, você precisa sobreviver. Os pontos acumulados permitem melhorar o armamento dos carros, e as disputas podem ser desde corridas normais em circuitos até provas em arenas nas quais o único objetivo é eliminar o maior número de oponentes. A dificuldade chega a ser irritante. Em algumas corridas, mesmo liderando de ponta a ponta, você pode tomar um tiro a poucos metros da bandeirada e ser ultrapassado.

Todos esses elementos fazem de *Jak X* um bom jogo de corrida, mas é só. Por isso, se você é fã do personagem pelos seus jogos de plataforma, a decepção pode ser grande. **LR**



Desafiante, as corridas de Jak X têm velocidade e destruição, mas não espere o carisma de um clássico como Mario Kart



The Sims 2: Vida Noturna

Plataforma: PC Distribuidora: EA Produtora: Maxix Tipo: Simulação Jogadores: 1 ▲ Algumas habilidades novas ▼ Faltam inovações significativas **nota 7,5**



O fenômeno da série *The Sims* parece não ter fim. O primeiro jogo recebeu sete expansões e o segundo título já mostra que vai pelo mesmo caminho. *Vida Noturna* é a segunda expansão para *The Sims 2* lançada aqui no Brasil e já há uma terceira anunciada para o ano que vem.

Vida de Universitário, a primeira expansão do jogo atual, levou os jogadores para uma simulação da vida na faculdade. Porém, faltou um aspecto fundamental da rotina de todo estudante universitário, que só o pacote de itens e habilidades atual permitiu simular: a balada. Para que a farra fique mais realista, agora é possível

pilotar seu próprio carro pelo centro da cidade em busca de diversão e, claro, uma companhia para o fim da noite. A chave é construir uma garagem em sua casa, escolher um dos cinco modelos de carro disponíveis e depois passear por restaurantes, museus e discotecas.

Outra novidade é que agora é permitido levar alguns itens no bolso. Artimanhas como a clássica balinha de menta ou mesmo uma boa borrifada de perfume agora podem ser utilizados momentos antes de partir para o xaveco em cima da vítima escolhida. E se tudo isso não der certo, você pode apelar para as magias de uma cigana. Isso mesmo. Por uma boa quantia em dinheiro, é bom frisar, a mulher pode preparar uma poção mágica que é garantia de uma noite inesquecível. **LR**

Conversar e elogiar não é mais o bastante. Agora até bala de menta vale para garantir aquela gata



Versão Japonesa

Guilty Gear XX #Reload

Plataforma: PSP **Distribuidora:** Sega **Produtora:** ARC System Works **Tipo:** Luta **Jogadores:** 1 a 2 **nota** **8,5**

▲ O visual é muito bom ▼ Faltaram atrativos inéditos

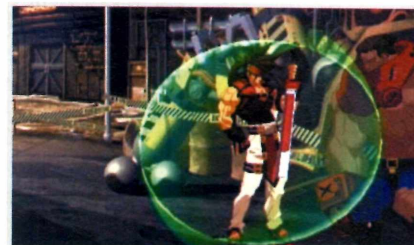
Não importa o quanto os jogos de luta evoluam, parece sempre haver espaço para uma boa pancadaria clássica em 2D entre dois rivais. E a conversão de *Guilty Gear* para PSP ficou ótima. Sem muito esforço, o game desbanca *Darkstalkers Chronicle*, da Capcom, o primeiro jogo do tipo lançado para o portátil e, até então, o único.

A qualidade gráfica do game, como nas versões lançadas para outras plataformas, não tem precedentes. Não à toa, a série é considerada por muitos como a mais bonita do gênero. Além da excelente animação dos personagens, o jogo faz



uso de belíssimos efeitos especiais e de câmera, que deixam as batalhas ainda mais vibrantes.

Há um ponto negativo, porém. Ao contrário da versão *Judgment*, que ainda está em produção, *XX# Reload*, como muitos jogos que têm saído para o portátil da Sony, é apenas uma conversão da versão de PS2, sem nada inédito. **FA**



Ao contrário de *Darkstalkers Chronicle*, *XX# Reload* usa a tela widescreen do PSP sem distorcer os personagens

Metroid Prime Pinball

Fliperama de qualidade traz ótimos minigames e até um sistema de vibração para o DS

DS **Plataforma:** DS **Distribuidora:** Nintendo **Produtora:** Fuse Games **Tipo:** Pinball **Jogadores:** 1 a 8 **nota** **8,0**

▲ Minigames variados evitam que o jogo enjoje rápido ▼ Seis mesas é muito pouco

por Felipe Azevedo

A produtora pode ser a mesma de *Mario Pinball Land*, o inosso game de pinball para GBA lançado no passado, mas o fator diversão desta vez é bem diferente do oferecido no jogo estrelado pelo maior ícone dos games. Na verdade, pode-se dizer que os títulos são dois opostos. A escassez de inimigos na tela e o design simplificado das fases, as duas coisas que mais decepcionaram no pinball do encanador, não são problemas em *Metroid Prime Pinball*.

Assim como em qualquer outro fliperama mais recente, as mesas do jogo, todas baseadas em áreas do primeiro *Metroid* do GC, apresentam diversos túneis e compartimentos secretos. No entanto, são alguns minigames acionados durante as partidas que deixam a jogatina realmente interessante. Além de chefes, há objetivos em que o jogador precisa rebater a

heróina freneticamente para destruir uma determinada quantidade de inimigos antes que o tempo acabe, e ainda dois modos extras em que Samus deixa de usar a habilidade Morph Ball e aparece em sua forma normal. O primeiro é o Wall Jump, uma seqüência rápida em que basta pressionar os botões indicados para fazer

a personagem pular nas paredes e alcançar itens que ficam no alto. O segundo é o Combat Mode. Nele, Samus fica travada no centro de uma plataforma na tela inferior e atira sem parar, enquanto o jogador deve direcioná-la para exterminar os inimigos antes que eles cheguem perto demais. Além dos disparos normais e da Morph Ball, é possível usar outros poderes, como Morph Bombs, Power Bombs e Missiles.

Para uma experiência de jogo mais bacana, o título vem acompanhado de um Rumble Pak em forma de cartucho de GBA. O problema é que a quantidade de mesas é tão pequena (apenas seis) que nem dá tempo para se acostumar com a função do apetrecho.



A boa qualidade das mesas e dos minigames tomam o jogo interessante, mas o desafio acaba muito rápido

Pac'n Roll

Plataforma: DS Distribuidora: Namco
 Produtora: Namco Tipo: Ação Jogadores: 1
 ▲ Diversão ▼ Cansativo depois de algum tempo

nota
7,5

As expectativas em controlar o Pac-Man girando-o na tela de toque eram grandes, principalmente entre os jogadores mais nostálgicos. E o game realmente impressiona nos primeiros minutos. É divertido guiar o redondo por fases em 3D com plataformas móveis e rampas de velocidade, utilizando itens que fornecem poderes e tendo de coletar a quantidade suficiente dos clássicos "pontinhos" para passar para a próxima área. Outro aspecto interessante é que para vencer os fantasmas, além de devorá-los com o auxílio das pílulas de força, você também pode bater neles com a stylus para afastá-los.



Depois de um tempo, porém, tudo pode tornar-se cansativo com muita facilidade. Seja pela necessidade de ficar "rabiscando" a tela o tempo todo para manter a velocidade do personagem, seja pelo estilo de jogo, sem muitas variações, *Pac'n Roll* é curioso, mas o ideal é experimentá-lo antes de pôr a mão no bolso, pois a empolgação inicial passa logo e você pode se arrependar. **DB**

DICAS - Colete a quantidade indicada de itens para habilitar as seguintes opções:

Fase 7-2: 64 gemas

Fase 7-3: 127 gemas

Pac-Man original: 8 jóias

jogo cedido por Metrôpole: (011) 3328-6823



Comer pilulas e fugir de fantasmas. É curioso fazer isso no DS, mas faltou mais variedade

Tak: The Great Juju Challenge

Plataforma: DS Distribuidora: THQ
 Produtora: Altron Tipo: Ação Jogadores: 1 a 2
 ▲ Muitos minigames ▼ Corridas com controles ruins

nota
4,0

Ao jogar *Juju*, fiquei com vontade de imitar torcida de futebol e gritar: "Juju, vai tomar no...!", mas acho melhor não sujar as páginas da revista com isso. Por que será que a THQ ainda perde tempo com essa licença, lançando pelo menos um título de Tak e seus amigos para praticamente todo sistema existente no mercado, se o resultado é sempre uma droga?

A vítima da vez é o Nintendo DS, e mesmo tentando se valer das características únicas do portátil, não há como o game escapar da selva de sua própria mesmice. A jogabilidade no estilo plataforma é chata e broxante, os objetivos não são claros, os personagens têm menos carisma



Quem jogou um, jogou todos. Nem perca seu tempo com este game, a não ser que você adore personagens sem-graça

Nem mesmo a tentativa de aproveitar os recursos extras do DS consegue salvar Tak da mesmice



que participante de *Big Brother* eliminado na primeira semana de programa e os gráficos, confusos, não ajudam em nada. Até o público infantil, que engole qualquer coisa que dê pulinhos na tela, corre o risco de não gostar. **ET**

jogo cedido por Metrôpole: (011) 3328-6823



Versão Japonesa

Intelligent License

Plataforma: PSP Distribuidora: Now Production
 Produtora: Now Production Tipo: Quebra-cabeça
 Jogadores: 1 ▲ Desafio ▼ Enigmas difíceis demais

nota
8,0

Entenda, minha intenção não é desmerecer Tetris, Lumines ou qualquer outro jogo parecido, mas é que depois de jogar *Intelligent License* e pegar gosto pela coisa, esses quebra-cabeças tradicionais vão parecer meros "joguinhos de encaixar blocos".

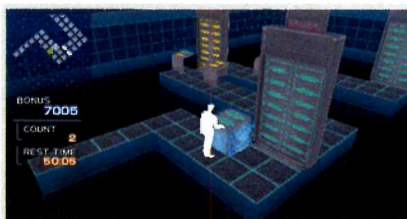
O termo quebra-cabeça é realmente levado a sério aqui. O objetivo principal é o mesmo dos demais jogos do gênero, conseguir a maior pontuação possível. O que muda, porém, é a idéia e a maneira como o tempo interfere na ação. Você controla um personagem simples e,



Parece simples, não? E é mesmo. Bem, pelo menos nos três primeiros estágios do jogo

através de ações simples, como empurrar e carregar blocos, precisa chegar à saída de uma determinada área. O segredo para o sucesso, no entanto, não se resume somente em encontrar a maneira para sair do local, mas fazer isso do jeito mais rápido e realizando o menor número de movimentos possíveis.

Mudar blocos de lugar, porém, não é o único tipo de desafio encontrado durante o jogo. Usar esteiras e escadas rolantes que funcionam somente em uma direção, evitar raios laser, descobrir a ordem para abrir certas portas sem fechar outras e até fugir de policiais também fazem parte da lista de tarefas necessárias para completar os objetivos. Em outras palavras, *Intelligent License* é uma mistura de desafios ao raciocínio lógico que fica mais viciante a cada vez que o nível de dificuldade aumenta. **FA**



SUPER MARIO STRIKERS



TORNEIO DE PRÉ LANÇAMENTO EM NOVEMBRO
os vencedores levam para casa
1 Game Boy Micro e um jogo

SUPER TORNEIO DE LAÇAMENTO
17 de dezembro

para o 1º lugar um super prêmio,
um Nintendo DS + um jogo

MARIOKART DS

TORNEIO DE LAÇAMENTO
10 de dezembro

com prêmios incríveis:

- 1º lugar: 1 Nintendo GameCube + Mario Kart + 1 TV 21"
- 2º lugar: 1 jogo Nintendo DS



Dance Dance Revolution MARIO MIX



NÃO FIQUE DE FORA, PARTICIPE!!

A Nintendo está fazendo tudo isso para você!

TORNEIO
18 de dezembro

venha mostrar as suas habilidades e o melhor ganhará 1 Game Boy Micro + jogo



VENHA BUSCAR SEU DÁLMATA

de 12 de dezembro à 12 de janeiro na FNAC Pinheiros e Paulista traga seu Nintendo DS com o jogo Nintendogs e receberá uma raça inédita que só você ganhará da Nintendo.

passoubatido

Se o jogo é bom e ninguém falou dele, aqui você descobre exatamente por que ele vale a pena

Nada convencional

Quebra-cabeça símio vai além do raciocínio e exige muita destreza e coordenação motora

Super Monkey Ball



Plataformas: PS2/XB/GC Produtora: Amusement Vision Lançado em: 2001 (GC)/2005 (PS2/XB)

Não há armas, inimigos ou chefes. Tudo aqui se resume a inclinar a tela para levar o macaquinho ao fim do percurso



Na contramão do jogo principal, o multiplayer é simples e favorece disputas descompromissadas



Mais divertidos que os próprios percursos do jogo, os minigames recriam diversos esportes de forma hilária



Super Monkey Ball Deluxe. O pacote uniu os dois primeiros jogos num só disco, em um total de 300 estágios, 46 deles inéditos.

Independentemente da versão, o jogo ainda oferece inúmeros minigames que, por si só, já valem a compra. Futebol, tênis, beisebol, canoagem, asa-delta, boliche e luta são alguns deles. Excelentes para partidas multiplayer, tanto pela rapidez no aprendizado quanto pela simplicidade dos controles. Até 4 pessoas podem participar ao mesmo tempo em tela dividida.

A Sega pode ser acusada de tudo, menos de não ser ousada. Em tempo de vísceras voando e histórias insossas, a empresa ainda aposta na originalidade como ferramenta de criação. Ou você acha que alguma produtora tradicional pensaria num quebra-cabeça em que se controlam macacos dentro de bolas?

Pois essa é a premissa de *Super Monkey Ball*. Após escolher um macaco que fica preso dentro de uma esfera translúcida, seu único objetivo é ir

de um lado a outro do cenário antes que o tempo acabe. Os primeiros estágios são simples e funcionam mais como um treino para se acostumar com os controles. Aliás, até nisso o game é esquisito. Na verdade você controla a tela, não o personagem. Seria como inclinar uma tábua para fazer o objeto que estiver sobre ela andar.

Existem três níveis de dificuldade, mas mesmo o mais fácil exige boa dose de persistência. A partir do décimo estágio, os obstáculos surgem em maior número e tamanho, além de as curvas e passagens tornarem-se cada vez mais estreitas e acentuadas. E o jogo não acaba logo, não. São exatas 114 fases. Para ter uma idéia da dificuldade, imagine que as modalidades *beginner extra*, *advanced extra* e *expert extra* só são habilitadas se você terminar todos os quebra-cabeças sem perder nem uma única vida, algo, para ser honesto, quase impossível.

Super Monkey Ball recebeu uma continuação no GameCube e, em 2005, uma versão estendida para PS2 e Xbox, chamada



Por que não rolou

Esse jogo não tem chefe? Não tem inimigos? Sem precisar ir muito longe, essas foram as perguntas que mais ouvi enquanto jogava *Super Monkey Ball*. Daí já se percebe o quanto é difícil emplacar um jogo diferente. Acrescente a isso a extrema dificuldade e pronto: eis um produto que só agrada a uma ínfima fatia de consumidores.

Presenteie com revistas da Editora Europa

Game Master, sua revista multiplataforma.

Quer dar um presente que dura o ano inteiro? Ligue e saiba como!



Edição 10 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: conheça a nova arma secreta da Nintendo
- ▶ No Guia Completo, os detonados: Mortal Kombat: Shaolin Monks (PS2/XB); Ultimate Spider-Man (PS2/XB/GC/PC); X-Men Legends II (PS2/XB/GC/PC)



Edição 9 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: Hulk (PS2/XB/GC); preview e Infó do jogo Prince of Persia 3; Winning Eleven (PS2)
- ▶ No Guia Completo, os detonados: Darkwatch (PS2/XB); Jump Superstars (DS) e Geist (GC)
- ▶ GRÁTIS: CD com Priston Tale



Edição 8 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: Killer 7 (PS2/GC); Delta Force: Black Hawk Down (PS2/XB/PC)
- ▶ No Guia Completo, os detonados: Especial Yu-Gi-Oh! Trial to Glory World (GBA) e segredos para os melhores jogos da saga



Edição 7 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: Destroy All Humans (PS2/XB); Conker Live & Reloaded (XB); MOH: European Assault (PS2/XB/GC); Batman Begins (PS2/XB/GC)
- ▶ No Guia Completo, os detonados: Metal Gear Solid 1, 2 e 3



Edição 6 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: Pokémon Emerald (GBA); Star Wars 3 (PS2/XB); tudo o que você precisa saber sobre o PS3, Xbox 360 e Nintendo Revolution
- ▶ No Guia Completo, os detonados: GTA San Andreas (PC/PS2/XB)

Só para quem é gamemaniaco!



Almanaque 10

- ▶ Só Play 2: 100 páginas com dicas só para jogos de PS2. Um recorde de dicas: são 7458 dicas de 301 jogos



PlayStation 82

- ▶ Socom 3 U.S. Navy Seals: é guerra. Aqui, táticas para vencer sozinho e dicas para jogar online



Almanaque 9

- ▶ Almanaque com 6.132 dicas testadas só de jogos do PS1. Ainda tem mais 5 jogos detonados



Dicas & Truques 2

- ▶ Aqui você encontra dicas, trapagens, golpes e segredos para 245 jogos. São 4.395 dicas exclusivas



Anime Invaders 2

- ▶ Anime Invaders é a revista que traz games baseados em animes e animes baseados em games

Para comprar ligue para (11) 3038-5050 ou 0800 55 76 67 e informe a **OFERTA 125**. Se preferir, acesse nosso site www.europamet.com.br

Para solicitar suas edições, preencha este cupom (original ou xerox) e envie por correio ou fax para a Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121 - CEP: 05510-900 - São Paulo - SP - Fax: (11) 3097-8583 - **OFERTA 125**

Revista	Edição	Qtde.	Preço	Total + Frete

*Fretes para postagem simples - 1 exemplar = R\$ 3,00 / 2 exemplares: R\$ 5,00 / 3 exemplares: R\$ 6,25 / 4 exemplares: R\$ 7,50 / De 5 a 9 exemplares: R\$ 11,25. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones.

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

De número (verso do cartão): _____ Validade _____

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

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

Nome: _____

Endereço: _____ Nº. _____ Bairro: _____

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

Celular: _____ RG _____ CPF _____

Quarto

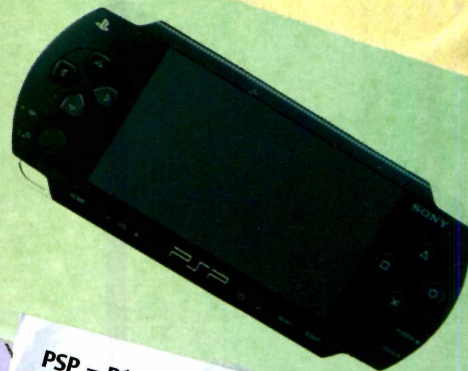


Nintendo DS – R\$ 500,00



Computador Dell XPS 600 (Pentium Xtreme Edition Dual Core HT de 3,2 GHz, placa de vídeo Dual GeForce 7800 GTX SLI, 2 GB de memória DDR2 e HD de 320 GB) – US\$ 4.384

Quem não vai querer ficar de castigo neste quarto? Confira o preço médio de cada um dos videogames, acessórios e eletrônicos mais sonhados



PSP – R\$ 1.050,00

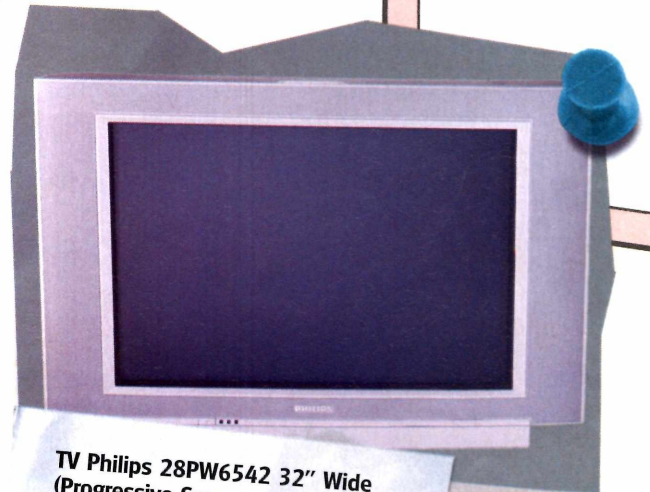


Caixas Lando Merlin System (120 W por canal e 75 W de subwoofer) – R\$ 1.500,00

dos sonhos



Volante GT Force Pro - US\$ 130



TV Philips 28PW6542 32" Wide
(Progressive Scan e entrada HDMI)
R\$ 2.900,00

PlayStation 2 Slim - R\$ 900,00



Receiver Pioneer VSX 915 K (Saída 7.1 com Auto
Calibração e S-Video Conversion) - R\$ 1.700,00



Xbox 360 Core - US\$ 300
Xbox 360 Premium - US\$ 400



GameCube - R\$ 500,00



ONDE EU COMPRO?

VIDEOGAMES
Eletromil: (0xx11) 3362-2306
Metrópole Games: (0xx11) 3328-6824
Wave Games: (0xx11) 5541-2066
XBOX 360
Consulte as páginas 22 a 26 da revista
VOLANTE
Logitech: www.logitech.com (EUA)
TELEVISOR
Lojas Americanas: (0xx11) 4004-2266
ShopTime: www.shoptime.com.br (Brasil)
COMPUTADOR
Dell: www.dell.com (EUA)
RECEIVER
DVD Now: www.dvdnow.com.br (Brasil)
CAIXAS DE SOM
VideoSonic: www.videosonic.com.br (Brasil)

DICAS

**Libere itens exclusivos,
consiga os poderes mais
absurdos, seja invencível...
Enfim, é hora de trapacear**

por Julio Wecchi

A

ADVENT RISING

Menu de trapaça: pause o game e pressione ↑, ↑,

↘, ↘, ←, →, ←, →, ○, ●, ✖. Uma galeria de trapaças será liberada.

PC

AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF CONQUERORS

– Facilitando as coisas

Durante o jogo, pressione Enter e apavore com um dos códigos abaixo:

1.000 de comida: cheese steak jimmy's

1.000 de ouro: robin hood / 1.000 stone: rock on

1.000 de madeira: lumberjack

Pássaros se transformam em cães: woof woof

Carro Cobra: how do you tum this on

Controlar os animais: natural wonders

Acabar com todo mundo: black death

Destruir um império inimigo: torpedo # (# é o império que você quer destruir)

Suicídio: wimpywimpywimpy

Construção rápida: aegis / Derrota instantânea: resign



Vitória instantânea: i r winner

Unidade Saboteur: to smithereens

Ver o que o inimigo está enxergando: Marco e depois Polo

PC

AGE OF MYTHOLOGY

Canção secreta: quando estiver jogando numa LAN, pressione Enter e digite 999. Você ouvirá a música tema do jogo com sons extras dos macacos, entre outras coisas.

– Dicas mágicas (modo single player)

Pressione Enter e digite os códigos (só na versão completa):

1.000 de comida: junk for food

1.000 de madeira: trojan horse for sale

1.000 em ouro: atm oferebus

Permite usar um poder divino já usado anteriormente: divine intervention

Animar arbustos: fear the forage

Anoitecer: in darkest night

Construções mais rápidas: L33T supa H4X0R

Animais Herd mais gordos: Engineered grain

Poder Chicken-Meteor: bawkbaw boom

Hipopótamo roxo voador: wuv woo

Ganhar um forkboy: tines of power

Diversos poderes: pandoras box

Poderes divinos de Luz, Trovão, Terremoto, Meteoro e

Tornado: wrath of the gods

Esconder mapa: uncertainty and doubt

Aumentar a velocidade do jogo: Lets go! Now! (dois espaços depois de "go!")

Fazer a água virar vinho: red tide

Mostrar mapa: lay of the land



Mostra todos os animais no mapa: set ascendant

Próximo cenário (modo campanha): channel surfing

Diminuir a velocidade das unidades: consider the internet

Vencer o jogo: thrill of victory

X

ALIENS VERSUS PREDATOR: EXTINCTION

Códigos embrionários: pause o jogo e digite **L1, L1, R1, L1, R1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1**. Entre no menu Cheats e ative uma das trapaças disponíveis (invencibilidade, todas as fases, vitória instantânea e outras).

B

GBA

BATMAN: RISE OF SIN TZU

– Códigos sinistros

Entre com estes códigos no menu principal enquanto mantém pressionados os botões **L1 + R1**:

Todos os prêmios: ←, ↓, ↑, ←, ↓, ↑, ←, ↓, ↑

Todos os upgrades: ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑

Modo Dark Knight: →, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑

Combo Meter ilimitado: ←, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓, ↓, ←

Energia ilimitada: ↑, →, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓



– Personagens e fases

Selecione a opção Continue e entre com um destes códigos:

Bane: MQFV8K, vire à esquerda e atravesse a porta.

Clayface: L20_QD / Scarecrow: 6V2CL2

Sin Tzu: 4V252V

Chefão 1: HLNZXJ / Chefão 2: NGHR4R

Chefão 3: PD4LQD / Chefão final: ZQFY81

Fase 1-1: MG7L4R / Fase 1-2: RZHLXM

Fase 1-3: WGRLL_ / Fase 1-4: 3G7L47

Fase 2-1: 7ZHLX3 / Fase 2-2: BBBCBG

Fase 2-3: GVLC2B / Fase 2-4: LBVCVQ

Fase 3-1: QV2CLL / Fase 3-2: VBBCBZ

Fase 3-3: ZVLC2B / Fase 3-4: ZBVCV6

Fase 4-1: RL4XGS / Fase 4-2: _LNXZ0

Fase 4-3: 7L4XG8 / Fase 4-4: C2DX64

Fase 4-5: VGWPN_ / Fase 5-1: ZZ3PDW

Fase 5-2: 63MPXE / Fase 5-3: PBZGQV

Fase 5-4: TV6GLL / Fase 5-5: 1VQGV2V

Fase 5-6: 9V6GL2 / Fase 6-1: 0D7RDW

Fase 6-2: DG_RNH / Fase 6-3: JZ7RDC

Fase 6-4: RB2JVQ / Fase 6-5: WVBJLL

Fase 6-6: _BLJBZ / Fase 6-7: 3VVJ2V

Fase 6-8: 7B2JB6 / Fase 7-1: CVBJ2L

Fase 7-10: F2NL64 / Fase 7-2: HBLJBG

Fase 7-3: MVVJ2B / Fase 7-4: QQT9ST

Fase 7-5: V619JP / Fase 7-6: ZQ9981

Fase 7-7: 26K90Y / Fase 7-8: Y2NL6N

Fase 7-9: 524LQX / Fase 8-1: XG3CN_

Fase 8-2: 4GMC47 / Fase 8-3: 8ZWCX3

Fase 8-4: DG3CNH / Fase 8-5: JZCCDC

Fase 8-6: NGMC4R / Fase 8-7: _BQ4BZ

Fase 9-1: 3VZ42V / Fase 9-2: 7B64BG

Fase 9-3: CVG4L2 / Fase 9-4: HBQ4BG

Fase 9-5: MVZ42B / Fase 9-6: RB64VQ

Fase 9-7: V65YJP / Selecionar fase: _FLYMF

PS1

BLADE

– Códigos especiais

Faça as seqüências abaixo na tela do menu principal. Um som especial irá confirmar a entrada do truque. Após concluir a trapaça, aperte **START** durante o game para ativar o truque escolhido. Confira os códigos abaixo:

Todos os itens: →, ←, ↑, ↓, **L2, L2, R2, R2**

Munição ilimitada: ↓, →, ↑, ←, **L2, L1, R2, R1**

Vidas ilimitadas: ←, ←, ←, ←, **L2, L1, R2, R1**

Código mestre: segure **L1** e aperte **X, X, X, X, X, X, R1, R2, R2, R1**

C

PC

CAPCOM VS. SNK 2 EO

– Novas opções

Opções extras: termine o modo chefão.

Groove Edit Mode com 4.000 pontos: ganhe de Rugal ou do Akuma.

Groove Points infinitos (no Groove Edit): vença todos os 48 lutadores no modo Survival sem usar Continues.

– Chefão intermediário

Você vai precisar cumprir três objetivos:

Objetivo 1: não deixar que role "time over" em nenhum momento durante os combates;

Objetivo 2: não permitir que o computador dê mais de seis primeiros ataques;

Objetivo 3: seu lutador não poderá ser nocauteado.

– Usar novos personagens

Shin Akuma: jogue o modo arcade com um lutador da Capcom. Se você fizer 1.500 pontos ou mais, lutará com o Shin Akuma depois da luta final. Ganhe dele para liberá-lo na tela de seleção.

Ultimate Rugal: jogue o Arcade com um lutador da SNK. Se você fizer 1.500 pontos ou mais, irá encarar Ultimate Rugal depois da luta final. Vença-o para poder controlá-lo.

Lute com os sub-chefes: consiga pelo menos 800 pontos, nunca seja atingido por mais de cinco golpes iniciais e tenha pelo menos dois supergolpes de finalização.

DS CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

Jogue como Alucard: termine 100% do jogo com Soma para abrir o Rush Mode. Depois disso, detone o modo Julius. No logo da Konami, pressione ↑, ↓ e mantenha apertado ↑ até ouvir o som de uma porta se abrindo. Feito isso, entre no Boss Rush Mode e divirta-se.

– Novos modos de jogo

Boss Rush, Modo Sound Test e New Game +: termine o jogo com o melhor final (de todos os chefões).

Modo Julius: termine o jogo com um final ruim.

– Outras dicas

Superanel: tenha o save do jogo Aria of Sorrow enquanto estiver criando uma nova partida. Você vai começar o game com um anel raro em seu inventário.

Hell Flame Soul: complete o jogo (Modo Hard) com o Soma.

CONSTANTINE

– Dicas diabólicas

Use com os códigos no menu Journal. Um flash confirma a entrada do truque.

Cabeções de demônio: ●, ←, →, ←, →, ←, →, ●

Armas gigantes: ←, X, X, X, X, Y, Y, Y

Explosivos sagrados: →, ←, X, Y, X, Y, ←, →

Feitiço Soul Energy ilimitado:

←, →, →, ←, ←, →, →, ←, Y, Y

Shotgun de tiro rápido: ○, ←, ●, ←, Y, X, Y, X

Atirar bolas de fogo gigantescas:

Y, Y, Y, ←, →, →, ←, →

D DEAD TO RIGHTS: RECKONING

Modo Normal Challenge e Supercop:

vença o game na dificuldade normal.

Todos os segredos: use DoggieStyle no lugar do seu nome.



– Segredos da polícia

Vença cada missão abaixo na dificuldade Supercop:

Todas as armas: missão Beat Villa

Visual do chefe Cabal: missão Dockyards

Adrenalina ilimitada: missão Back Streets

Munição ilimitada: missão Beat Train Yards

Visual de Maxine: missão The Mansion

Sema danos: missão Rooftops

Modo Super Deformed: missão Pink Starfish

– Bônus especiais

Detone os capítulos abaixo na

dificuldade Rookie ou Normal:

Visual de Biker 2 (só funciona no modo multiplayer): capítulo 1

Arena Bar (só funciona no modo multiplayer): capítulo 2

Visual de Biker Boss: capítulo 3

Visual de Triad 2: capítulo 4

Visual de Jack 2: capítulo 5

Visual de Triad Boss: capítulo 6

Visual de Milítia 2: capítulo 7

Visual de Milítia Boss: capítulo 8

Visual de Cabal 1: capítulo 9

Visual de Cabal 2: capítulo 10

Arena Mansion: capítulo 11

Visual de Whisper: capítulo 12



**Games
Consoles • Acessórios**

Ass. Técnica Própria

www.alinegames.com.br
e-mail: contato@alinegames.com.br
Fone: (11) 3228-2690 / 3311-8398 / 6098-2674
Rua Santa Ifigênia, 73 – Loja 10 – Centro – SP



Parcelamos em até 3X

Preço especial para lojista

Sedex para todo o Brasil

Aceitamos Cartões:



DIGIMON RUMBLE ARENA 2

– Batalhas fáceis

Na tela inicial, aperte os botões a seguir para trapacear:
 Desenvolver itens de energia: Y, →, ↓, B, L, A, R, A, Y
 Barra desenvolvimento cheia: X, →, A, Y, ←, B, L + R
 Golpe mortal: →, ↑, ←, ↓, A, L + R

DRAGON BALL GT: TRANSFORMATION

– Saúde e energia

Entre com estes códigos em qualquer hora do jogo. Eles repõem a saúde e a energia do seu personagem:
 Repor energia: ↓, ↑, →, →, →, ←, →, ←, B
 Revitalizar sua saúde: ↓, ↑, ←, ←, ↑, →, ↓, B
 – Personagens extras
 Super Saiyan 4 Goku: ←, →, ←, →, ↓, ↓, ↓, B
 Super Baby Vegeta: ←, →, ←, →, ↓, ↓, ↑, B
 Super Saiyan Vegeta: ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↓, B
 Piccolo: ←, →, ←, →, ↑, ↑, ↓, B
 Super Saiyan Kid Goku: ←, →, ←, →, ↑, ↑, ↑, B

F

FABLE

Personagem gigante: ative o modo Berserk e salve

em um ponto de salvamento. Carregue o jogo, seu personagem ficará gigantesco até ativar o Berserk novamente.

– Templo de Avo de graça

Você precisa ter muito dinheiro para seguir os passos:

1. Vá ao Temple of Avo e salve o jogo;
2. Suba no pedestal e doe todo seu dinheiro;
3. Depois disso, aperte A rapidamente e ative o pedestal. Seu

dinheiro voltará. Doe zero moedas (zero coins) para ganhar pontos sem perder a grana.



Aviso: se você não pressionar A rápido o suficiente, um ícone no canto inferior da tela mostrará o seu dinheiro indo embora. Caso isso aconteça, recarregue o jogo e tente de novo.

H



HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

Bruxo invencível: no menu principal, use o código:
 ↑, ←, ↓, ←, →, ●, ●, ○

L



LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME, THE

Figura secreta do Bowser: olhe o broche que Malon usa.
 Pinturas com Mario, Peach, Yoshi, Luigi e Bowser: ao entrar no pátio do Hyrule Castle, olhe pela janela à direita.



LEGO STAR WARS MUITA FORÇA

Pause o jogo e pressione um dos códigos abaixo:
 – Cor favorita
 Preto: L, L, R, Start / Azul: R, R, R, Start



Verde: R, L, R, Start / Roxo: L, R, L, Start
 Vermelho: L, R, R, Start
 Amarelo: R, R, L, Start
 – Jogar como outro personagem
 Droideka: Start, Start, ↓, →, ←, ↓, →, ←
 Droid: Start, Start, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓
 Gungan azul: Start, Start, ↓, ←, →, ↓, ←, →
 C-3PO: Start, Start, ←, ↓, →, ↑, →, →
 Droid no Hoversled: Start, Start, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑
 General Grievous: Start, Start, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
 Geonosian Wingged Guy: Start, Start, →, ↓, →, ↓, ←, ↑
 O clássico R2-D2: Start, Start, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑
 Robozinho R4-P17: Start, Start, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
 – Outras dicas
 10 studs: ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, Select

Reparo do robô: ↓, ↓, ↓, ↓, L, →, ↓, →, L
 Mais velocidade: →, →, ↓, ↑, →, L
 Powerful Blasters: ↓, ↓, ←, →, ↓, L
 Ver todas as cenas excluídas: ↓, ↑, R, L, R, R, R, ↓, ↓, ↑, ↓, ↓, Select
 Ver todas as citações do Yoda: ↓, L, R, Select
 Modo Sheep: L, R, L, ↓, ↑, R, R, →, ←, ↓, →, →, Select
 Moedas fáceis: L, L, L, →, ←, R, R, R
 Cores estranhas: L, L, L, ←, ←, R, R, →, →, ↓, ↓, Select

M

MARIO SUPERSTAR BASEBALL

– Minigame

Modo Grand Prix: termine todos os minigames na dificuldade Star.

Novo minigame: complete o Challenge Mode uma vez para desbloquear o modo Star Dash.

Toy Stadium: no Challenge Mode, termine cada um dos minigames uma vez, em qualquer nível de dificuldade. Depois disso, compre o mapa secreto na loja de itens por 500 moedas. Um cano vai aparecer e será o caminho para o minigame Toy Stadium.

– Desbloqueio dos personagens

Bowser: complete o Challenge Mode com qualquer personagem do game.

Baby Luigi: complete o Challenge Mode com Yoshi

Dixie Kong: complete o Challenge Mode com Donkey Kong.

Hammer Bro: complete o Challenge Mode com Bowser.

Monty Mole: complete o Challenge Mode com Mario.

Petey Piranha: complete o Challenge Mode com Wario.

Toadette: complete o Challenge Mode com Peach.



MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

– Traçaças da trapa

Pause o jogo. Mantenha pressionados L + R e aperte ↓, A, X, ●, B, A e pressione um dos comandos a seguir. A frase "Enter cheat" indica que os códigos funcionaram.



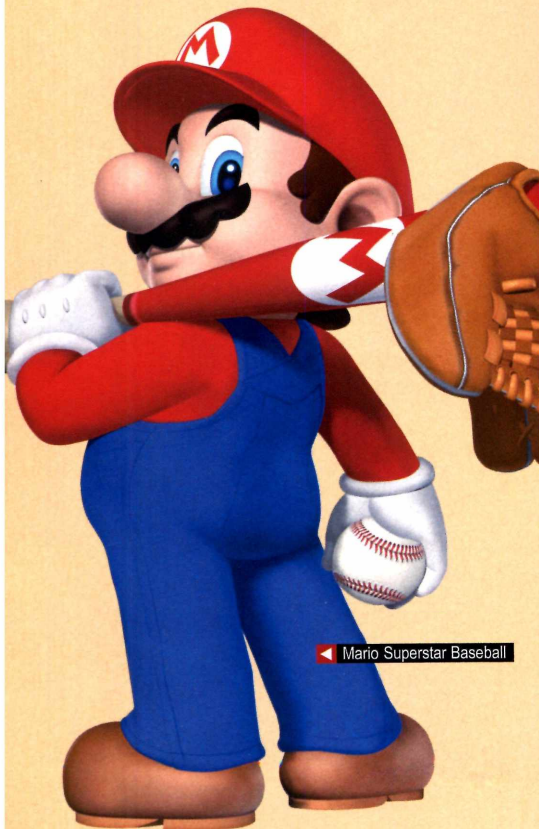
Desligar shellshock: X, Y, A, B, L, X
 Esconder HUD: ●, L, ●, R, ↑, Y
 Matar Nemeses: →, ←, R, L, X, Y
 Obter documentos: A, B, R, ○, ●, L
 Suicídio: B, R, ○, Y, L, ○
 Munição infinita: L, Y, B, ↑, A, A
 Energia infinita (em cada fase): ○, ●, Y, ○, L, L



MEDAL OF HONOR FRONTLINE

– Traçaças matadoras

Invencibilidade: pause e aperte B, L, B, R, Y, L, X, ↓
 Escudo contra fogo inimigo: pause o jogo e pressione B, R, L, Y, X



◀ Mario Superstar Baseball

– Segredos da guerra

Na máquina de escrever, digite os códigos:
Todos os bônus e medalhas: BALL0WAX
Zoom em todas as armas: SUPERSHOT
Granada: BOUNCE

Balas não causam efeitos no seu soldado: REFLECTOR
Inimigo usa chapéu: MADHATTER
Modo Head Shots (inimigos só podem ser mortos com tiro na cabeça): HEADSUP
Inimigos invisíveis: HIDENSEEK
Torpedo MOHton: BIGBOOMER
Modo Perfeito (matar com um tiro): FLAWLESS
Pular para próxima fase: SEAGULL
Modo Bala de Prata (um único tiro mata): SILVERSHOT



Liberar Nível 2, Missão 1: EAGLE
 Liberar Nível 3, Missão 1: HAWK
 Liberar Nível 4, Missão 1: PARROT
 Liberar Nível 5, Missão 1: DOVE
 Liberar Nível 6, Missão 1: TOUCAN

MEDAL OF HONOR RISING SUN

– Reforço extra

□□□ Opções, entre na tela de password e coloque as senhas abaixo para ativar as trapaças:
Cabeça de Aquiles: CARDINAL
Todos os itens de Replay: BOXFISH
Colete à prova de balas: WRASSE
Imortalidade: BANNER
Soldados invisíveis: PARROT
Homens com chapéus: DOTTYBACK
Balas de borracha: BETTA
Bala de prata: BATFISH
Munição ilimitada: JAWFISH
Todas as missões no menu: TUSKFISH

N

NBA 2K3

– Passwords secretos

Três nomes secretos: MEGASTARS
Modo Duotone: DUOTONE
Lixo na rua: SPRINGER

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

Rotas as pistas liberadas: vá até o menu principal e pressione X, B, B, ↵

P

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Item secreto: para destravar o final secreto do

game, você precisa coletar os nove upgrades de vida pelo jogo. A seguir, vá até a Hourglass Room, pegue a Water Sword de Kaileena e destrua o chefe do final secreto.

S

SILENT HILL 2: RESTLESS DREAMS

– Tá na mão

Modo alternativo de obter Dog Key: faça o final Rebirth (veja a primeira dica) para conseguir a Dog Key na casa de cachorro próxima ao Jack's Inn, no Southvale Silent Hill.

Serra-elétrica: termine o cenário principal e o subcenário. Comece outro jogo e desça pelo caminho. Você deve ouvir uma voz estranha e deverá cruzar o Silent Hill Ranch. O item chainsaw (serra-elétrica) estará nos troncos.

Livro Memories: quando você estiver detonando o jogo pela segunda vez, vá para o posto Texxon Gas Station. Perto da loja de comida da estação, olhe para um case que mostra revistas. Lá você vai encontrar o livro de memórias.

Livro Crimson Ceremony: quando você estiver detonando o jogo pela segunda vez, vá até a sala de leitura do Evil Lakeview Hotel. O livro está na estante, em frente aos fones.

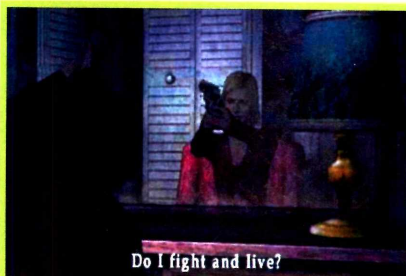
Item White Chrism: termine o jogo uma vez em qualquer nível. Depois, siga para a sala 105 do Boue Creek Apartment Buildings. Lá, estará o item White Chrism.

Conseguir a Blue Gem: depois de terminar as duas histórias, comece um novo jogo a partir do save de encerramento. No banheiro, há uma jóia chamada Blue Gem (no chão).

Pegar o Obsidian Goblet: quando você estiver detonando o jogo pela segunda vez, vá até Silent Hill: Historical Society. Depois da primeira sala, olhe para um dos cases para pegar o Obsidian Goblet. Ele é crucial para obter o final Rebirth.

– Finais alternativos

Rebirth: primeiro detone o jogo. Carregue o save de



encerramento e jogue novamente até o final recolhendo os itens Obsidian Goblet, White Chrism, Book of Memories e Book of Crimson Ceremony.

Sixth Sense Joke: use o item Blue Gem no jardim do Alternate Brook Haven Hospital, na doca (antes de entrar no barco) e na sala 312 do Lakeview Hotel.

SILENT HILL 4

– Finais diferentes

21 Sacraments: não olhe ou leve em consideração nem Eileen, nem seu quarto.

Eileen's Death: não ligue para Eileen, mas dê atenção ao seu quarto.

Escape: dê atenção a Eileen e a seu quarto.

Mother: dê atenção a Eileen, mas não ao seu quarto.

– Segredos da névoa

Trocar as roupas da Cynthia: termine quatro finais e Eileen trocará de roupa no game save. Recomece e selecione Eileen's Alt Costume. Cynthia usará o traje alternativo.

Criar um novo modo Fear: termine em qualquer nível e salve depois dos créditos. Você ganha a opção Brand New Fear.

Eileen em trajes de enfermeira: termine o jogo uma vez e salve-o. Inicie uma nova aventura usando o último save e vá ao quarto 302 para encontrar a roupa. Ela é obtida na terceira tentativa.



Serra-elétrica: depois de terminar o jogo uma vez, salve-o e recarregue o game a partir do último save. Vá até a Forest World e olhe para os troncos cortados.

Submachine gun: complete o jogo com um ranking de pelo menos nove estrelas. Inicie o game no modo Brand New Fear e procure a arma no quarto 202, do Apartment World.

Libere modo One Weapon: consiga 10 estrelas no hard.

Libere todas as armas: termine o modo One Weapon.

SSX ON TOUR

– Avalanche de senhas

Use estas passwords na opção Cheats, no menu Extras:

Todas as fases: BACKSTAGEPASS

Todas as roupas: FLYTHREADS

Todos os vídeos: THEBIGPICTURE

Dinheiro extra: LOOTSNOOT

Boost ilimitado: ZOOMJUICE

Manobras monstruosas: JACKALOPESTYLE

Modo Snowball Fight: LETSPARTY

Personagens secretos: ROADIEROUNDUP

Personagem Conrad: BIGPARTYTIME

Personagem Mitch Koobski: MOREFUNTHANONE

Personagem Nigel: THREEISACROWD

Personagem Ski Patrol: FOURSOME



GAMESHOP

Para anunciar nesta seção mande um e-mail para: publicidade@europanet.com.br

AVALANCHE
Agora é a Sua Chance de Ter o Seu **PlayStation 2** em até 12x Sem Entrada para Todo o BRASIL
Telefones: 0XX11 6852-2881 / 6852-2879 / 6864-5670 / 3104-4327

PLANET GAMES

- Todos os consoles e acessórios
- Assistência técnica especializada
- Despachamos via Sedex para todo Brasil



Financiamos em até 12 X no cheque ou carnê

Fones: (11) 6987-2641 / (11) 6949-5195

Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina - São Paulo-SP
contato@planetshopping.com.br

ORIENTAL GAMES

Aparelhos, jogos e acessórios para



Fone: (11) 3326-7191 - Shopping Mundo Oriental
Rua Barão de Duprat, 323 - Loja Q 005 - Térreo
Centro - São Paulo - SP - CEP 01023-001

Diversão ao seu alcance é na



os melhores games e acessórios por um preço que cabe no seu bolso

GameCube, Xbox, Nintendo DS, GameBoy Advance SP, Playstation 2, PSP

Faça seu financiamento sem sair de casa!

www.ssgames.com.br
Vd. Sta. Ifigênia, n. 70, a 50 m. do Metrô São Bento
tel.: (11) 3328 6801 / 3328 6802 / 3328 6803 / 3228 7679 / 3313 8449

Fantasy Star

Games e Mídias



Enviamos para todo o Brasil

Vendas
• CD's Virgens
• Acessórios para Vídeo Games em Geral

Compra, Venda e Troca de Aparelhos Novos e Usados

Assistência Técnica para Vídeo Games
www.fantasystar.com.br



e-mail: fantasystar@fantasystar.com.br
Rua Sta. Ifigênia, 490 - Box 18 - CEP: 01207-000
São Paulo / SP - Fone: (11) 221-5253 / Fax: 221-3253

STAR FOX

Assistência técnica especializada em Vídeo Games

Consoles em geral

Jogos e Acessórios

Images of game consoles and accessories, featuring the character Tails from Sonic the Hedgehog.

Show de Compras
Rua João Cachoeira, 715
Loja 39 - Itaim Bibi - São Paulo
(0xx11) 3078-3874 / 3078-5516



Sua diversão começa aqui!

Jogos para DS à partir de R\$ 130,00
Nintendo DS R\$ 529,00
Playstation Slim R\$ 749,00
Game Cube R\$ 499,00
X Box R\$ 799,00
Jogos para Play II e Game Cube à partir de R\$ 75,00

Chegou BB Crédito!
Agora você pode parcelar em até 24 vezes com taxa zero!
(Apenas para crédito)

Memory Card 16 MB R\$ 77,00
Memory Card 32 MB R\$ 97,00
Memory Card 64 MB R\$ 115,00

Console PSP R\$ 899,00
Jogos PSP à partir de R\$ 160,00

Assistência Técnica
Orçamento sem Compromisso

(11) 5585-0566 / 5581-5592 • www.playoffgames.com.br
Rua São Sebastião, 56 - loja 15 ao lado do Metrô Saúde
Convênio com estacionamento na Av. Jabaquara, 1753 ao lado do Colégio Sta. Amália
Entregamos na grande S. Paulo (Motoboy) e em todo o Brasil (Via Sedex)

Horário de funcionamento:
Segunda - sexta: 8h30 às 20h00
Sábado: 9h00 às 19h30

Aline Games

Games
Consoles • Acessórios

Sedex para todo o Brasil

Ass. Técnica Própria

Preço especial para lojista

Parcelamos em até 3X

Aceitamos Cartões:

VISA VISA Electron Maestro MasterCard Rede Shop

www.alinegames.com.br
e-mail: contato@alinegames.com.br
Fone: (11) 3228-2690 / 3311-8398 / 6604-4708
Rua Santa Ifigênia, 73 - Loja 10 - Centro - SP

WONDER GAMES

Compra - Venda - Troca

Venda de console, jogos e acessórios em geral

Assistência Técnica Especializada

Xbox - PS2 - Game Cube

Financieira em até 15 vezes
Obs: Somente para São Paulo
Entregamos via Sedex

TEL.: (11) 3106-2612
Fax: (11) 3105-2797
www.xpgames.com.br
Rua José Bonifácio, 176
loja 07 - térreo

datel

MAX MEMORY

16 MEGABYTE MEMORY CARD
DOUBLE THE CAPACITY OF A STANDARD MEMORY CARD

64 MEGABYTE MEMORY CARD
EIGHT TIMES THE CAPACITY OF A STANDARD MEMORY CARD

32 MEGABYTE MEMORY CARD
FOUR TIMES THE CAPACITY OF A STANDARD MEMORY CARD

TEL: (11) 4617-4191 ou (11) 9667-7705
SITE: WWW.DATELMAXMEMORY.COM • E-MAIL: DATELMAXMEMORY@YAHOO.COM.BR

ELETROMIL

20 ANOS GAMES - MÍDIAS - INFORMÁTICA

• COMPRA - VENDA - TROCA

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM CONSERTOS E SERVIÇOS GERAIS EM VIDEO GAMES

SEDEX

MANUTENÇÃO DE COMPUTADORES

ACOMPANHADA PELO CLIENTE

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

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

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

As melhores VANTAGENS...
Veja o que preparamos para você!

12x

Fratello Games

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA A MAIS DE 10 ANOS

WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR

evolução

O melhor dos videogames através da história de seus verdadeiros protagonistas: os jogos

Pitfall



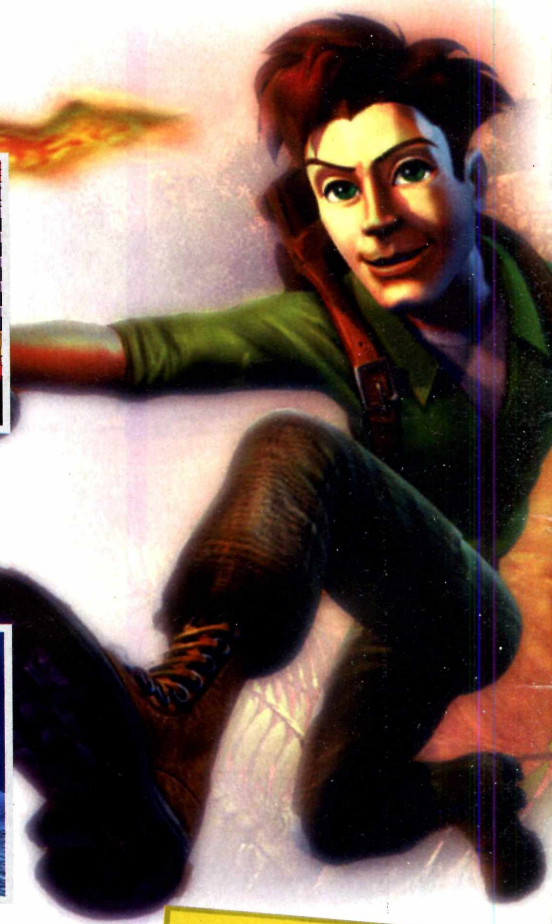
Atari 2600 - 1982

David Crane, criador do personagem, levou cerca de dez minutos para bolar todos os elementos do jogo. Primeiro rabiscou um palito numa folha em branco, depois, duas linhas para determinar o caminho por onde andaria, mais alguns traços para representar a selva. A motivação do personagem? Caçador de tesouros. Foi assim que nasceu uma das principais aventuras dos videogames.



NES - 1987

Tentando se aproveitar do sucesso criado no Atari, o aventureiro ressurgiu de forma desastrosa no NES. O primeiro e principal erro foi que o responsável pelo jogo não foi David Crane. A Activision simplesmente criou uma desculpa para incluir o personagem numa aventura que nada tinha a ver com o jogo original e o resultado foi tosco.



PS2 - 1991

Finalmente algo que mereça o nome de *Pitfall* no título, com tesouros, cobras e cipós por todo lado. O protagonista é Harry Jr, que precisa resgatar seu pai – o aventureiro clássico. Como bônus havia o game original do Atari 2600. O título fez sucesso suficiente para merecer versões para diversas plataformas: Mega Drive e Sega CD (1994), Atari Jaguar (1995), Windows PC (1996) e GBA (2001).



PS2/XB/GC - 2004

O herói volta numa aventura com mais de 40 estágios a serem explorados. A ideia original, com cipós e jacarés, foi mantida. Além de um bom jogo, funciona como atrativo extra para os gamers mais velhos, que cresceram curtindo a aventura clássica. Atualizado, *Pitfall* ficou mais ágil, com direito a movimentos acrobáticos para o personagem e acessórios como picareta e estilingue.

O novo explorador Pitfall: The Lost Expedition PS2/XB/GC - 2004

Provavelmente a mudança mais radical desde o surgimento do game. Esqueça a seriedade. O personagem ganhou traços de desenho animado, com proporções exageradas entre os membros, e o vestuário também ganhou novos acessórios: uma bota de alpinismo e uma mochila nas costas para carregar os apetrechos. Mas o espírito de aventura continua.



Uma aventura pelos games

Veja como o herói de *Pitfall* sobreviveu a mais de dez anos da história dos consoles:

Atari 2600 - 1982

Pitfall

Não por acaso o significado de "pitfall" é "cilada". Afinal, isso é tudo o que o personagem encontra durante os 20 minutos que a aventura dura. Com sua roupa verde e cabelos castanhos, a movimentação do herói consistia em dois pauzinhos mexendo indicando a movimentação das pernas, que se dobravam quando ele estava agarrado a um cipó. Mais simples, impossível.

Colecovision - 1985

Pitfall 2: Lost Caverns

Minha voz continua a mesma, mas os meus cabelos... Deram um tapa no visual do cara aproveitando o pouco poder extra que o Coleco tinha em relação ao Atari. Uma maior paleta de cores traduziu-se em trocar a camisa verde por outra marrom. Já a calça ficou verde mesmo. Além disso o contorno do corpo do herói foi levemente alterado, deixando-o mais esbelto e o contraste entre o rosto e o cabelo foi melhorado.

PSone - 1997

Pitfall 3D: Beyond the Jungle

Título auto-explicativo. Pela primeira vez, o herói surge numa aventura em três dimensões. Mudanças radicais foram aplicadas, com roupas mais detalhadas e o fim do verde, além de detalhes como sapatos, cabelos e apetrechos de exploração. A movimentação também ficou requintada: durante um salto de cipó, por exemplo, era possível ver as penas do personagem chacoalhando no ar e o corpo envergado de forma realista.





www.playersbrasil.com.br
PLAYERS®

Acessórios para PlayStation, Megadrive,
Super Nintendo e consoles de 8 bits.



Controle o seu destino!!!

ADAPTADORES, CABOS, CONECTORES, CONTROLES, MEMORY CARD, CONVERSORES, RF, CONSOLES



PLAYERS é marca registrada da B.A.F. Comercio Ltda
TEL:(0xx11)3313-6145/3313-0441
www.playersbrasil.com.br bafcomercio@uol.com.br

Consulte com nosso distribuidores
Supersônico
Tel:(0xx11)3227-9870

Amir
Tel:(0xx11)3313-5902

Atacado dos Games
Tel:(0xx11)221-8674

Auzycle
Tel:(0xx21)3970-6330

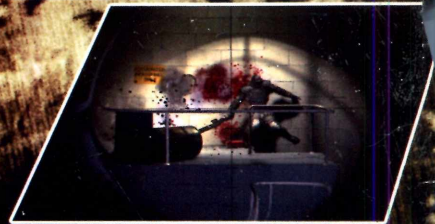
Inicial Games
Tel:(0xx19)3236-0179

Espírito Santo
Tel:(0xx27)3391-0733

F.E.A.R.

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

WWW.WHATISFEAR.COM



INADEQUADO
PARA MENORES DE
18
ANOS
CONTÉM LINGUAGEM
EXTREMA, FUMOS,
E ALGUMAS CENAS
DE FUMIGACÃO

