

MUNDO DOS GAMES

Promoção





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











899,00*



Camiseta PS2

R\$39,99













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

Tudo port

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

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

MEMASTER

1)-



Editor e Diretor Responsável: Aydano Róriz Diretor Editorial: Roberto Araújo – araújo@europanet.com.br

Redator-chefe: Luiz Siqueira
Editor: Leandro Calçada
Editor-executivo: Felipe Azavedo
Redatores: Danilo Porto Bastos, Eduardo Trivella,
Julio Wecohi, Leandro Rodrigues e Nelson Alves Jr.
Chefe de Arte: Welity Danilas
Editor de Arte (Projeto Gráfico): Alexandre Dias (Nani)
Revisão de Texto: Fermanda Figueirado e Marisanna Russo
Jornalista Responsaível: Roberto Araújo MTb.10.766
Colaboraram nesta edição: Erick Melo e Fábio Figueiredo (www.gamertags.com.br)

Diretor Operacional: Abilio P. Cunha Propaganda: Leticia Nunes

Eurolmagem: Valerio Romahn Internet: Câssio Narciso (webmaster) e Rodrigo Mourão (webdeve-loper)

Publicidade – São Paulo
Gerentes de Negócios: Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093 e
Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-50977
Executivos de Negócios: Angela Taddeo, AlessandroDonadio,
Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flávia Pinheiro e Ana Carolina Coréa
Coordenador de Diretos e Classificados: Nickolas Suzuki (0xx11) 3038-5090
Contatos: Vinicias Christie, Gienpaolo Iarussi, Raphaeli Gherardi elRodrigo Sacomani
Circaso Publicitária:

Cragao Publicitaria: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5097 (publicidade@europanet.com.br) Trafego: Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122 (marcos roberto@europanet.com.br)

Publicidade – Outras Praças
Brasilia: (0xx 61) 326-0205 - New Business
Paraná: (0xx 41) 3028 3238 - GRP Midio
Rio Grande do Sul: (0xx 51) 3223-3176 - Semente
Santa Catarina: (0xx 48) 247-7804 - Yuri Representações
Publicidade – EUA e Canadá
Fone: 00xx 1 (550) 306-0880, Fax: 00xx 1 (650) 306-0890
Circulação e Promoção: dola Alexandre, Ézio S. Vicente,
Jackeline Monjarás e Marcelo Díniz
Atendimento Pessoa Jurídica:
Joelma Dantas (0xx11 3038-5104) – joelma@europenet.com br

Desenvolvimento de Pessoal; Tánia Marilia Ribeiro Atendimento ao Leitor e Assinaturas Telefons São Paulo: (10x11) 3038-5050 / Telefone outros estados: 0800-557667 Fabiana Lopes (Coordenadora), Carla Dantas, Elisangela Harumi, Femanda Femandez, Julia Ianez, Juliana Ribeiro, Paula Hanne e Tamar Biffi

Administração: Cecilia 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 con

(165N - 101-9-62). A coloria curopa raio se responsabilità per comeso dos anúncios de tercarios. Números anteriores – No seu jornaleiro ou na Editora Europa Rua M.M.D.C. 121 – São Paulu/SP, CEP 05510-900, Fone 0800-557667, FAX (0x11) 3819-0538 Pela internet www.europanet.com.br. E-mail atendimento@europanet.co

Distribulidor Exclusivo para o Brasil – Fernando Chignalia Distribuldora S. A. Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 Rio de Janeiro - RJ Impressão: Prol Editora Gráfica

ANER SOMOS FILIADOS À ANER ASSOCIAÇÃO NACIONAL dos Editores de Revistas

assunto do momento, não se pode negar, é a próxima geração. Mês após mês, tanto nós aqui na redação quanto você, caro leitor, que acompanha o nosso trabalho, baba com as possibilidades que os consoles do futuro prometem trazer tanto para quem curte videogames quanto para os fanáticos por tecnologia, que querem apenas transformar a sala na central de entretenimento mais avançada.

Mas arriscando um clichê (e bem ordinário, por sinal), o futuro já chegou. Depois de uma verdadeira operação de guerra, com direito até a viagens de última hora e noites sem dormir, o Xbox 360, lançado nos EUA no dia 22 de novembro, chegou aqui na redação. E como não podia deixar de ser, o console veio acompanhado dos jogos mais badalados do lançamento, aqueles em que todos esperávamos ver a glória da próxima geração de videogames (que já pode ser chamada de geração atual, aliás) em seu expoente máximo.

O que aconteceu, porém, foi bem diferente. A maioria dos jogos não empolgou. Claro, os efeitos de iluminação de Perfect Dark Zero são impressionantes, a quantidade de inimigos em Kameo arrepia e ter brilhos mais reais e o interior dos carros em Project Gotham Racing 3 é algo a ser destacado, mas como disse com propriedade nosso colega Humberto Martinez, que já fez parte da sua Game Master e agora escreve a Anime Invaders, "isso não tem cara de próxima geração".

Isso não significa que o X360 seja um console ruim. Vale lembrar que, mesmo com a primeira leva de jogos para o PS2 não sendo nenhuma maravilha, o videogame da Sony acabou conquistando um sucesso estrondoso. É cedo para tirar quaisquer conclusões, seja sobre o Xbox 360, seja sobre os jogos da próxima geração. O lançamento do PS3 está aí, a segunda leva de títulos para o X360 logo chegará as lojas e, por que não, se tudo falhar, o Revolution, com sua proposta diferente, ainda pode salvar o mundo.

Só que a gente sabe muito bem que você não quer esperar até que PS3, Xbox 360 e Revolution já sejam notícia velha para saber o que esperar da próxima geração. É isso que torna esta edição da Game Master especial. Não se trata apenas do teste do Xbox 360, que você tanto quer ver, ou da reportagem de capa, sobre o que podemos ver no futuro dos dez jogos mais famosos, graças a toda essa nova tecnologia. Não. Trata-se de mais do que isso. Trata-se de mostrar o panorama inteiro, tudo o que pode acontecer no futuro dos games, para que você se informe e possa formular a sua opinião.

> Leandro Calcada leandro.calcada@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



nto (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





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

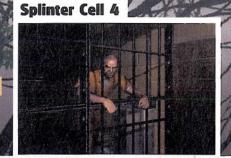
ou 0800 557667

www.europanet.com.br

editorial

LIVRO - 68 págs.

GUIA COMPLETO
Harry Potter e o Cálice de Fogo (PS2/XB/GC/PC)
King Kong (PS2/XB/GC/PC)
Prince of Persia 3: The Two Thrones (PS2/XB/GC/PC)



Mario Party 7



GERAL

A arte nos games	42
Cartas	8
Consumo	72
Diário de Rune Midgard	1 5
Eu também jogo	70
Evolução	82
Instruções	6
News	10
Os melhores games de 2005	46
Passou batido	68
Promoção	7

CAPA

10 sucessos da próxima	geração
(e algumas surpresas)	

OS SUCESSOS	
Gran Turismo	21
Grand Theft Auto	25
Half-Life	23
Halo	22
Legend of Zelda	20
Mario Bros.	27
Metal Gear Solid	24
Need for Speed	26
Resident Evil	18
Winning Eleven	19
AS SURPRESAS	RECORD TO THE
Alan Wake	20
Blue Dragon	22
Motor Storm	24
Prey	26
Coors	10

ESPECIAL - XBOX 360

Xbox 360 testado e aprovado	32
FIFA 06	39
Kameo # 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	37
Perfect Dark Zero	36
Project Gotham Racing 3	38

PREVIEWS

Final Fight: Streetwise (PS2/XB)	29
Mario Basket 3on3 (DS)	30
Me & My Katamari (PSP)	.30
Ninety-Nine Nights (X360)	31
Splinter Cell 4 (PS2/XB/GC/PC/X360)	28

REVIEWS

50 Cent: Bulletproof (PS2/XB)	6
Call of Duty 2: Big Red One (PS2/XB/GC)	6
Castlevania: Curse of Darkness (PS2/XB)	5
Crime Life: Gang Wars (PS2/XB/PC)	6
Dance Dance Revolution Mario Mix (GC)	6
Doom 3: Resurrection of Evil (XB/PC)	6
Fire Emblem: Path of Radiance (GC)	6
GT: Legends (PC)	5
Gun (PS2/XB/GC/PC/X360)	5
Half-Life 2 (XB)	6
Harry Potter and the Goblet of Fire (PSP)	6
James Bond 007: From Russia with Love (PS2/XB/GC)	6
Karaoke Revolution Party (PS2/XB/GC)	6
Mario Party 7 (GC)	6
Shrek SuperSlam (PS2/XB/GC)	6
Stubbs the Zombie (XB)	6
Super Mario Strikers (GC)	5
TMNT3: Mutant Nightmare (PS2/XB/GC)	6

The	Matrix:	Path	of Neo (PS2/XB/PC)	61
True	Crime:	New	York City (PS2/XB/GC)	60

DETONADOS & CIA

Need for Speed	
Most Wanted (PS2/XB/PC/X360)	50
Harry Potter e	
o Cálice de Fogo (PS2/XB/GC/PC)	Livro
King Kong (PS2/XB/GC/PC)	Livro
Prince of Persia 3:	
The Two Thrones (PS2/XB/GC/PC)	Livro

Batman Forever (PS1)	76
Castlevania: Dawn of Sorrow (DS)	76
Darklight Conflict (PS1)	76
Destroy All Humans (XB)	76
Die Hard: Vendetta (GC)	76
F.E.A.R. (PC)	76
FIFA Street (XB)	76
God of War (PS2)	76
GTA: Liberty City Stories (PSP)	76
Mario Kart DS (DS)	77
Mario Party 6 (GC)	78
Medal of Honor Frontline (XB)	78
Return to Castle Wolfenstein:	
Tides of War (XB)	79
Saint Seiya:	Will St
Chapter Sanctuary (XB)	79
Sonic Rush (DS)	79
Tom Clancy's Rainbow Six 3 (XB)	79
True Crime:	P. F.
New York City (XB)	79
WWE Day of Reckoning 2 (GC)	79



Call of Duty 2: Big Red One



Need for Speed Most Wanted



Half-Life 2





NTROLE ORIGINA

EMORY CARD 8MB

R\$ 140.00

NA COMPRA DE QUALQUER CONSOLE GANHE UMA CAMISETA!!!

Nesse NATAL Papai Noel

R\$ 350,00

HD 80 Gb HD Loader Modem Instalação

suas compras em até

ESPECIALIZADA

COMPONENTES NO BRASIL. RECOS ESPECIAIS PARA OFICINAS.

DA VIRTUAL NA INTERNET

WWW.FRATEL

ACEITAMOS TODOS OS C





A VISTA



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 - Ioja 01 -

Fone: (011) 3361-2783 CEP: 01207-001

As promoções de Natal serão válidas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação

manual<mark>Camemaster</mark>

Quem analisa os jogos

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

Danilo "Rare" Bastos



Nintendo, Nintendo, Nintendo... Eita bicho difícil de aturar. Mas bem que ele ficou jogando Perfect Dark Zero no X360. Só porque é da Rare...

Eduardo "Sensível" Trivella



Que bunitcheeenho! O Trivas até chorou quando viu o cartão de Natal que o nosso leitor Jean enviou para a gente. Coisinha meiga...

Felipe "Bump Map" Azevedo



Console novo na área, jogatina rolando, e o Felipe interrompendo o multiplayer só para ficar olhando as texturas. "Óia esse bump map..."

Julio "cadê?" Wecchi



Careca, cara de dor de barriga, disposição de gripado... de tanto ser zoado nas fotos, o Julio resolveu inventar uma desculpa e sumir...

Leandro "Animal Kart" Calcada



De tanto falar em Mario Kart DS e Animal Crossing DS, ele gaguejou e inventou um jogo inédito. Já pensou? Você, pilotando o kart do Tom Nook?

Leandro "360" Rodrigues



Revoltado com a próxima geração, o Sombra cunhou a seguinte frase "Xbox 360: você dá uma volta de 360 graus e acaba no mesmo lugar."

Alexandre "Reclaimer" Dias



Fontes confiáveis confirmam: Nani foi abduzido por 343 Guilty Spark, a inteligência artificial de Halo. Ah, e Master Chief está saindo com Samus Aaran.

Nelson "Eu mato!" Alves Ir.



Precisava ver a cara dele quando o Leandro chegou de Viracopos em cima do fechamento e disse que o X360 ficou na alfândega. Mentira, claro...

Mari "Bye" e Fê "Bye"



A gente lutou, berrou, esperneou, se recusou a acreditar, mas o grande chefe Luizão, num ato de crueldade, tirou as nossas meninas da sala e levou lá para um continente distante, do outro

lado da empresa. Assim a vida fica difícil...

Guia Completo

ó jogos cinematográficos no livro desta edição. O primeiro game detonado é Harry Potter and the Golbet of Fire, baseado no filme mais recente do famoso bruxo juvenil. O segundo game que mereceu um guia completo no livro é King Kong a versão virtual do mais novo filme de Peter Jackson, o diretor de O

Senhor dos Anéis. Por fim. tem Prince of Persia: The Two Thrones, o fim da trilogia, que apesar de não ser baseado em filme, é tão

grandioso e bem-feito que faria sucesso se ganhasse uma adaptação para as telonas.

GUIACOMPLETÓ



qui 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.





Até mesmo um jogo nota 10 melhora com este selo

Delicia 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.

Para aproveitar seu adesivo GI

Não sabe o que fazer com o seu novo adesivo da revista Game Master? Experimente colá-lo...

- ... em cima do seu console, para fazer seus amigos amarelem na hora do multiplayer;
- ...no pára-choque do carro, bem em cima daquele risco horrível que você não quer gastar R\$ 100 para consertar;
- ...na porta do seu quarto, junto com um daqueles avisos de "Não perturbe";
- ...na lateral do seu PC no escritório, para que seu chefe perceba que a vida não é só trabalho;
- · ...na parte superior da capa de alguma outra revista de games, para ter a ilusão de que o mundo é perfeito;
- · ...na testa! Depois você ainda pode sair pela rua declarando seu amor pela Game Master. Mas não se esqueça de fotografar o evento. Vai que rola uma promoção futura com fotos bizarras...

Números da Edicão:

Nº de páginas da edição: 84

Nº de páginas do livro: 68

Pré-lançamentos: 10

logos testados: 21 Detonados & Cia: 4

Nº de dicas: 247 (18 jogos)

Total de jogos da edição: 63

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.





A promoção da edição nº 10 contou com a participação de 875 leitores do País inteiro, todos babando por um Xbox 360. Pague um pau para a criatividade do leitor escolhido pela redação:

PERGUNTA:

POR QUE VOCÊ DEVE SER O PRIMEIRO LEITOR DA GAME MASTER A GANHAR UM XBOX 360?

SOI

Leitor: Luiz Raimundo F. Ribeiro Junior - Olinda/PE Prêmio: Um Xbox 360 Core System Frase vencedora: Troco princesa encantada por

Xbox 360. Assinado. Super Mario

Próxima geração

A FRASE MAIS CRIATIVA LEVA O PORTÁTIL

Escreva no cupom da promoção uma frase com até 12 palavras explicando por que você prefere ganhar um PSP a um Xbox 360, PS3 ou Revolution. A frase mais ousada e criativa será premiada com um PSP. Não há limite de idade para participar.

HOME VOL

REGULAMENTO

1

- 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, Butanta - São Paulo/SP, CEP: 05510-900.
- 2 O prazo para o envio dos cupons é dia 25 de janeiro de 2006 (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 porque você prefere ganhar um PSP a um Xbox 360, PS3 ou Revolution. 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 irreconível 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 14, que estará nas bancas no dia 25 de fevereiro de 2006. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista Game Master até 30 de abril de 2006 para receber o prêmio, caso contrário, perderão o direito a ele.
- 10 0 prêmio refere-se a um videogame portátil PSP (PlayStation Portable). O prazo final para a entrega dos prêmios ao ganhador é 30 de agosto 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 cuporn à Editora Europa implica na total concordância com todos os termos deste regulamento.

Como NÃO escrever uma frase para participar da promoção da Game Master

Todo mês, dezenas de zilhares de leitores de toda a galáxia nos mandam cartas com uma única pergunta: Como eu faço para ganhar na promoção? Ensinar a escrever uma frase vencedora é difícil, mas em compensação a gente sabe muito bem o que leva um cupom direto para o lixo. Confira:

Criatividade zero: Acorda, galera. Os únicos requisitos são: ser criativo e não estourar o limite de palavras. Mandar "Sou brasileiro e não desisto nunca" no cupom é desperdício de selo.

Rimas engraçadinhas: Rimar promoção com avião, garanhão, malandrão, cuecão. Melhor deixar a poesia pro Camões. Só ele sabia fazer esse negócio.

SELECT

START

Idade:

Estado:

Frases escritas em estados de consciência alterados: "Porque eu vejo a lua redonda como um tamanco, manteiga derreteu queck!" - Não, isso não ganha.

Bajulação: Elogiar o editor, declarar amor à revista, oferecer dinheiro, mulheres, iates... Nada disso vai fazer você ganhar. A gente não nasceu ontem.

DIVERSÃO DE BOLS PROMOCÃO

Envie o cupom até 25 de janeiro de 2006

Nome:

Endereco:

Cidade:

Fone: ()

CEP: E-mail:

Jogo Preferido:

Por que você prefere ganhar um PSP a um Xbox 360, PS3 ou Revolution? (até 12 palavras)

desembucha

Micro Ou Hard?

Oi, pessoal da Game Master! Vocês são nota mil! Como confio no conhecimento de vocês, gostaria de pedir um conselho: estou pensando em comprar um Game Boy Micro, mas não sei se vale mais a pena eu usar o dinheiro para colocar um HD no meu PS2. O que vocês acham?

Caio Araújo - via e-mail

Mas que sinuca de bico em que você está colocando a gente, Caio... Além de ser muita responsabilidade tomar esse tipo de decisão para os outros, você está nos pedindo para que escolhamos entre duas coisas bem diferentes. Como comparar um periférico para console com um sistema de videogame portátil? Os dois tem propósitos totalmente diferentes. O HD serve para turbinar seu PS2, disponibilizando um grande espaço para gravação de vídeos, saves, jogos (desde que você tenha o original, é claro) e ainda possibilitando o uso de títulos que necessitam do acessório, como Final Fantasy XI. Com o Game Boy Micro, por outro lado, você larga a TV e curte seus games onde quiser. E olha que a biblioteca de jogos do GBA é grande. Então, Caio, o que você prefere? Jogar em qualquer lugar ou não precisar de memory card no PS2?

Roda e avisa

Gostaria de saber como rodar jogos do Xbox no Xbox 360, já que tenho aproximadamente 200 games, todos originais. Ouvi falar que será preciso fazer um download no HD, mas eu não jogo online (sou muito ruim). Sem acessar a Xbox Live, como farei para não perder todo esse dinheiro investido? David Celso Morelli - via e-mail

Tá bonito na foto, hein? Duzentos jogos originais não são para qualquer um, não! Pode ficar trangüilo que você não jogou dinheiro fora: recentemente, a Microsoft divulgou uma lista dos jogos compatíveis entre os dois sistemas e são poucos os títulos que não funcionarão no 360 (a lista é grande demais para ser publicada, mas no site oficial do Xbox, www.xbox.com, você consegue conferi-la). Para rodar os games da lista, não é preciso fazer nada especial – todos os arquivos necessários já estão embutidos no HD. O problema vai ser se você comprar uma versão sem HD, pois sem o acessório, o console não roda jogos do Xbox 1 nem à porretada. Se um dos seus 200 títulos não estiver nesta lista, não se preocupe. A Microsoft prometeu disponibilizar downloads, no futuro, para que ainda mais games atuais rodem no 360. E não é preciso pagar a assinatura da Live para baixá-los.

Difícil é morder o cotovelo

Olá, pessoal da GM! Estou gostando muito do conteúdo da revista, mas acho que ela precisa de mais novidades. Vocês poderiam, por exemplo, publicar em toda edição os cinco jogos mais difíceis para cada console. Agora, minhas dúvidas: será lançada uma versão de Super Smash Bros. para o Nintendo DS? Na GM nº 6, vocês disseram que Far Cry: Instincts seria lançado para PS2 e XB, no entanto, no review da edição nº 10 consta que o jogo só foi lançado para o XBox. E agora? Caio Fraga Campista - Campos dos Goytacazes/RJ

Opa! Novidade é nosso nome do meio, rapaz! Não podemos prometer essa lista de jogos dificeis em toda edição, até porque jogos realmente dificeis não são lançados assim com tanta frequência. Mas a gente pode citar cinco games cabeludos que deram muito trabalho à redação nos últimos tempos: Ninja Gaiden Black, God of War, Forza Motorsport, Doom 3 e Ikaruga. Mas se você quer saber, desafio de verdade é River Raid do Atari: nunca vimos ninguém chegar ao final daquela reta infinita... Quanto às suas outras perguntas, não sabemos de nenhum Smash Bros. para o DS, mas ficariamos bem felizes se a Nintendo resolvesse lancá-lo. Qualquer coisa, a gente avisa. No caso do Far Cry Instincts, o que aconteceu é que ele havia sido anunciado para os dois sistemas, mas a versão de PS2 acabou cancelada.

Fatality

Pelo amor de Deus! Como faço para habilitar o Mortal Kombat 2 no Shaolin Monks? É o jogo completo? O que é? Pelo amor de Deus, me digam como habilitar isso!

Evandro Pinheiro - São Paulo - SP

Shao Khan morreria de vergonha ao ver você implorando como um condenado à beira da morte. E ainda por cima não diz se está jogando no PS2 ou no Xbox... Mas como nós somos misericordiosos, fomos atrás das dicas para você. No menu principal da versão de PS2, segure ■ e aperte ■, ↑, ↓, →, ←, 🖼, ■. Já no Xbox, é só segurar O no

Peca dicas, de sugestões, reclame, desabafe... Pode enviar sua carta ou e-mail para a galera da redação sem medo. Este espaço é todo seu.

Ilusão ou distração?

Fui iludida guando comprei a revista Dicas & Truques para Games. Esperava ver manhas e dicas de jogos recentemente lançados e melhor selecionados, mas o que vi foi diferente. Quando comprei a revista, imaginei encontrar mais manhas do jogo The Sims 2, mas só tinha aquelas dicas idiotas que só servem caso a pessoa jogue no modo two-player. Mesmo assim, tentei várias vezes e não resolveu nada.

Lisa Mendes Soares Pereira - Salvador/BA

A Dicas & Truques para Games é uma edição especial bimestral da Game Master, e como o próprio nome diz, traz apenas dicas e truques para os mais diversos jogos. Na capa da revista, é possível ler em caracteres bem grandes:



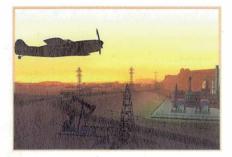
281 jogos. Como são 68 páginas, isso dá uma média de menos de um quarto de página para cada jogo; sem contar os anúncios. Como eles existem, essa média na realidade ainda é um pouco menor. Não é possível dar tudo o que existe sobre cada



game em um espaço tão pequeno, Lisa. Por isso, selecionamos apenas as melhores dicas que estavam disponíveis naquele momento para cada jogo que entrou na edição. E as dicas de The Sims 2, ao contrário do que você afirma, funcionam no modo normal de jogo. Teste-as de novo. Talvez, na pressa, você tenha esquecido de fazer algum passo.

Quero comprar!

Como faço para comprar a loja de carros que fica em frente ao meu primeiro save point



em San Fierro, no jogo *GTA: San Andreas* do PS2? O livrinho que veio na **Game Master** nº 6, diz que após a missão Yay Ka-Boom-Boom ela estará à venda, mas não está! Felipe Braga – via e-mail

Desculpe a tropeçada, Felipe, mas faltou um pedacinho da explicação no livrinho da GM nº 6. Para que a Wang Autos fique disponível para venda, é preciso terminar a missão Yay Ka-Boom-Boom e conseguir medalhas de bronze (no mīnimo) em todos os testes da Driving School. Depois, é só comprar o negócio e completar as missões da concessionária para que ela cornece a gerar rendimentos.

Rede de intrigas

E aí, galera da Garne Master! Eu quero saber se a conexão do Revolution com a internet vai servir para jogar ou se vai ser só para baixar jogos de NES, SNES e N64. Valeu pela ajuda! Eduardo Lemos – Alpinópolis/MG

Não é por nada não, Edu, mas a Nintendo tem um histórico de prometer muito e fazer pouco quando o assunto é jogos onfine. Veja, por exemplo, o caso do GameCube. Antes de o sistema ser lançado, a empresa vivia prometendo mundos e fundos para os jogadores que apreciam uma jogatina em rede. Depois que o GC chegou ao mercado, uma rede acabou sendo disponibilizada para o sistema, mas quais games a utilizam? Apenas Phantasy Star Online. E todo mundo concorda que isso é muito pouco. Essa

The Gamemaster

stamos apenas na edicão nº 12 da Game Master, mas o leitor Orlando Alves do Nascimento é, desde já, sério candidato ao título de maior 'The Gamemaster' de todos os tempos. Isso porque o figura conseguiu a proeza de acumular 635 horas de jogo em *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*, do Xbox (isso até o dia em que ele enviou a fita para a gente. A essas alturas, esse número já deve ter passado das mil horas). Para você ter noção de quanto tempo isso representa, trata-se do equivalente a 20 meses, 26 dias

ter passado das mil norasi. Para voce ter nocao de quanto tempo isso representa, trata-se do equivalente a 20 meses, 26 días

Select a naved game.

Vacation 1. Vacation 2. Vacation 3.

e seis horas de jogo contínuo, sem parar nem para um lanchinho. Tamanho esforço não foi em vão.

Tamanho esforço não foi em vão.
Orlando conseguiu destravar o menor e
mais sensual biquíni do jogo, e ele pode
ser usado por qualquer uma das gatas.
Para provar o feito, ele nos enviou uma fita
VHS com a gravação do save e do delicioso
item secreto. Só não sabemos se Orlando é
um gamer hardcore ou um taradão, mas
isso pouco importa: a Game Master o
parabeniza pela façanha, e os leitores
agradecem as belas imagens.



situação vai se repetir com o Revolution? É impossível responder no momento. Por enquanto, a única certeza que temos é que a rede vai permitir esses downloads e que o

Revolution se conectará por Wi-Fi. Se o histórico do DS serve para alguma coisa, vale destacar que Mario Kart DS e Animal Crossing DS têm suporte à jogatina online, ou seja, pode haver uma mudança no horizonte da Big N sim. Só nos resta torcer.



Feliz Natal para todos!

À toda a equipe da Game Master: neste Natal e em todos os dias do Ano Novo, receba de presente amor, alegria, paz, saúde e prosperidade. Boas Festas! Jean Rocha São Paulo/SP

Este cartão de Natal que você vê na imagem ao lado nos foi enviado por um simpático leitor que não esqueceu que uma revista de games não é feita apenas de telas e textos informativos. Valeu, Jean, pelo gesto e por demonstrar tanto carinho pelas pessoas que todos os

meses pedem licença para entrar na sua casa por meio da revista **Game Master**. Desejamos tudo isso em dobro para você e para todos os outros leitores também! Boas Festas para todos nós, muita paz no coração e que, em 2006, PS3, Xbox 360 e Revolution possam

tornar as nossas vidas ainda mais alegres.

Ele nem pediu dica...
É até difícil de acreditar,
mas há leitores que se
dispõem a gastar tempo (e
grana) só para mostrar o
quanto gostam do nosso
trabalho. Valeu mesmo, Jean.
Desse jeito a gente vai ficar
mal-acostumado...

FALE COM A GAME MASTER

Mande as suas dúvidas para: **Desembucha** - Revista Game Master Rua MMDC, 121 - Butantā, Sāo Paulo/SP CEP: 05510-900

E-mail: gamemaster@europanet.com.br FAX: (0xx11) 3819-0538

Sua pergunta será respondida nesta seção. Visite o nosso site: www.europanet.com.br entrevista

Um brasileiro por trás do Xbox 360

O X360 pode não ter sido lancado por aqui, mas é um brasileiro que comanda a equipe de desenvolvimento do novo console da Microsoft

ara aqueles que sonham ingressar na indústria de jogos, seja na produção de um game ou no desenvolvimento de um console, Bruno Silva é exemplo a ser seguido. Formado em engenharia da computação no Rio de Janeiro, o cara trabalha na sede da Microsoft, em Redmond, há uma década. Sua mais recente tarefa foi coordenar o desenvolvimento do novo console da empresa. O comprometimento

com games não vem de hoje. O engenheiro atua na divisão de jogos da empresa já há muito tempo, antes até de Sony e Nintendo imaginarem a dona do Windows como competidora. Numa visita ao Brasil, na semana em que o Xbox 360 foi lançado, Bruno bateu um papo com a Game Master no escritório da Microsoft, em São Paulo.

Game Master – Dessa primeira leva de jogos do X360, quanto da máquina já está sendo explorada?

Bruno Silva – Essa é uma pergunta impossível de responder. Alguns títulos provavelmente estão explorando 50%, outros menos. Acontece que isso não é suficiente para dizer se o hardware está sendo bem aproveitado. Todo início de vida de um console é problemático para as desenvolvedoras. Elas têm prazos a cumprir e, na maioria dos casos, o tempo não permite aos envolvidos aprender o suficiente para extrair o que a máquina pode. Um exemplo bem fácil: Halo, no Xbox, já usava muito da capacidade do Xbox, mas não foi melhor que Halo 2, que exigia menos processamento. Como isso é possível, já que estamos falando do mesmo hardware? Simples, o tempo que a produtora teve para aprender a lidar com o console. Por isso, falar que o jogo X ou Y dessa primeira leva está usando ou não a capacidade do console seria irresponsável. Temos ferramentas de desenvolvimento excepcionais que seguer tiveram a chance de serem usadas pelas desenvolvedoras. Ouando elas aprenderem a manuseá-las, o salto na qualidade dos jogos será extraordinário.

> GM - E quanto ao uso dos três núcleos de processamento. Levará muito tempo até os programadores dominarem a novidade?

Bruno - Esse tipo de programação normalmente exige muito conhecimento da máquina. No entanto, a Microsoft tomou o cuidado de facilitar ao máximo esse processo para as produtoras. Nossa biblioteca de ferramentas é imensa e criada para evitar

qualquer tipo de dificuldade. Mas é claro que dominar o processamento em paralelo vai depender da capacidade de cada produtora.

GM – Em breve os computadores começarão uma nova era, com a chegada dos chips especializados em cálculos físicos. A Ubisoft já garantiu que o próximo Ghost Recon terá suporte ao sistema. Os consoles novos já saem perdendo nesse quesito?

Bruno – Em relação a isso vale deixar claro que para uma nova tecnologia fazer sucesso é necessário antes que tenha uma grande base instalada. Por certo o tal chip para física pode ganhar popularidade, mas isso envolve maiores custos e, como ponto negativo, trata-se de um apetrecho com uma única função. Vale lembrar que mesmo as placas 3D, que hoje auxiliam o funcionamento do PC em diversas atividades além de jogos, também começaram devagar. Como já disse, o X360 tem três núcleos de processamento à disposição dos programadores. É possível criar a física mais realista possível sem comprometer o restante do game.

GM - Alguma informação sobre Halo 3 que você possa nos dizer?

Bruno – (rindo) Só sei que todas as informações estão presas na Área 51 (Nota do Editor: A Área 51 é uma base secreta norte-americana famosa por ser o foco de uma suposta conspiração do governo para encobrir a descoberta de uma navealienígena que teria caído em Roswell, no fim da década de 1940).

GM – É óbvio que o jogo está em produção, afinal trata-se do título mais importante para a Microsoft. Não tem como adiantar nada?

Bruno – Olha, o que posso falar é que a Microsoft colocou toda a equipe da Bungie num prédio só para eles. O pessoal da produção recebeu um ambiente de trabalho totalmente isolado, livre de pressão, podendo atuar da forma mais trangüila possível. A idéia é que o game seja feito sem afobação e que possa aproveitar não só o potencial do X360, mas principalmente a criatividade da desenvolvedora.

GM - Os rumores de que o game seria lançado na mesma data em que o PlayStation 3 para abafar o impacto do lançamento da Sony são verdadeiros? Bruno - Sobre isso eu não posso falar nada.



Ele não ganha a vida jogando

Se você acha que para ser um profissional dos games é só jogar bastante, pense de novo. Com 36 anos, Bruno Silva se formou em engenharia da computação no Rio de Janeiro e trabalha ao lado dos figurões da Microsoft, em Redmond, há uma década.



O PSP até agora tem recebido muitas versões de games do PS2, mas a Ubisoft pretende levar duas de suas franquias para o portátil em versões criadas exclusivamente para ele. Splinter Cell Essentials e Brothers in Arms são as produções anunciadas que ganharão histórias inéditas.

Abón 3 so no japao A Microsoft precisará ralar muito no Japão. Enquanto nos Estados Unidos e na Europa o lançamento do console atraiu multidões às lojas, levando ao fim do estoque, os japoneses derem pouca atenção ao videogame. Há lojas com vários consoles nas prateleiras sem procura.



Cinema



Silent Hil: O Filme

data de estréia está distante: previsão de junho de 2006 no Brasil. Para atiçar ainda mais os fãs da série, a Sony Pictures liberou algumas imagens que mostram bem o clima sombrio do filme. Trazendo apenas personagens femininas, a obra será focada no primeiro jogo da série, com elementos do segundo e do terceiro.



Madonna X 360

credite se guiser, mas a cantora Madonna jogou seu X360 no lixo. Num relato feito em seu blog (madonnasthoughts.blogspot.com), ela cita problemas de superaquecimento no console, dizendo que o 360 do nome refere-se à temperatura do videogame. Madonna diz ainda que não tem tempo para trocar o aparelho e que seus filhos são proibidos de jogar. A cantora chamou os executivos da Microsoft de estúpidos por terem mandado o console mesmo sabendo que ela não curte games.

confirmado

Sony pretende lançar o console na mesma data de lançamento da mídia Blu-Ray: no segundo trimestre de 2006. Rolaram uns boatos de que o aparelho sofreria um atraso, mas a empresa desmentiu, garantindo que a data prevista e não divulgada, obviamente – será mantida. O lançamento vai rolar primeiro no Japão. EUA e Europa devem ver o console só no fim de 2006.

por Alexandre Winetski

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



God bless

Por que o combate fútil aos Estados Unidos só piora o atraso tecnológico brasileiro

s vezes fico cansado de ouvir besteira e não agüento mais ficar calado diante da ressurgência do tal espírito anti-imperialista na América Latina. Não, não sou a favor do imperialismo, nem do neoliberalismo, nem de qualquer dessas palavras que não significam nada e que a esquerda do nosso continente usa para definir coisas que ela não entende, até porque a nossa esquerda entende pouco de qualquer coisa, e Kirchener, Lula, Fidel e Chávez estão aí como provas do que eu estou dizendo.

O tal anti-imperialismo tem um alvo claro e único, os Estados Unidos do Norte, a potência que, segundo os sábios daqui de baixo, quer dominar o mundo e mete o nariz o tempo todo onde não é chamada. Ocorre que isso não é verdade. Não fossem os Estados Unidos, o mundo hoje seria governado por uma combinação do Terceiro Reich e do Império Japonês, que naquela época gostava mais de trucidar coreanos e chineses do que fazer câmeras digitais e sedas médios.

Não fossem os Estados Unidos, a democracia teria sido suprimida no mundo pelo Urso Soviético, onde o único lugar possível para a oposição era uma mina de carvão na Sibéria (por aqui o campo de trabalhos forçados poderia ser, por exemplo, no deserto do Jalapão). Não dá pra agüentar mais um bando de idiotas (o novo na lista é Rei da Argentina Dom Diego Maradona) se empenhando numa briga quixotesca contra um inimigo que, em primeiro lugar, não existe e, em segundo, não dá a mínima pra essa pataguada.

E o que raios tudo isso tem a ver com o assunto dessa revista, games? Explico: em primeiro lugar, graças a isso toda a América Latina acaba não tendo acesso aos últimos

Já é hora de pararmos de ver o mundo em preto-e-branco, taxando a todos como amigos e inimigos, como se vivêssemos eternamente numa brincadeira de caubóis e índios digna de criancas de seis anos.

consoles e tecnologias, sendo tratada com a mesmo nível de prioridade da África, ou seja, nenhuma. Em segundo lugar, se não há mercado, não há desenvolvimento. Ninguém bota grana em lugares que não geram grana, portanto, um monte de gente talentosa daqui jamais terá chance de mostrar o que sabe, a não ser que mude de país. E por fim, graças a esta burrice, nós acabamos não participando da maioria das oportunidades em um mercado de crescimento muito rápido, ficando condenados a um subdesenvolvimento que se perpetua.

Os Estados Unidos não são um país perfeito, longe disso, mas abrigam uma sociedade aberta e democrática que não tem medo de dissecar seus próprios erros e que não perde tempo, como nós fazemos, culpando os outros pelos seus enganos. Podemos até não gostar do atual presidente deles, mas confundir a pessoa do chefe do executivo com o país que ele governa é simplista e tacanho. A sociedade americana, para quem a conhece, é cheia de vida, aberta e generosa. Já é hora de pararmos de ver o mundo em preto-e-branco, taxando a todos como amigos e inimigos, como se vivêssemos eternamente numa brincadeira de caubóis e índios digna de crianças de seis anos. Já é hora de entendermos que devemos olhar para sociedades mais civilizadas como exemplos a serem seguidos e que a culpa por nossas mazelas é, única e exclusivamente, nossa.



Revolution

Novo SmashBr

game pode não ter sido anunciado oficialmente, mas no site japonês da Nintendo já confirmou que Super SmashBros vai ser produzido para o Revolution, o console de próxima geração da empresa. A contratação de programadores, modeladores, animadores 3D e projetistas de cenário para iniciar o projeto já começou.

Revolution 2

Mais segredos

e o controle maluco já não bastasse, o criativo designer Shigeru Miyamoto garantiu que o aparelho esconde outras surpresas. Numa palestra realizada no Japão, em dezembro, ele afirmou que a Nintendo ainda tem mais alguns segredos na manga, que serão revelados apenas em sua conferência para a imprensa antes da E3 2006, que rola em maio, em Los Angeles.

Cinema

Diretor de Halo

á grandes chances de Guillermo Del Toro, responsável pelos filmes Hellbov e Blade 2. assumir a direção da adaptação de Halo para os cinemas. Quem divulgou a informação foi o próprio Peter Jackson, produtor do filme. O problema é que Del Toro assume a preferência em filmar HellBoy 2 antes de Halo, o que pode atrasar as negociações.

por Roberto Cezar Bianchini Pesquisador do INTERLAB - Lab. de Tec. Interativas Dep. de Engenharia de Computação e Sist. Digitais Escola Politécnica



Entenda o papel desta tecnologia no visual dos iogos da próxima geração

evolução gráfica nos jogos eletrônicos é uma das suas características mais evidentes. Desde Spacewarl, o primeiro programa de computador considerado um jogo, várias tecnologias surgiram para incrementar o visual, dos gráficos monocromáticos e 2D da pré-história dos games até as centenas de milhares de polígonos sendo exibidos dezenas de vezes por segundo, com sombras em tempo real e tudo o mais, da geração atual de consoles. Entre estas tecnologias, uma das que mais contribuíram nos últimos anos para shaders.

Antes de falar de shaders, é necessário explicar de forma resumida como os módulos gráficos de um jogo conseguem exibir uma cena na tela. Basicamente, cada módulo lê a descrição de uma cena a partir de arquivos ou instruções armazenadas dentro de programas, e

submetem as informações a uma série de cálculos que irão gerar o formato final para a exibição da cena: um conjunto de pixels. Pixel, resumidamente, é a menor parte de uma tela que pode exibir informação visual.

Há vários anos que muitas destas operações são implementadas diretamente nas placas de vídeo, e não nos programas. A maior vantagem deste método é que, com a tarefa nas mãos do hardware, a exibição dos gráficos de um jogo se torna muito mais eficiente. A desvantagem é a falta de flexibilidade para mudanças nestas operações, o que tende a deixar todos os jogos com visual muito parecido.

Felizmente, com o surgimento de shaders, esta desvantagem diminuiu muito. Shaders são programas bem simples, escritos em linguagens específicas para programação gráfica, que, ao serem enviados para a placa de vídeo 3D, podem modificar funções definidas pelo fabricante. O melhor é que estes programas, por rodarem direto no hardware, são extremamente eficientes, possibilitando um grande número de novas representações gráficas sem afetar a performance.

Os dois principais tipos de shaders utilizados em jogos são vertex shader e pixel (ou fragment) shader. Os vertex shaders são programas que alteram os parâmetros dos vértices de um polígono, como cor, vetor normal, textura. São utilizados para conseguir efeitos geométricos como sombras volumétricas, borrões de movimento e efeitos de água, cabelo e roupa, entre outros. Jogos como Final Fantasy XII e Unreal Tournament 2004 usam esta tecnologia. Já os pixel shaders são utilizados para alterar valores individuais de pixels (um vértice pode se estender por mais de um pixel). O seu uso permite que se criem efeitos de iluminação mais realistas que o padrão, como os vistos em BattleField 2 e Project Gotham Racing 3.

Por isso, a próxima vez que você comprar um jogo que necessita de um dispositivo com suporte a shaders, entenda que o desenvolvedor quis dizer que no game há algumas cenas que precisam de operações diferentes das que vieram de fábrica, e shaders foram escritos para tornar mais realista e envolvente sua experiência ao jogá-lo.

Armazenamento

DVD do Xbox 360 com pouco espaço

rata-se de uma questão de lógica, mas finalmente alguém questionou até onde os atuais DVDs suportarão a imensa carga de informação dos novos jogos de X360. Na edição de janeiro da *Game Informer*, a mais respeitada revista gringa no assunto, há rumores de produções estourando o limite de 9 GB dos discos. Com texturas em alta definição e a quantidade

Modificação

Jogo de queimada

termo 'queimada' pode ser meio antiquado, mas a galera das antigas conhece bem. Pois um grupo denominado Urban Legend Games desenvolveu uma modificação para Half-Life 2 (PC) que transforma o tiroteio numa inocente partida de queimada. Interessado? Visite o site www.dodgeball.xsystemmods.com e experimente. Até disputas online o treco suporta.

Playstation 3

Em tempo real?

inguém duvida que o game MotorStorm tem potencial, mas poucos acreditam que o vídeo liberado há meses seja do jogo rodando. Tanta discussão fez Martin Kenwright, CEO da produtora do game Evolution Studios, vir a



público jurar se tratar de uma demonstração em tempo real. Segundo ele, a demo estava rodando num kit de desenvolvimento alfa do PS3 com um processador Cell de velocidade reduzida.

insana de polígonos nos modelos, é natural imaginar que os discos atuais não dariam conta do recado. A solução, segundo a revista, seria utilizar múltiplos discos. A idéia é aceitável para games lineares, como os de tiro, mas não funciona em *GTA* e similares, em que o jogador tem mais liberdade. Fica a dúvida de como a Microsoft resolverá este empecilho com as produtoras.

Tecnologia

Sabre revolution



nquanto o novo console da Nintendo não sai, os fâs de *Star Wars* podem bincar com um controle que também entende os movimentos do jogador. No game *Star Wars Saga Edition Lightsaber Battle*, você utiliza um sabre de luz que funciona de verdade. Obviamente, o aparelho não traz muita complexidade, mas ainda assim é possível duelar com os oponentes na tela e até rebater os tiros de laser. O apetrecho foi criado pela Hasbro e é vendido nos EUA por US\$ 50

Atraso

Zelda Revolution

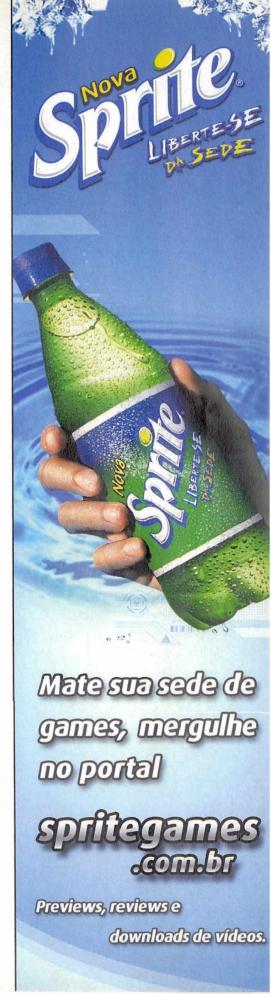
ão passa de um rumor infundado. Legend of Zelda: Twilight Princess não será lançado para Revolution. É o que garante Reggie Fills-Aime, vice-presidente de marketing da Nintendo of Arnerica. Segundo ele, o game terá sim uma conexão com o novo console, mas será exclusivo do GameCube. E para atiçar ainda mais os fãs, Reggie afirmou que o próprio Miyamoto solicitou o adiamento para garantir que este episódio seja o melhor da série.

charge

WANDER E SEU CAVALO ARGO PERCORREM TERRAS LONGÍQUAS AFIM DE DERROTAR OS 16 COLOSSI E REVIVER UMA DONZELA...







humor: Acts of Gord

Crônicas de uma locadora de games

Livro do Aborrecimento - Capítulo 11

Burrice flagrada

Esse cliente entrou na loja decidido a alugar o Resident Evil 3 a qualquer custo. Assim que ele chega à seção de aluguel, porém, percebe que todas as cópias estão alugadas. Mas isso não o detém. O esperto logo retira de uma das caixas a etiqueta que marca o jogo como alugado e coloca-a em outro título. O infeliz vai direto ao caixa para executar o seu plano genial:

- Eu gostaria de alugar este jogo, por favor.
- Sinto muito, todas as cópias de Resident Evil 3 estão alugadas.
- Ah, então você me deve um aluguel grátis!
- E posso saber por quê?
- Por que esta cópia não estava marcada como alugada e eu perdi meu tempo por sua causa. Eu quero muito alugá-la.
- Esta cópia só não estava marcada porque você removeu a etiqueta.
- Pausa mortal...
- Sem aluguel grátis?
- Sem aluguel grátis.

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 ingrês, visite o site de Gord. O endereco é www.actsofgord.com

por Luiz Siqueira

Redator-chefe das revistas de tecnologia da Editora Europa. E-mail: siqueira@europanet.com.br

Nem tudo é o que parece

Prever qual console vencerá a guerra da próxima geração é muito mais complexo do que adivinhar qual terá o chip mais poderoso ou os jogos mais legais

em pensar muito, se eu tivesse que apostar qual console da próxima geração será o líder de vendas, tenho quase certeza de que diria PlayStation 3. Não é uma questão de afinidade, e sim de lógica. PS1 e PS2 dominaram, logo o PS3 também vai dominar, já que a Sony aprendeu a fazer transição de gerações e tem tudo para sair vitoriosa desta briga, certo? Bem, se fosse assim, para começar, a Nintendo nunca teria perdido a liderança. O problema é que no mundo dos games funciona a lógica da inovação e criatividade, por isso, qualquer previsão é complicada.

O fato é que a indústria dos games está cada vez mais sofisticada. Assim, inovar e criar depende de uma coisa simples: dinheiro. O custo de desenvolvimento de novas plataformas e jogos está cada vez maior. Por isso, antes de olhar o que Play 3, X360 e Revolution são capazes de fazer, é bom olhar quanto que cada uma das empresas tem de grana para investir e suportar a fase de lançamento de um novo console.

Para começar, dê uma olhada no lucro do último ano de cada uma das empresas: Microsoft, US\$ 12,5 bilhões; Sony, US\$ 1,5 bilhões; e Nintendo, US\$ 816 milhões. É isso aí, em termos de lucro, a Microsoft está anos-luz de Sony e Nintendo. Vamos para a segunda informação, dívida de longo prazo: Microsoft e Nintendo têm dívida zero, enquanto a Sony tem uma dívida de longo prazo estimada em US\$ 6,3 bilhões. Logo, a Sony tem um problema perigoso. Para terminar, a mais importante informação de todas, dinheiro em caixa para investir em novos projetos: Microsoft,

US\$ 37 bilhões; Sony US\$, 12 bilhões; e Nintendo, US\$ 8 bilhões. Agora que você conhece os números, responda, quem vai vencer a batalha pela próxima geração de consoles?

Se você usou matemática simples, respondeu o seguinte: a Microsoft vai ganhar, a Nintendo deve ficar em segundo lugar e Sony, se não ficar experta, vai falir em alguns



anos. Sim, esse é um cenário possível, principalmente porque a Microsoft tem realmente muitos recursos para gastar. O problema é que tanto a MS como a Sony não vivem somente de videogame, logo, o dinheiro delas deve ser dividido nos vários negócios das empresas. A única empresa que pode investir todos os recursos em videogames é a Nintendo. E agora quem você acha que ganha a guerra?

Como você já percebeu, é impossível fazer uma previsão perfeita sobre a disputa. Entretanto, ao olhar atentamente as informações financeiras de cada uma das empresas e o seu histórico econômico, podemos tirar três conclusões:

- 1 A Nintendo vai gastar o mínimo possível para fabricar o console mais criativo e manter seu lucro. A empresa quer crescer, mas não precisa tanto de grana quanto a Sony. Em resumo: para sobreviver, a Nintendo não precisa se esforçar muito.
- 2 A Sony depende muito da próxima geração para manter sua estrutura de endividamento, ou seja, continuar viva. Os japoneses devem se concentrar em fazer o melhor videogame pelo menor custo de fabricação, e assim aumentar seus lucros e garantir a liderança. Logo, espere muita força da Sony.
- 3 Parece que a Microsoft é a mais tranquila de todas, já que tem muito dinheiro em caixa e não depende dos games, mas não é bem assim. A empresa enfrenta forte concorrência em todos os seus outros segmentos e os investimentos no Xbox fazem parte de uma estratégia de diversificação, isto é, não apostar tudo num tipo de negócio (Windows, por exemplo). O mais importante é que, ao contrário de Nintendo e Sony, a Microsoft ainda não sabe como ganhar dinheiro com videogames. Para se ter uma idéia, o primeiro Xbox só deu prejuízo.

Tantos pontos fortes e fracos lembram um jogo de estratégia, uma espécie de Warcraft empresarial, em que as raças, em vez de lutar por território, disputam a preferência dos jogadores enquanto tentam evitar que suas minas de ouro se esgotem. Apesar de quente, esta batalha está apenas no início, e há muito mais na linha de fogo do que apenas a criação do melhor console. Para quem gosta de jogar, porém, o importante é que, não importa o resultado, essa guerra só irá tornar os games ainda melhores e mais divertidos.

Save Game

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



Natal en Rune Midgard

É, terminou mais um ano. E muita coisa aconteceu em 2005. Surgiram as cidades de Juno, a Ilha das Tartarugas, Amatsu e Kunlun, o Calabouço de Magma, as classes novas, Superaprendizes, Casamento... não faltou aventura para ninguém em Rune Midgard neste ano.

Agora chegou o final de 2005 e dezembro traz muitas emoções à tona, porque no final do mês, lembramos de tudo que fizemos durante o ano. A Ordem do Dragão, por exemplo, passou maus bocados. Alguns de seus membros venderam suas almas aos bots, e tivemos que reportá-los aos GMs. Muito triste. Por outro lado, os que seguiram o caminho justo e limpo realizaram uma grande busca que durou meses, libertando um deus dragão e sua amada do cativeiro de sofrimento em que se encontravam.

Mas a melhor das coisas que aconteceram este ano talvez tenha sido o Natal que passamos com os elfos. Sim, estas criaturas místicas finalmente começaram a andar novamente pelas ruas das cidades e todos ficamos muito empolgados com as novas possibilidades. Outra coisa legal deste fim de 2005 é que vamos trocar presentes. Estamos todos comprando Caixas Velhas Azuis para trocarmos entre nós. O que sai de cada caixa, claro, é uma surpresa, mas é exatamente isso que torna a coisa toda mais interessante. A vida, afinal, não é previsível, mesmo em Rune Midgard.

Para as festas de final de ano, acho que vamos para a cidade de Lutie. É um pouco frio lá, mas é muito bonito. E o melhor é que a cidade está toda decorada com temas natalinos e ninguém menos que Papai Noel está lá! Chegar até ele, é fácil. O bom velhinho fica na cidade de Al De Baran e é muito gente boa. Basta conversar com ele e pedir o seu presente.

Apesar de tudo, tem um cara meio chato que sempre tenta atrapalhar as festas. É um tal de Antônio, que finge ser o Papai Noel. Ele fica na neve de Lutie, fingindo ser o homem de vermelho, mas em vez de presentear, ele ataca as pessoas. Muito safado. Felizmente, no último natal, o Papai Noel de verdade dava presentes para quem encontrava e anulava esse velhinho safado. Espero que esse ano ele faça o mesmo.

Agora, porém, espero que você me dê licença, pois preciso me reunir com os amigos para decidir onde passaremos o reveillon. É provável que a farra role nas praias de Comodo, que são muito tentadoras. Afinal, os fogos de artifício de virada de ano na areia devem ser muito divertidos. E por fim, só nos resta torcer que 2006 continue trazendo muitas buscas, descobertas, tesouros, enfim, muitas surpresas. E quem sabe a lenda das Transclasses não se torna realidade?

- * Bots são programas trapaceiros ILEGAIS que prejudicam o jogo. Um jogador que utiliza um deve ser reportado imediatamente ao suporte, para que seja devidamente punido e não atrapalhe mais os outros.
- •• GM é a sigla de Game Master (não a revista). São eles que fiscalizam o jogo e mantêm a ordem nas partidas, auxiliando os jogadores.
- ••• A Caixa Velha Azul gera um item aleatório para quem a abre. Pode ser um treco inútil, como um loot normal de monstro, mas também pode ser algo raro e caro, como venda para os olhos ou um elmo com slot. Abrir uma é sempre uma surpresa.



Leafar Belmont

Leafar é líder da Ordem do Dragão, passou um ano inteiro de aventuras com os amigos e deseja boas festas, além de um 2006 cheio de surpresas agradáveis.



CPUs, GPUs, polígonos, shaders... No fim, o que importa na próxima geração são os jogos. Por isso, nada melhor do que analisar as grandes séries de sucesso dos consoles atuais para saber, afinal, que efeitos esse blablablá tecnológico tem no que interessa: o seu iogo preferido

e você, como o resto da humanidade, não fugiu da Terra em uma nave espacial entre o final de novembro e o início de dezembro, deve saber muito bem qual foi o maior evento deste período, ao menos para os fanáticos por games. Sim. conforme você pode confirmar na página 32 da sua Game Master, o Xbox 360 foi lançado e existe de verdade, o que marca o início da sétima geração de videogames, a promessa da realização dos sonhos de quem já não agüentava mais esperar por jogos sem linhas serrilhadas, física perfeita e efeitos visuais arrasadores e em alta definição.

Um novo videogame, porém, por mais que tenha definição estapafúrdia, gigabytes de memória e trocentos núcleos de processador, não vale absolutamente nada sem bons jogos que mostrem, afinal, para que toda essa potência serve. Em teoria, tal análise já poderia ser feita

com o Xbox 360, já que o console está nas lojas desde 22 de novembro de 2005, mas a verdade é que, mesmo com o aparelho em pleno funcionamento aqui na redação, ainda é cedo para concluir qualquer coisa sobre os jogos do futuro.

Os motivos não poderiam ser mais simples. Em primeiro lugar, o console da Microsoft ainda não tem o que os gringos chamam de killer app, aquele jogo único, capaz de fazer com que as pessoas desejem um videogame por algo além de suas características técnicas. Sim, o X360 tem Project Gotham Racing 3, Perfect Dark Zero, Call of Duty 2, mas ainda falta aquele jogo que seja o que Halo foi para o Xbox 1. E por maior que seja o desejo dos fãs, nada garante que este posto seja ocupado por Halo 3.

Muito além do Xbox 360

Mas não é só o pequeno número de títulos disponíveis para o novo console da Microsoft que



dificulta uma análise mais objetiva sobre os jogos da próxima geração. Há um motivo ainda mais básico: a próxima geração ainda não está completa. PlayStation 3, da Sony, e Revolution, da Nintendo, os dois concorrentes do Xbox 360, nem seguer têm datas de lançamento definidas (ambos devem chegar às lojas em 2006), quanto mais jogos.

O que já não é mistério para ninguém, no entanto, é a estratégia de cada fabricante. O objetivo da Sony, assim como o da Microsoft, é potência. Logo, não é surpresa que o projeto do Play 3 prometa uma CPU com dois núcleos e sete unidades de processamento paralelo, além de um chip gráfico que, unido ao processador central, deve dar ao console o dobro do poder do concorrente. Também não surpreende o fato de a Nintendo ter abandonado a busca pelos chips mais poderosos. Afinal, apesar de garantir que seu futuro console terá gráficos de qualidade e superiores aos do GameCube, a ênfase da fabricante, desta vez, é em seu controle inovador, cuio sistema de sensores de movimento e rotação promete revolucionar a forma como se joga, não o visual.

Hardware, hardware, hardware...

Processador com bolinhas, controle com abobrinhas... Quem vem acompanhando os planos para a próxima geração já está cansado de saber o quão incrível será o hardware dos próximos videogames. A questão é

> saber o que isso vai representar para os iogos. Afinal, são eles os verdadeiros motivos pelos quais qualquer pessoa irá pensar em enfiar a mão no bolso, no futuro, para abraçar um X360, PS3 ou Revolution. Por outro lado, não bastasse a já insuportável espera

pelo lançamento dos consoles, ninguém está a fim de esperar mais um bom número de meses até que os grandes jogos saiam para a

próxima geração, só para ter uma idéia do potencial real destas máquinas. Por isso, mais que simplesmente resumir o que já se sabe sobre os futuros títulos de Play 3, Xbox 360 e Revolution, resolvemos reunir toda a redação da Game Master para responder à pergunta que você deve estar se fazendo desde que os novos consoles foram anunciados: como vão ficar os jogos de verdade no futuro? Winning Eleven, GTA, Metal Gear, Gran Turismo... Por enquanto, só há um jeito de saber.

Por isso, analisamos o possível impacto de toda essa tecnologia em dez das maiores séries de sucesso dos games, para que você já possa imaginar desde como a CPU do Play 3 deve afetar as missões de Solid Snake, por exemplo, até os efeitos que o controle do Revolution terá na nova aventura de Mario. E como a gente sabe que nem só de continuações vive o mundo, também separamos cinco games inéditos que devem surpreender. Afinal, chips poderosos, alta definição e controles revolucionários só fazem sentido se permitirem a criação de jogos melhores. E é isso que você descobre nas páginas a seguir.

CURIOSIDADES DOS FAMOSOS

Da idade da pedra A série *Metal Gear*, de Hideo Kojima, que hoje é sucesso absoluto tanto no PS2 quanto no GameCube, começou sua vida em 1987 no computador MSX2, um dos inúmeros concorrentes do PC que não sobreviveram. Mais tarde, o mesmo jogo foi lançado para PC e NES. Para os nostálgicos, esta primeira versão será relançada no PS2 como parte de Metal Gear Solid 3: Subsistence.

Need for Speed realista

É difícil de acreditar, mas é verdade. Quando a série de corridas em estilo arcade mais famosa dos games saiu para o 3DO, em 1994, a idéia era fazer um simulador realista, como os futuros Gran Turismo ou Forza. As perseguições policiais, porém, que estão de volta em NFS: Most Wanted, já estavam presentes no game.

Mario pedreiro Quem é fa da Nintendo certamente conhece essa história de cor. Mario, considerado por muitos o personagem mais carismático dos games, começou sua carreira como lumpman, um pedreiro que devia escalar uma construção para salvar a princesa de *Donkey* Kong. Seu nome atual só surgiu quando o arcade do macacão, o primeiro jogo de Shigeru Miyamoto, foi lancado nos EUA.

Era para ser um jogo de estratégia

Acredite se quiser, este era o plano original para Halo lá pelos idos de 1997. O jogo vinha sendo construído sobre a engine gráfica da série Myth, da Bungie, e seria lancado para PCs e Macs. Ja tiro em terceira pessoa. O formato atual, que todos conhecem, só foi surgir quando a Microsoft comprou a Bungie, em 2000.





nas interações com

inimigos e ambiente

Ainda não é hora de reformular o sistema de jogo, mas muitos detalhes podem ser melhorados



SURPRESA A CAMINHO

Produtora: Maxis

Distribuidora: não divulgada

Tipo: Inclassificável

Previsão: 2006

Quer mostra maior de criatividade do que um jogo que não pode ser classificado? Issu categoria tradicional. É um jogo de estratégia, mas também pode ser uma simulação. É uma

notícia mais importante iá foi revelada: o próximo game da série, cuja produção foi confirmada, seguirá a mesma linha de RE4. Ponto para a Capcom, que acertou em cheio ao reformular o jogo no quarto episódio, e ainda não precisa se preocupar em reinventar a roda.

Se grandes mudanças não são necessárias para que Resident Evil 5 supere o jogo atual, isso não significa que a tarefa será fácil. Algumas melhorias são simples, é verdade, e poderiam ter sido feitas ainda na geração atual de consoles, mas há detalhes que podem ser verdadeiros desafios para os programadores. Para começar, por mais funcional que a nova jogabilidade tenha ficado em relação aos títulos anteriores, ela ainda pode ficar muito melhor. O segredo aqui seria possibilitar que o protagonista atire e se movimente ao mesmo tempo. Naturalmente, a precisão dos disparos seria prejudicada pela movimentação, como já acontece em alguns jogos de tiro atuais, o que manteria a vantagem de atirar parado, mas o dinamismo que esta opção acrescentaria ao jogo é incalculável.

O major desafio, no entanto, é exaltar a potência proporcionada pelos hardwares da nova geração de formas que valham a pena. A melhor opção seria criar um sistema de danos mais real para os personagens. Claro, RE4 já impressiona nesse aspecto, mas até então só a cabeca e o tronco dos inimigos podem ser destruídos. Agora, imagine como seria poder retalhar um zumbi com um tiro de espingarda, se você estiver próximo o bastante. O melhor desse recurso, no entanto, é que o efeito não seria só visual. Com mecanismos de animação mais complexos, possibilitados pelos chips mais potentes, seria possível imobilizar oponentes com poucos disparos certeiros, sem matá-los e economizando munição. E só para não deixar este bolo sem cereja, incluir uma resposta visual a ferimentos sutis, como cortes e buracos de bala, só tornaria o jogo ainda mais perfeito.

SONHO IMPOSSÍVEL

muito que se pode fazer para aumentar o realismo

Completar a última missão do jogo sem precisar se preocupar com contagens regressivas.

desta idéia maluca, mas o título transita com facilidade entre os gêneros, evoluindo logo para uma simulação mais ao estilo de Sim City, ou mesmo saltando para o nível de jogos estratégicos mais elaborados, como Warcraft ou Empire Earth.

A evolução é o tema de Spore, o que explica tamanha mudança nos padrões de jogo, mas a personalização também exerce um papel no controle de um ser unicelular, sem qualquer criaturas certas (e evitar as erradas) para crescer e

subir na cadeia alimentar, e é aí que entra em com complexidade crescente, o sistema de





Winning Eleven

Nova engine gráfica é item obrigatório, mas para criar uma experiência realmente nova, é preciso ir além da animação dos atletas e da física da bola

uem pegou a transição da série do PS1 para PS2 sabe bem que, apesar do visual e das animações melhoradas, a princípio não houve nenhuma mudança esmagadora. Sim, a nova engine gráfica incluiu recursos de iluminação e física inimagináveis à época; no entanto, isso não impediu situações toscas como movimentos duros e jogadas sem criatividade. Claro, tratava-se de Winning Eleven 5, a primeira aparição do game no PS2, e de lá para cá não se pode negar que houve uma grande evolução em todas as áreas do game, até ele chegar ao limite de processamento do console.

Relembrar essa história é útil para ilustrar o que deve acontecer quando o primeiro Winning Eleven sair na recém-nascida geração de consoles. É de se imaginar que haverá uma engine gráfica nova, com física ainda mais realista e modelagem de atletas e estádios absolutamente fidedignos. Isso, porém, não basta. Afinal, são elementos básicos e essenciais quando se trata de qualquer nova plataforma. É preciso ir um passo além.

Bons simuladores são feitos de detalhes, logo, um passo natural seria aplicar os efeitos físicos também no gramado. Pense na cena: seu zagueiro dá um carrinho e levanta um tufo de grama. Dali em diante, o buraco não apenas interfere na trajetória da bola, mas também pode causar uma contusão num atleta que pise por ali. Outra opção a se considerar é a troca de chuteiras. Cravos maiores ou menores, para gramados fofos, secos, úmidos ou encharcados, afetando o desempenho dos atletas de forma apropriada, aumentariam ainda mais a fidelidade do jogo.

Analisando as possibilidades da inteligência artificial, as máquinas têm potencial para mudar até o comportamento do árbitro e seus assistentes, com eventuais erros em faltas e impedimentos. Hoje, você sabe, os caras são impecáveis e nunca falham. E as falhas fazem parte da essência do futebol.

SONHO IMPOSSÍVEL

A Konami usar as licenças oficiais da FIFA na série seria o sonho consumado de qualquer fa. O próximo
passo deve
ser a inclusão
de mudanças
em tempo real no
gramado, afetando
as condições de jogo



Como ocorreu no PS2, o primeiro WE da próxima geração ainda não deve explorar todo o potencial dos consoles



evolução de ciaturas permite que se projete, conforme se ganha experiência, os bichos que você quiser. É o melhor é que, apesar de não ser



um jogo online, *Spore* agrupará todas as criações bizarras de seus usuários em um servidor na internet, criando uma espécie de banco de dados



de seres vivos, que serao usados continuamente para preencher os nichos ecológicos dos ambientes dos jogadores, or seja, a variedade de formas de vida e ecossistemas será virtualmente infinita.

Mas Spore nao trata apenas de controlar e evoluir criaturinhas. Assim que você achar que já está dominando esta parte, entra um outro aspecto: a estratégia. A partir do momento que se desenvolve um cerebro para sua criação, o foco de jogo passa do indivíduo para a sociedade. E a evolução não pára, ou seja, logo, suas pequenas aldeias podem chegar ao nível de uma sociedade urbana, planetária ou mesmo um império galáctico



Aproveitando o potencial do controle, os

golpes de Link poderiam ser totalmente simulados pelo movimento do acessório. Se você colocasse o braço da espada para cima, por exemplo, Link reproduziria a ação exatamente da mesma forma. Assim, seria possível controlar não só direção, altura e força dos golpes, mas também a forma como eles seriam executados. Ainda na linha do multiplayer cooperativo, outra novidade desejável seria a solução de enigmas em conjunto, aumentando a já imensa interatividade da série.

Imagine uma espécie de evolução do sistema de cartas de Animal Crossing, em que você pode questionar qualquer habitante sobre os mais variados temas. Não com frases predefinidas, mas sim com as suas próprias palavras (em inglês, claro), que seriam compreendidas no jogo. É difícil, mas seria uma inovação marcante.

SONHO IMPOSSÍVEL

O dia em que o Link abrir a boca para soltar a voz certamente será uma nova era para a série.

ALAN WAKE

Plataforma: PC/X360/PS3

Surpresa A CAMINHO

Produtora: Remedy Entertainment

Distribuidora: não divulgada

Tipo: Acão

Previsão: 2006

Uma das poucas produtoras que apostam geração, a finlandesa Remedy, de Max Payne, é a responsável por Alan Wake, um game que mistura ação, terror e exploração.

homônimo, um escritor de livros de terror que se

baseia em seus próprios pesadelos para criar novas histórias. No entanto, depois que sua esposa, que é



para uma pequena cidade chamada Bright Falls para recomeçar sua vida. O problema é que sua amada faz tanta falta que nem dormir ele consegue mais.





A série que um dia foi o marco no gênero de corrida precisa de uma reformulação profunda para voltar ao reinado absoluto do passado

ran Turismo está para os simuladores modernos assim como Enduro está para o surgimento dos videogames. O jogo, desenvolvido pela Polyphony Digital, nasceu no PS1 e chocou o mundo com a quantidade gigantesca de veículos e a maneira com que eles se comportavam na pista. Foi extraordinário, considerando o que o aparelho podia oferecer.

Dali em diante, o simulador tornou-se modelo para todo e qualquer título de corrida produzido. Acontece que a tecnologia evoluiu, as possibilidades aumentaram, mas a produtora manteve o foco apenas no visual e no comportamento das máquinas. Não é mais o suficiente.

Com o anúncio da produção do novo Gran Turismo, por enquanto conhecido por Vision GT, o que se pode aguardar é uma reformulação monstruosa em dois importantes detalhes: a inteligência artificial dos adversários e o sistema de danos, que de não existente, como é hoje, evoluiria para refletir as barbeiragens tanto no visual dos carros como no desempenho. A idéia é correr contra

oponentes que atuem da forma mais natural possível, sendo agressivos quando necessário, mas respeitando a tangência dos outros pilotos. E que eles cometam erros também. Chega de trilho, Já as batidas precisam reproduzir a mesma excelência que o game exibe no visual dos carros intactos. E não basta amassar a lata. Não custa reafirmar: é preciso que os danos afetem a dirigibilidade dos carros, de acordo com o local e a forca das batidas.

Outra novidade imprescindível é a presença de mudanças climáticas em tempo real. Com tanto poder técnico, não é demais esperar por chuva no meio de uma prova, ou mesmo garoa fina em trechos da pista. E isso influenciando no controle, claro. Grama úmida significa muro, assim como abusar da zebra molhada impossibilita o controle eficaz. São detalhes que, se levados a sério, podem fazer do game o mais espetacular. De novo.

SONHO IMPOSSÍVEL

O fim definitivo das provas de habilitação obrigatórias. Essa ladainha já cansou, não?



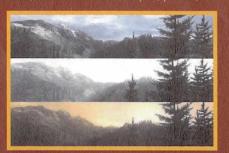
Mais que um novo visual, o sucessor de Gran Turismo 4 precisa se renovar em todos os aspectos da simulação



A insônia, porém, não é nem de longe o pior problema do cara. Logo ele descobre que seus pesadelos mais medonhos estão começando a



acontecer de verdade, todas as noites. O único aliado de Wake, como indica uma frase no trailer oficial á a luz do dia É de se esperar portanto.



que a passagem de tempo tenha grande importância na dinâmica do jogo. Mesmo que esse não seja o caso, o trabalho que está sendo feito pela empresa na parte visual desse aspecto é de dar inveja. Luz e sombra se comportam de uma forma tão realista que não dá para não ficar impressionado. Prova disso são os depoimentos de inúmeros sites e revistas especializadas na seção Read the Buzz, do site do jogo. Em quase todos os testemunhos, essa característica é elogiada.

Sobre a jogabilidade, por enquanto, nenhum detalhe foi divulgado, mas o enredo não dá muita margem a dúvidas. Pode esperar por algo bem diferente de *Max Payne*.



Roteiro intrigante é componente obrigatório em Halo, e uma simulação física mais real só tornaria a história mais interessante

uando Halo foi lançado, ficou claro o quanto o potencial do Xbox poderia ser explorado na prática. A desenvolvedora Bungie concebeu a franquia do zero, colocando elementos óbvios do gênero FPS e acrescentando outros que logo se tomaram paradigma. Exemplo disso foi o fato de só ser permitido carregar duas armas, o que deu um ar de estratégia ao tiroteio.

A segunda versão trouxe um visual melhorado, sem comprometer o processamento. Utilizando um recurso de texturização chamado bump mapping a empresa adicionou mais detalhes aos personagens. E com o final aberto de Halo 2, as possibilidades para a terceira parte do game ficaram escancaradas. Viajando um pouco na maionese, não seria surpresa esperar uma mudança radical na estrutura do jogo.

Nas nossas divagações, um dos aspectos mais importantes que devem ser trabalhados é a simulação física. Sim, ela já é boa, mas pode melhorar. Em primeiro lugar, os cenários devem ser totalmente destrutíveis. Sem limitações. Se o jogador quiser transformar uma estrutura num queijo suíço, o

jogo deve permitir. Partindo dessa novidade, o arsenal também deveria apresentar avarias. Excesso de uso ou ataques corpo-a-corpo poderiam danificar as armas, forçando o jogador a duas opções: usá-las apenas como porrete ou trocá-las por outras em melhor condição. Isso sem falar que raspões e rachaduras deveriam surgir na armadura no decorrer dos combates, com direito a marcas de bala, buracos e até pedaços do material se desfazendo.

Ainda levando-se em conta o final de Halo 2, seria interessante ver não só o desfecho da suposta trilogia terminar na Terra, mas o roteiro incluir flasbacks que expliquem a origem do oráculo e seu relacionamento com Cortana, além de revelar mais detalhes sobre o surgimento dos Spartans e seu mais famoso remanescente: Master Chief. Para concluir, já que o jogo pode rolar na Terra, nada mais justo que incluir veículos aquáticos.

SONHO IMPOSSÍVEL

se propõe a ser o símbolo da próxima geração deve ir além, com armas quebráveis e até armaduras rachadas

O Master Chief tirar o capacete e mostrar o rosto de uma vez por todas.

BLUE DRAGON

Plataforma: XB360 Produtora: Mistwalker

SURPRESA A CAMINHO

Distribuidora: Microsoft

Tipo: RPC

Previsão: não divulgada

Há um ditado popular que diz: "se não pode vencê-lo, junte-se ele". Depois do fracasso do Xbox no Japão, a Microsoft parece ter levado isso ao pé da letra. Após concluir que o principal problema era a falta de jogos característicos para o público oriental, a empresa resolveu apelar para a solução mais

rápida: contratar logo um bom designer japonês de games para produzir um RPG de arrebentar para a próxima geração.



O escolhido foi Hironobu Sakaguchi, ninguém menos que o cabeça por trás da série Final Fantasy. E a estratégia tem toda a pinta de ser correta. Para se ter uma idéia da paixão japonesa por esse RPG, vale dizer que a marca, que existe desde os tempos do NES, já vendeu mais de 30 milhões de cópias por lá. É jogo a dar com pau.

Pois bem, Sakaguchi saiu da Square-Enix e montou a sua própria empresa, chamada Mistwalker. Depois de uma aproximação com a Microsoft, a produtora recém-criada anunciou a produção de um RPG exclusivo para o X360. Detalhe: além de Hironobu, o projeto também conta com a participação de Naoto Oshima,



Half-Life

Depois da narrativa cinematográfica e da simulação física quase perfeita, o título que redefiniu o tiro em primeira pessoa deve buscar a perfeição nos detalhes

mersão total. Quando Half-Life foi lançado para PC, em 1998, ficou óbvio que este era o objetivo da produtora. Combinando um roteiro digno de cinema com uma estrutura de jogo inédita, que substituiu as cenas pré-renderizadas por trechos interativos da própria engine gráfica do título, foi exatarmente esta sensação de imersão, enfatizada pelo ambiente factível, que tornou o jogo um marco no gênero.

Para ter uma pista do que pode vir num HL para a próxima geração de consoles, basta olhar o Half-Life 2 de PC. Não, ninguém espera que a mesmíssima versão dos computadores seja lançada para X360 e PS3, afinal, é preciso inovar. A razão para prestar atenção em HL2 é a própria evolução da série. Menos revolucionário em relação ao título anterior, a aventura atual de Gordon Freeman mostrou, com sua simulação física precisa, que o objetivo dos produtores é o mesmo de sempre: aumentar a imersão. E a única forma de fazer isso é com atenção aos detalhes. Se o último jogo do PC já parece perfeito, imagine

o seguinte: que tal ter mãos para segurar as caixas e barris, em vez de os objetos voarem quando o jogador os pega? Ou então ambientes com cenários 100% destrutíveis, algo que já existe em alguns jogos atuais, como *Hulk*, mas sem sacrificar o visual. Uma variedade maior de veículos e de ataques corporais, incluindo o golpe com a arma de *Halo*, também não faria mal.

Outro aspecto que ainda pode melhorar é a própria simulação física. Ou você acha que não faz falta ver inimigos reagindo de forma realista ao impacto dos tiros, como em *Resident Evil 4*, ou objetos com peso interferindo na velocidade do protagonista quando ele os carrega? São apenas detalhes, é verdade, mas é bom lembrar que foram detalhes aparentemente supérfluos como estes, e não uma revolução visual, que tornaram o primeiro *Half-Life* único.

SONHO IMPOSSÍVEL

Um único e imenso cenário aberto, sem loadings, que se modificasse com o decorrer do jogo Melhorias técnicas à parte, não seria nada mal ter uma explicação sobre a origem do G-Man.



Uma coisa é certa. Não importa o quanto Half-Life evolua, sempre haverá espaço no inventário para o pé-de-cabra



outro sujeito fraquinho na indústria dos games, responsável "apenas" pela criação do visual de Sonic, o mascote da Sega.



Pouquíssimas informações foram divulgadas sobre Blue Dragon até agora, mesmo porque a produtora pretende criar a máxima expectativa possível até a próxima E3, que rola em maio de 2006 em Los Angeles, quando o título deve ser demonstrado em forma jogável. Em novembro, porém, numa entrevista à revista japonesa Dorimaga, Sakaguchi revelou que a produção de Blue Dragon iá está cerca de 40% concluída.

Sobie a jugabilidade, as informações disponíveis dão conta de que o jogador terá a opção de escolher um entre cinco personagens. Cada um tem como aliado a própria sombra, que possui a forma de um animal. A do protagonista, como sugere o título é um dragao azul. Vale

ressaltar que, como se não houvessem estrelas suficientes no desenvolvimento do título, o visual dos bichos foi criado por Akira Toriyama, o mesmo da série *Dragon Ball Z*.

Os heróis são: Shu, o personagem central, um órfão de 16 anos; Kuruku, também órfa, tem 17 anos e mora na mesma vila de Shu; liro, que é colega de quarto do protagonista; Maru-Maro, uma criatura que expressa seus sentimentos pela dança; e por fim, Zora, uma jovem mercenária de 20 anos. O visual, a princípio, seguiria o estilo dos animes japoneses, mas no decorrer da produção, Sakaguchi resolveu radicalizar e optou por uma forma que lembra massinha de modelar.



Muito apreciada pelos fãs, a fórmula básica de jogo de Metal Gear é a mesma desde o PS1. A cada jogo, porém, detalhes são aperfeiçoados para melhorar a imersão do jogador

Metal Gear Solid

logos quase perfeitos não precisam de reformulação. Detalhes na interação com o ambiente e melhor inteligência artificial devem ser as principais mudanças

ada contra os concorrentes, mas espionagem é e sempre foi sinônimo de Metal Gear Solid. Recheada de detalhes surpreendentes, a série é uma das poucas que conseguem a proeza de se renovar sempre, surpreendendo a cada nova versão.

Para o capítulo 4, anunciado para o PS3, o criador Hideo Kojima soltou pouquíssimas informações, mas todas interessantíssimas. Uma delas por exemplo, refere-se à barba de Snake, que crescerá em tempo real durante a partida. Parece uma bobeira, mas num game que transpira realismo, quanto mais detalhes, melhor.

Sendo assim, nossas divagações foram longe. A principal diz respeito à inteligência artificial. Mesmo na forma agressiva com que os oponentes de MGS atuam, hoje eles seguem sempre um padrão de movimentos e, mesmo em alerta, esquecem sua presença depois de alguns instantes. O ideal seria que os oponentes tivessem algum tipo de "memória". Uma vez que você seja detectado na área, nada mais poderia

ser feito, pois eles saberiam que há alguém na área e manteriam a vigilância em alta, o que o obrigaria a eliminar todos ou, no mínimo, colocá-los para dormir.

Ainda na área dos detalhes, tanto a expressão corporal quanto a movimentação do protagonista precisam tornar-se mais reais. Andar como quem tem problema nas costas não convence, Isso ainda abre espaço para outra novidade: danos físicos que, além de aparecerem no visual, interfiram na continuidade da missão enquanto a cura não for efetivada. Um braco quebrado, por exemplo, impossibilitaria o sujeito de usar armas eficientemente.

Para aumentar a imersão, um modo cooperativo seria ideal, com um jogador controlando Snake outro levando o robô de Otacon, que foi visto no trailer do jogo. E se o controlezinho for feito pelo PSP, melhor ainda.

SONHO IMPOSSÍVEL

Snake ter um relacionamento amoroso de verdade

MOTOR STORM

Produtora: Evolution Studios

Distribuidora: Sony Tipo: Corrida

Previsão: 2006

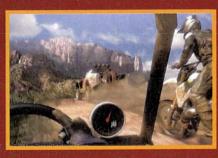
SURPRESA A CAMINHO

lançamento do PS3. Até agora um, veja bem, apenas um vídeo foi mostrado do game, juntamente com o trailer de MGS4, mas foi o

Aquela belezinha toda estava rodando em tempo real ou tratava-se apenas de um vídeo para derrubar o queixo da platéia? Acredite se



de pés juntos que se trata de cenas de jogo e





Este deixa qualquer um mal-acostumado. Com cidades imensas e tantas possibilidades de jogo, o difícil é imaginar algum delírio que não combine com a série

e todas as franquias selecionadas para esta reportagem, *GTA*, com certeza, é a que possibilita a inclusão do maior número de novidades. Isso é bom e ruim ao mesmo tempo, já que as boas idéias são muitas e o espaço é pouco. Sendo assim, é preciso dar prioridade àquilo que é mais importante, até porque nenhuma produtora tem grana infinita para desenvolver tudo o que um jogo pode ter.

E já que é para ficar com o mais importante, no caso de *GTA*, o melhor talvez seja reformular os aspectos mais problemáticos da série, em vez de criar um cenário dez vezes maior que o de *San Andreas* ou algo do tipo. Melhorias gráficas, é claro, são obrigatórias para todos os jogos em questão aqui, mas *GTA* merece uma atenção especial nesse quesito. Todo mundo sabe que o visual sempre é sacrificado em prol da imensidão das cidades do jogo, mas não seria nada mal se na nova geração os personagens pudessem ganhar mais polígonos, expressões faciais realistas, e se texturas de um modo geral fossem melhor definidas.

Dado o poder de processamento das novas máquinas, outro conceito que se encaixa muito bem na série é o de construções destrutíveis. Para que a opção faça algum sentido, porém, também é preciso que todos os edificios e casas tenham ambientes internos e, claro, habitantes. Assim, para exterminar uma gangue inteira de uma vez, por exemplo, o jogador poderia roubar um tanque ou um jato detonar de vez o esconderijo dos caras.

Por fim, uma variação bem maior de veículos e pedestres nas ruas faria uma grande diferença na sensação de realismo. No caso dos carangos, impedir que 20 carros de um mesmo modelo surjam em um único quarteirão já resolveria o problema, mas quanto aos transeuntes, o ideal seria usar os recursos novos dos consoles para combinar diversas características físicas como cabelos, braços, pernas e rostos, criando não meia dúzia de tipinhos, mas uma infinidade deles.

SONHO IMPOSSÍVEL

Um cenário do tamanho da Terra seria ótimo

A interação é o forte de GTA, por isso, este é um caso raro em que um tapa no visual já seria bem-vindo



Seja pelo tamanho da cidade, pelos objetivos ou mesmo pela diversidade de veículos, em GTA não existe tédio



Independentemente dessa ou daquela afirmação, o que se sabe é que *Motor Storm* promete ser um dos destagues da nova geração



Além do visual prometido, este rali vai implementar novos elementos naturais à dirigibilidade, com direito a bancos de areia, terra e, claro, muita lama.



A gama de veículos promete ser grande: ATVs, motocicletas, jipes, carros de rali e picapes, todos divididos por potência. Isso significa que pode haver diversos modelos diferentes na mesma disputa, mas sempre respeitando a força de cada motor. O que chama a atenção é que a produtora promete torneios com regras agressivas, ou melhor, sem regra alguma. O esquema é cada um por si, numa tentativa alucinada de manter-se intacto na pista e, se possível, chegar em primeiro. Segundo a produtora, todos os objetos são destrutíveis, não só os artificiais. Árvores, arbustos e o que mais tiver pela frente podem ser detonados sem dó.



Consagrada pela seleção de carros desejados e por incluir sempre muitas surpresas entre um jogo e outro, a série Need for Speed sofre com a falta de grandes inovações desde a primeira versão Underground SURPRESA A CAMINHO

acabar com a mesmice, que já começa a pesar he Need for Speed - sim, com o artigo no título. Era esse o nome original do jogo quando ele surgiu no 3DO, anos atrás. Já utilizando carros reais, o game oferecia velocidade e controle realistas, sensação de peso dos carros e pistas situadas em áreas naturais, como serras e

florestas. Nascia ali uma das franquias de corridas

de maior sucesso dos games.

Entre uma e outra versão, várias mudanças surgiram. As perseguições policiais, presentes no game original, saíram, depois voltaram, para mais uma vez sairem e voltarem. Já o peso dos carros foi ficando cada vez menor, à exceção de Hot Pursuit 2, uma onda que, infelizmente, durou pouco. Nem mesmo os painéis modelados da versão Porsche Unleashed tiveram continuidade.

Para a nova geração, o que menos se espera é que a série mantenha a mesmice vista desde o primeiro Underground. Com tantas possibilidades novas no horizonte da próxima geração, a EA bem que poderia tomar vergonha e começar a incrementar o jogo com detalhes inéditos.

O primeiro que nos faz salivar é aumentar substancialmente a quantidade de carros. Uns 300, no mínimo. Como padrão, claro, todos com painéis e interiores fielmente reproduzidos. Tornar a série menos arcade também seria algo muito bem-vindo, com uma física melhor na dirigibilidade e alterações climáticas em tempo real influindo no desempenho das máquinas.

Mantido o tunning, o que deveria tornar-se padrão é uma melhor divisão das classes de automóveis. Dividir as máquinas em "show car", "performance" ou "custom", exatamente como rola nos tomeios reais, daria maior liberdade criativa na elaboração das competições do jogo. Quanto às pinturas, o jogador deveria ter à mão uma gama mais vasta de personalizações, incluindo a possibilidade de criar do zero cada desenho a ser usado. E ter o mesmo tipo de opção para criar seus próprios body kits também seria ótimo.

SONHO IMPOSSÍVEL

A inclusão de danos reais nos veículos.

Plataformas: PC/XB360

Produtora: Human Head Studios

Distribuidora: 2K Games

Tipo: Tiro

Previsão: 2006

logos de tiro costumam seguir uma regra muito simples: atire como um louco, resolva algum enigma estúpido para encher lingüiça, e siga para dar mais uma saraivada frenética de tiros. Não à toa, há tantos games do gênero no mercado e outra batelada em produção. Parece até que existe um programa gerador automático de games neste estilo. De vez em quando, porém, surge um ou outro título que se destaca por trazer uma ou mais



inovações significativas, que conseguem quebrar a monotonia absoluta dos tiroteios em primeira pessoa. E Prey promete ser um deles.





Mario Bros.

Que ele será o exemplo de jogo criado para aproveitar o controle do Revolution, todo mundo sabe. O duro é imaginar como isso vai acontecer

inovação na jogabilidade, nem é preciso dizer, é obrigatória. Considerando que o título deve ser o responsável por demonstrar o controle do Revolution para os fas do mundo inteiro, a responsabilidade é grande. Com isso em mente, uma volta às raízes do personagem é uma das melhores opções para introduzir Mario na nova geração, já que opções e habilidades há muito deixadas de lado, como as clássicas bolas de fogo, os cogumelos de crescimento e as roupas de *Super Mario Bros. 3*, poderiam finalmente ser transportados para um universo. 3D

Tão interessante quanto a retrospectiva, porém, é a gama de possibilidades que o Revolution deve abrir para habilidades inéditas. Como elas funcionariam? Essa é a grande dúvida. Se já é difícil imaginar como o controle será usado para a realização dos movimentos mais básicos do personagem, tentar supor de que maneira Mario realizaria novos truques com o acessório é uma tarefa quase impossível.

Deixando o controle revolucionário um pouco de lado, uma das coisas que a Nintendo poderia considerar para o novo game do encanador é um multiplayer cooperativo. Com uma trama que unisse os irmãos Mario com suas versões bizarras, Wario e Waluigi, até quatro pessoas poderiam participar da aventura, atuando em conjunto para resolver quebra-cabeças e derrotar chefões. E para que o jogo não perca suas características-chave, além de diferenças pessoais entre as duplas, o que geraria algumas situações hilárias, cada personagem teria um arsenal de habilidades específicas. Por outro lado, Peach, Toad, Yoshi, Daisy e outros coadjuvantes até poderiam participar da história, mas não como personagens controláveis, pois eles são chatos demais.

SONHO IMPOSSÍVEL

Um jogo que englobe todos os esportes praticados pelo Mario até hoje.



Pra começo de conversa, a produtora está njetando uma boa dose de criatividade na nistória, que se baseia numa lenda indígena



Cherokee. O protagonista é membro da tribo em questão e chama-se Tomy. A vida do sujeito dá uma reviravolta repentina quando uma crise interplanetária exige que ele passe a usar poderes sobrenaturais latentes para salvar não apenas seu povo, mas todo o planeta. Tensa e de conteúdo emocional profundo, a história bebe na fonte do livro A Jornada do Herói, do escritor loseph Campbell, o mesmo que inspirou George Lucas a criar Star Wars.

Um dos aspectos mais interessantes relaciona-se ao ambiente inóspito em que o roteiro se desenrola. Tomy passará boa parte do tempo dentro de uma imensa nave orgânica, que sente e reage à presenca do protagonista. A engine gráfica é a mesma de *Doom 3*, só que turbinada. Entre as novidades está a aparicão de portais dimensionais em tempo real, permitindo tanto o surgimento de inimigos por onde menos se espera quanto o desenvolvimento de enigmas que exijam a solução em ambos os universos. Como exemplo dos poderes usados por Tomy, pode-se citar seu dom de se deslocar do corpo espiritualmente e, nessa forma energética, utilizar ataques únicos.

Apesar de ser mais um FPS num mundo saturado deles. *Prey* destaca-se por tentar fugir do convencionalismo que reina no gênero. Agora só resta torcer para que o game final atenda às expectativas.

PREVIEW



Mais que um sistema de jogo ou visual renovados, a principal mudança deve rolar no ponto fraco da série: a história

linter C

Plataformas: PS2/XB/GC/PC/X360 Distribuidora: Ubisoft Produtora: Ubisoft Shangai Tipo: Ação Previsão: 2006

arece que o escritor Tom Clancy finalmente descobriu o que é preciso para fazer a série Splinter Cell competir de igual para igual com Metal Gear, explorar a vida pessoal do protagonista. Ao contrário das versões anteriores, o quarto episódio não acompanhará Sam Fisher em missões coordenadas pela agência de espionagem Third Echelon, mesmo porque, agora, ele não faz mais parte da equipe.

De acordo com as informações divulgadas até agora, o novo jogo começará com Fisher fugindo de uma cadeia. A razão para isso ainda não foi



revelada, mas dicas liberadas no site Beware Sam Fisher (www.bewaresamfisher.com) indicam uma possível ligação entre a situação do personagem e a morte da sua filha Sarah, atropelada por um motorista bêbado após sair de uma festa.

Mistérios à parte, algumas novidades já foram confirmadas. Além de equipamentos e movimentos inéditos, Sam poderá usar novas táticas para ficar em vantagem em relação aos oponentes. Na primeira missão, que, como foi dito, mostra o personagem fugindo de um presídio, será possível descobrir a localização de inimigos mesmo que eles não estejam no campo de visão de Fisher. Tudo graças ao visual de próxima geração, que permitirá se posicionar em locais estratégicos e ficar de olho nas sombras geradas por objetos incendiados.

A qualidade gráfica, uma das características mais fortes da série, também deve ganhar melhorias. Segundo o diretor criativo do jogo, Daniel Berube, Splinter Cell usará a mesma engine gráfica, mas contará com novos efeitos especiais e filtros de imagem, deixando o visual com um aspecto bem mais realista. Berube chega a dizer que os cenários serão mais detalhados do que os vistos no trailer de Metal Gear Solid 4 exibido na última E3, o que, considerando as versões para PC e Xbox dos

BEWARE Foragido? 1-877-SF1SHEF 0 motivo pelo qual Sam Fisher foi preso ainda não foi revelado, mas pode ter a ver com o atropelamento de sua

filha por um motorista bêbado. Se a vingança parece plausível, porém, vale lembrar que tudo

ainda pode ser uma armação do próprio governo, afinal, Sam é um agente secreto.

jogos passados, é bem possível de acontecer. Também espera-se que o próximo jogo inove mais uma vez no quesito multiplayer, mas essa é outra informação que ainda continua sob sigilo absoluto.



Com estas sombras, Sam poderá localizar inimigos mesmo que estejam fora de seu campo de visão



Final Fight: Streetwise

A onda de remakes continua. Agora é a pancadaria em Metro City que vai renascer nos consoles atuais

Plataformas: PS2/XB Produtora: Capcom Distribuido Capcom Tipo: Acão Previsão: Janeiro de 2006

pouco provável que Streetwise consiga atingir a mesma qualidade obtida pela Rockstar em The Warriors, mas como se trata de uma das séries mais conhecidas e clássicas do gênero, a esperança é de que o novo jogo fique, no mínimo,



no mesmo patamar das ótimas versões 2D, pelo menos no que diz respeito à diversão.

Embora a Capcom já tenha confirmado a presença de Cody e Haggar, dois dos três protagonistas do título original (nada foi dito sobre Guy até o momento), nenhum deles assumirá esse papel novamente em Streetwise. O personagem principal desta vez é Kyle Travers, irmão de Cody, cuja missão é resgatá-lo das mãos de uma gangue desconhecida que voltou a tocar o terror em Metro City depois de um longo período de paz.

Tal tarefa, é óbvio, só pode ser cumprida na porrada. Por isso mesmo, Kyle conta uma grande variedade de ataques, além de uma infinidade de itens que podem ser usados como armas. O controle, apesar de básico (um ataque rápido, um ataque forte e um agarrão), possibilita a realização de combos e também do uso de uma técnica eficaz nos jogos de antigamente: a velha tática de manter os oponentes paralisados por um pequeno intervalo de tempo entre os golpes.

Há ainda uma terceira grande novidade no novo Final Fight um sistema de respeito, que é dividido em dois aspectos: tensão e dinheiro. A grana, já se sabe, poderá ser usada para comprar armas, conseguir informações ou contratar temporariamente os serviços de ajudantes, mas a produtora mantém o mistério sobre o esquema de tensão. Para saber que função ela terá na evolução do personagem, só jogando.

> Apesar do visual em 3D, os controles serão simples para maximizar a diversão nas lutas



A Maior e Melhor Loja do Brasil

Garantimos o Melhor Preço!

Video Games - Jogos - Acessórios Assistência Técnica Especializada

Desde 1992

Av. Alberto Sarmento, 725 CEP 13070-711 Campinas / SP Atendimento de Seg. á Sex. 9 Hs. às 19 Hs. / Sábado 9 Hs às 18 Hs.

Visite Nosso Site

www.diskgames.com.br

TeleVendas

(19) 3242-0541



XBox





Nintendo DS

Game Cube





Lançamento

PSP Sonv

PlayStation 2

Me & My Katamari

Criativo, jogo que foi a surpresa do PS2 em 2004 encara o desafio de se adaptar ao controle do PSP



Plataforma: PSP Distribuidora: Namco Produtora: Namco Tipo: Ação Previsão: 2006

ecidir se uma versão portátil de Katarnari deve ou não ser produzida não pode ser uma tarefa muito difícil. Pense bem, é unir o útil ao agradável. Consoles portáteis são perfeitos para jogatina descompromissada, e Katamari Darnacy, sem dúvida, é o melhor exemplo desse tipo de jogo atualmente.

No entanto, para fazer o game funcionar no PSP, alguns ajustes tiveram de ser feitos. A principal mudança entre *Me & My Katarmari* e as duas versões lançadas para PS2 será no controle. Como conseqüência da falta de um segundo analógico no aparelho, a produtora foi obrigada a adotar uma configuração de botões totalmente diferente. Aqui, o



The state of the s



Desta vez, o motivo para você grudar tudo e todos em sua katamari é criar ilhas para animais sem teto



analógico serve apenas para controlar a câmera. Já a função dos analógicos do PS2 foi transportada para o direcional e para os botões de ação.

A trama, apesar de não fazer a menor diferença no jogo, também é nova. Desta vez, a missão do Rei do Cosmos e de sua família não é repor as estrelas do universo, mas criar ilhas para abrigar animais sem-teto. Além de ter novos parentes do Príncipe do Cosmos no jogo, um sistema de customização ainda permitirá que o jogador mude o visual dos figuras, equipando-os com até três itens diferentes de uma só vez.

Um modo multiplayer para até quatro pessoas através da conexão sem fios já foi confirmado. Mais interessante do que essa opção, porém, é a inclusão de um recurso essencial no portátil. No PSP, o progresso do jogo poderá ser salvo a qualquer momento, e não apenas ao completar os objetivos.

Mario Basket 3on3

Plataforma: DS Distribuidora: Nintendo Produtora: Square Enix Tipo: Esporte Previsão: 2006

epois da aparição de Mario e sua turma no NBA Street do GarmeCube, era óbvio que cedo ou tarde a Nintendo acabaria incluindo o basquete entre a gama de títulos esportivos do bigodudo. O anúncio de Mario Basket 30n3, no entanto, traz uma surpresa: a Square Enix no desenvolvimento. Para quem conhece a empresa, consagrada por seus RPGs, a notícia traz preocupação, já que poucos são os jogos de esporte da produtora que se salvam. As chances de 30n3 seguir por esse mesmo caminho, porém, são mínimas. Primeiro, por causa da política de qualidade da Nintendo e, segundo, pela proposta inovadora.



A principal inovação está no controle, que usa a tela sensível para dribles, passes e arremessos



O motivo é o sistema de controle do game, que foge aos padrões do gênero. A movimentação dos personagens é feita com o direcional, mas os demais comandos são todos realizados com a tela sensível. Para passar a bola, o jogador deve "riscar" a tela para a esquerda ou para direita, dependendo da posição do companheiro desejado, e para lançá-la em direção à cesta, é necessário realizar um movimento vertical, de baixo para cima. Os dribles são feitos com toques na tela, sendo que a velocidade com que eles são feitos se reflete diretamente na rapidez das firulas executadas pelos personagens.

Como manda a tradição, há itens e poderes especiais para cada mascote (estão confirmados Mario, Luigi, Bowser, Peach e Wario), para deixar as disputas com o típico clima de bagunça dos jogos esportivos do encanador. Há ainda especulações sobre uma versão do basquete para GarneCube, mas por enquanto não há nada confirmado.

Ninety-Nine Nights

A produtora é a mesma de Lumines, mas isso não é um quebra-cabeca

Plataformas: X360 Produtora: Q Entertainment Distribuidora: Microsoft Tipo: Ação Previsão: Sem data

esconsidere o nome da produtora na ficha técnica. Ninety-Nine Nights não tem nada a ver com os jogos criados pelo gênio Tetsuya Mizuguchi, que fizeram a Q Entertainment famosa. Diferentemente de Rez,

Lumines e Meteos, usar a cabeça será a última coisa com que você terá de se preocupar aqui. Nem mesmo a música, o pivô de todos os games citados, será algo importante desta vez. A idéia por trás do game é a mesma de Dynasty Warriors: massacrar, sozinho, hordas infindáveis de inimigos, com combos gigantes e golpes especiais.

Além do ritmo insano dos combates, o visual é o aspecto que mais se destaca. A quantidade de personagens exibidos na tela ao mesmo tempo é absurda, assim como a qualidade das texturas e o realismo da iluminação. Resta saber, no entanto, se o jogo oferecerá algo mais atraente além da pancadaria acéfala.

Se os jogos de ação desta geração estão muito fáceis, olhe a muvuca que o espera na próxima







Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844







Esqueça os boatos, as especificações técnicas e o jogo de adivinhação. Testamos o Xbox 360 e você vai saber, na prática, do que o primeiro console da próxima geração realmente é capaz

por Fábio Figueiredo*, Leandro Cakada e Nelson Alves Jr.

ez dias. Este foi o tempo necessário para a redação da Game Master cumprir uma missão quase impossível: testar um Xbox 360 nesta edição. Do dia 22 de novembro, data em que o Xbox 360 foi lançado nos EUA, até 12 de dezembro, quando a revista foi para a gráfica, uma verdadeira operação de guerra foi montada aqui na redação. Tudo para garantir que o novo console da Microsoft tivesse um teste completo, feito por brasileiros, ainda nesta edição.

O primeiro passo era comprar o console. Como nenhuma loja online topava enviar o console para cá, as opções restantes eram duas: colocar alguém no avião para encarar a fila de lançamento nos EUA ou tentar comprar o Xbox 360 online após o lançamento, nem que fosse pelo Ebay. Como a primeira opção era muito cara, ficamos com a segunda. Dia 25 de novembro, sábado, no Ebay, um Xbox 360 passou a ser propriedade da revista Game Master.

Tamanha correria provou uma coisa. Comprar o Xbox 360 na semana de lançamento não é tarefa para o consumidor comum. Além de ter custado bem mais caro que o preço de tabela, ainda foi necessário bancar o envio, primeiro para o nosso parceiro Eduardo Leone, nos EUA, depois

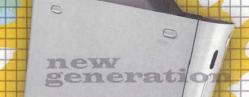
para o Brasil (expresso, é claro), e os impostos, que chegaram a R\$ 1.600,00. Depois veio a espera angustiante. Numa via-crúcis que teve direito até a enrolação na alfândega, só foi possível pôr as mãos no console no dia 5 de dezembro.

Mas a luta valeu a pena. O que você verá a seguir não são declarações de analistas gringos ou de qualquer engenheiro da Microsoft, e sim as impressões que nós, brasileiros, em conjunto com o especialista em Xbox Fábio Figueiredo, do site www.gamertags.com.br, tivemos do primeiro console de próxima geração a ser lançado. Agora descubra nas páginas a seguir, na prática, toda a verdade sobre o Xbox 360.



Brincadeira perigosa

Se você virar o Xbox 360 ligado, verá o anel de luz mudar na hora para indicar a nova posição do console. Mas não faça isso com um jogo carregado no leitor de DVD. Como o disco gira a uma velocidade muito alta, a combinação de movimentos faz com que ele vibre e raspe na bandeja, o que pode riscar a mídia.



Evolução

Xbox 360 ficou menor, mas não muito. Apesar de parecer mais delgado que seu antecessor, suas medidas são apenas cerca de 2 centímetros menores em cada dimensão, e há ainda a enorme fonte de alimentação, externa, cujo tamanho não é brincadeira. O console também é pesado: são 3,5 kg, menos que os 3,86 kg do Xbox anterior, mas sem contar a tall fonte, que pesa 1 kg. E não é só o peso que incomoda. O monstrinho também é voraz no consumo de energia elétrica: são 160 watts contra 74 W do Xbox 1. Se ligado direto, o consumo do X360 ultrapassa com facilidade o de um freezer.

Outra novidade importante possibilitada pelo novo design é que agora o Xbox 360 pode ficar de pé, como o PS2. Além da economia de espaço, a posição revela uma função interessante do Ring of Light, o anel de luz que circunda o botão de liga/desliga do Xbox 360. Além de se iluminar parcialmente para indicar quantos controles estão conectados (com ou sem fio) ao console, o anel também mostra a posição em que o videogame está. Isso é feito alterando o posicionamento das luzes parciais acesas no anel.



foi a posição dos botões de ombro LB e RB, que substituíram os inacessíveis

preto e branco. Enquanto nosso

colaborador Fábio Figueiredo achou a posição perfeita, o consenso aqui na redação é de que este tipo de layout ainda está mais bem resolvido no Dual Shock 2 do PS2, já que, no Xbox, acessar os botões e os gatilhos ao mesmo tempo não é assim tão fácil.

Não se pode negar, porém, que se trata de um controle melhor que o modelo S, o modelo mais evoluído do joystick do Xbox 1. E o melhor é que não só a versão sem fio funciona sem lag e sem interferências como ainda é possível ligar e desligar o console a partir do botão-guia do controle (aquele com o logo do Xbox). Basta apertá-lo para ligar ou segurã-lo por alguns segundos, com o console ligado, para que a tela de desligamento apareça.





Profundidade: 25.8 cm



Evolucão dashboard

as não foi só o design do hardware que sofreu mudanças no Xbox 360. A dashboard, o sistema principal do Xbox que dá acesso aos jogos e à Live, também foi totalmente reformulada para acomodar as funções novas do videogame. Há quatro abas, ou lâminas (blades), cada qual responsável por uma função:

Jogos - É uma espécie de tela inicial da dashboard. Aqui se pode saber quais títulos foram



jogados pelo perfil ativo (é possível criar perfis separados para cada membro da família em um único Xbox, e cada perfil pode ser vinculado a uma conta Live separada, seja ela Silver ou Gold). Daqui também se pode ter acesso aos jogos casuais da Xbox Live Arcade.

Xbox Live - Para guem tem uma conta ativa na Live (agora ela pode ser criada de graça), esta lâmina dá acesso à sua lista de amigos, aos



análise xbox 360 /

A falta que faz o HD

O HD não faz falta só na hora de rodar os jogos do Xbox antigo (há mais de 200 títulos compatíveis, mas eles não rodam se o X360 não tiver um HD para baixar o perfil de emulação correto da Live). Sem o disco rígido ou um Memory Unit (que não vem incluso na versão Core System — a mais básica do Xbox 360), nem sequer um perfil de usuário pode ser criado. Além de inutilizar a opção de estatísticas da dashboard, a falta de um cartão de memória impede até o multiplayer em alguns jogos, como *Project Gotham Racing* 3.



50 últimos jogadores com quem você disputou partidas online, à central de mensagens e à Xbox Live Marketplace, uma opção na qual conteúdo digital como vídeos, músicas, imagens personalizadas, fases extras e até jogos para a Xbox Live Arcade podem ser comprados ou baixados gratuitamente para o HD do Xbox 360.

Mídia - Uma central de entretenimento não é feita



só de jogos. Nesta lâmina, é possível ver filmes, fotos ou ouvir músicas. Dispositivos portáteis, como iPods ou PSPs, também são suportados, mas não se pode copiar a música deles para o HD do console. A cópia só rola com CDs de áudio.

Sistema - Definições de vídeo e som, perfis de usuário, idioma... Toda a configuração básica do Xbox 360 pode ser alterada nesta lâmina.



Headset 0 Headset, incluso no kit Premium do X360, tem acabamento simples, como o da versão vendida com o kit da Live tradicional. Mesmo assim, o acessório ficou mais confortável, graças à nova alça que passa sobre a cabeça, em vez de por trás do pescoço. Controle de volume e botão "mute", para silenciar o microfone, ficam no fio.

Festa On line

e todos os aspectos do Xbox 360, o mais impressionante é, certamente, a nova Live. Para começar, quem tem a versão com HD do console vai encontrar na Xbox Live Marketplace uma evolução e tanto (mais uma) do sistema de download de conteúdo da Live antiga. A opção vale tanto para assinantes do plano Silver (gratuito) quanto do plano Gold.

O sistema é baseado nos Microsoft Points, pontos que podem ser comprados diretamente pela dashboard, com um cartão de crédito internacional, ou na forma de cartões pré-pagos, vendidos em lojas nos EUA. Um pacote com 500 pontos, por exemplo, custa US\$ 6,25, e permite comprar temas personalizados para o dashboard. ícones para o seu perfil e até jogos casuais na Live Arcade.

Mas nem tudo na Marketplace custa créditos. O aspecto mais interessante da nova opção é a possibilidade de baixar demos de jogos de graça. Que tal testar FIFA antes do lançamento (e não torrar uma grana, como nós, só para descobiri que o jogo é porco) ou experimentar Kameo sem ter de comprá-lo? Os downloads são longos, podendo chegar a mais de 1 GB, mas você pode pará-los a qualquer momento. Mais tarde, basta continuar do ponto em que o download parou.

Outra opção de destaque são os jogos casuais da Xbox Live Arcade. A versão Premium do

Salaria Dollar Curiopiroches Pessous

Selectivas Maiora

Selectivas Maiora

Work

Alzernar Ports

Selections

Votar

Alzernar

Alze

X360 já vem com o jogo *Hexic HD* instalado, um quebra-cabeça desenvolvido pelo pai do Tetris. No entanto, caso *Hexic* não seja muito a sua praia, outros jogos podem ser baixados, como *Joust, Geometry Wars Evolved, Bankshot Billiards 2 e Gauntlet,* entre outros. E o melhor é que vários destes games podem rolar em multiplayer online, na Live, além de contarem com rankings para comparar o desempenho dos jogadores no mundo todo. Cada título custa cerca de 400 pontos, mas se





Compra de jogos casuais, bate-papo e, claro, multiplayer. Tudo isso faz parte da nova Live

> você preferir, é possível baixar demos dos joguinhos antes de comprá-los. Nesse caso, tanto o ranking quanto o modo multiplayer ficam desabilitados.

> Mas se para você o que interessa é a jogatina online tradicional, fique tranquilo. A experiência só melhorou. Além de disputar partidas online, agora você pode comparar o seu desempenho em jogos offline, obter informações em tempo real sobre o que seus amigos estão jogando e ainda conversar com quatro pessoas ao mesmo tempo em canais diferentes. Tudo isso pela dash, e sem o atraso na comunicação que ocorria no Xbox original.

Todas essas funções estão unificadas em uma espécie de "mini-dashboard", que aparece quando se aperta o botão-guia do controle (aquele com o logo do Xbox). A tela possibilita o acesso às opções da Live de maneira mais simples que a miríade de menus do passado, e sem parar o jogo. O limite de cem pessoas para a lista de amigos continua existindo, infelizmente, mas agora, com as novas informações, é mais fácil eliminar aquele fulano que nunca fica online ou que só curte RPG, e não uma boa partida de *Call of Duty 2*.

ntretenimento

á não é de hoje que se fala em transformar os videogames em centrais de diversão digital. Desde que o PS2 foi lançado, com seu leitor de DVD capaz de rodar filmes, a idéia tem martelado a cabeça de projetistas e, claro, daqueles consumidores que não são tão fanáticos por jogos, mas que adorariam ter um brinquedo tecnológico multiuso em suas salas.

A boa notícia é que o Xbox 360 é um passo sólido nesta direção. Quem tem um PC com o Windows XP Media Center Edition 2005 ligado em rede, por exemplo, pode usar o console como um extensor de mídia do computador. Além de possibilitar ouvir músicas e veja filmes HDTV direto do PC, o sistema também controla algumas funções do computador, permitindo que se use o micro, caso ele tenha o hardware necessário, para gravar programas da TV e assisti-los na sala, no horário que for conveniente. Os formatos usados para a gravação são proprietários da Microsoft (leia-se, Windows Media Video e Audio), mas o console pode reproduzir áudio nos formatos MP3 e até AAC, do iPod. Músicas protegidas, no entanto, compradas pelo serviço iTunes, não rodam no X360.

Quem tiver uma TV de alta definição vai se deliciar. Não só os jogos rodam em alta resolução no Xbox 360, como também é possível baixar trailers em HDTV da Live e até rodar filmes neste formato, claro, desde que você tenha um PC com o Windows XP Media Center Edition 2005 conectado por rede ao videogame. Versões em DVD dos filmes em alta definição, porém, podem surgir a qualquer momento, já que o formato da Microsoft é mais eficiente que o MPEG-2 usado no DVD tradicional e permite comprimir um filme de alta definição no mesmo espaço.

Os mortais com PCs comuns, porém, não foram esquecidos. Instalando no micro o software Windows Media Connect, é possível ver fotos e escutar músicas do PC no Xbox, pela rede, sem a necessidade de destravar o console ou comprar acessórios adicionais. Outra funcionalidade interessante é que, com o HD, é possível copiar CDs de áudio para o Xbox 360 sem o uso de um computador, permitindo que se criem listas de músicas personalizadas para os jogos.

Problemas

Apesar de tanta evolução, o Xbox 360 não é perfeito. Diversos problemas, uns mais graves que outros, podem comprometer a experiência proporcionada pelo console. O primeiro é o barulho. Ao se assistir um filme em DVD ou rodar um jogo mais pesado, qualquer momento silencioso torna evidente o ruído dos ventiladores. Para uma central multimídia que preza pela qualidade de som, o ruído de fundo incomoda.

E se você pensou em se livrar do ruído escondendo o console em uma caixa, pense de novo. Além de barulhento, o Xbox 360 é guente. Se você quiser terminar aquela sua partida de Perfect Dark Zero sem que o misto-quente que sua mãe acabou de fazer esfrie, é só deixá-lo em cima do console. Combine a temperatura do console a uma estante ou caixa com ventilação ruim e o resultado é um só: jogo travado. A possibilidade de travamentos, aliás, é o maior problema de todos. Não é boato. Para falar a verdade, o Xbox 360 aqui da redação só travou uma vez, mas foi logo no segundo dia de testes, o que não deixa de ser preocupante. Há relatos de casos mais sérios nos EUA, em que o console trava a cada meia hora de jogo, mas aqui, felizmente, tal pesadelo não se repetiu. Mesmo assim, é bom ficar esperto.

Tão importante quanto o hardware do X360. no entanto, são seus jogos. E aqui fica um aviso. A primeira geração de títulos não é tudo isso. O salto de qualidade é visível, claro, tanto no visual quanto em alguns detalhes de interação com os cenários, mas fica a sensação de que não há um jogo matador, o chamado Killer App, dos gringos. Isso, porém, é assunto para as páginas a seguir, onde você confere a análise de quatro lançamentos que, mais que serem os mais bem cotados na mídia internacional, são os mais relevantes para nós, jogadores brasileiros.

O melhor e o pior

Os pontos fortes e fracos do novo console:

O X360 É DA HORA PORQUE...

- · todos os jogos são obrigados a ter suporte a
- (720p), além do formato tradicional de TV
- a nova Live (Arcade e Marketplace) é ótima.
- há conectividade com iPod e players de MP3.
- permite ver fotos e tocar músicas do PC · o controle sem fio funciona perfeitamente.

- é cômodo desligar o videogame pelo controle.

O X360 É PORCO POROUE...

- só roda vídeo a partir de PCs com o Windows
- XP Media Center Edition 2005
- · vem com um leitor de DVD, obsoleto.
- o controle sem fio não inclui bateria recarregável, só pilhas alcalinas.
- · qualquer um pode desligar o videogame pelo
- controle e feriar o multiplayer.
- é barulhento e quente.
- · o console consome mais que o dobro de energia que o Xbox 1

OPINIÃO DE JOGADOR

Veia o que disseram alguns de nossos colegas, também fanáticos por games:

Fábio Pancheri editor do UOL Jogos A primeira leva de títulos não serve como parâmetro para nada.



Pra mim, o que chama muito a atenção é a Live. O que a Microsoft criou é fora de série. Minha combinação ideal seria um Xbox 360 e um Revolution, porque curto games mais casuais. A Live Arcade é algo que me atraiu demais. Nesse aspecto, a Sony comeu bola.

Théo Azevedo redator da Folha de S.P. É difícil - e até mesmo prematuro - avaliar um console em função de



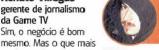
seus primeiros jogos, mas considerando que o os títulos iniciais do Xbox 360 exploram cerca de 50% de seu potencial, ainda espero muitas coisas interessantes. Project Gotham Racing 3 e Perfect Dark Zero já serviram de aperitivo, mas penso que só lá por meados de 2006 haverá jogos que usem toda a capacidade do X360.

Renata Honorato editora do Arena IG Embora a performance do X360 esteja abaixo das minhas expectativas,



a Microsoft acertou ao sair na frente com o controle wireless. Foi o que mais chamou a minha atenção, se comparado à atual geração de consoles. Os jogos não me impressionaram, embora seja importante lembrar que toda a capacidade do sistema ainda não está sendo explorada. Ponto positivo pela iniciativa de vanguarda e um puxão de orelha pelo "gostode quero mais" - se é que entendem.

Renato Viliegas gerente de jornalismo da Game TV Sim, o negócio é bom



me impressionou no Xbox 360 é a certeza de que ele pode ser muito melhor. Os primeiros jogos não exploram a fundo a capacidade do console, mas assim como aconteceu com todas as outras máquinas, logo irão surgir os títulos dignos de uma nova geração. Foi assim com o Dreamcast, com o PS2, e até com o PS1. Não tem porque ser diferente agora. Estou confiante no futuro do X360.

Humberto Martinez editor da revista Anime Invaders (Editora Europa) A impressão que tive ao

jogar X360 foi: "Isso não



tem cara de nova geração". Os games que joguei não mostraram um grande avanço em relação ao primeiro Xbox e ficam próximos do que já é possível em PCs turbinados. Texturas em alta resolução e efeitos de luz potentes são o mínimo que se pode esperar da nova geração, por isso não impressionam. Vou esperar por jogos melhores para decidir se compro o X360 ou se economizo para o PS3.

análise

xbox 360

Review

Perfect Dark Zero

Plataforma: X360

Produtora: Rare Distribuidora: Microsoft Tipo: Tiro Jogadores: 1 a 32 (online) Ponto forte: As origens de Joanna Dark Ponto fraco: O modo solo não empolga

Nota: 7,0

por Nelson Alves Jr.

uito falatório nem sempre faz bem a um jogo. Alardeado como algo surpreendente e inovador, *Perfect Dark* não é nem uma coisa nem outra. A sensação que se tem ao jogá-lo é que a produtora gastou a maior parte do tempo de desenvolvimento analisando o que poderia impressionar os jogadores pelo visual e, no fim, esqueceu de colocar recheio no bolo.

A história tem surtos de criatividade, principalmente por explicar como Joanna Dark tornou-se uma agente. Tirando isso, não passa de um game de tiro tradicional, sem o menor pingo de inovação. Bem verdade que há uso abundante de texturas bem definidas e iluminação dinâmica, e mesmo as armas receberam detalhes impressionantes. No entanto, vale lembrar, estamos lidando com um produto de nova geração, logo, todas as quinquilharias citadas não passam de obrigação de agora em diante.

O que sobra? A inteligência artificial.

Acontece que ela também peca. E feio. Para os amantes de tiro que se acostumaram a ver inimigos criando estratégias de ataque (Far Cry) ou mesmo fugindo quando em menor número (Halo), o que se vê em PDZ é um retrocesso.

(Halo), o que se vê em PDZ é um retrocesso.





Os oponentes agem da forma mais artificial possível. Caminham com o corpo duro, fazem vigília como robôs e atacam seguindo sempre os mesmos padrões. Repare. Sempre que os caras começam a atirar em você, eles ficam andando de um lado para o outro, num movimento repetido e evidentemente programado. Não existe uma mudanca no curso para escapar do

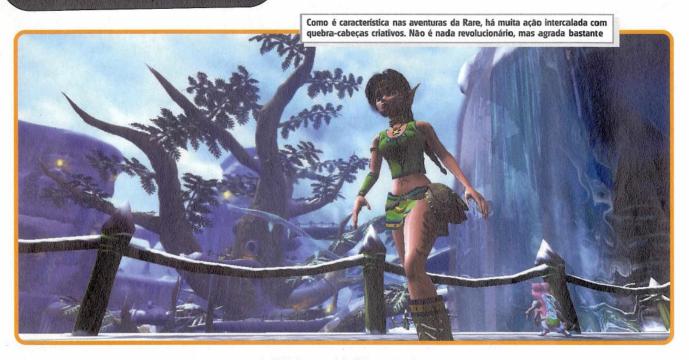
tiroteio ou uma tentativa de se esconder para tentar surpreender o jogador.

No fundo, não passa de um game de tiro tradicional, sem nada de inovador. Há sim, elementos inspirados em outros jogos (alguém af pensou em *Splinter Cell* quando Joanna usou o apetrecho de destravar portas?), mas nada original que justifique tanto tempo de produção.



new

Review



Plataforma: X360

Produtora: Rare Distribuidora: Microsoft

Tipo: Aventura Jogadores: 1 a 2

Ponto forte: Mudanças de personagem permitem uma grande variação na jogabilidade

Ponto fraco: Faltou criatividade

Nota: 7,5

por Nelson Alves Ir.

ameo é o típico game indicado a quem curte ação intercalada com enigmas.

Trata-se de uma característica dos jogos da Rare. O esquema de jogo não sai muito disso: você chega a um estágio, enfrenta alguns inimigos e avança para outra fase em que o objetivo passa a ser o de resolver um quebra-cabeça.

De tempos em tempos, um novo poder elemental é habilitado, dando acesso a criaturas

com habilidades especiais distintas. São dez metamorfoses no total, em uma espécie de *Altered Beast* do século 21. O interessante é notar a mudança brusca que rola na forma de jogar, dependendo do personagem que é controlado. Até mesmo a solução dos problemas que rolam entre uma batalha e outra pede a escolha correta das criaturas.





Depois de algum tempo, porém, fica a sensação de que a produtora poderia ter desenvolvido melhor algumas idéias. Fica aquela sensação de "já vi isso antes". Por vários momentos me lembrei de *Star Fox Adventure*, do GC. Apesar de não ser um demérito, fica claro que o cuidado maior da produtora, para variar, foi com a aparência, não com o conteúdo.

Falando em aparência, pode-se dizer que Kameo merece destaque em alguns detalhes e peca fortemente em outros. A iluminação, graças ao tão falado sistema HDRI, é um aspecto que nos faz notar a chegada da nova geração. O efeito causa perplexidade. Talvez com o intuito de impressionar, a produtora abusou do uso de partículas. Principalmente nas primeiras fases, o jogador presencia um festival de elementos voando no ar, com direito a alteração do brilho de acordo com a incidência luminosa. Puro exagero.

De uma forma geral, Kameo não chega a ser nenhuma aventura extraordinária, como se espera de um jogo vindo da Rare, mas está muito longe de ser decepcionante. Um game que fica na normalidade, mas com momentos de extrema diversão. Vai agradar em cheio ao público que curte uma boa dose de enigmas lógicos sem tornar a ação frustrante. Infelizmente, porém, o título não possui muitos segredos a serem habilitados, o que o torna um belo enfeite de estante depois de terminado.

análise

Project Gotham Racing 3

Plataforma: X360

Produtora: Bizarre Creat. Distribuidora: Microsoft

Tipo: Corrida **Jogadores:** 1 a 8 **Ponto forte:** O interior dos carros **Ponto fraco:** Muito parecido com PGR2

Nota: 8,5

por Nelson Alves Jr.

esmo não sendo um game memorável, Project Gotham Racing 3 desponta como o título de melhor qualidade da primeira leva do X360. Mesmo assim, há poucas melhorias (para não dizer que não há qualquer novidade realmente marcante) em relação ao episódio anterior, o que pode frustrar uns e agradar a outros.

O game mantém o padrão da série, em que a obtenção de Kudos – a moeda do jogo – é o objetivo central. Para ganhá-los, é preciso não só vencer as provas, mas dirigir com estilo, ou seja, derrapar nas curvas e não bater. Quem teve a chance de testar os jogos anteriores dominará o volante em segundos. Por outro lado, pode ser meio complicado para os novatos. Os veículos rodam num misto entre a simulação e o arcade. São pesados, mas têm forte tendência a derrapar, ajudando o jogador conquistar os tais Kudos. Na verdade, a dirigibilidade é característica da série e foi ótimo a Bizarre não ter alterado isso.

A maior alteração no sistema de jogo é que todos os carros estão liberados desde o início da



partida. Certamente, alguns fas mais ardorosos poderão achar a idéia medíocre, mas, sem dúvida, ela é ótima para balancear as disputas online. Mesmo os impacientes agora podem usufruir as máquinas mais potentes desde o início do game.

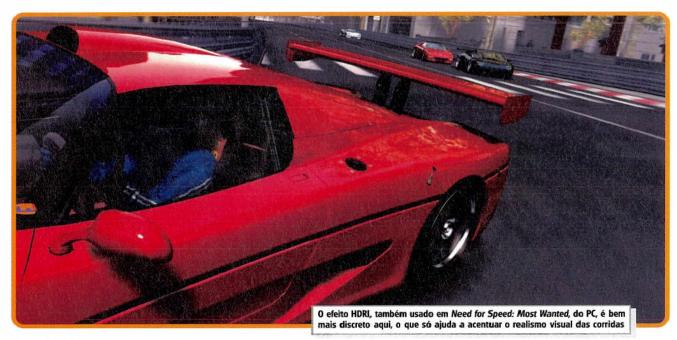
Visualmente, da leva de jogos que testamos, PGR3 é o mais belo. Para começar, a modelagem dos carros impressiona tanto por fora quanto por dentro, com painéis fielmente reproduzidos em 3D.





Independentemente do modelo, o jogador enxerga cada detalhe do interior, que é influenciado pela iluminação de fora. Indicadores de óleo e RPM, por exemplo, funcionam normalmente enquanto se acelera ou freia. Muito bacana. No sistema de iluminação, apenas *Perfect Dark Zero* se compara a *PGR3*. Sombras dinâmicas aplicadas inclusive na torcida, reflexos na lataria e interior e o ótimo uso do efeito HDRI tornam as corridas um deslumbre.





FIFA 2006 Road to FIFA World Cup







Plataforma: X360

Produtora: Electronic Arts Distribuidora: EA

Tipo: Esporte Jogadores: 1 a 4

Ponto forte: Tá difícil...

Ponto fraco: São tantos que foi preciso fazer este

texto aí embaixo para descrevê-los

Nota: 2,5

por Nelson Alves Jr.

ste jogo é ruim. Ponto. Quero deixar isso avisado logo de cara para o caso de você desistir de ler a análise até o final. Ainda aqui? Parabéns, você tem coragem. Se existe a mínima chance de você adquirir uma cópia da versão de FIFA para o X360, desista. É preferível investir em qualquer outra edição do game. A própria versão do PC, por exemplo, lançada há poucos meses, dá um baile nesse projeto mal-acabado.

FIFA 06 é uma verdadeira aula de como desgraçar o nome de uma franquia. Fica nítido que o game foi desenvolvido às pressas. E não se trata da comparação, já batida, com a jogabilidade de Winning Eleven, mas sim da perda de elementos fortes no mundo FIFA. Onde diabos estão os clubes? Tiraram. Sim, pode haver a justificativa furada de que se trata de uma versão para a Copa do Mundo, mas não me convence. A meu ver, foi a saída encontrada para concluir a produção a tempo de acompanhar a chegada do console.

Seria até possível fingir que os clubes não fazem falta, caso o restante do game oferecesse algo de qualidade. O que se vê, porém, são comandos lentos, opções de jogo limitadas e animações absurdamente grotescas. Não dá pra entender como o mesmo jogo pode sofrer uma piora tão abrupta de uma versão para outra num espaco de tempo tão pequeno.

Para fazer crer que se trata de um game rodando numa plataforma inédita, a EA optou não por melhorar aspectos físicos ou aprimorar a jogabilidade, mas sim por mexer, de forma preguiçosa, no visual. Seria bacana terem aplicado mais peso à bola, por exemplo, mas indo pelo caminho inverso, a produtora simplesmente acrescentou pequenas animações durante a partida: algo como um close antes de uma cobrança de falta ou escanteio, foco no rosto dos

To the second se

técnicos e baboseiras do tipo. Apesar de ser uma boa idéia, o resultado é horrível. Os atletas parecem ter saído de um museu de cera, todos emborrachados e com brilhos falsos. Resultado: nem mais bonito o game ficou. Fuja disso.





A número 1 do seu console!

Aqui você encontra o melhor em qualidade para sua loja ou Assistência Técnica!



Papai Noel trouxe muitas ofertas para esse natal na HK!



X-Box



PS2 Slim



Gamecube



PSP Pocket

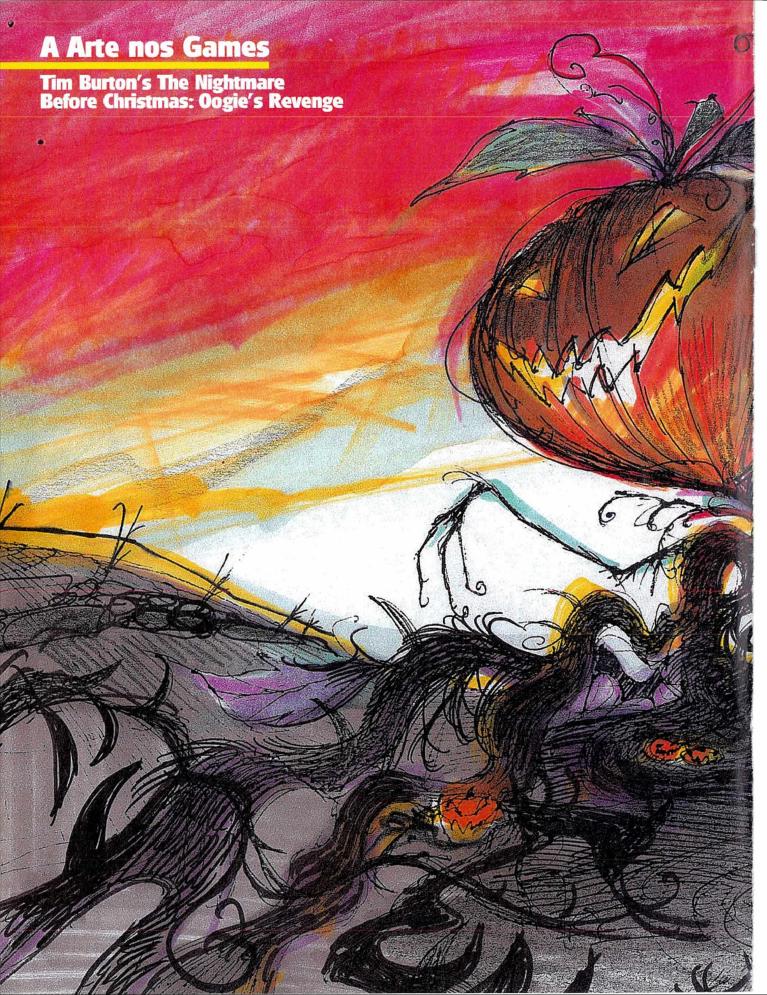
Aproveita a Super Promoção de Memory Cards de 8, 16 e 32 MB!

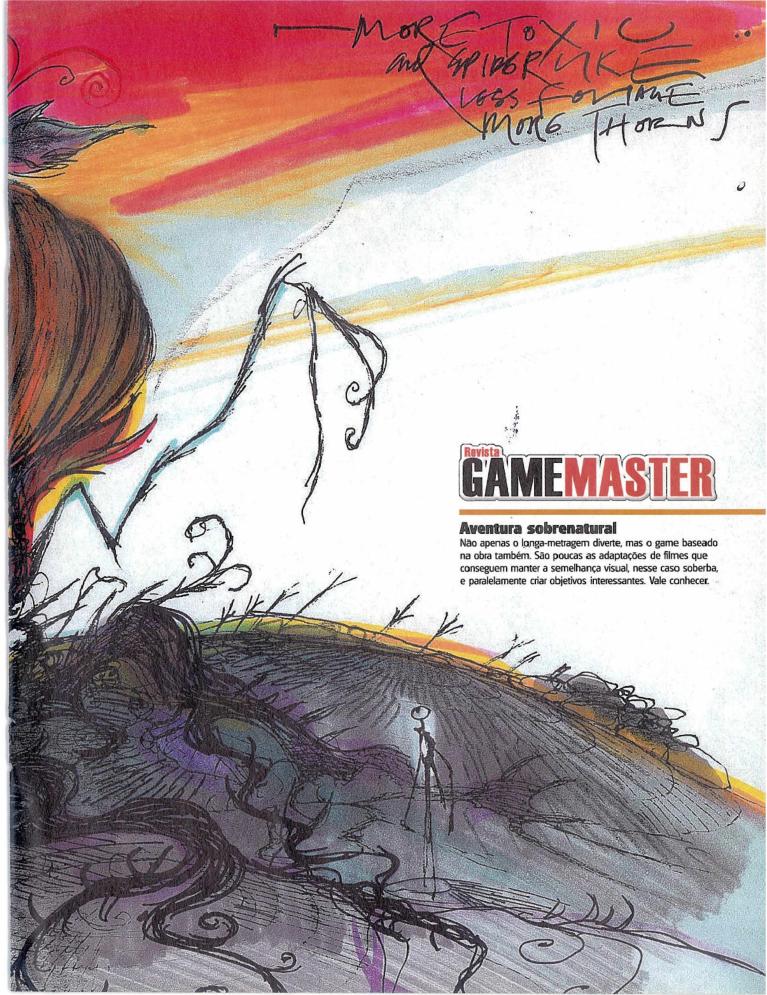
Televendas:

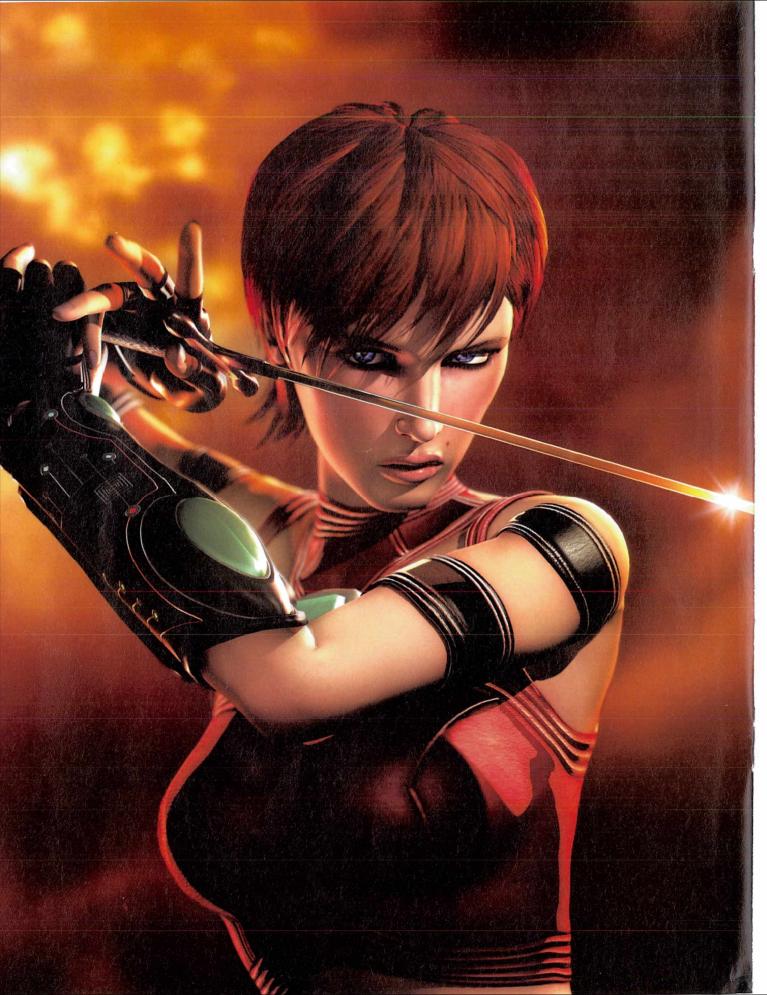
(51) 3039-4444

(51) 3529-4444

Visite-nos e compre agora: www.hkimports.com.br







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



Video and Display Perfection.



PLATAFORMAS



OS MELHORES DO ANO

para GAMECUBE

1° Resident Evil 4



Produtora: Capcom Distribuidora: Capcom

Gênero: Ação

Lançado em: janeiro (GC) e dezembro (PS2) de 2005

2° Battalion Wars

Produtora: Kuju Entertainment **Distribuidora:** Nintendo

Gênero: Ação

Lançado em: setembro de 2005

Menção honrosa: Fire Emblem: Path of Radiance

Produtora: Intelligent Systems **Distribuidora:** Nintendo **Gênero:** Estratégia

Lançado em: outubro de 2005



OS MELHORES DO ANO

para **PLAYSTATION 2**

1° God of War



Produtora: Sony Distribuidora: Sony Gênero: Ação

Lançado em: março de 2005

2° Shadow of the Colossus

Produtora: Sony Distribuidora: Sony Gênero: Aventura

Lançado em: outubro de 2005

Mencão honrosa: Resident Evil 4

Produtora: Capcom Distribuidora: Capcom Gênero: Acão

Lançado em: janeiro (GC) e dezembro (PS2) de 2005



OS MELHORES DO ANO

para PC

1° Age of Empires 3

Produtora: Ensemble Studios
Distribuidora: Microsoft
Gênero: Estratégia



Lançado em: outubro de 2005

2° F.E.A.R.

Produtora: Monolith Productions

Distribuidora: Sierra Gênero: Tiro

Lançado em: outubro de 2005

Mencão honrosa: Black & White 2

Produtora: Lionhead Studios Distribuidora: Electronic Arts Gênero: Estratégia Lançado em: outubro de 2005



1° Far Cry Instincts



Produtora: Ubisoft Distribuidora: Ubisoft Gênero: Tiro

Lançado em: setembro de 2005

2° Ninja Gaiden Black

Produtora: Team Ninja Distribuidora: Tecmo Gênero: Acão

Lançado em: setembro de 2005

Menção honrosa: Forza

Produtora: Microsoft
Distribuidora: Microsoft
Gênero: Corrida

Lançado em: maio de 2005



1° Lumines



Produtora: Q Entertainment Distribuidora: Ubisoft Gênero: Ação/Quebra-Cabeça Lançado em: março de 2005

2° GTA Liberty City Stories

Produtora: Rockstar Games
Distribuidora: Rockstar North

Gênero: Acão

Lançado em: outubro de 2005

Mencão honrosa: Virtua Tennis

Produtora: Sumo Digital Distribuidora: Sega Gênero: Esporte

Lançado em: outubro de 2005



1° Legend of Zelda: The Minish Cap



Produtora: Flagship
Distribuidora: Nintendo
Gênero: Aventura

Lançado em: janeiro de 2005

2° Wario Ware Twisted!

Produtora: Nintendo Distribuidora: Nintendo Gênero: Estratégia Lançado em: maio de 2005

Menção honrosa: Fire Emblem: The Sacred Stones

Produtora: Intelligent Systems Distribuidora: Nintendo Gênero: Estratégia Lançado em: maio de 2005



1° Mario Kart DS



Produtora: Nintendo
Distribuidora: Nintendo
Gênero: Corrida

Lançado em: novembro de 2005

2° Animal Crossing: Wild World

Produtora: Nintendo Distribuidora: Nintendo Gênero: Aventura

Lançado em: dezembro de 2005

Menção honrosa: Nintendogs

Produtora: Nintendo Distribuidora: Nintendo Gênero: Simulador

Lançado em: outubro de 2005

ATEGORIAS

MELHOR TRILHA SONORA 1° We Love Katamari (PS2)

Produtora: Namco / Gênero: Acão Lançado em: setembro de 2005

2° Stubbs the Zombie: Rebel Without a Pulse (X/PC)

Produtora: Wideload Games Gênero: Ação Lancado em: outubro de 2005

Mencão honrosa: Karaoke Revolution Party (PS2/X)

Produtora: Harmonix / Gênero: Musical Lancado em: novembro de 2005

MELHORES **EFEITOS SONOROS** 1° Brother in Arms: Road to Hill (PS2/X/PC)

Produtora: Gearbox Software

Gênero: Tiro

Lançado em: março de 2005

2° GT Legends (PC)

Produtora: SimBim / Gênero: Corrida Lançado em: dezembro de 2005

Mencão honrosa: F.E.A.R. (PC) Produtora: Monolith Productions

Gênero: Tiro

Lançado em: outubro de 2005

MELHOR MULTIPLAYER **Winning Eleven 8** International (PS2/X/PC)

Produtora: Konami / Gênero: Esporte Lançado em: fevereiro de 2005

2° Mario Kart DS (DS)

Produtora: Nintendo / Gênero: Corrida Lancado em: novembro de 2005

Menção honrosa: Splinter Cell: Chaos Theory (PS2/GC/X/PC)

Produtora: Ubisoft / Gênero: Ação Lançado em: março de 2005

MELHOR CONVERSÃO 1° Far Cry Instincts (x)

Produtora: Ubisoft / Gênero: Tiro Lançado em: setembro de 2005

2° Half-Life 2 (x)

Produtora: Valve / Gênero: Tiro Lançado em: novembro de 2005

Mencão honrosa: **Burnout Legends (PSP)**

Produtora: Criterion Games Gênero- Corrida

Lançado em: setembro de 2005

MELHOR VISUAL 1° F.E.A.R (PC)

Produtora: Monolith Productions

Gênero: Tiro Lancado em: outubro de 2005

2° Quake 4 (PC)

Produtora: Raven Soft. / Gênero: Tiro Lancado em: outubro de 2005

Mencão honrosa: Resident Evil 4 (GC/PS2)

Produtora: Capcom / Gênero: Ação Lançado em: janeiro (GC) e dezembro (PS2) de 2005

MELHOR FÍSICA 1° Half-Life 2 (x)

Produtora: Valve / Gênero: Tiro Lançado em: novembro de 2005

2° Forza Motorsport (X)

Produtora: Microsoft / Gênero: Corrida Lançado em: maio de 2005

Menção honrosa: F.E.A.R. (PC)

Produtora: Monolith Productions Gênero: Tiro

Lancado em: outubro de 2005

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL 1° F.E.A.R (PC)

Produtora: Monolith Productions Gênero: Tiro

Lançado em: outubro de 2005

2° Forza Motorsport (X)

Produtora: Microsoft / Gênero: Corrida Lançado em: maio de 2005

Mencão honrosa: Black & White 2 (PC)

Produtora: Lionhead Studios Gênero: Estratégia

Lançado em: outubro de 2005

MELHOR ROTEIRO

1° Indigo Prophecy (PS2/X/PC)

Produtora: Quantic Dream

Gênero: Aventura Lancado em: setembro de 2005

2° God of War (PS2)

Produtora: Sony Gênero: Ação

Lançado em: março de 2005

Menção honrosa: BiA: Road to Hill 30

(PS2/XB/PC)

Produtora: Gearbox Gênero: Tiro

Lançado em: março de 2005

ROTEIRO MAIS SÁDICO 1° The Punisher (PS2/X/PC)

Produtora: Volition / Gênero: Ação Lançado em: janeiro de 2005

2° Destroy All Humans (PS2/X)

Produtora: Pandemic / Gênero: Ação Lançado em: junho de 2005

Menção honrosa: Conker (X)

Produtora: Rare / Gênero: Ação Lançado em: junho de 2005

MELHOR VILÃO

Ares: God of War (PS2)

Produtora: Sony / Gênero: Ação Lançado em: março de 2005

2° Bitores Mendez: Resident Evil 4 (GC/PS2)

Produtora: Capcom / Gênero: Ação Lançado em: janeiro (GC) e dezembro (PS2) de 2005

Menção honrosa: Darth Sion: Kotor 2 (X/PC)

Produtora: Capcom / Gênero: Ação Lançado em: janeiro (GC)

HERÓI MAIS PERTURBADO

Principe sem nome: Prince of Persia: The Two Thrones (PS2/GC/X)

Produtora: Ubisoft / Gênero: Ação Lançado em: novembro de 2005

2° Kratos: God of War (PS2)

Produtora: Sony / Gênero: Ação Lançado em: março de 2005

Mencão honrosa: Lucas Kane: Indigo Prophecy (PS2/X/PC)

Produtora: Quantic Dream Gênero: Aventura

Lançado em: setembro de 2005

SURPRESA DO ANO

1° Indigo Prophecy (PS2/X/PC)

Produtora: Quantic Dream Gênero: Aventura

Lançado em: setembro de 2005

2° Stubbs the Zombie: Rebel Without a Pule (X/PC)

Produtora: Wideload Games

Gênero: Acão Lançado em: outubro de 2005

Menção honrosa: GT Legends (PC)

Produtora: SimBim Gênero: Corrida

Lançado em: dezembro de 2005

GAME MAIS APELÃO 1° Ninja Gaiden Black (x)

Produtora: Team Ninja / Gênero: Ação Lançado em: setembro de 2005

2° Quake 4 (PC)

Produtora: Raven Software

Gênero: Tiro

Lançado em: outubro de 2005

Menção honrosa: Soul Calibur 3 (PS2)

Produtora: Namco / Gênero: Luta Lançado em: outubro de 2005



MELHOR PERSONAGEM 1° Kratos: God of War (PS2)

Produtora: Sony / Gênero: Ação Lancado em: marco de 2005

2° Darth Nihilus: Star Wars: KOTOR 2 (X/PC)

Produtora: Obsidian Entertainment Gênero: RPG

Lancado em: fevereiro de 2005

Menção honrosa: Conker: Live & Reloaded (x)

Produtora: Rare / Gênero: Ação Lançado em: junho de 2005

GAME MAIS CRIATIVO 1° Nintendogs (DS)

Produtora: Nintendo Gênero: Simulador Lancado em: outubro de 2005

2° Trauma Center: Under the Knife (DS)

Produtora: Atlus Software Gênero: Simulador Lançado em: outubro de 2005

Mencão honrosa: Donkey Kong Jungle Beat (GC)

Produtora: Nintendo / Gênero: Acão Lançado em: março de 2005

MELHOR USO DE FRANQUIA 1° Pac-Pix (DS)

Produtora: Namco / Gênero: Acão Lançado em: abril de 2005

2° Donkey Kong **Jungle Beat (GC)**

Produtora: Nintendo / Gênero: Ação Lancado em: março de 2005

Menção honrosa: lak X (PS2)

Produtora: Naughty Dog Gênero: Corrida

Lançado em: outubro de 2005



especial

nfs: most wanted

Mistura de elementos dos episódios Hot Pursuit e Underground até consegue ser interessante, mas não o suficiente para deixar o novo jogo tão bom quanto poderia ser

Need for Spead Most Mante

por Nelson Alves Jr.

ma pergunta que ficou martelando na minha cabeça enquanto jogava para fazer o review: "afinal, Need for Speed Most Wanted é bom, ruim ou simplesmente estou frustrado pela expectativa criada?". Pra ser sincero, ainda não sei a resposta, mas posso afirmar com absoluta certeza que a produtora não aproveitou o potencial que o game tem. Veja só: trata-se de uma mescla de elementos consagrados nas versões Hot Pursuit 2 e Underground de Need for Speed, não à toa, dois dos melhores episódios da série. Até um chimpanzé apostaria em um resultado primoroso, mas, infelizmente, não é bem assim.

1 Backroom

Edição especial

Disponível para PS2, Xbox e PC nos EUA, a versão Black Edition de NFS:

Quem curte PC, porém, não tem do que reclamar. A versão brasileira do game para Windows não inclui o DVD

extra, mas traz todo o conteúdo interativo da Black Edition.

Most Wanted traz um DVD com cenas de bastidores, além de incluir dois carros especiais e corridas inéditas.

Para clarear um pouco as coisas, o melhor é começar pelas impressões iniciais. À primeira vista, parece um NFS: Underground diurno. Acrescente as perseguições policiais, vindas da série Hot Pursuit, e você já tem o painel completo do que o game oferece.

Nota-se que os carros ficaram mais pesados, o que é bom, pois passa melhor sensação de velocidade e controle. A vasta cidade aberta permanece, mas desta vez com uma vantagem: o jogador não precisa ficar vasculhando o mapa para localizar os desafios. Basta acessar o menu e escolher a prova. Simples e funcional. Graficamente, houve pouca melhora nos consoles atuais. A principal novidade só pode ser vista nas versões de PC e X360. Utilizando

o tal de HDRI (High Dynamic Range Imaging), o que em português claro pode ser entendido como mapeamento de luz dinâmico, as duas

Resumo da ópera

Vale como passatempo para os fanáticos por velocidade, como eu, mas fãs da série têm motivos para se desapontar, já que mesmo os elementos com maior potencial do jogo parecem ter sido mal aplicados. Numa olhada por cima, fica a sensação de um game normal, sem nada de extraordinário.

e main sobressaem de forma abismal sobre as demais. Difícil de entender, porém, é a razão de não ter sido aplicado o filtro "anti-aliasing" no Xbox, para suavizar os serrilhados. Não incluir recursos exclusivos da próxima geração de consoles vá lá, mas mesmo baseado no que o Xbox pode oferecer o jogo está feio. E no PS2, há outro defeito inexplicável. Para alterar a câmera, em vez de pressionar um botão, o jogador precisa pausar o jogo e acessar o menu de opções. Em todas as outras plataformas, o ajuste é feito em tempo real, durante a corrida. Parece um detalhe bocal mas faz muita diferença na hora do jogo.

plataformas se

Corrida ou roleta?

Aprofundando-se nas opcões, outros problemas começam a surgir. A princípio, o jogo dá a entender que a regra para quem vence os rachas é ter como recompensa o carro do adversário. O lado chato dessa regra (perder o carro) afeta o jogador logo no início da história e. pelo menos para mim, pareceu que sena a forma de o game recompensar o esforco pelas vitórias, já que, sem o sistema de reputação que existia em prémio em dinheiro e a satisfação de levar a máquina inimiga para a sua garagem. Mas na hora da verdade, não é nada disso.

competência do jogador fica em segundo plano. Confuso? Veja só: cada um dos adversários que você vence (mais sobre eles daqui a pouco) possui seis ícones. Cada um representa um bônus, que pode variar entre dinheiro extra, um vale para sair três desses icones mostram o que você pode escolher e os outros três, não. E como você só pode escolher dois destes (cones, suas chances de conseguir o carro são de 66%. Muito

terminará o jogo sem ter ganho recompensado por sorte, estaria jogando

Tem mais, infelizmente...

Mudanças na estrutura entre um game e outro da mesma franquia são comuns e. como era de se esperar, Most Wanted traz algumas novas modalidades. Várias, na verdade. Sinceramente, não dá pra dizer se o meus modos de jogo prediletos eram o drift e o drag, mas o primeiro deixou de existir, enquanto o segundo virou numa porcaria. Para ter uma idéia.

tráfego é mais intenso do que deveria e o carro do jogador responde com a agilidade de uma morsa. Para piorar, a troca de marchas nos consoles ficou confusa. Acionar o câmbio com o analógico esquerdo enquanto se acelera e usa o nitro não é

O melhor do visual são os efeitos de iluminação, mas só se você jogar no PC ou no Xbox 360



do lado esquerdo da tela mostra quão alto está seu nivel de periculosidade. No nível 1, os tiras não passam de distração momentânea pois são lentos, burros e facilmente despistados. Conforme esse número sobe, porém, os policiais vão ficando bem mais agressivos. Até helicópteros podem entrar na jogada, assim como o próprio chefe da polícia, em seu nem um pouco lento Corvete C6.

As perseguições têm função essencial na história. Cada membro da Blacklist (a lista dos mais procurados) exige que você vença um determinado número de corridas e também crie confusão com a polícia para poder desafiá-lo. As tarefas variam entre executar infrações, bater em um número de carros policiais, fugir de uma certa quantidade de barreiras e por aí vai. A questão é que em certo ponto do jogo, esses objetivos ficam enjoativos e profundamente apelativos. No nível 5, por exemplo. o game volta ao initante esquema de tentativa e erro. Os policiais tornam-se ninjas, com visão além do alcance. Parece até que eles sentem o cheiro do seu carro, porque conseguir um abrigo para fugir é quase impossível. A não ser, lé claro, que

E onde entra o tunning nessa história toda? O recurso, no fim, foi o mais sacrificado. Antes um fator determinante para seu avanço no jogo, agora a opcão não passa de uma desculpa para você body kit e a cor do seu carro e a polícia dará uma





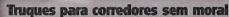




Plataformas: PS2 XB GC PC X360 Distribuidora: Electronic Arts Produtora: Electronic Arts Tipo: Corrida Joga dores: 1 a 2.14 perseguições policiais são emocionantes V Sorte conta mais que competência has con







As trapaças a seguir devem ser utilizadas na tela com a mensagem "press start", que aparece no início do game. As dicas de grana, porém, dependem de outros fatores, como o uso de outro nome no profile ou um save de NFS: Underground 2. Veja como trapacear na boa:

Playstation 2
Burger King Challenge:
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →.

Special Marker: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ↑, ↓. O item fica liberado na sala dos fundos da loja de tunning.

Castrol Ford GT SYNTEC: $(+, \rightarrow)$, $(+, \rightarrow)$

10.000 em grana e carros de polícia destravados: em vez de colocar seu nome no profile, use "!bacon" (sem as aspas).

10.000 em grana: basta ter o save do NFS Underground 2 no cartão de memória.

Burger King Challenge: escreva "burgerking" (sem as aspas) na

tela inicial do jogo.

Castrol Ford GTI: escreva a palavra "castrol" (sem aspas) na tela inicial do jogo.

10.000 em grana: basta ter um save do NFS Underground 2 para começar o jogo com esta injeção de grana extra.

Gamecube
Burger King Challenge: \uparrow , \downarrow , \uparrow , \downarrow , \leftarrow , \rightarrow .

Castrol Ford GT SYNTEC: \leftarrow , \rightarrow , \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow , \uparrow , \downarrow

10.000 em grana: basta ter o save do NFS Underground 2 no cartão de memória.

Xbox Burger King Challenge: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →

Special Marker: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ↑, ↓. 0 item fica liberado na sala dos fundos da loja de tunning.

Castrol Ford GT SYNTEC: ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓

10.000 em grana: basta ter o save do NFS Underground 2 no cartão de memória ou no HD para liberar essa mamata.



As perseguições policiais não oferecem muito desafio no início, mas depois ficam praticamente impossíveis





Adversários e objetivos

Antes de desafiar cada membro da Blacklist, é preciso vencer corridas, criar encrenca com a polícia (Milestones) e ter uma recompensa mínima pela sua captura (Bounty). Saiba o quanto é necessário em cada quesito para que você possa progredir no jogo:

Blacklist nº 15:

Ho Seun 'Sonny' Carro: VW Golf Gil Corridas: 3 / Milestones: 3 Bounty: 20.000

Blacklist n° 14:

Carro: Lexus IS 300 Corridas: 4 / Milestones: 3 Bounty: 50,000

Blacklist n° 13:

Carro: Toyota Scimara
Corridas: 4 / Milestones: 3
Bounty: 100,000

Blacklist n° 12:

Carro: Mazda RX-8
Corridas: 4 / Milestones: 3
Bounty: 180,000

Blacklist n° 11:

Lou Park 'Big Lou'

Carro: Mitsubishi Edipse

Corridas: 4 / Milestones: 3

Bounty: 300.000

Blacklist n° 10:

Carro: Poische Caymain S Corridas: 5 / Milestones: 4 Bounty: 500.000

Blacklist n° 9:

Eugene James Tearl

Carro: Lancer EVOLUTION VIII

Corridas: 5 / Milestones: 4

Bounty: 790.000

Blacklist n° 8:

Jade Barrett 'Jewels'
Carro: Ford Mustang GT
Corridas: 5 / Milestones: 4
Bounty: 1.180,000

Blacklist n° 7:

Kira Nakazoto 'Kazo' Carro: Meicedes-Benz (TK 500 Corridas: 7 / Milestones: 4 Bounty: 1.680,000

Blacklist n° 6:

Hector Domingo 'Ming'
Carro: Lamborg ini Gallaido
Corridas: 7 / Milestones: 4
Bounty: 2,300,000

Blacklist n° 5:

Wes Alfen 'Webste'
Carro: Corvette C6
Corridas: 7 / Milestones: 4
Bounty: 3.050.000

Blacklist n° 4:

Carro: Dodge Viper SRT10
Corridas: 7 / Milestones: 5
Bounty: 4,050,000

Blacklist n° 3:

Ronald McCrea 'Ronnic'
Carro: Aston Martin DB9
Corridas: 8 / Milestones: 5
Bounty: 5.550.000

Blacklist n° 2: Toru Sato 'Bull'

Carro: MB SLR McLaren Corridas: 8 / Milestones: 5 Bounty: 7550,000

Blacklist n° 1:

Clarence Callahan Razor Carro: BMW M3 GTR Corridas: 9 / Milestones: 5 Bounty: 10.000.000

REVIEW

Quem gostou da versao Lament of Innocence não tem com o que se preocupar. Esta aqui é igualzinha

Castlevania: Curse of Darkness

Sem muitas novidades, episódio tapa o buraco até a comemoração dos 20 anos da série





Plataformas: PS2/XB Distribuidora: Konami Produtora: Konami TYO Tipo: Ação jogadores: 1 ▲ Monstros ajudantes no estilo de Pokémon ▼ Repetição infinita

7,0

O discipulo

Desta vez o protagonista não é um membro da familia Belmont. Ex-discípulo de Drácula, Hector leva vantagem sobre seus antecessores por ter a habilidade de conjurar e treinar demônios, que podem ajudá-lo nos combates.

por Eduardo Trivella

astlevania completa duas décadas de existência no ano que vem – pode crer que a Konami vai querer marcar a data com algum novo jogo da série.

Mas enquanto a 'novidade' não chega, você pode se divertir com esse *Curse of Darkness* mesmo. Quer dizer, se divertir em termos, já que a continuação não representa nenhuma grande revolução na saga vampiresca e tende a agradar mais a quem é muito fa da série. Vale a jogada, mas não espere nada embasbacante.

Não há muita coisa aqui que você já não tenha visto antes, principalmente no jogo anterior, Lamment of Innocence. A maior novidade são uns monstros aliados chamados Innocent Devils, que podem ser evoluídos a gosto do cliente bem ao estilo de Pokémon. Eles ajudam o jogador na hora dos combates e possuem habilidades especiais que servem para transpor alguns obstáculos e puzzles do jogo. Um sistema de fabricação de armas também acrescenta uma certa variedade,

principalmente porque a evolução dos monstros segue outro caminho dependendo da arma que estiver sendo usada.

Mas mesmo isso é muito pouco para fazer o jogador ignorar a repetição na jogabilidade e a pasmaceira de uma história que já foi contada um zilhão de vezes. E por falar nisso: por que será que Hector, o personagem principal, fica sentando em tudo quanto é cadeira no decorrer da aventura? Suspeito...





A grande novidade são os monstros auxiliares. Se você deixá-los bem evoluídos, eles podem derrotar até mesmo o próprio Drácula Expurgue o mal da face da Terra
Adivinhe só com quem você vai lutar no final de
Curse of Darkness? Com a Morte e com o Drácula,
é claro! Como em vários outros Castlevania, esses
são os inimigos finais, mas é lógico que o método

de extermínio é diferente. Confira: • Death Lv. 51 (Dracula's Castle)

Não descuide nunca da guarda e evite ficar parado por um instante que seja. Desvie de tudo o que a Morte jogar em sua direcão e só ataque quando a barra estiver limpa: pule e acerte-a bem no meio. Fuja da mão gigante quando a tela estiver com as cores meio transparentes e procure ficar com a energia bem cheia, pois a Morte solta uma bola de fogo que envolve quase toda a tela, e se você estiver fraco, com certeza irá para o saco.

Dracula (Dracula's Castle)

O vampirão é cheio de truques: seja rápido na esquiva para ficar afastado do alcance de seus feiticos. Guarde seus IDs para a segunda parte da batalha e figue esperto guando Drácula desaparecer por uns instantes: o coroa vai voltar com tudo para tentar agarrá-lo e sugar o seu sangue. Tente fazer um círculo quando ele soltar os espinhos de gelo pelo chão, assim você ganha mais tempo para golpear após o feitico. Recue quando ele começar a acumular energia para soltar o tornado de fogo. Na segunda forma do vampiro, esquive-se dos feiticos e figue de olho nas mãos dele: quando Drácula preparar o golpe, fuja para o canto da tela e tome cuidado para não encostar na fumaça vermelha que fica no ar. Use e abuse dos poderes de seus IDs, pois essa é a última batalha. Se eles estiverem fortes (perto do Level 50), afaste-se e deixe eles cuidarem de Drácula. Como recompensa, após o final do jogo, você libera os modos Crazy, (digite @CRAZY no lugar do seu nome) que deixa tudo mais dificil, e Trevor (@TREVOR), que permite jogar Curse of Darkness controlando Trevor Belmont.





GT: Legends

Corrida de clássicos é impecável no que mais importa: inteligência artificial e simulação



Plataforma: PC Distribuidora: Atari Produtora: SimBin Development Tearn Tipo: Corrida Jogadores: 1 a 36 ▲ 0 som dos carros e a quantidade de pilotos online ▼ Problemas de colisão

9,0

por Nelson Alves Jr.

ma das melhores sensações é pegar um jogo lançado sem alarde e perceber que ainda existe vida fora das grandes franquias. Produzido pela sueca SimBin, cuja fama no ramo de simuladores é restrita à Europa, o game chegou para poucos mercados no mundo. E, adivinhe, o Brasil faz parte da restrita lista. Lembrando que nos Estados Unidos seu lancamento seguer foi cogitado.

Agora ao que interessa. O jogo é um simulador de corridas que recria as disputas de Turismo dos anos 60 e 70. Como fica claro no

título, aqui você só encontra máquinas lendárias. São cerca de cem modelos, incluindo Corvete Stingray, Ford Capri, Austin Mini Cooper e Mercedes 300 SL

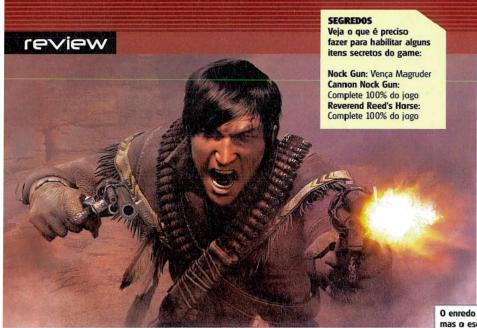
Independentemente de qual dos cinco graus de dificuldade você escolha, o game oferece uma das melhores inteligências artificiais do gênero. Os oponentes reagem com tanta naturalidade que é dificil

diferenciá-los dos jogadores reais. Quem jogou Forza Motorsport, no Xbox, conhece a sensação.

Mesmo não sendo um primor no visual, o game oferece momentos sublimes. Os efeitos de iluminação das pistas impressionam, assim como a aparência dos carros. Aqui também há vasta variedade: as tradicionais câmeras externas, mostrando capô, carro inteiro, distante ou aproximado, mesclam-se a uma visão interna com direito a painéis exclusivos para cada modelo de carro e espelhos retrovisores com reflexos realistas, que mostram os carros até o limite do horizonte.

Os controles exigem perícia. O game não perdoa erros, o que significa ser pouco indicado a fâs de arcade. O negócio é realismo ao extremo. Por recriar carros antigos, esqueça qualquer apoio automático. Não há freio ABS, controle de tração ou coisas do gênero. Tudo se resolve no braço, com muita precisão e competência.

As qualidades continuam. A parte sonora é embasbacante. O ruído de cada motor foi gravado da máquina real. Sem exagero, mas o ronco das reduções de marcha é de arrepiar. As animações também merecem destaque. Particularmente, eu não nunca havia visto o piloto mexer o pé seguindo o movimento do controle, seja ele no acelerador ou no freio. Detalhe besta, é verdade, mas é de detalhes que bons jogos são feitos.



Para detonar Magruder

Normalmente, é preciso muita habilidade para acabar com o último chefão de um game. Em Gun, no entanto, o único segredo para a vitória é a

nenhuma delas é possível infligir dano no inimigo usando suas armas. No início, seu objetivo é apenas surpreender o adversario. Para isso, ande agachado e mantenha-se fora do alcance de visão de Magruder. Na arena existem vários buracos por onde vazam gases constantemente, e são eles que você deve usar para tirar energia do inimigo. O esquema é ficar de olho na movimentação dele e lançar uma flecha explosiva no buraco mais próximo, instantes antes de ele se aproximar do local. Repita a mesma tática até que ele se esconda no fundo da arena.

Concluída a tarefa, avance até a barreira mais próxima a Magruder e proteja-se. Quando tiver oportunidade, acerte-o na cabeça usando qualquer arma para que ele lance uma grande banana de dinamite em sua direção. Ative a habilidade Quick Draw e fuzile o explosivo ainda no ar. É preciso usar essa estratégia quatro vezes no total.

O enredo lembra muito Red Dead Revolver, da Rockstar, mas o esquema de jogo é bem mais no estilo de GTA

Faroeste carregado de violência mostra que nem tudo que vem da Neversoft é Tony Hawk's









Plataformas: PS2/XB/GC/PC/X360 Distribuidora: Activision Produtora: Neversoft Entertainment Tipo: Ação Jogadores: 1 ▲ A variedade de missões, tanto na história quanto nas missões opcionais ▼ A movimentação do protagonista é porca

por Felipe Azevedo

normal ficar com a pulga atrás da orelha quando uma produtora conhecida por desenvolver jogos de um único gênero resolve trabalhar em algo diferente. O exemplo mais recente desse tipo de situação aconteceu com a Neversoft. Depois de passar quatro anos consecutivos apenas criando continuações da série Tony Hawk's para os consoles da geração atual, a empresa lançou Gun, um game que não tem nada em comum com a franquia de maior sucesso da produtora, mas é igualmente divertido e muito bem produzido.

Caso você ainda não conheça, trata-se de uma aventura que se passa em um Velho Oeste fictício, com direito a tudo aquilo que seus pais viam nos clássicos bangue-bangues exibidos na TV: mocinhos, bandidos, donzelas em perigo. índios, duelos, cavalos, crimes e toneladas e mais toneladas de pólvora. Você controla Colton White, um atirador que recebe um medalhão das mãos de seu suposto pai, para logo depois vê-lo morrer na explosão de um navio. Como consequência, o



Cuide bem do seu cavalo. O protagonista é tão lento que é preciso cavalgar até para ir ao Saloon da esquina



personagem sai em busca de informações sobre o misterioso item na tentativa de descobrir a razão do atentado, lá ouviu essa história em outro lugar? Você não é o único. A trama de Red Dead Revolver, da Rockstar, também ambientado no faroeste, é bem parecida.

As semelhanças entre os dois "concorrentes", porém, ficam só no enredo. Gun, a exemplo de GTA usa um esquema de jogo aberto, isto é, deixa o jogador livre em um enorme cenário virtual recheado de opções interessantes, que podem ser acessadas a qualquer momento. Além de missões variadas e desafiadoras no modo história, inúmeras outras tarefas podem ser realizadas ao longo da jogatina. São objetivos que vão desde prender criminosos e caçar animais específicos, até encontrar personagens antes do término do tempo e proteger cidades do ataque de gangues. Apesar de não serem obrigatórias (a não ser que você queira completar 100% do game), essas missões dão como recompensa dinheiro e pontos de atributo, que melhoram as habilidades do personagem e facilitam a vida do jogador na hora dos confrontos mais violentos.

Mas se a variedade de missões impressiona, alguns dos defeitos no jogo são de matar. O controle de Colton, por exemplo, é muito limitado. Seu pulo é praticamente inútil e a velocidade com que ele se movimenta é deprimente. Mesmo nas cidades, pequenas se comparadas à área total do cenário, você se vê obrigado a usar cavalos para se locomover de uma maneira mais ágil e rápida. Entretanto, esse não é o problema mais irritante. Ao contrário da maioria dos jogos atuais, Gun não usa um sistema de save automático e, pior ainda, também não mostra essa opção em nenhum momento durante a jogatina, nem mesmo depois que alguma missão é completada, ou seia, se você se esquecer de pausar o jogo e salvar seu progresso antes de desligar o console, terá de repetir tudo de novo.



Violência tot

Sádico ao extremo, Gun não economiza nas cenas fortes. Degolações, escalpamentos, desmembramentos... Enfim, este não é um jogo para deixar nas mãos da molecada.

Curso de Games Seja um profissional na arte dos desafios!

Graduação Tecnológica em

Projeto e Desenvolvimento de Games

Mais informações:

Processo Seletivo 2006 Inscrições Abertas!

unisq

Universidade de Santo Amaro

0800 1717 96

Super Mario Strikers

O novo esporte do encanador é divertido como manda a tradição. Mas só se você jogar em grupo



Plataforma: GC Distribuldora: Nintendo Produtora: Next Level G. Tipo: Esporte Jogadores: 1 a 4 ▲ Multiplayer ▼ Modo um jogador

7,0

por Nelson Alves Jr.

ntes de adquirir Mario Strikers, é preciso responder a uma questão fundamental: a idéia é jogar sozinho ou curtir com os amigos? E a razão disso é simples. O modo single player é tosco, enjoativo e peca pela falta de criatividade, mas o multiplayer é espetacular, viciante e permite disputas hilárias sem cansar um minuto sequer.

Pode causar estranheza como um mesmo game pode mudar tanto de um modo para outro. Começando pelo single, o grande problema é a pouca variedade de movimentos disponíveis. Um exemplo da deficiência: para que você conquiste um item especial – cogumelos, bananas e afins – é preciso que o adversário dê uma ombrada em algum de seus jogadores que não esteja com a bola. Pode parecer estranho, mas o movimento é essencial num jogo competitivo. A CPU, porém, quase nunca usa essa tática, ou seja, você fica sem a opção de conquistar itens.

Como todo 'Mario alguma coisa', os níveis de desafio são divididos por taças. Você é obrigado a começar a disputa lá de baixo, com adversários inexpressivos. Depois de vencer os torneios mais simples, o nível médio é habilitado e assim por diante, até chegar a vez dos campeonatos mais insanos. O problema é que não há variedade. Falta, por exemplo, uma opção para melhorar os jogadores, com habilidades e coisas do gênero, um detalhe que já existia em Sega Soccer Slam. Em resumo: pra jogar sozinho não vale o investimento. O máximo que o game

oferece são alguns itens especiais, de acordo com alguns recordes alcançados nos torneios como números de gols especiais, ombradas e outros.

lá se a razão para desembolsar a grana for a disputa em turma, aí pode ir com tudo. O multiplayer é mesmo divertidíssimo. Como as partidas ficam mais equilibradas, com os jogadores utilizando todos os recursos possíveis, a monotonia deixa de existir. Até mesmo os chutes especiais tornam-se mais complicados de usar, já que a tendência é que adversários reais defendam de forma muito mais agressiva do que a CPU, deixando a vida bem mais difícil.

Frapaças e estádios secretos

Veja como destravar as trapaças mais injustas: Itens infinitosVença a Super Star Cup Chute especial perfeitoVença a Bowser Cup

Estádios

Para liberar os estádios a seguir, é preciso se classificar entre os três primeiros em campeonatos específicos. Veja qual campeonato libera cada estádio:

Multiplayer

Trata-se do único jeito de apreciar Super Mario Strikers. Nem perca tempo jogando sozinho. Contra um adversário real, as disputas de itens e chutes especiais ficam muito mais variadas. Não há espaço para o tédio.







A falta de variação nas estratégias da inteligência artificial mata o modo single player, que fica repetitivo ao extremo

DRAGOON GAMES

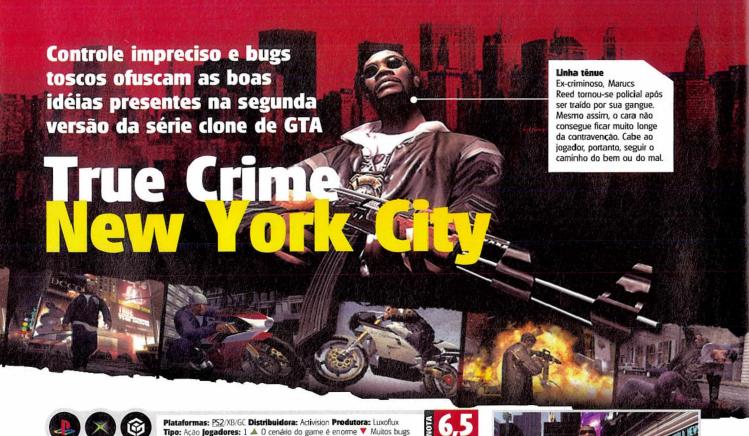
Assistência Técnica e Vendas

- VÍDEO-GAMES E JOGOS ARIGINAIS
- Assistência Técnica
 com profissionais qualificados
- FAÇA SEU VÍDEO GAME RODAR ODOS
 OS TIPOS DE JOGOS E FILMES DE
 TODAS AS ÁREAS



Fone: (11) 3846-1470 ou 3846-4375 Rua Silvânia, 157 — V.N. Conceição — SP (Trav. Av. Sto. Amaro alt. 1501) Estacionamento no Local

REVIEW



por Felipe Azevedo

ostaria muito que o novo True Crime não tivesse tantos defeitos, pois o jogo tem ótimas idéias, mas infelizmente não é esse o caso. Assim como Streets of LA, a nova versão é cheia de boas intenções, mas também é entulhada de problemas.

Pontos positivos não faltam. Além de personagens com boa modelagem (pelo menos os principais), a história é interessante e conta com cenas de animação muito bem dirigidas. A trilha sonora também merece destaque. É bem



Para atingir os inimigos, pressione os botões com antecedência ou você ficará na mão

verdade que ela não é tão eclética como na série GTA, mas para quem curte música boa, perseguir bandidos ao som de hits como Thunder Kiss '65, do White Zombie, New Direction, do Gorilla Biscuits, e Rapper's Delight, da The Sugarhill Gang, é uma experiência bem bacana. A imensidão do cenário é outra coisa que impressiona. Como prometido, toda a ilha de Manhattan foi fielmente transportada para o jogo. Para se ter uma idéia do tamanho do cenário, se você usar um veículo mediano, uma viatura, por exemplo, levará cerca de dez minutos para cruzar de uma extremidade à outra da cidade. Isso, claro, sem parar no meio do caminho para atender as inúmeras chamadas policiais. Aliás, esse é um dos defeitos do jogo. A quantidade de crimes é tão grande que se você tentar resolver todos nunca conseguirá dar continuidade à trama.

Esse, porém, não é nem de longe o principal problema do game. O controle, tanto do protagonista em si, quanto dos veículos, é duro e sofre com atrasos de resposta. Alguns bugs hediondos também podem ser 'contemplados' ao longo da jogatina. Buracos negros que



surgem do nada e personagens que atravessam paredes são apenas dois exemplos das tosqueiras que você precisa agüentar para poder presenciar alguns dos poucos momentos realmente bons que New York City proporciona.



pontos fortes do jogo. O realismo é incrível

The Matrix: Path of Neo

Plataformas: PS2 XB/PC Distribuidora: Ataii Produtora: Shiny Entertainment Tipo: Acao nota 5,0

ue fique bem claro: Path of Neo não é melhor que Enter the Matrix. E não é preciso jogar mais do que os primeiros 30 segundos do game para entender o porquê disso. A primeira dúvida que fica é: por que deixar o jogador escolher entre as pílulas azul e vermelha se o jogo simplesmente não começa quando ele escolhe a errada? Disso já dá para ter uma idéia do que esperar do jogo, como gráficos meia-boca, falhas na movimentação, etc.



O que salva o jogo da decadência total é a mesma coisa que fez sucesso na versão anterior: o sistema de combate. Não que problemas não existam, mas são nas batalhas que se encontram as novidades mais atraentes do game. A variedade de golpes aumentou e a maneira como alguns deles são realizados mudou. Agora, além de ataques normais, existem seqüências de pancadas predefinidas, mostradas em ângulos de câmera bem mais estilosos. Para desferi-las, basta pressionar os comandos exibidos na tela em momentos específicos. Se você esperou todo esse tempo para controlar Neo nos games, tome cuidado ou poderá ter uma grande decepção. FA



Aqui, pior que agentes Smith e Sentinelas, são os problemas na jogabilidade e no visual

Call of Duty 2: Big Red One



Plataformas: PS2/XB/6C Distribuidora: Activision Produtora: Treyarch Tipo: Tiro Jogadores: 1 a 16

▲ Ambientação realista ▼ Inteligência artificial fraca

nota **7,5**

e duas, uma: ou Christian Busic, o diretor criativo do jogo, mentiu descaradamente quando declarou que a inteligência artificial de *Big Red One* seria bem melhor do que a de *Finest Hour*, a versão anterior, ou os membros da equipe de desenvolvimento não tiveram competência suficiente para cumprir tal tarefa. Sem dúvida, todos os pontos positivos do jogo anterior foram mantidos, como o ritmo frenético na ação, os tiroteios constantes e as missões variadas a bordo de veículos. Mesmo assim, essa versão não supera a anterior, e o



O clima das batalhas foi recriado com perfeição, mas os soldados aliados tapados irritam bastante



grande responsável por isso é, sem dúvida, a inteligência artificial problemática.

Nesse aspecto, o jogo inteiro serve como um exemplo prático para a clássica frase: "com um amigo desses, quem precisa de inimigos?". E o pior é que nem mesmo os inimigos são espertos. Só para você ter idéia de quão precária pode ficar a situação, em determinado momento durante uma das minhas jogatinas, um soldado aliado e um adversário ficaram cara a cara. Ambos armados com metralhadoras, os dois passaram cerca de dez segundos se fuzilando sem acertar um único disparo. Como você deve ter imaginado, a palhaçada só acabou depois que eu tornei uma iniciativa e meti uma bala na cabeça do inimigo, se bem que a vontade era de derrubar os dois. FA

<mark>Crime Life</mark> Gang Wars

Plataformas: PS2/XB/PC Distribuidora: Konami Produtora: Hothouse Creations Tipo: Ação logadores: 1 Defeitos divertidos Animações nota 3,0

ecuso-me a acreditar que a Konami, conhecida por séries consagradas como Castlevania e Metal Gear Solid, ainda tenha coragem de lançar tranqueiras como esta.



Bem que Kojima poderia usar sua influência na Konami para barrar games podres como este



O jogo tenta ser uma espécie de GTA, com gangues, violência e liberdade de ação, mas peca em praticamente todos os aspectos importantes para o sucesso de um game. O primeiro defeito é o visual, que simplesmente não empolga. O segundo problema fica por conta das animações, verdadeiros exemplos de surrealismo. Os controles também não se salvam. Além de existir um atraso na resposta dos comandos, alguns golpes só podem ser realizados através de combinações pouco amigáveis (qual humano normal consegue pressionar simultaneamente Y e A no Xbox usando apenas uma das mãos?).

Para estragar de vez qualquer chance de divertimento, a inteligência artificial é nula. Diferentemente do que acontece na série da Rockstar, aqui você pode destruir os veículos que passam pelas ruas sem se preocupar com a ira repentina do proprietário. Eles apenas ficam lá, sentados como se nada estivesse acontecendo. É uma situação deprimente e hilária ao mesmo tempo. FA

Karaoke Revolution Party

Plataformas: PS2/XB/GC Distribuidora: Konami Produtora: Harmonix Tipo: Musical jogadores: 1 a 8 ▲ Seleção musical ▼ Junção entre dança e cantoria



pessoal da Harmonix resolveu fazer uma junção entre duas séries: Dance Dance Revolution e Karaoke Revolution. Pra ser exato, são 10% da primeira e 90% da segunda. Toda a navegação entre os menus, a seleção das modalidades e mesmo a tela de jogo seguem o esquema da série de cantoria. De DDR sobraram só as setas que, aqui, surgem na parte inferior da tela.

O resultado final da salada é controverso. Se jogado como foi concebido, ou seja, com o jogador cantando e dançando simultaneamente, não agrada. Na verdade, vira uma confusão pouco divertida. Talvez já prevendo que tal problema pudesse ocorrer, os produtores incluíram a opção de curtir o game apenas como karaokê.

E é aí que o bicho pega. Com 50 canções, a maioria clássicos dos anos 80, misturados a alguns hits mais modernos, o jogo desponta com um dos mais divertidos da série. De Lenny Kravitz a Madonna, passando por Aerosmith e Rolling Stones, Beyonce e Men at Work, o jogador tem pela frente um festival de bom gosto, que agrada e mantém o ritmo da brincadeira sempre em alta. Os usuários do Xbox ainda têm a opção de comprar via Live cerca de 50 novas músicas, chegando a marca de cem na versão do console. Para compensar, no PS2 é possível tirar uma foto do jogador com a EyeToy e usá-la como personagem 3D no game. Só o GC ficou a ver navios. Nele, nenhum extra foi adicionado. NJ



A parte de dança não funciona, mas o repertório, em compensação, é um dos melhores da série

Shrek SuperSlam

Plataformas: PS2/XB/GC Distribuldora: Activision Produtora: Shaba Games Tipo: Luta Jogadores: 1 a 4 ▲ Modo multiplayer ▼ Só vale pelo multiplayer



ocê há de convir comigo que, em se tratando de *Shrek*, não dá para esperar muita coisa quando o assunto é videogame. Mas é exatamente por essa razão que *Shrek SuperSlam* surpreende. Com controles simples e jogabilidade descompromissada, o game é uma pancadaria frenética nos moldes de *Super Smash Bros.* e *Power Stone*.



Como não poderia deixar de ser, o multiplayer com quatro pessoas ao mesmo tempo é insano



O modo principal (Story) é o que distingue SuperSlam dos demais games de luta. Nele, em vez de controlar um único personagem até o fim, o jogador comanda um lutador diferente a cada nova luta. O que rola são pequenas histórias que sempre acabam em treta, envolvendo dois ou mais personagens . Mas apesar dessa opção ser interessante, o forte do jogo é mesmo a opção multiplayer para até quatro pessoas simultaneamente. Como sempre, a confusão impera e sobram risadas. As únicas coisas que atrapalham são os controles, um pouco imprecisos, e o sistema usado para indicar o vencedor. Até a exibição do placar final, é impossível saber quem ganhou. FA

Stubbs the Zombie in "Rebel without a Pulse"

Primeiro título de empresa desconhecida surpreende pela criatividade, humor negro e mistura entre velharia e futurismo



Plataforma: XB Distribuidora: Aspyr Produtora: Wideload Games Tipo: Açao Jogadores: 1 a 2 Missoes repetitivas e pouca variedade de açoes

§ 8,5

por Nelson Alves Jr.

uito provavelmente você nunca ouviu falar na Wideload Games ou na Aspyr, as empresas envolvidas na produção de *Stubbs*. Aliás, é bem capaz que sequer o jogo você conheça. Mesmo assim, o título é ótimo e mostra que as duas empresas, apesar de desconhecidas, têm muito potencial.

O título é uma sátira à mesmice vigente nos games de ação e de terror. Utilizando de forma exagerada a cultura "kitsch" (algo cafona de propósito, de estilo duvidoso), os produtores optaram por mesclar ambientes das décadas de 50 e 60 com toques futuristas. O resultado é hilário: carros rabos-de-peixe voando e robôs atuando como frentistas em postos de gasolina.

A trilha sonora, além de ter ótima qualidade, reforca o clima nostálgico. A grande sacada da produtora foi pegar hits da época, como Lollipop e There Goes My Baby, e passar para bandas como Cake e The Flaming Lips, para conseguir versões mais atualizadas desses canções. Vale ressaltar que não apenas as músicas casam perfeitamente com as situações em que estão inseridas, como as letras exprimem o clima de besteirol proposto pelo game.

Quando começar a partida, saiba que não é mera coincidência a semelhança de menus e controles com *Halo*. Na verdade, o game utiliza a engine do FPS da Bungie. Logo, fás de *Master* Chief ficarão bem à vontade. Apesar disso, não



O humor faz o gênero mais refinado, mas nem por isso os produtores economizaram sangue



Tá vendo? Se Stubbs tivesse usado o poder da mão para controlar o policial à direita, tudo seria mais fácil

existe semelhança alguma entre o herói do popular game de tiro e o protagonista de *Stubbs*, um sujeito que volta do túmulo para tentar reconquistar a amada, ainda viva.

Os objetivos do jogo não são dos mais variados. A maior parte do tempo é gasta para exterminar dúzias de humanos em áreas limitadas antes de prosseguir. Até existem estágios menos metódicos, como um que faz referência ao Genius, aquele antigo brinquedo de memória lancado nos 80, mas, no final das contas, a pancadaria reina durante toda a aventura.

As poucas ações disponíveis são coerentes com os objetivos, e também não têm grandes variações. Entre elas, a que mais se destaca é a de controlar, separadamente, a mão do figura. Com a opção ativada, a câmera muda, a tela ganha uma tonalidade menos viva e torna-se possível comandar pessoas desatentas a distância. Essa tática é ainda mais eficaz quando é necessário abiir caminho entre inimigos sem correr o risco de ser atacado.

O sistema de combate é simples, mas conta com alguns golpes especiais divertidos, como, por exemplo, usar a cabeça do figura para derrubar inimigos como se eles fossem pinos de boliche, ou lançar pedaços explosivos de intestino. Descontando algumas missões repetitivas, *Stubbs* é um jogo divertido que tem tudo para agradar por mais do que algumas horas, especialmente pela opção de jogatina cooperativa.

Uma das melhores opções do game é poder completar a história no modo cooperativo



<mark>50 Cent:</mark> Bulletproof

Plataformas: PS2/XB Distribuidora: Vivendi Universal Produtora: Genuine Games Tipo: Ação Jogadores: 1 ▲ Inexistente ▼ Mira sem trava nota 3,5

is um bom exemplo de jogo porco. De nada adianta utilizar uma engine robusta, nesse caso a Havok, que equipa *FEAR*, por exemplo, se o produto não possui qualidade suficiente para se aproveitar da ferramenta. Os efeitos de física, que deveriam ser primorosos, deprimem.

Mirar é uma tarefa árdua. Se fosse no PC, tudo bem, mas pelo modo com que a ação se desenrola e a imprecisão que é controlar a câmera através de alavancas analógicas, um sistema de trava de mira seria a melhor pedida para manter a fluidez durante as trocas de tiro.



Tá certo que o rapper sobreviveu a um fuzilamento na vida real, mas o jogo leva isso muito a sério



Fossem esses os únicos problemas, ainda haveria salvação para o game. Infelizmente, a falta de balanceamento desmotiva qualquer um a permanecer mais que dez minutos em frente à TV. Mesmo depois de trocentos tiros, o tal 50 Cent permanece de pé. Agora, se você tentar um salto mais alto ou esbarrar num raio laser, a morte é instantânea. Dá para entender? Outro detalhe irritante são os inimigos que brotam do nada. Como em outros jogos toscos, eles só param de aparecer quando você avançar para outra parte do estágio. No fundo, parece que os 50 centavos do título referem-se não ao personagem, mas a quanto o game realmente vale. N



Half-Life 2

Plataforma: XB Produtora: Valve Distribuidora: Electronic Arts Tipo: Tiro Jogadores: 1 ▲ Física espetacular ▼ Loadings entre as missões



reio que seja desnecessário comparar o Half-Life 2 lançado para PC no início de 2005 e a versão de Xbox. É covardia equiparar o potencial de uma placa de vídeo com seis meses de vida contra um console prestes a completar cinco anos no mercado, ou seja, é óbvio que no PC o jogo roda mais bonito, com detalhes impossíveis de serem reproduzidos no primeiro console da Microsoft.

Dito isso, é bom deixar claro que os programadores conseguiram tirar leite de pedra na conversão para o videogame. Por limitações técnicas, as principais mudanças ficaram por conta das texturas dos cenários e personagens, que tiveram sua resolução reduzida. Isso, porém, não ofuscou o brilho da produção. As fases continuam imensas e recheadas de detalhes, com pitadas bem

O visual foi o que mais sofreu na conversão, especialmente nos efeitos de fogo e água

distribuídas de enigmas por todas as fases, para evitar o convencional "anda e atira", principal característica do gênero. O cérebro é exigido no jogo, mesmo que em doses homeopáticas.

A física, um dos aspectos mais marcantes da versão para PC, felizmente não precisou sofier ajustes no Xbox, e continua funcionando de maneira exemplar. Mas o que mais

> impressiona é que os efeitos de física aqui não são só ilustrativos, como fazem parte constante do sistema de jogo, interferindo nos quebra-cabeças e mesmo na estratégia de combate. Utilizando uma das armas mais bacanas que existem, a "Gravity Gun", ou arma de gravidade, você pode arremessar praticamente qualquer item nos inimigos: caixas, latões, tijolos, pedaços de madeira, ferramentas e o que

mais estiver à mão. Isso abre novas possibilidades na maneira como o jogador avança pela fase, e cabe a você decidir entre sair metralhando tudo e todos ou abrir espaço jogando um barril explosivo no meio da confusão, por exemplo.

Infelizmente, os defeitos da versão de PC também vieram para o Xbox. A conversão só não leva um dez com louvor por um único, porém irritante problema: a pausa para loading. Poderia ser algo mais sutil, como em *Halo* ou *Far Cry*, mas o que rola são travadas de até 15 segundos no meio da ação, para que um novo trecho do cenário seja carregado. Nos trechos mais emocionantes do jogo, a pausa chega a ser anticlimática. É claro que isso não impede o jogo de entra na extensa lista de bons games de tiro do Xbox, mas uma solução menos traumática para os loadings seria muito bem-vinda. Nij

James Bond 007:

Plataformas: PS2/XB/GC Produtora: EA Redwood Shores Distribuidora: EA Tipo: Ação Jogadores: 1 a 4 ▲ Sistema de upgrade ▼ Falta de inovações

o que parece, as produtoras de games acharam nos filmes antigos uma nova fonte de idéias. Foi assim com The Warriors, da Rockstar, inspirado no longa dos anos 70, e agora acontece o mesmo com From Russia with Love, que traz Sean Connery de volta à pele do agente secreto mais famoso do mundo em uma versão virtual do filme conhecido no Brasil como Moscou contra 007.

Utilizando a mesma fórmula da aventura anterior, Everything or Nothing, a ação continua rolando em terceira pessoa. O sistema de combate armado é simples ao extremo: com um único botão você consegue travar a mira em um oponente e atirar. Apesar de facilitar as coisas, essa opção, aliada à baixa inteligência dos

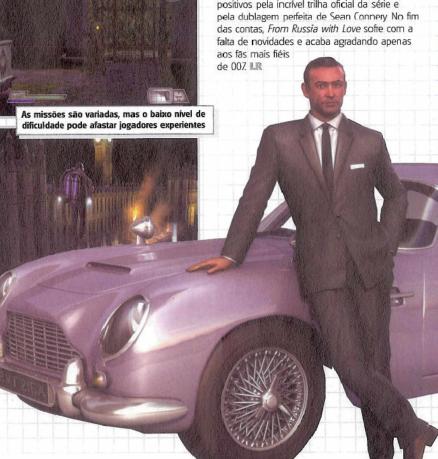


Esta imagem não faz jus à dinâmica do jogo, já

que se manter oculto não faz a menor diferença

inimigos, acaba deixando o jogo sem nenhum grande desafio, especialmente para jogadores com mais experiência em títulos de ação. Das poucas novidades incluídas nessa versão, merece destaque o sistema de upgrade. Realizando certas ações durante as missões, você acumula pontos, que podem ser usados para melhorar tanto as armas quanto a defesa do personagem, no caso, iaquetas especiais e coletes à prova de bala.

Na parte técnica, os gráficos sofreram pequenas melhorias e o som ganha pontos positivos pela incrível trilha oficial da série e



Harry Potter and the Goblet of Fire

8.0

quarto livro da série chega ao PSP com



Embora os gráficos sejam levemente mais simples que as demais versões, a qualidade sonora do jogo manteve-se ótima, e a opção que permite ao jogador escolher

A jogabilidade muda de acordo com os desafios que compõem o Torneio Tribruxo



ser, é claro, que não goste do bruxo. 📭

TMNT 3: Mutant Nightmare

Plataformas: PS2/XB/GC Distribuidora: Konami Produtora: Konami Tipo: Ação Jogadores: 1 a 4 ▲ Golpes em conjunto ▼ Sem graça





Konami não continuaria com a franquia das Tartarugas Ninjas se não ganhasse dinheiro. Logo, o lançamento de um novo jogo baseado no quarteto esverdeado é mais do que compreensível. A parte intrigante dessa história, no entanto, se deve ao fato de que mesmo depois de dois jogos praticamente iguais, a empresa, uma das mais tenomadas do ramo, tem a pachorra de lançar outro. O pior de tudo? A fórmula. Os gráficos continuam iguais, o som continua igual... Oras, se não existe a pretensão de inovar, por que gastar tempo e dinheiro desenvolvendo outro ingo assim?



Ok, há o tal do Ultimate Turtle Mode, que possibilita que os personagens evoluam e fiquem mais poderosos, o sistema de troca de cristais por novos combos e golpes realizados em conjunto, mas todas essas opções servem apenas para fazer o mesmo de sempre: espancar mais e mais inimigos. Se for só para fazer isso, vale mais a pena titar a poeira do SNES e jogar o clássico Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Turtles in Time, que é bem mais divertido. FA

Dance Dance Revolution Mario Mix

Plataforma: GC Distribuidora: Nintendo
Produtora: Konami Tipo: Dança jogadores: 1 a 2

▲ Moderado para iniciantes ▼ Fácil para veteranos



difícil definir se a parceria Nintendo / Konami achou que usuários de GameCube não curtem jogos de dança ou se apenas ignorou quem já conhece esse tipo de jogo, mas a verdade é que *DDR Mario Mix*, apesar de divertido, não irá agradar aos dançarinos veteranos.

Os nintendistas que ainda não haviam experimentado um tapete de dança, seja por desinteresse ou por falta de oportunidade, agora possuem bons motivos. O personagem Mario, por si só, já é capaz de atrair um grande número de jogadores, mas ainda existem outros fatores favoráveis. O modo história começa muito fácil e o desafio aumenta lentamente, sem assustar os iniciantes. Espalhados entre as fases, minigames no melhor estilo Nintendo garantem situações hilárias, além de ficarem disponíveis no menu conforme vão sendo habilitados.

No Free Mode, você fica livre para curtir todas as músicas liberadas em vários níveis de dificuldade. Várias delas possuem ainda a opção Goomba Mode, na qual, além das setas, aparecem itens e inimigos no meio das seqüências para atrapalhar ou fornecer mais pontos. Os jogadores



Os minigames dão um tom diferente ao jogo, mas a dificuldade só é adequada para iniciantes

podem ainda utilizar a opção Workout, no menu principal, para criarem perfis indicando dados como altura e peso, que serão utilizados pelo jogo para calcular a quantidade de calorias queimadas durante as danças. E ao finalizar o modo história, a versão EX Game é liberada. Ela aumenta a dificuldade do jogo, mas libera a compra, entre os capítulos, de músicas extras que podem ser utilizadas depois no Free Mode.

Porém, para os ratos de 'pump it up', assim como qualquer jogador que possua alguma habilidade sobre o tapete de dança, fica o aviso para que aluguem o game antes de comprar, pois provavelmente ficarão decepcionados com a facilidade do jogo. **DB**

Mario Kart DS

Plataforma: DS Produtora: Nintendo Distribuidora: Nintendo Tipo: Corrida jogadores: 1 a 4 Conexão usada:1 MB download / 128 K upload



ogar Mario Kart DS online é bom, mas a diversão proporcionada não chega nem aos pés das corridas disputadas entre amigos em rede local. Vários fatores contam para um resultado final satisfatório quando se joga pela internet. Conectar o DS à internet através de uma rede Wi-Fi já existente é melhor, mas requer um nível de conhecimento de informática mais alto, pois é preciso configurar o portátil manualmente. Configurar o Wi-Fi Adapter da Nintendo é mais fácil, mas você fica à mercê da sorte. Por alguma

razão desconhecida e inaceitável, o apetrecho não funciona corretamente em qualquer PC. Quando isso rola, a única saída é a configuração manual.

Mesmo depois de conectado, no entanto, algumas coisas podem atrapalhar a experiência de jogo. Além de a busca por oponentes poder durar vários minutos, a qualidade da conexão interfere muito na jogatina. Em uma conexão com taxa de upload de 128Kbps os adversários se movem de maneira errática, aos socos. Pior que isso, porém, só quando os adversários passam pelos blocos de itens e eles não somem. Você, certo de que o cara errou a mira, tenta coletar o item e fica a ver navios.

A maior falha do modo online, porém, não é a técnica. Arrebentar a todos e roubar o primeiro lugar no último instante sem poder rir na cara dos oponentes não tem a menor graça. FA



Fire Emblem: Path of Radiance

Plataformas: GC Produtora: Intelligent Systems
Distribuidora: Nintendo Tipo: Estratégia Jogadores:

1 ▲ História e animações ▼ Faltou o multiplayer

nota 9,0

s fas da série já não precisam mais apelar ao *Smash Bros Melee* para ver heróis de *Fire Emblem* em 3D. Agora todo o fantástico mundo medieval, assim como o mesmo sistema estratégico por turnos, está disponível para os donos de GameCube.

A adaptação ficou a cargo da Intelligent Systems, estúdio da Nintendo que tem no currículo grandes jogos como Super Metroid, Mario Paint, Advance Wars e até mesmo os kits de desenvolvimento do Super Nintendo, GameBoy Advance e Nintendo DS. É o resultado, como era de se esperar, ficou ótimo. Você controla lke, o filho do comandante das forças rebeldes, além de diversos outros heróis por cenários e batalhas ancoradas em roteiros e personagens profundos e cativantes, no melhor estilo da série. As cenas em CGI são belíssimas, com efeitos que lembram a animação tradicional, o que proporciona uma bela combinação entre o visual do jogo e as ilustrações dos diálogos. Os detalhes gráficos dos mapas de combate, apesar de simples, não incomodam, já que o ponto de visão do jogador é do alto e um tanto distante (isométrico). Já as cenas de batalha têm visual bem mais bonito, mas suas animações são simples e repetitivas. O calcanhar de Aquiles, porém, é a falta de um modo multiplayer. DB

Jogo cedido por Metrópole: (11) 3328-6823



Doom 3: Resurrection of Evil

Plataformas: XB/PC Produtora: Vicarious Vision
Distribuidora: Activision Tipo: Tiro logadores: 1 a

▲ Garnes clássicos como bônus ▼ Muito curto



expansão de *Doom 3* não é ruim, mas não oferece nada de mais em relação ao jogo original. Além de alguns poucos inimigos e armas novos, tudo continua igual.

Tecnicamente, o trabalho dos produtores continua impecável. Tanto no visual quanto na parte sonora, *Resurrection of Evil* dá um show de competência. Texturas caprichadas, efeitos de iluminação de cair o queixo e pouquíssimas



Eis uma expansão no sentido literal da palavra. São sete horas extras de Doom 3 e nada mais

quedas de velocidade, que rolam apenas nas raras ocasiões em que há três ou mais inimigos na tela. Mesmo assim, não é nada que chegue a atrapalhar a mira ou prejudicar o tiroteio. Como no episódio anterior, o visual entra facilmente entre os mais belos do console e o som se destaca pelas minúcias: cada mecanismo dos ambientes tem os seus respectivos ruídos, assim como a percepção espacial de onde e por qual lado estão vindo os inimigos. É espetacular.

Infelizmente, gráficos e som não são elementos isolados para fazer um bom jogo ou mesmo uma expansão. Resurrection of Evil é curto (algo em torno de sete horas no nível normal) e não tem quase nenhuma inovação. Descontando um ou outro inimigo, o que mais se sobressai são duas armas que até oferecem boa diversão; uma escopeta de cano duplo, que, apesar do tempo de recarga extremamente demorado, tem um poder de destruição insano e uma arma que permite agarrar e lançar objetos e poderes eneigéticos de certos demônios. Lembra muito a "gravity gun" de Half-Life 2. Outra novidade é um artefato orgânico que permite utilizar um efeito especial chamado 'Hell Time', ou simplesmente câmera lenta. Basta sugar as almas dos corpos pelo cenário para poder usar o poder. MI

Mario Party 7

Plataforma: GC Distribuidora: Nintendo Produtora: Hudson S. Tipo: Tabuleiro Jogadores: 1 a 8 ▲ Diversão ▼ Modo para um logador nota 8,0

ara comemorar os 4 anos do GameCube, completados em 18 de novembro, nada melhor que uma festa. E *Mario Party 7* cai como uma luva para essa função. Ano após

Os minigames continuam sendo um aspecto marcante na série. São 86 joguinhos ao todo



ano, apesar das críticas, a série continua sendo uma das mais vendidas da Nintendo E não é dificil entender o motivo. Concebida para o multiplayer, a fianquia, como sempre cumpre bem o seu papel

A bordo de um luxuoso cruzeiro, Mario e os outros passageiros aventuram-se em seis cenários inéditos. Novos personagens, como Dry Bones e Birdo, podem ser habilitados na



opção Duty Free na qual você pode gastar os pontos ganhos com as partidas para comprar músicas, souvenirs e personagens secretos. Como sempre, há toneladas de minigames inéditos, desta vez atingindo a incrivel marca de 86, além da exclusiva opção Deluxe Cruise, em que até oito jogadores participam da bagunça alternando-se nos controles.

Inovações da versão anterior, como as cápsulas de itens e o uso do microfone (incluso na caixa) foram mantidas, assim como as características marcantes da série, como o visual colorido, o som agradável e os tabuleiros criativos. Em suma: Mario Party inova, mas continua o mesmo: divertido no multiplayer e chato e caractrino para logar sociolo.

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

Da exploração e da guerra quervo vervolar de da guerra que en composição de la guerra que en

Verdadeira jóia em meio a decadência, este game desafiou todos os padrões do gênero

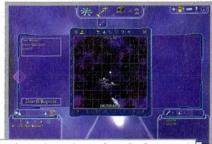
Freelancer

(3)

Plataforma: PC Produtora: Digital Anvil / Microsoft Lançado em: 1º semestre de 2003

Universo pode até ser infinito, mas quando se trata de simuladores espaciais, a história é outra. Pragas como enredo linear e jogabilidade travada, comuns até mesmo em jogos como Wing Commander: Prophecy e Starlancer, dão a impressão de que o espaço se resume a uma sucessão de alvos móveis, como em um Space Invaders turbinado.

É neste quesito que Freelancer se destaca. A liberdade para conquistar o sucesso é total. Os combates, claro, ainda são parte essencial da história, mas a diferença é que eles rolam num imenso universo explorável, o que permite que



Se estiver curioso sobre a origem dos Outcasts, vá ao setor Omicron Alpha e cheque o quadrante D6



você ganhe a vida não só detonando inimigos, mas realizado diversas tarefas extras, que detonam qualquer sensação de linearidade no enredo.

Livre comércio

Para evoluir no setor de Sirius, não é a experiência que conta, e sim o dinheiro. Além de detonar inimigos para ganhar grana, cada estação, planeta ou cruzador espacial serve como posto para a venda e compra de itens. Os preços variam de acordo com o lugar, o que permite que você compre um produto onde ele é mais abundante (e barato) e o revenda onde ele é mais procurado (e mais caro). Basta usar o computador da sua nave, que armazena e compara os preços dos produtos em todos os locais que você já visitou.

Como a liberdade é total, no entanto, nada o impede de partir para carreiras mais fáceis, como a pirataria ou o tráfico de drogas. Emboscar naves de carga em setores remotos ou comprar a droga Cardamine em bases piratas pode ser um ótimo meio de enriquecer rapidamente, mas é bom lembrar que, para isso, é preciso ter uma nave forte. Afinal, não se trata apenas de explodir cargueiros ou cruzar áreas radioativas isoladas. Se no caminho de volta a polícia detectar Cardamine em seu compartimento de carga, a treta é feia.

Ao infinito e além

O espaço em Freelancer não é apenas grande. É variado. Colonizado por naves-dormitório que fugiram de uma guerra sem fim aqui no sistema solar, o setor de Sirius é dividido entre quatro potências, batizadas em homenagem às suas nações originais, na Terra. O setor Liberty é derivado dos norte-americanos, Kusari vem dos japoneses, Bretonia, dos britânicos e Rheinland, dos alemães. Os setores são interligados por Jumpgates, estruturas que criam fendas artificiais

Quer voar com um TIE Interceptor? Visite o site www.lancersreactor.com e veja a seção de MODs





Espécie de MMOG simplificado, o multiplayer de Freelancer rola no mesmo universo do jogo offline, mas sem a história, e o servidor guarda o progresso individual de cada jogador durante sua exploração.

no espaço, e nos setores habitados há rotas expressas, delimitadas por anéis de aceleração, que conectam planetas entre si.

Mas há muito mais no espaço do que o mundo oficial. Explorar as áreas longe dos anéis de aceleração revela bases piratas, equipamentos, e até fendas espaciais naturais, que podem tanto servir de atalho entre sistemas conhecidos, como levar a áreas inóspitas, pouco colonizadas ou até mesmo totalmente alienígenas, que para variar, escondem as maiores recompensas.

Por que não rolou

Num gênero em que o uso de joystick era obrigatório, forçar o uso do mouse para controlar as naves acabou espantando os fas mais radicais. Para piorar, a estratégia não atraiu mais jogadores casuais, acelerou o já evidente declínio deste estilo de jogo, que apesar de popular no passado, ficou cada vez mais restrito aos jogadores mais radicais.

Aqui pode estar a dica que você procura.

Game Master, sua revista multiplataforma.



Edição 11 - R\$ 8,90

- Na revista: tudo sobre o Xbox 360. O console, os acessórios, a nova Xbox Live e os jogos
- ►No Gula Completo Detonado: The Warriors (PS2/XB); Shadow of the Colossus (PS2); Tony Hawk's American Wastland (PS2/XB/GC)



Edição 10 - R\$ 8,90

- Na revista: conheça o Nintendo Revolution, o novo controle remoto da Nintendo
- ►No Gula Completo, os detonados: Mortal Kombat: Shaolin Monks (PS2/XB); Ultimate Spider-Man (PS2/XB/GC/PC)



Edição 9 - R\$ 8,90

- Na revista: Hulk (PS2/XB/GC); preview e info do Jogo Prince of Persia 3; Winning Eleven (PS2)
- No Gula 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 Gula 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 Hurnans (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

Só para quem é gamemaníaco!



Almanaque 10

▶Só Play 2: 100 páginas com dicas só para jogos de PS2. Um recorde de dicas: são 7.458 dicas de 301 jogos



PlayStation 82

Resident Evil 4 detonado com pôster-calendário que traz todo o roteiro para a aventura de Leon



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, trapaças, golpes e segredos para 245 jogos. São 4.395 dicas exclusivas



Anime Invaders 3

▶Tudo sobre o Jump Superstars: combinações para montar os 651 komas, detonado com todas as missões, ilustrações...

Para comprar ligue para (11) 3038-5050 ou 0800 55 76 67 e informe a OFERTA 125 . Se

preferir, acesse nosso site www.europanet. 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
	- Hall - H			

*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: autoriz	0 0	dé	bito	de F	R\$_		_ no	o me	eu c	artão:		□An	nex		Credi	card)iners	□Visa	\square M	astero	ard
De número (verso do cartão):	L		L	L	1	Ĩ	1	L	1	_	1		L	L		L	£	، لـــا	Validade L	1	1	

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

Depósito Bancário: faça um depósito no banco Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (co	onta 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.: ()	

Oferta válida de 01/01/2005 a 31/01/2005, pera compras efeluadas por telefone, por pessoa física, enquanto durarem os estocues.



Pausa na gravação

Enquanto gravava cenas para o "Jornal da MTV" em plena EGS, Rafa abriu um espaço para testar a vedete da feira: o Xbox 360

texto e fotos por Nelson Alves Jr.

le pode ser acusado de qualquer coisa, menos de falta de estilo. Irreverente e com visual propositalmente bagunçado, o apresentador Rafa, do canal MTV, ganhou espaço justamente por fugir às convenções. Usa roupas largas — muito largas —, vive de mochila nas costas e, mesmo nas gravações, mantém o corpo agitado, típico dos ansiosos. Bem, na real ele é exatamente como você o vê na TV. Descobrimos isso depois de topar com o cara durante a EGS, em novembro. Entre um trecho e outro da gravação, Rafa papeou com a Game Master, confidenciando sua paixão pelos games. Até mesmo a tal mochila nos foi mostrada: "só carrego tranqueiras pra passar o tempo", explica.

Curitibano de nascença e paulistano por obrigação, o cara, hoje com 27 anos, curte jogos de estratégia e simulação no PC. "Age of Empires e Sim City são os meus prediletos", confessa. Antes de chegar aos títulos modernos, porém, ele teve a trajetória da maioria dos gamers de sua geração. "Eu era fissurado no Nintendinho, depois presenciei a rixa entre Sega e Nintendo".

O vício só diminuiu quando entrou no ramo da música. "Sobra pouco tempo, por isso o hobby mudou pros computadores", justifica Rafa, que deu um salto tecnológico em relação aos consoles. "Pouco vi da era em 3D por várias razões, entre elas o tempo escasso e a falta de coordenação com tantos botões dos jogos modernos". Pra atiçar a curiosidade do cara, aproveitamos o estande da Microsoft na EGS para que ele testasse o Xbox 360. Afinal, se Rafa pulou a era 3D, nada melhor que conhecê-la diretamente na nova geração.

"Era um barato, porque meu irmão curtia o SNES e eu, o Mega Drive"

Por cerca de meia hora, Rafa testou *Dead or Alive 4* e *Kameo*. Evidentemente sem prática com o controle, ele suou para sacar o que rolava na tela. "Bicho, tô me sentindo burro. Eu precisaria de muito tempo pra me acostumar com tanta coisa na tela e



nos controles", diz, às gargalhadas. Entre uma trapalhada e outra, ele narra o choque entre o que conheceu na geração 16 bits e a novidade em alta definição. 'Pra mim, que só vejo PS2 quando jogo com os amigos da MTV, a mudança visual é gritante". Sem tirar os olhos da tela, Rafa explica que mesmo a dificuldade de adaptação não seria empecilho para que viciasse nos games testados. 'Cara, isso me deixou com uma vontade louca de comprar um console novamente', conta, indo.

Procurando produtos Nintendo?

Brasil

DISTRIBUIDOR AUTORIZADO

NINTENDEDS.





Saiba como ter acesso a este fantástico display para sua loja Preços especialmente elaborados para atender o revendedor em qualquer lugar do Brasil.

Fazendo suas compras na TC Brasil, você pode participar das diversas ações de marketing promovidas pela Nintendo tornando a sua loja diferente e especial.



Vendas especiais para os consoles, com acessórios e jogos grátis



www.tcbrasil.com.br



Não compre jogo pirata. Pirataria é crime.

CON\$UMO

Tranqueiras iradas à venda por aqui e na gringolândia, para agradar a quem curte qualquer tipo de jogo

DS com Mario Kart



dição especial do portátil de duas telas da Nintendo na cor vermelha. O destaque deste kit, porém, não é a cor do videogame ou os adesivos exclusivos, e sim o Mario Kart DS, que vem incluso na caixa. O pacote, lá fora, custa o mesmo preço de um DS "pelado", o que o torna ideal para quem ainda não comprou o portátil da Nintendo e já quer começar com um de seus melhores jogos na mão.

Produto: DS Mario Kart Bundle

Fabricante: Nintendo Preço sugerido: R\$ 999,00

Onde comprar:

www.misterbros.com.br (BR)





ontrole estilo arcade com 12 botões para você detonar nos jogos de porrada do PS2. O acessório não usa fios, tem alcance de até 9,1 metros e conta com direcional de oito posições e outras funções comuns em controles do tipo, como turbo e funções programáveis. Sua freqüência de operação é de 2.4 GHz, o que significa que o acessório é imune ao lag (atraso entre o apertar de um botão e a execução do movimento).

Produto: Wireless Combat Arcade Stick / **Fabricante:** Intec **Preço:** US\$ 29,88 / **Onde comprar:** www.amazon.com (EUA)





O PRECO REAL DO IMPORTADO

Ao comprar em sites estrangeiros, fique atento. Para começar, o preço é exibido em dólares, ou seja, o valor em reais é duas vezes maior, no mínimo, dependendo da taxa de câmbio no momento em que se paga a fatura do cartão de crédito. Outro fator a se considerar é o custo de entrega.

O envio por empresas como Fedex ou DHL é bem mais rápido que o correio, mas também custa bem mais caro. E por fim, há ainda os impostos: só a taxa de imposto de importação é de 60%. Com tudo isso, é fácil um produto chegar aqui custando o dobro do preço, por isso, faça as contas antes de fechar o pedido.

Cubo móvel

om esta bateria recarregável,
basta arranjar uma telinha LCD
para curtir os melhores jogos do
GameCube em qualquer lugar. Ela se
encaixa na parte de baixo do console, no
mesmo conector do GameBoy Player, e é
recarregada pela própria fonte do console.

Produto: Intec Battery Pack – GameCube
Fabricante: Intec / Preço: US\$ 19,82
Onde comprar: www.walmart.com (USA)



Energia infinita

sim, esta "capinha" para o PSP custa os dois olhos da cara, mas se você é um milionário entediado que passa horas longe de tomadas que possam recarregar o devorador de baterias conhecido como PSP, a Charger Case é a solução ideal. Com carcaça em alumínio e proteção acolchoada contra impactos, a capinha inclui uma bateria recarregável capaz de recarregar o portátil por três vezes sem chegar perto de uma tomada.

Produto: Charger Case PSP Fabricante: Nyko / Preço: R\$ 419,90 Onde comprar: www.americanas.com.br





Controle do XBox no PC

ue o controle S do Xbox é ótimo para jogos de corrida, ninguém duvida, mas para quem quer aproveitar os gatilhos aceleradores e o excelente analógico deste controle no PC sem ter de comprar um joystick de Xbox 360, este adaptador USB é a melhor opção. O acessório funciona tanto em PC quanto em Macintosh.

Produto: SmartJoy X2 USB Adapter **Fabricante:** SmartJoy

Preço: US\$ 9,90

Onde comprar: www.lik-sang.com (Coréia)

Ţijolão portátil

verdade que o Xbox não é nem um pouco leve ou compacto. Se esta tela LCD de sete polegadas não o toma portátil, seu transporte ao menos se torna mais prático do que com uma TV de 29". Além dos típicos



ajustes de brilho, contraste e volume, a tela inclui controles de graves e agudos para o som e duas saídas para fones de ouvido.

Produto: Intec 7.2 inch LCD

Fabricante: Intec / Preco: R\$ 445,55

Onde comprar: www.misterbros.com.br (Brasil)

Porta UMDs

stojo para transportar filmes e jogos do PSP. Fabricado em plástico, o porta UMDs comporta até três discos e tem tampa transparente com trava. Os LIMDs



ficam separados uns dos outros por pequenos trilhos plásticos, evitando o contato da superfície gravada com qualquer elemento que possa riscá-la.

Produto: Pocket Case PSP
Fabricante: Nyko / Preço: R\$ 24,90
Onde comprar: www.americanas.com.br (BR)

Para criar games

ste é para quem já passou da fase de achar que a criação de jogos se limita a desenhar bonequinhos e escrever historinhas. O livro, voltado para programadores, trata da aplicação da linguagem de programação C++ em conjunto com a biblioteca DirectX, da Microsoft, usada em games para PC e Xbox. Livro: Programação de

logos com C++ e DirectX

Autor: André Santee / Preço: 69,80

Onde comprar: www.submarino.com.br (Brasil)



DS protegido

n isponível nas cores

azul, vermelha, cinza e preta, esta capa comporta um DS, o carregador e ainda inclui espaço para jogos. Seu interior é acolchoado, ideal para proteger o portátil em caso de queda. O design da capa protetora é compacto e inclui alça para transporte.

Produto: Capa protetora NDS10
Fabricante: Nintendo / Preço: R\$ 69,00
Onde comprar: www.submarino.com.br (Brasil)



S e você pagou um pau para o PSP branco que saiu na Game Master nº 9, mas não está a fim de comprar outro portátil só por causa de uma corzinha, esta pode ser a solução. As frentes personalizadas vêm nas cores vermelha, azul, branca e transparente, além de uma versão prateada especial (mais cara). O acessório não é oficial e sua instalação exige a remoção de parafusos do PSP, o que viola a garantia do portátil.

Produto: PSP Replacement Faceplates

Fabricante: Não divulgado
Preço: US\$ 38,95 (prata) US\$ 32,95 (outras cores)
Onde comprar: www.lik-sang.com (Coréia)



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 fotografía digital e convencional você só encontra aqui



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



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



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

revista de alta qualidade.



Esta 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.europanet.com.br

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

por Julio Wecchi



BATMAN FOREVER

Mais jogadores: na tela Player Select, segure * + • + 12 no controle 2. Você poderá jogar como um dos vilões do game.



CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

- Segredos do vampiro

Opção "New Game +", modo Sound Test e Boss Rush: detone o game com o melhor final.

Modo Julius: finalize o jogo com o pior desfecho.

- Itens extras

Saiba em quanto tempo você deve detonar os chefes no modo Boss Rush para liberar os itens a seguir: Potion: liberado com qualquer tempo

RPG: menos de 5 minutos Death's Robe: menos de 6 minutos Terror Bear: menos de 7 minutos Nunchakus: menos de 8 minutos



DARKLIGHT CONFLICT

Menu secreto: aperte rapidamente ↓. ↓. ↑. ■ ←, ←, ■■, ■ na tela do menu de opções (Options). Feito isso, volte para a tela principal e entre em Extras para

acessar um menu especial com várias trapaças.

- Códigos para seleção de fase

Fase 2 - Gun Pod Training: KXCSSSDSC

Fase 3 - Basic Combat Skills: PHPPXDDJH

Fase 4 - Primary Weapon Training: PJVQXHDJH Fase 5 - Missile Training: MHMGTWLBW

Fase 6 - Heavy Weapon Training: HHMTVCMPD

Fase 7 - Advance Weapon Training: WVCHDWVCK

Fase 8 - Tractor Training: HKMBVXMPD

Fase 9 - Simulated Battle: QJCSSLDDV

Fase 10 - Journey Back to War Drum: GDQLPPVHT

Fase 11 - Route Forging: QLLTSHDDV

Fase 12 - Defend The Drum: LVCVLHDMQ

Fase 13 - Power Mining: QCTJSBDDV

Fase 14 - Defend The Boffins: QVMXJCLTM

Fase 15 - Killer Comets: PMLPWCDJH

Fase 16 - The Birth of Hyperspace: XKVPBWMGJ

Fase 17 - Robots in Space: GVJHQTDDV

Fase 18 - Surprise Ovon Attack: CVHBSSVVB

Fase 19 - Patrol: LPMCGWVCK

Fase 20 - Farewell Iris I: KQPKBBMGJ

Fase 21 - Convoy: GHDMJTLTM

Fase 22 - Hiding in Rocks: LSMJPSDSC

Fase 23 - Space Pirates!: XVJKBSVCK

Fase 24 - Hyperspace Missiles: LHHBXSVVX

Fase 25 - Mining: CSDWHMVQP

Fase 26 - Free Trading: PQHBHPVQP

Fase 27 - Ship Yards in Space: MTHLVQDJH

Fase 28 - The Ovon Gift: MVXTVSDJH

Fase 29 - Human Reconnaissance: GCBBPDDDV

Fase 30 - Farewell Iris II: LKPJBLVCK

Fase 31 - Battle of the Motherships: HKTTSKLKS

Fase 32 - The Edge of Darkness: WKVSDXMGJ

Fase 33 - The Alliance: KWCTBBDWL

Fase 34 - Mining for Victory: PDCQVCVLG

Fase 35 - Heaven's Crossroads: QDSJXTLBW

Fase 36 - Ovon Power: HVLLMDDSC

Fase 37 - Solar Winds: DHHMXBLBW

Fase 38 - Race Meeting: HKXLWLVVX

Fase 39 - Rescue The Commander: TMQPXSDSC

Fase 40 - Farewell Iris III: WPGLLCDWL

Fase 41 - The Outpost: VWKTGXDMQ

Fase 42 - The Big Guns: VBKMJJMGJ

Fase 43 - Trojan Horse: VGVLJDMGJ

Fase 44 - Long Range Threat: MSQVCCLTM

Fase 45 - The NET: SQDVQHDJH

Fase 46 - Bomb The Mothers: HGTJWGDSC

Fase 47 - Excel: HJPGLKVCK

Fase 48 - Darklight: DGGPTXVVB

Fase 49 - The End?: XCWCSDMPD

Fase 50 - The Escape Home: SDQTBJVQP



DESTROY ALL HUMANS!

- Extermine os humanos

Pause o jogo, pressione e segure 💷 antes de pressionar um dos comandos abaixo:



Ammo-A-Plenty: ←, Y, O, →, ●, X

Medidor de alerta sempre cheio: →, X, O, ●, →, O

Bulletproof Crypto: X, Y, ←, ←, Y, X

Poder da mente: ●, O, Y, →, O, Y

Melhorar o DNA (precisa estar na nave-mãe): ●, ●, ○, ○,

←, →, ←, →, O, ●

Odiado por todos: O, →, O, ●, X, →



DIE HARD: VENDETTA

- Trapaças das ruas

Pressione os botões no menu principal:

Balas explosivas: III, III, Z, Y, B

Punhos explosivos: B, X, EB, EB

Mãos quentes (inimigo pega fogo quando atingido): X, B,

Munição infinita: Z, Z, Z, Z, III, III

Invulnerabilidade: 🕒, 🖪, 🖳, 🖪, 🖳, 🖪, 🖽, 🖪

- Modos de jogo

Kamikaze: ←, →, Z, Y, B

Modo metal líquido: B, Y, X, B, Y, X

Modo chamas: X, Y, B, X, Y, B

- Dicas da cuca

Cabeça de prego: B, X, Y, B, X, Y

Cabecudo: El, El, El, El

Cabecinha: Cal. Cal. Cal.

- Outras dicas

Todas as fases: X, Y, Z, Z, X, Y, Z, Z

Hero-time infinito: B, X, Y, Z, L, R

Personagens com uma luz: Z, B, Z, B, Z, B





SEM MEDO DE SER FELIZ

Para ativar as trapaças, pressione a tecla "T" durante o jogo,

digite um dos códigos a seguir e depois dê ENTER:

- Facilidades e recursos

Todas as armas, munição completa, colete no máximo e

energia carregada: kfa Invencivel: god

Todas as armas: guns

Todas as armas e municão ilimitada: tears

Incrementar energia e reflexos: gear

Mostrar posição: pos

Pular para a próxima fase: maphole

Colete completo: armor Energia completa: health

Carregar arma: ammo Modo Ghost: poltergeist

- Armas fáceis

Rifle de assalto: gimmegun assault rifle

Canhão: gimmegun cannon

Duas pistolas: gimmegun dual pistols

Granada de fragmentação: gimmegun frag grenade

Lança-mísseis: gimmegun missile launcher

Arma de prego: gimmegun nail gun Bomba: gimmegun remote charge

Pistola: gimmegun pistol

Plasma: gimmegun plasma weapon

Rifle semi-automático: gimmegun semi-auto rifle Shotgun: gimmegun shotgun

SMG: gimmegun submachinegun Mina: gimmegun proximity



FIFA STREET

- Jogadores diferentes

Para ativar as trapaças a seguir, entre nas opções do menu

de pause, segure 🔳 e Y e faça os comandos abaixo:

Jogadores nanicos: ↑, ←, ↓, ↓, ↑, ↓, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, Novas roupas (Create Player): →, →, ←, ↑, ↑, ↑, ↓, ←





GOD OF WAR

Modo Birth of the Beast, seleção de deuses, Graveyard, créditos, fases adicionais, Modo God, mais



possibilidades na fase, vídeos do game, modo Monsters of Myth e modo Visions of Ancient Greece: vença o jogo em qualquer nível de dificuldade.



GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

CIDADE EM SUAS MÃOS Pressione os comandos a seguir durante o jogo:

- Tommy Vercetti em ação

Cometer suicídio: ■, ↓, ←, Ⅲ, ×, ②, ↑, ▲

Colete no máximo (barra azul): (M, EH, O, EH, EH, X, EH, EH Energia completa (barra vermelha): MEN, MEN, 30, MEN, MEN, MIN, MEN, MEN Nunca procurado: 19, 19, A, 19, 19, *, II, • Aumentar nível de perseguição: 120, 120, 101, 120, 121, A., 120, 121 Roupas aleatórias de pedestres: EM, EM, ←, EM, EM, →, M, △ Galeria de armas 1: ↑, M, M, ↓, ←, M, M, → Galeria de armas 2: ↑, ●, ●, ↓, ←, ●, ●, → Galeria de armas 3: ↑, ×, ×, ↓, ←, ×, ×, → Carros brancos: *, *, El, O, O, El, A, A - Personagens secundários Motoristas agressivos: ■, ■, 도, *, *, ■, •, • Garotas seguem o protagonista: ↓. ↓. ↓. A. A. O. III, III Pedestres atacam seu personagem: Tanque de guerra: □, □, ←, □, □, →, △, ● Trashmaster: ▲, ●, ↓, ▲, ●, ↑, 🖽, 🖽

Veículos cromados: ▲, 區, 區, Џ, Џ, Џ, 區, 區, ▲

Carros pretos: 0, 0, EI, A, A, EII, III, III

- Veículos mutantes

Carros andam sobre a água:

●, ×, ↓, ●, ×, 个, 四, 四

Mudar o tamanho dos pneus da bike: ◎, →, ×, 个, →, ×, 四, 羅 Tração perfeita: 🖽, ↑, ←, 🖽, 🛦, •, ↓, 🛪 Mandando no tempo e clima Tempo limpo: ↑, ↓, ●, ↑, ↓, ■, □, □
Tempo nublado: ↑, ↓, △, ↑, ↓, ★, □, □
Tempo chuvoso: ↑, ↓, ■, ↑, ↓, ●, □, □ Jogo lento: 13, ▲, *, 13, 18, ●, ←, → Tempo ensolarado: [1], [1], O, [2], [3], [4], 👗, 💥 Céu cinza: ↑, ↓, ×, ↑, ↓, ▲, 🖽, 🖪 Outros truques Todos os semáforos abertos: A, A, E3, III, III, III, X, X

Destruir todos os carros: ■, ■, ←, □, □, →, ×, ■ Mostrar os créditos do game: **四**, **日**, **日**, **日**, **1**, **1**, **1** 250 mil em dinheiro: (19, 12), 🛦, 19, 19, 19, 19, 12

MARIO KART DS

- Truques do Miyamoto Modo 150cc Mirror (pistas invertidas): consiga o troféu de ouro em todas as corridas do Retro Class na 150cc. Terceiro kart para todos os personagens: vença todas as corridas do Nitro Grand Prix na 100cc.

Sete karts para cada um dos pilotos: consiga o troféu dourado em todas as provas do Nitro Grand Prix na 150cc.

Escolha qualquer kart para qualquer personagem: vença todas as corridas do Nitro Grand Prix no modo 150cc Mirror. Mission 7 do modo Mission: consiga uma estrela no rank do Mission 1 ao 6.

Tela principal diferente e encerramento especial: detone todos os tomeios (inclusive o modo Mirror).

- Novos pilotos

Daisy: consiga ouro em todas as corridas do Retro Grand Prix na 50cc.

Dry Bones:

vença todas as corridas do Nitro Grand Prix na 50cc. Waluigi: finalize em primeiro lugar em todas as provas do Retro Grand Prix na 100cc.

R.O.B.: vença os torneios do modo 150cc Mirror Retro Class.



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





- Torneios extras

Leaf Cup: vença os Shell Cup e Banana Cup Lightning Cup: vença o Leaf Cup Special Cup: vença o Star Cup

Star Cup: venca os Mushroom Cup e Flower Cup

- Fantasmas nerds no Nitro Grand Prix

Se você curte extras bizarros dos games, vai adorar esta dica. Tratam-se dos fantasmas dos programadores de Mario Kart DS, que são liberados sempre que você bate um recorde específico de determinados circuitos do jogo. Confira na lista a seguir quais as pistas que contêm fantasmas e quais os recordes que você deve bater para liberá-los:



Fantas ma 01: Airship Fortress, 2:07:748

Fantas ma 02: Bowser Castle, 2:19:661

Fantas ma 03: Cheep Cheep Beach, 1:43:654

Fantas ma 04: Delfino Plaza, 1:54:601

Fantas ma 05: Desert Hills, 1:31:262

Fantas ma 06: DK Pass, 2:14:607

Fantas ma 07: Figure-8 Circuit, 1:36:481

Fantas ma 08: Luigi's Mansion, 1:59:357

Fantas ma 09: Mario Circuit, 1:56:533

Fantas ma 10: Peach Gardens, 1:52:989

Fantas ma 11: Rainbow Road, 2:16:246

Fantas ma 12: Shroom Ridge, 2:05:123

Fantasma 13: Tick-Tock Clock, 1:54:903

Fantasma 14: Walugi Pinabll, 2:23:288 Fantasma 15: Wario Stadium, 2:14:868 Fantasma 16: Yoshi Falls, 0:57:677

- Fantasmas nerds no Retro Grand Prix

Há mais fantasmas dos programadores escondidos no Time Trial, mas desta vez no Retro Grand Prix. Veja quais

recordes você deve bater em cada pista para liberá-los: Fantasma 01: Baby Park, 0:50:920

Fantasma 02: Banshee Boardwalk, 2:14:403

Fantasma 03: Bowser Castle 2, 1:52:258

Fantasma 04: Choco Island 2, 1:01:620

Fantasma 05: Choco Mountain, 2:15:571

Fantasma 06: Donut Plains 1, 1:08:027

Fantasma 07: Frappe Snowland, 2:08:781

Fantasma 08: Koopa Beach 2, 0:54:847

Fantasma 09: Luigi Circuit, 1:29:759

Fantasma 10: Luigi Circuit, 1:46:581

Fantasma 11: Mario Circuit 1, 0:50:688

Fantasma 12: Moo Moo Farm, 1:17:751

Fantasma 13: Mushroom Bridge, 1:30:600

Fantasma 14: Peach Circuit, 1:12:011

Fantasma 15: Sky Garden, 1:44:400

Fantasma 16: Yoshi Circuit, 1:48:793



MARIO PARTY 6

- Só pagando...

Saiba o preço de cada um dos itens vendidos no Star Bank:

Clockwork Castle: 100 estrelas Block Star-2 player: 50 estrelas

Boo Taunt: 10 estrelas

Brutal Computer Rating: 30 estrelas

Mudar o Minigame Bus Design: 30 Estrelas

Teste de som: 30 estrelas

Clockwork Castle Board: 100 estrelas

Credit Roll: 100 estrelas Daisy Taunt: 10 estrelas

Endurance Alley: 50 estrelas

Harder Computer Rating: 30 estrelas

Koopa Kid Taunt: 10 estrelas

Mario Kart DS

Luigi Taunt: 10 estrelas

Magma Flow: 50 estrelas Mario Taunt: 10 estrelas

Mic Secret 1-7: 10 estrelas

Mini Game Mode Sound Test: W30 estrelas

Mini Game Secrets: 20 estrelas Miracle Book: 10 estrelas

Miracle Book Secret: 10 estrelas

Miracle book-page 12-16: 30 estrelas (para cada desafio)

Miracle Book-pages 17-20: 40

estrelas (para cada desafio)

Miracle Book-pages 2-6: 10 estrelas (para cada desafio)

Miracle Book-pages 7-11: 20

estrelas (para cada desafio)

Party Mode Sound Test:

30 estrelas

Peach Taunt: 10 estrelas Seer Tower: 50 estrelas

Solo Mode Sound Test:

30 estrelas

Toad Taunt: 10 estrelas

Toadette: 30 estrelas

Variety Sound Test: 30 estrelas Waluigi Taunt: 10 estrelas

Wario Taunt: 10 estrelas

Yoshi Taunt: 10 estrelas

- Comandos curiosos de voz Na tela de seleção de modos (Mode

Selection), use o microfone e fale as

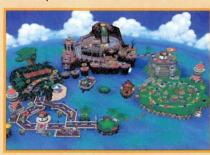
palavras corretas para encontrar comandos extras:

Onda Brighton: brighton

Fly Guys: flyguy / Ovelhas: cheep cheep

Goombas corredores: goomba

Goombas apavorados: boo / Onda Twila: twila



- Comandos de voz

No minigame Verbal Assault, use o microfone, diga as

palavras mágicas e ganhe itens secretos:

Arma secreta 1: goomba

Arma secreta 2: bullet bills



MEDAL OF HONOR FRONTLINE

Invencível: pause e aperte X, LS, B, LS, ←, Y, X

TRUQUES DA SEGUNDA GUERRA

Na tela de Password, digite as palavras abaixo para acionar

cada uma das trapaças durante o game:

- Códigos gerais

Modo Achilles: TODADOME

Colete: NOHITSFORU

Menu extra completo: ENCHILADA

Medalha de ouro na fase anterior: SALMON

Inimigos invisíveis: GHOSTSHOTS

Torpedo M.O.H.ton: TONSOFUN

Homens com chapéus: MERCER

Modo Perfeito: ONEPMPCHMP

Balas de borracha: ELASTIC

Modo Bala de Prata: KILLERSHOT

Sniper: LONGVIEW

- Vídeos extras

"A Good Day to Dye": COTOBREATH.

"From the Animator's Desk": FLIPBOOK.

Making of da missão 1: XTRASCENEO.

Making of da missão 2: XTRASCENET.

Making of da missão 3: XTRASCENER.

Making of da missão 4: XTRASCENEF.

Making of da missão 5: XTRASCENEI.

Making of da missão 6: XTRASCENES



- Liberando fases

Missão 2 (level 1): BASS

Fase Needle in a Haystack: STURGEON

Missão Rolling Thunder: TROUT

Several Bridges too Far: PIKE Missão The Horten's Nest: CATFISH

R



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR

- Truques destruidores



Segure ← e aperte rapidamente os botões a seguir: Invencibilidade: A, X, Y, B. Todas as armas e munições: A, B, Y, X.

6



SAINT SEIYA: CHAPTER SANCTUARY

Marine Cloth Ushio: consiga dez vitórias consecutivas no modo Versus.



- Personagens secretos

Lutadores extras no Story:

Aquarius Camus: detone Camus

no templo Aquarius.

Aries Mu: complete o Tutorial no templo Aries.

Cancer Deathmask: detone Deathmask no

templo Cancer.

Capricorn Shura: detone Shura no templo Capricorn.

Eagle Marin: detone Deathmask usando o personagem Mu

no templo Aries (história alternativa).

Gemini Saga: detone Saga no palácio do Pope.

Land Cloth Daichi: vença o Genrou Maouken.

Leo Aioria: detone Aioria no templo Leo.

Libra Dohko: detone Dohko no templo Libra na segunda vez que você encarar o modo Story (depois de encarar Shaka na história alternativa).

Lizard Misty: detone Ikki usando o personagem Seiya no templo Leo (história alternativa).

Orphicus Shaina: detone Aioria na segunda vez que você encarar o Story.

Pisces Aphrodite: detone Aphrodite no templo Pisces. Sagittarius Seiya: detone DarkSeiya no templo Sagittarius (depois que você encarar Milo na história alternativa).

Scorpion Milo: detone Milo no templo Scorpion. Sky Cloth Sho: termine o Story e consiga o

ranking Silver Saint.

Taurus Aldebaran: detone Aldebaran no templo Taurus. Virgo Shaka: detone Shaka no templo Virgo.

SONIC RUSH

Modos Time Attack / Sound Mode: acabe o game.

Personagem Blaze: detone o primeiro chefão.

П



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

Soldado invencível: durante o jogo pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A. Este dica não funciona no modo online.

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

- Trapaças violentas

Segure os gatilhos ou 🖪 na tela do CompStat/Map e pressione uma das següências abaixo sem soltá-los:

Todas as músicas: B, X, B, X Danos dobrados: A, A, X, A, A, A Um milhão de dólares: X, X, Y, X, Y, X

Nova roupa: Y, A, B, X Superpolicial: Y, A, Y, A, Y, Y

Dificuldade Ultra Easy: B, X, A, A, Y, B Munição ilimitada: B, X, A, X, X, Y

Endurance infinito: B, X, A, X, A, B Minigame Redman Gone Wild: Y, A, A, X, A, X Bret Hart: ganhe 20 disputas individuais (Exhibition Mode) contra o computador.

Mankind: ganhe dez disputas individuais (Exhibition Mode) contra o computador.

Stone Cold Steve Austin: ganhe cinco disputas individuais (Exhibition Mode) contra o computador.

The Rock:

ganhe o show de número 20 no Story Mode.

- Arenas explosivas

Armageddon Arena: termine o Armageddon PPV. Backlash Arena: alcance o PPV para Backlash durante o story mode e a arena será desbloqueada para lutas de exibição.

Bad Blood Arena:

compre no WWE Shop por \$500. Great American Bash Arena:

compre no WWE Shop por \$500.

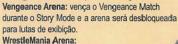
complete o WrestleMania PPV.

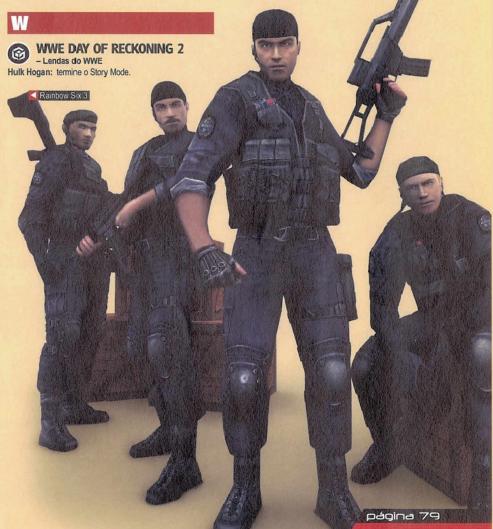
Judgement Day Arena: compre no WWE Shop for \$500.

No Mercy Arena: complete o No Mercy PPV.

No Way Out Arena: complete o No Way Out PPV Royal Rumble Arena: complete o Royal Rumble PPV. Survivor Series Arena: complete Survivor Series PPV.

Taboo Tuesday Arena: compre no WWE Shop for \$500. Unforgiven Arena: complete o Unforgiven PPV.





GAMESHOP -

Para anunciar nesta seção mande um e-mail para:

publicidade@europanet.com.br















contato@planetshopping.com.br













evolução

O melhor dos videogames através da história de seus verdadeiros protagonistas: os jogos

80X6



Atari 2600 - 1980

Parte da primeira leva de games criados pela Activision, Boxing foi um dos grandes sucessos do Atari. Com visão aérea do ringue e apenas os dois lutadores em cena, cada partida durava até dois minutos. Cada golpe no nariz do adversário valia um ponto. Cem golpes valiam vitória por nocaute, caso contrário, vencia quem tivesse mais pontos. Lutava-se com a CPU ou contra outro jogador.



Mesmo longe da excelência, o game ganhou notoriedade por estampar James "Buster" Douglas na capa e por incluir o cara como opção de escolha do jogador. O alarde tem fundamento: foi ele quem nocauteou o até então imbatível Mike Tyson, ícone do boxe no final da década de 1980. Desta vez, a câmera era fixa na lateral do ringue, e a novidade era a torcida fazendo parte do cenário.



Possivelmente, o melhor boxe já produzido. Uma pitada de realismo mesclada com generosas doses de humor. Utilizando visão em terceira pessoa, o jogo se destacava por exigir uma tática para cada oponente. O visual dos caras era fantástico, com corpos sem proporção, pernas tortas e cabelos coloridos. Até os nomes dos lutadores eram cômicos.



Não só o visual que chamou a atenção dos jogadores, mas também a maneira de controlar o boxeador Praticamente todos os movimentos ficaram a cargo do jogador. Utilizando os analógicos, a Electronic Arts criou um sistema chamado 'total punch control', para que ganchos, jabs, diretos e esquivas fossem executados da forma que o jogador quisesse. Foi um marco entre os jogos de boxe.





0:41

0 5

NES - 1987

Mike Tyson's Punch-Out

Depois do sucesso estrondoso que atingiu nos arcades, a série Punch-Out chegou ao NES trazendo ninguém menos que Mike Tyson como protagonista. Campeão-fenômeno na época, a figura do sujeito ganhou contornos caricaturados para adequar-se ao padrão do jogo, mas, de resto, o sistema de controles permaneceu inalterado, exigindo combinações diversas de golpes para cada novo adversário. Assim como na versão de arcade, o título é considerado um clássico do gênero.

PS2/XB/GC - 2002

Rocky Corpos delineados, feições realistas e até ferimentos que surger no decorrer da luta. Renascida das cinzas, a série Rocky reuniu em um só game toda a trajetória do lutador dos cinemas. interpretado por Silvester Stallone, desde o primeiro longa lançado em 1979.

inéditos na época, visão

lateral do ringue e uso

mais eficiente das cores



www.playersbrasil.com.br

Acessórios para PlayStation,Megadrive, Super Nintendo e consoles de 8 bits.



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

Atacado dos Games

Auzycle Tel:(0xx21)3970-6330 **Inicial Games**

Espírito Santo Tel:(0xx27)3391-0733

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

W.WHATISFEAR.COM







