

PROMOÇÃO Sua criatividade pode valer **2 Nintendo DS**

DICAS PARA TODOS OS CONSOLES



Ano 2 • Nº 14 • Março 2006 • Brasil R\$ 8,90 • Europa € 4,90 • www.europenet.com.br

Revista

GAMEMASTER



Jogue em HDTV

Testamos as TVs de alta definição mais cabulosas para jogar videogame

Dead or Alive 4

Analizamos o jogo mais esperado do novo X360

Japonês, né?

Conheça os jogos diferentes do DS que só a galera do Japão tem

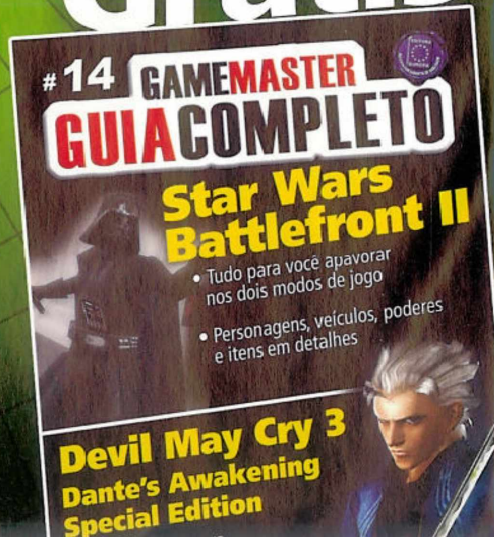
O Poderoso Chefão

Tudo sobre o jogo que revive o clássico dos cinemas

Grátis

Winning Eleven 9 Começou a febre online

Ragnarök, SOCOM, Pang... A jogatina na internet está rolando solta. Aqui, 16 páginas para você curtir essa onda no seu PS2, Xbox, PC, PSP, DS...



Devil May Cry 3
Dante's Awakening
Special Edition



Fratello Games®

SEU GAME COM TUDO!

DESDE 1995

BRINDE SURPRESA!
NINTENDO DS



LANÇAMENTO
NINTENDO DS + MARIO KART

MELHOR
PREÇO
A VISTA
CONFIRA!

BRINDE SURPRESA!



PSP

PSP + JOGO ORIGINAL

MELHOR
PREÇO
A VISTA
CONFIRA!

BRINDE SURPRESA!
PS2 SLIM ORIGINAL



COM 2 CONTROLES
ORIGINAIS
+ UMA CAMISETA

APENAS 5x*
R\$ 176,50
SEM JUROS
DESCONTO PARA
PAGAMENTO
A VISTA!

VOLANTE CHALLENGE
+
GAMEPAD SCUDERIA



APENAS
R\$ 220,00
À VISTA

CONTROLE ORIGINAL
+
MEMORY CARD 8MB



APENAS
R\$ 130,00
A VISTA

OU
COM 16MB
R\$ 135,00

OU
COM 32MB
R\$ 140,00

Os Memory Cards de
16Mb e 32Mb
só serão compatíveis com
consoles destravados com
Matrix Infinity ou
similares.

ENTREGAMOS SUA COMPRA
EM QUALQUER LUGAR DO BRASIL!

SEDEX

VOLTA ÀS AULAS!!
UM MUNDO DE PROMOÇÕES
E OS MELHORES PREÇOS,
CONFIRA!!

Faça seu cadastro por telefone e parcele
suas compras em até

12x

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

**ASSISTENCIA TECNICA
ESPECIALIZADA
A MAIS DE 10 ANOS**

Console não está incluído na promoção



apenas
R\$ 350,00
+ HD 80 Gb
+ HD Loader
+ Modem
+ Instalação

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

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01 -
Fone: (011) 3361-2783
CEP: 01207-001

VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET

WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES



* Os pagamentos de vendas a financiamento deverão serem feitos somente com cheques.
As promoções, serão válidas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação

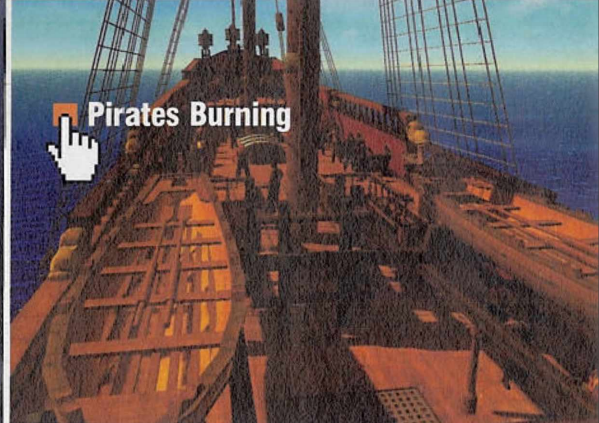
EDITORIAL

Winning Eleven

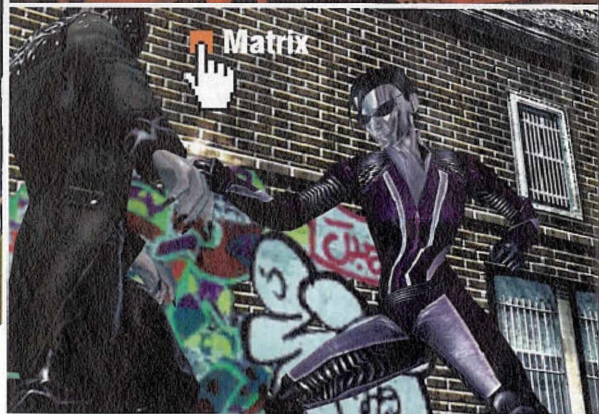
Como todos os jogos desta página, o melhor futebol dos consoles agora também pode ser disputado online



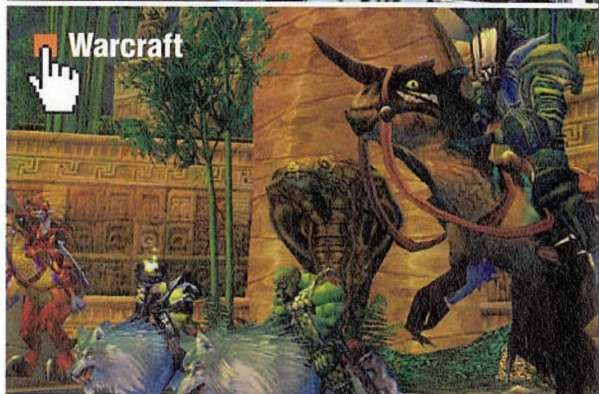
Pirates Burning



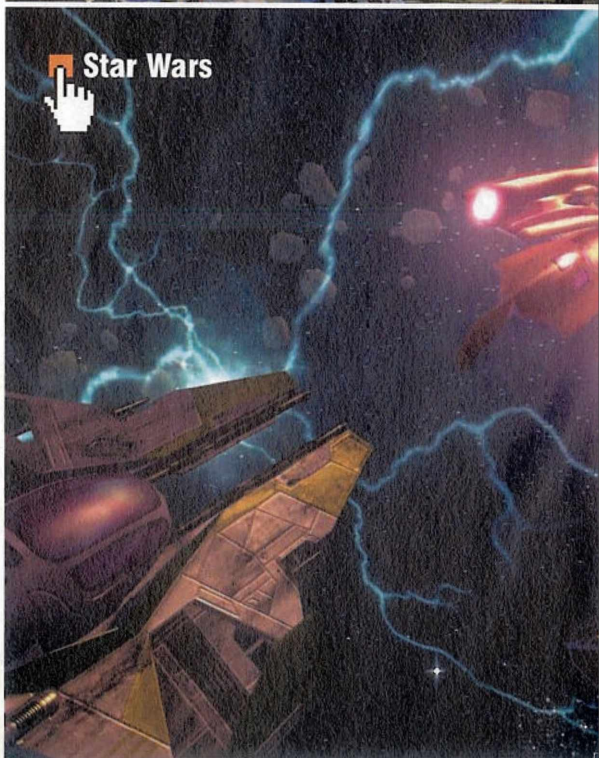
Matrix



Warcraft



Star Wars



CRIATURAS SOCIAIS

Para arriscar o óbvio, já que eu escrevo em uma revista de videogame e você a lê, acho que posso dizer com boa margem de segurança que ambos gostamos de jogar. Jogar videogame é bom, muito bom, mas melhor ainda é achar outra pessoa que também goste do assunto. Não adianta negar. Faz parte da natureza humana. Tão bom quanto fazer algo de que se gosta é poder contar o que se fez para outra pessoa que também aprecie o assunto ou, se possível, fazer junto.

Não por acaso Pong, o primeiro arcade a fazer sucesso, tinha dois controles. O Atari também. Quando o PS2 foi lançado, por outro lado, muitos condenaram o console por ele ter apenas duas entradas para controles. E a birra não foi à toa, afinal, o Dreamcast e o Nintendo64 já exibiam quatro conexões e, convenhamos, por mais que jogar *Winning Eleven* a quatro mãos seja meio confuso, a experiência é muito divertida.

Que a jogatina em grupo é divertida não há dúvida. Mesmo assim, a revolução mais importante para a integração dos jogadores demorou – e demorou muito – a chegar aos consoles. Era a internet. Não, não estou me esquecendo do modem do Famicom japonês, o primo oriental do NES. Caso você não saiba, o acessório não servia para jogos. E não, também não me esqueci do modem do Dreamcast. Este sim, era bom para jogar, mas o fato é que, por melhor que fosse, o Dreamcast não colou e o modem morreu com ele. Enquanto isso, a Nintendo seguia anunciando que games online não valiam a pena, a Sony ignorava o assunto e a Microsoft, bem, a Microsoft sequer tinha anunciado seu console.

O multiplayer online, porém, não é novidade. Quem faz parte do clube dos jogadores de PC (e eu me incluo neste grupo) já sabe faz tempo o que é jogar em grupo a distância. Fiz meu primeiro deathmatch de *Doom*, contra um único amigo, em 1996. Meu primeiro MMO, outro gênero que nasceu no PC, também joguei no mesmo ano. Tratava-se de *BRE*, uma mistura de *SimCity* com *Warcraft* que rolava apenas com telas de texto por um sistema que precedeu a internet. Depois veio a febre dos jogos de tiro: *Quake II*, *Quake III Arena*, *Counter-Strike*... tudo jogado pela internet, contra oito, dez, quinze, vinte pessoas.

Mas os dias de multiplayer online exclusivo de PCs já são parte do passado. Graças, em grande parte, à entrada da Microsoft no mercado com o Xbox, os consoles estão ganhando terreno com rapidez. A Xbox Live foi um grande empurrão e o modem do PS2, que demorou mas salu, foi outro. Os portáteis PSP e DS (sim, a Nintendo finalmente entrou na onda) também vão muito bem na internet, e se você acha que esse negócio é muito complicado, a reportagem de capa explica tudo direitinho para você se divertir na boa. Mas eu nem sei por que eu estou escrevendo sobre tudo isso. PC, PS2, Xbox, portáteis... No fundo eu sei que tudo o que você quer é saber como jogar *Winning Eleven* online. Sem problemas. O tutorial está na página 20.

Leandro Calçada

leandro.calçada@europenet.com.br

Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Editorial: Roberto Araujo - araujo@europanet.com.br

Redação
Redator-chefe: Luiz Siqueira
Editor: Leandro Calçada
Editor-executivo: Felipe Azevedo
Redatores: Danilo Porto Bastos, Eduardo Trivella,
Julio Weechi, Leandro Rodrigues e Nelson Alves Jr.
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte (Projeto Gráfico): Alexandre Dias (Nani)
Revisão de Texto: Fernanda Figueiredo e Marianna Russo
Jornalista Responsável: Roberto Araujo MTb.10.766

Diretor Operacional: Abílio P. Cunha
Propaganda: Leticia Nunes

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

Publicidade - São Paulo
Gerentes de Negócios: Maurício Dias (0xx11) 3038-5093 e
Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-50977
Executivos de Negócios: Angela Taddeo, Alessandro Donadio,
Claudia Alves, Elisângela Xavier, Flávia Pinheiro e Ana Carolina Corrêa
Coordenadora de Diretos e Classificados:
Nickolas Suzuki (0xx11) 3038-5090
Contatos: Vinícius Christe, Gianpaolo Iarussi, Raphael Gherardi e
Rodrigo Saccomani
Criação Publicitária:
Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5097 (publicidade@europanet.com.br)
Tráfego:
Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122 (marcos.roberto@europanet.com.br)

Publicidade - Outras Praças
Brasília: (0xx 61) 326-0205 - New Business
Paraná: (0xx 41) 3023-8238 - GRP Midia
Rio Grande do Sul: (0xx 51) 3232-3176 - Semente
Santa Catarina: (0xx 48) 247-7804 - Yuri Representações
Publicidade - EUA e Canadá
Fone: 00xx 1 (650) 306-0880, Fax: 00xx 1 (650) 306-0890
Circulação e Promoção: João Alexandre, Ézio S. Vicente,
Jackeline Monjarás e Marcelo Diniz
Atendimento Pessoa Jurídica:
Joelma Dantas (0xx11) 3038-5104 - joelma@europanet.com.br

Desenvolvimento de e Pessoal: Tânia Marília Ribeiro
Atendimento ao Leitor e Assinaturas
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667

Fabiana Lopes (Coordenadora), Carla Dantas, Elisângela Harumi,
Fernanda Fernandez, Julia Ianez, Juliana Ribeiro, Paula Hanne e
Tamar Biffi

Administração: Cecília Tomazelli (Gerente), João Zanata,
Luiz Eduardo Soares e Renata Kurosaki

Revista Game Master é uma publicação da Editora Europa Ltda.
(ISSN - 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo
conteúdo dos anúncios de terceiros.
Números anteriores - No seu jornalheiro ou na Editora Europa
Rua M.M.D.C. 121 - São Paulo/SP, CEP 05510-900, Fone 0800-557667,
FAX (0xx11) 3819-0538
Pela internet www.europanet.com.br E-mail
atendimento@europanet.com.br

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

ANER SOMOS FILIADOS À ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

ÍNDICE

GUIA COMPLETO (LIVRO)

Star Wars Battlefront II (PS2/XB/PC/PSP)
Devil May Cry 3: Special Edition (PS2) **68 pgs.**

GERAL

Arte nos games	42
Cartas	8
Consumo	74
Diário de Rune Midgard	17
Entrevista	10
Eu também jogo	72
Evolução	82
Instruções / Promoção	6
News	12
Passou batido	70

CAPA

Febre online

Introdução	18
Winning Eleven 9	20
Universo Paralelo	24
Portáteis na rede	30

ESPECIAIS

Bom é ser japonês	52
HDTV certa para Gamers	54

PREVIEWS

Baten Kaitos 2 (GC)	46
Godfather, The (PS2/XB/PC/X360/PSP)	34
Guilty Gear Dust Strikers (DS)	49
Juiced: Eliminator (PSP)	50
Konductra (DS)	50
OutRun 2006 (PS2/XB/PC/PSP)	47
Star Wars: Empire at War (PC)	38
Syphon Filter: Dark Mirror (PSP)	48

REVIEWS

Chibi-Robo (GC)	60
College Hoops 2K6 (PS2/XB)	65
Combat Elite: WWII Paratroopers (PS2/XB)	67
Dai Gassou! Band Brothers (DS)	69
Dead or Alive 4 (X360)	58

Drill Dozer (GBA)	68
Electroplankton (DS)	65
Lost in Blue (DS)	66
Naruto: Narutimate Hero 3 (PS2)	67
Osu! Tatakae! Ouendan! (DS)	64
PoPoLoCrois (PSP)	66
Ridge Racer 6 (X360)	62
Sega Rally 2006 (PS2)	63
Serious Sam 2 (PC)	69
The Sims 2 (PSP)	68
Tokobot (PSP)	63

DICAS

Advance Wars: Dual Striker (DS)	76
Aeon Flux (PS2)	76
Age of Empires 2 Gold (PC)	76
Animal Crossing: Wild World (DS)	76
Atlantis: The Lost Empire (GBA)	76
Battle Stations (PS1)	76
Battlefield 1942 (PC)	77
Battlefield Vietnam (PC)	77
Bionicle: Tales of the Tohunga (GBA)	77
Burnout Revenge (XB)	77
Crash Tag Team Racing (PSP)	77
Dead or Alive 4 (X360)	77
Delta Force: Black Hawk Down (PC)	77
Guitar Hero (PS2)	77
Infected (PSP)	77
MediEvil Ressurrection (PSP)	77
Metal Gear Solid 3: Subsistence (PS2)	77
Metroid Prime Pinball (DS)	77
Midnight Club 3: Dub Edition (PSP)	77
MVP Baseball 2005 (XB)	77
Naruto: Narutimate Hero 3 (PS2)	78
NBA Jam Extreme (PC)	78
Pac-Man World 3 (PS2)	78
Reboot (PS1)	78
Shadow the Hedgehog (PS2)	78
SW Rogue Squadron III: Rebel Strike (GC)	79
TimeSplitters 2 (GC)	79
Tom Clancy's Ghost Recon 2 (XB)	79
Tony Hawk's Underground (GBA)	79
Yu-Gi-Oh! Dungeon Dice Monster (GBA)	79

O Poderoso
Chefão/34

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



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



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



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



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

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

Fones: (11) 3038-5050

São Paulo - SP

ou 0800 557667

Ligação gratuita - Outras localidades.

Visite nosso site:

www.europanet.com.br

MUNDO DOS GAMES

3x sem juros
ou em até **12x**

(no cheque e no cartão
CONSULTE CONDIÇÕES)

**A maior garantia do Brasil
1 ANO!**

SEDEX PARA TODO O BRASIL

**NO MÊS DO CARNAVAL
O MUNDO DOS GAMES
CONTINUA FAZENDO A SUA FOLIA!**

PlayStation2
+ original

**Promoção
QUERO TUDO**

- 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/ video universal
- 01 suporte
- 01 caneta PS2
- 01 cd Remixes

R\$ 899,00*

Cabo Extensor
R\$29,99

Controlador PS2
R\$79,99

Cd-rom Qual É A Música
R\$89,99

Boné PS2
R\$29,99

Camiseta PS2
R\$39,99

Controlador Remoto
R\$79,99

Jogo Original
R\$79,99

Suporte PS2
R\$49,99

CD Remixes
R\$29,99

**Cabo s/ Video Universal
PS1/PS2/XBOX/64/GameCabe**
R\$69,99

Bolsa Exclusiva PS2
R\$49,99

Porta-cd PS2
R\$39,99

Promoção 1



Tudo por:
R\$ 99,99

Promoção 2



Tudo por:
R\$ 99,99

Promoção 3



Tudo por:
R\$ 99,99

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

Rua Coelho Lisboa, 334 - Shopping Silvio Romero Plaza - Loja 6 - Tatuapé - São Paulo/SP

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

Manual Game Master

Aproveite o máximo da sua Game Master com as instruções de uso desta página

Guia Completo

Numa galáxia não tão distante assim, um certo cavaleiro Jedi de nome Basda Sasao decidiu enfrentar as forças do império em *Star Wars Battlefront II*. O resultado foi um detonado pra Obi-Wan nenhum botar defeito. Durante a jornada, você, jovem Padawan, confere o caminho para vencer todos os estágios do jogo, descobre o segredo de cada veículo e nave disponíveis, vivencia batalhas épicas e fica sabendo como vencê-las. Tudo graças a Sasao que, de quebra, quase caiu nas garras do Lado Negro da força. Na verdade, a tentação durou apenas durante as 20 missões principais e as 12 secretas em que ele encarnou Virgil, o irmão boca-do-lixo de Dante, no roteiro de *Devil May Cry 3: Special Edition* que você também confere no guia.



GameBlog

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

Botões Especiais

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

- , ↑, ↓, ← – direcional digital;
- AD / AE – analógico direito / analógico esquerdo;
- , ■, ▲, ✕ – botões do PS2;
- L1, L2, R1, R2 – botões de ombro do joystick do PS2;
- LT, RT – gatilhos do Xbox, botões de ombro dos controles do GameCube, GBA e Nintendo DS;
- , ○ – botões preto e branco do Xbox.

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 que tenha chegado a hora de você trocar esse seu micrinho por um computador de verdade.



Equipe Gamemaster



Azeze Rosao

Nome terráqueo: Felipe Azevedo – Classe: soldado. Furtividade é sua arma. Faz o estilo come-quieto. Quando o inimigo cochila, ele ataca.



Siqju Jidia

Nome terráqueo: Luiz Siqueira – Classe: elite. Pai de todos os Jedis da redação, Jidia pode ser visto no www.gameblog.com.br.



Wecju Ansao

Nome terráqueo: Julio Wecchi – Classe: soldado. Costuma ajudar a tropa com dicas para chegar à vitória com pouco suor.



Calle Alsao

Nome terráqueo: Leandro Calçada – Classe: oficial. A visão ampla, apesar de torta, permite enxergar o inimigo e prever suas ações.



Rusma Fasao

Nome terráqueo: Mariana Calçada – Classe: Jedi. Quando a batalha está por findar, ela surge para evitar erros na finalização.



Diaal Machi

Nome terráqueo: Alexandre Nani – Classe: engenheiro. Domina também a engenharia reversa, o que permite surpreender os oponentes.



Alvne Alsao

Nome terráqueo: Nelson Alves Jr. – Classe: espião. Informação é a alma da guerra. Por isso, pode demorar, mas ele a encontra.



Rodle Modia

Nome terráqueo: Leandro Rodrigues. – Classe: soldado. Integra a elite, que combate sem fazer alarde, mas deixa estrago por onde passa.



Tried Chsao

Nome terráqueo: Eduardo Trivella. – Classe: piloto. O mais experiente do exército tem por hábito esclarecer as dúvidas dos Padawans.



Basda Sasao

Nome terráqueo: Danilo Bastos – Classe: dróide. Os humanos desperdiçam tempo dormindo. Já o dróide atua sem cessar, dia e noite.



PROMOÇÃO ANTERIOR

PRÓXIMA GERAÇÃO NADA, EU QUERO É UM PSP

A promoção da edição nº 12 contou com a participação de 815 leitores do País inteiro, todos em busca do seu portátil PSP. Veja quem foi o leitor mais criativo escolhido pela redação:

PERGUNTA:

POR QUE VOCÊ PREFERE UM PSP A UM XBOX 360, PS3 OU REVOLUTION?

Leitor: Paulo Giovanni Proença - Itapeva/SP

Prêmio: Um portátil PSP.

Frase vencedora:

Se eu gostasse de "tijolo" seria pedreiro e não Gamemaster.

REGULAMENTO

- 1 - Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: Promoção revista Game Master / Rua M.M.D.C., 121, Butantã - São Paulo/SP, CEP: 05510-900.
- 2 - O prazo para o envio dos cupons é dia 25 de março 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 explicando porque você é fã da Nintendo e quer ganhar um Nintendo DS ou então com um desenho em anexo mostrando a redação da revista Game Master declarando seu amor pelos videogames da Nintendo em uma situação divertida.
- 4 - Cada cupom deve conter uma frase ou um desenho. Você pode enviar vários cupons 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 e desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. Não é sorteio.
- 7 - Os vencedores autorizam desde já o uso de seu nome e imagem, bem como cedem os direitos autorais da frase à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
- 8 - Os cupons que chegarem à redação da Game Master não serão devolvidos.
- 9 - O resultado desta promoção será divulgado na revista Game Master número 16, que estará nas bancas no dia 25 de abril de 2006. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista Game Master até 30 de julho de 2006 para receber o prêmio, caso contrário, perderão o direito a ele.
- 10 - O prêmio refere-se a um videogame portátil Nintendo DS para cada uma das duas promoções. O prazo final para a entrega dos prêmios ao ganhador é 30 de outubro de 2006.
- 11 - Não é obrigatório comprar a revista Game Master para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte. Todos os dados do cupom original devem estar presentes.
- 12 - O envio do cupom à Editora Europa implica na total concordância com todos os termos deste regulamento.

Promoção

Eu sou fã da Nintendo

PROMOÇÃO 1: FRASE

Escreva no cupom uma frase criativa com até 12 palavras contando por que você é fã da Nintendo e quer ganhar um Nintendo DS.

PROMOÇÃO 2: DESENHO

Faça um desenho divertido mostrando a galera da redação (as fotos estão aí ao lado) declarando o seu amor pelos videogames da Nintendo.

PROMOÇÃO EU SOU FÃ DA NINTENDO

Marque com um X o quadro da promoção de que você irá participar

FRASE

DESENHO

Envie o cupom até 25 de março de 2006

Nome: _____ Idade: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____

CEP: _____ Fone: () _____

E-mail: _____ Jogo Preferido: _____

Por que você é fã da Nintendo e quer ganhar um Nintendo DS? (até 12 palavras)

● Ao contrário do que o nosso leitor Victor imagina, é o jogo e não o console que determina o quanto um carro amassa. Em GT4, por exemplo, nada amassa. Já em Burnout...



Desembucha!

Comente, desabafe, xingue... A gente responde

FALE COM A GAME MASTER

Mande as suas dúvidas para:
Desembucha - Revista Game Master
 Rua MMDC, 121 - Butantã, São Paulo/SP
 CEP: 05510-900
 E-mail: gamemaster@europanet.com.br
 FAX: (0xx11) 3819-0538
 Sua pergunta será respondida nesta seção.
 Visite o nosso site: www.europanet.com.br

2 A SOLUÇÃO FINAL

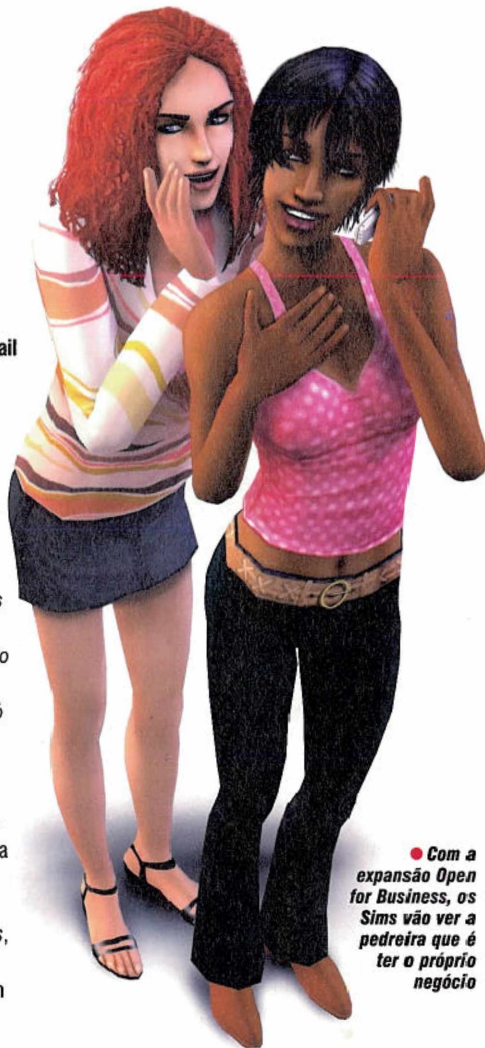
Meus caros colegas e gamemaniacos. Enquanto os impostos de importação forem altíssimos, não temos como solicitar às grandes produtoras de jogos que o Brasil entre no seleto "time de idiomas de jogos". Isso é necessário para que possamos jogar sem problemas alguns títulos em português e para que todos os consoles e acessórios sejam lançados aqui com um preço acessível. Só assim deixaremos de usar jogos "alternativos" para jogar só títulos genuínos.

Marcelo M.S. - Via e-mail

4 Será que isso aconteceria mesmo? Sendo um pouco mais pé no chão do que você, a gente acredita que a redução de impostos de importação seria sim um grande passo para que as empresas de games viessem com tudo para cá e que a tradução de jogos para português seria um passo gigantesco para que mais jogadores entrassem de cabeça na legalidade. Mas só isso não é suficiente para acabar com a pirataria. É preciso um combate intensificado e sério das autoridades e uma maior conscientização do público consumidor de games. Afinal, o mercado só cresce se a galera comprar.

2 SIM. POR QUE NÃO?

Sou um gamer fascinado pelos títulos *The Sims 2* e *Sim City*. Fiquei sabendo por uma amiga que vocês conhecem (Lorena, de Agudos) que uma futura expansão de *The Sims 2* já está no forno. Trata-se de *The Sims 2: Open for Business*, que no Brasil será "Aberto para Negócios". Gostaria que vocês publicassem uma reportagem



● Com a expansão *Open for Business*, os Sims vão ver a pedreira que é ter o próprio negócio

sobre como será a expansão. Vi num site sobre games de PC que ela terá elevador e 125 novos objetos, entre eles cadeiras de salões de beleza e uniformes para funcionários; já que o tema da expansão é abrir o próprio negócio. Além disso, preciso de ajuda, pois não sei onde baixar o *The Sims 2: Estúdio de Criação*, ou *Body Shop*.

Mercúrio Fernandes Monteiro - Botucatu/SP

4 Mais do que elevadores e itens novos, o grande barato da expansão *Open for Business* será a possibilidade de abrir e gerenciar seus próprios negócios, que vão desde restaurantes, boutiques e lojas dos mais variados tipos, até tudo aquilo que sua imaginação permitir. Você poderá colocar os Sims para cuidar dos negócios, do caixa ou então para suar a testa trabalhando na linha de produção. E se eles derem uma de vagabundos, você pode despedi-los com justa causa! Para baixar o *Body Shop*, conecte-se à internet e acesse o site www.download.com/3001-7551_4-10292066.html para pegar o programa inteiramente grátis. Ele só não é em português como você queria, mas já dá pro gasto, né? Ah, e manda um beijo pra Lorena, a leitora que mais escreve pra redação da GM!

2 PSP versus PC

Comprei um PSP modelo europeu (1004-K) durante uma viagem, mas até hoje não consegui conectá-lo ao PC utilizando o cabo USB para transferir arquivos como músicas ou vídeos. Segundo o manual, ao ligar o aparelho ao PC, deveria aparecer uma tela no desktop indicando algumas pastas, mas o PC simplesmente não identifica o hardware e o classifica como



"Unknown Device". Pensei até em comprar o Device Manager da Sony, mas o preço é meio salgado... Não tenho idéia do que fazer e estou cada vez mais arrependido com a compra do aparelho. Outra pergunta, aparelhos como o PSP que lêem UMDs têm classificação por região? Se houver, é necessário um aparelho com região compatível ou existe algum software ou update da Sony que permite a codificação da mídia?

Said Fares - Via e-mail

Não precisa se desesperar nem se arrepender de ter comprado um aparelho bom, porém complicado, como o PSP. O que deve estar acontecendo é que, provavelmente, sua versão do Windows é antiga e não funciona perfeitamente com o PSP. Você tem duas opções: descolar uma versão mais atual (Windows 2000 pra cima) ou visitar o site <http://win98.drivers.w.interia.pl/psp.html> para conseguir um driver para Windows 98, que certamente servirá para as suas necessidades. Quanto a uma possível trava de região no portátil, pode dormir tranquilo, Said: qualquer jogo ou filme em UMD produzido em qualquer canto do mundo funciona em PSPs de todas as nacionalidades. Só não dá pra fazer disputas multiplayer entre um jogo europeu e um japonês ou americano.

AMASSO

Parabéns a toda a equipe da revista **Game Master**. Atualmente, vocês são a melhor revista de videogames do mercado. Na minha opinião, a revista tem sempre muita informação, humor e fala bastante do que a gente quer saber: a nova geração de videogames. Mas tenho uma dúvida: os danos em tempo real do Xbox 360 nos carros amassam só a parte que sofreu a colisão ou afetam a lataria inteira, que nem no PlayStation 2?

Victor Hertel - Via e-mail

Não é bem assim que funciona, Victor. Os danos não são diferenciados por console, e sim por game. Por exemplo, se um jogo possui um sistema de danos que afeta o carro em determinada parte, isso será igual tanto no console A quanto no console B. Sacou? O X360 tem mais potência, logo isso permite que os produtores criem sistemas de colisão mais complexos, mas se eles quiserem fazer algo tosco não há nada que os impeça.

NÃO COLOU

A qualidade gráfica da **Game Master** é excelente! As fotos, as cores... tudo comparável com os gráficos do Xbox. É por esta qualidade que me tornei um leitor da revista. Mas como nem tudo são flores, aquele adesivo que vocês fizeram é horrível! Pelo amor de Deus... muito sem graça, morto, uma fita preta e branca horrível! E o guia, embora com capa e papel excelente, tem umas imagens que mais parecem um Atari dando "tilt" na cor. Vocês podem melhorar nestes quesitos.

Luciano Amaro - Via e-mail

Pô... será que só botafoguenses, santistas e corinthianos gostaram do nosso adesivo alvinegro? Sabemos que é complicado agradar a todas as torcidas do Brasil, por isso vamos nos esforçar mais da próxima vez, beleza? Quem sabe um adesivo verde e branco para torcedores do Goiás, Guarani, Juventude e Palmeiras... ou um rubro-negro para quem torce para Flamengo, Vitória e Atlético Paranaense... No guia, você já pode perceber melhoras desde a edição passada. O material da capa e do miolo foram trocados, o que resultou em imagens bem mais nítidas. Esperamos que tiver uma reclamação, viu? É desse jeito que as coisas melhoram mesmo.

NÃO ME ABANDONE

Acho que essa é a melhor revista que existe. Eu tenho até que brigar com todo mundo pra conseguir comprar. É meio cara, mas pelo menos vale a pena. O que eu mais quero é que vocês não deixem de fazer análises dos jogos de PlayStation 2, pois essa nova geração de consoles está chegando e eu não gostaria que deixassem o PS2 de lado.

José Ricardo Ribeiro - São José do Rio Preto/SP

Pode ficar sossegado que isso não vai acontecer tão cedo nem de uma hora pra outra. O PS3 ainda não tem data de lançamento definida, mas é provável que só chegue por volta do final deste ano. Quando isso acontecer, ainda levará um tempo para o mercado fazer a transição, os jogadores terem os aparelhos em suas casas e as revistas de games darem a atenção devida a ele. E mesmo com a chegada de um novo console, a fabricante não deixa de fazer jogos para o sistema anterior durante um bom tempo, por isso, se a própria Sony não vai abandonar seu público de repente, você acha que a **Game Master** vai dar essa mancada? Como dissemos no começo da resposta, pode ficar sossegado.

Quer participar desta novidade da seção de cartas da revista **Game Master**? Entre em www.gameblog.com.br e deixe seu recado, pergunta, crítica ou sugestão. Se der sorte, seu nome (ou nick) pode aparecer por aqui!

Luke Skywalker - 24/01/2006 22:16

Olá, galera. Parabéns pela GM nº 13, está show! Eu queria perguntar uma coisa: meu pai comprou um home theater faz um tempo. Gostaria de saber se seria bom conectar o PS2 nele e pôr um jogo como *Burnout Revenge* ou *Star Wars Battlefront II* para testar a sonzeira. Os filmes ficam espetaculares!

Logicamente, Padawan! Nem precisa perguntar uma coisa dessas, né? Não perca mais tempo e ligue o troço logo no último volume pra infernizar a vizinhança!

Anakin Skywalker - 25/01/2006 17:59

Estava jogando quando surgiu uma dúvida. É verdade que quando o PS2 esquenta ele não lê jogos e pode queimar? É que eu estava aqui e o game travou... Eu reiniciei o videogame e o jogo não pegava! Esperei um tempo e o jogo funcionou. Estranho...

Mas que honra! Logo na estréia da mini-seção **Bla Bla Blog**, já temos dois representantes de *Star Wars* trocando idéia com a gente! É o seguinte, *Darth Vader: seu PS2 não é a Estrela da Morte*, então não bombardeie o bichinho. Fique esperto quando ele ficar quente demais, pois isso pode até resultar em uma morte prematura do console. Se for o caso, coloque um ventilador ao lado para refrescar sua jogatina.

Joselito - 29/01/2006 12:22

[Meus jogos favoritos são] *Bomberman* e *GTA*. No *GTA*, gosto de atropelar pessoas de bicicleta (eu dentro de um carro e as pessoas de bicicleta)!

Ao responder a uma enquete sobre "jogos favoritos", nosso amigo Joselito mostra que não sabe brincar e que gosta mesmo é de explodir tudo e causar pânico quando está no controle de seu videogame.

THE GAMEMASTER

A seção *The Gamemaster* deste mês está diferente. Em vez dos detonadores de games e seus recordes, resolvemos divulgar o trabalho de uma leitora que faz um fanzine com seu irmão. Alessandra Santos da Silva, de 13 anos, e seu irmão Amauri, de 24 anos, produzem um jornalzinho quinzenal que leva o nome de *Game Fama* e é centrado em "curiosidades" dos games, que são redigidas (ou inventadas) por eles mesmos. Mas o GF, segundo Alessandra, não trata só de "fofocas". Há nas palavras dela, "detonados, dicas, reportagens especiais, personagem do mês, as últimas notícias, etc." Para receber o *Game Fama*, fale com os autores do fanzine pelo e-mail sh_alessa@hotmail.com ou visite a comunidade do *Game Fama* no Orkut. Sucesso para vocês, Alessandra e Amauri (mas não muito, senão vocês roubam nossos leitores).



Para comemorar seus dez anos, personagem de cartum Roko-Loko ganha jogo de PC no melhor estilo roqueiro

É do Carnaval

Para um cartunista, o ápice da carreira profissional é receber um prêmio Angelo Agostini, o Oscar da categoria. Criado há 20 anos pela Associação dos Quadrinhistas e Cartunistas, o prêmio, para você ter uma idéia, já foi entregue a pesos-pesados como Maurício de Souza, Ziraldo, Laerte e Henfil. Pois bem: Marcio Baraldi, o criador do personagem Roko-Loko, já tem três dessas premiações.

O desenhista, doente por heavy metal, rabisca o papel desde os 16 anos. Hoje, com 39, está entre os mais reconhecidos do País. Seu personagem-mor, Roko-Loko, nasceu há dez anos meio sem querer. "Eu precisava de grana e ofereci o quadrinho para a revista *Rock Brigade*", conta Baraldi. O forte da história são as sátiras. Tanto que o inimigo chama-se Ratozinger, uma referência escancarada ao papa Ratzinger, um ultraconservador que abomina o sexo e o rock. A idéia deu tão certo que, após uma década e com dois livros publicados, o universo criado por Baraldi chega aos games. Com a chegada de *Roko-Loko no Castelo de Ratozinger*, o personagem estréia no PC num jogo de plataforma 2D. Do estúdio de Sidney Guerra, designer do produto, Marcio Baraldi conversou com a redação.

GameMaster – Como surgiu a idéia de lançar um jogo do Roko-Loko?

Marcio Baraldi – Na verdade, a idéia não foi minha. Quem sugeriu foi o Sidney Guerra. Sou amigo dele de longa data. Ele lê as tiras do Roko desde os primórdios, quando ainda era moleque, e é um viciado em videogame. Numa conversa, ele me perguntou se não seria legal criarmos um jogo estrelado pelo Roko. Topei na hora.

GM – A decisão de desenvolver o jogo em 2D foi financeira?

Baraldi – Também. Fazer um lance em 3D, além de caro, ia contra o padrão do meu desenho. O Roko é 2D e era assim que o game deveria ser. A intenção era que o jogador interagisse com o cartum, por isso a idéia foi manter o mesmo visual das tiras.

Sidney Guerra – Tanto o Baraldi quanto o Richard Aguiar (programador) e eu somos apaixonados pelos anos 80. Além do visual das tiras, nós quisemos desde o início manter o clima da época. Um lance meio Pitfall e Mario, entende?

GM – E deu certo?

Baraldi – Pô, se deu. A galera tá curtindo demais. Nossa intenção não é ganhar dinheiro com isso.

Tem um cara do Japão que virou fã e ensina outras pessoas a jogar.

Tanto que o jogo pode ser baixado de graça no meu site (www.marciobaraldi.com.br). Tô tendo um retorno fantástico. Tem um cara do Japão que virou fã e passou a ensinar outras pessoas a jogar pela internet. Tem um outro que criou uma comunidade no Orkut. Tenho recebido montes de e-mails de uma galera elogiando. Aliás, fiquei até surpreso. Eu mandei pensar só mil CDs pro lançamento, achando que fosse muito. O estoque durou um mês.

GM – Como foi criar algo tão diferente do que você está acostumado?

Baraldi – Cara, pra mim o game é só uma mídia diferente em que o Roko aparece. Eu adorei participar do processo de criação. O roteiro nasceu

baseado numa das primeiras aparições do personagem, há quase dez anos. Daí eu fiz uns rascunhos dos cenários e objetos que poderiam ser usados e coloquei em discussão com o pessoal da criação. Feito isso, novas idéias foram surgindo.

Guerra – Pra você entender, na primeira vez que falamos do projeto, nós pensamos em desenvolver apenas uma fase. Era coisa simples pra usar de brincadeira no site. Acontece que todo mundo acabou curtindo tanto que o projeto se estendeu. Enquanto o Baraldi desenhava, o pessoal já cuidava da animação e uma turma de seis caras testava para descobrir os erros.

GM – Baraldi, além dos desenhos, de que outra forma você participou da criação do jogo?

Baraldi – Eu palpitei em tudo. Teve uma fase, por exemplo, que os caras queriam que o Roko saltasse de um ponto a outro usando uma cama elástica. Eu cheguei a desenhá-la, mas depois fiquei pensando: 'cama elástica num castelo medieval? Que toco'. Criei um sofá da época da vovó para ser usado de trampolim. Muito melhor (rindo).

GM – Quanto tempo levou tudo isso?

Baraldi – Da idéia à versão final foram cinco meses.

GM – De quem é a trilha sonora?

Baraldi – Da banda Exxótica. Desde o início eu queria material 100% brasileiro. O personagem, as piadas, o ambiente das tiras, tudo é nacional. Não tinha motivo para usar música gringa. Sou amigo do pessoal do Exxótica. O engraçado é que eu escolhi justamente a faixa do CD que eles menos gostam.

GM – Algum outro jogo em mente?

Baraldi – Com certeza! Adorei esse treco. Já tô bolando um com o personagem Tãto-zinho, que faço para uma revista especializada em tatuagem.

• Nem a galera da redação escapou de ser zoada pelo cartunista Marcio Baraldi

O!



“ O personagem, as piadas, o ambiente das tiras, tudo é nacional. Não tinha motivo para usar música gringa ”

GM – Agora que ganharam experiência, quais as mudanças para o segundo projeto?

Baraldi – O esquema de distribuir de graça pela internet será mantido. Eu quero que o maior número possível de pessoas se divirta com meus personagens. No entanto, estamos pensando em um brinde para quem comprar o CD. Provavelmente colocaremos entrevistas e making-of do jogo.

GM – Você falou que não joga, mas pelo menos o Roko-Loko você terminou?

Baraldi – Terminei nada. Sou prego demais (gargalhando).



• Se não bastasse custar apenas R\$ 10, o desenhista ainda fez questão de que o jogo ficasse no site www.marcioaraldi.com.br para ser pego de graça pela galera. E mesmo assim, o CD vende bem.





Silent Hill



Metal Gear



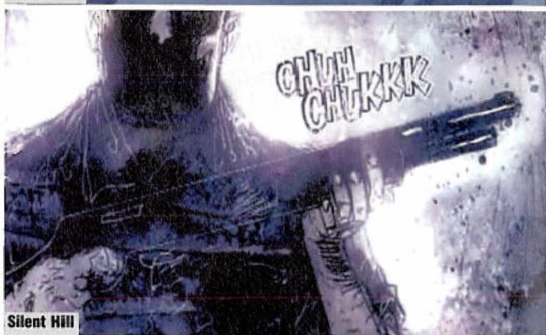
Silent Hill



Metal Gear



• Tanto a versão em quadrinhos de *Silent Hill* quanto a de *Metal Gear* mesclam imagens estáticas com animações



Silent Hill

quadrinhos no portátil

Metal Gear

Silent Hill e Metal Gear viram quadrinho 3D

Konami faz história no portátil da Sony e anuncia que lançará suas duas maiores franquias não como jogos de PSP, mas como séries de quadrinhos animados

Com tantas funções multimídia presentes no PSP, era uma surpresa o fato de até agora não ter aparecido nada de realmente criativo no portátil. Tudo bem, há os filmes em UMD, e bem ou mal eles representam metade dos discos vendidos para o aparelhinho. Só que usar esse recurso isoladamente é uma forma muito pobre e limitada de explorar o PSP. Se depender da Konami, os dias de subaproveitamento do portátil da Sony estão contados.

O primeiro anúncio da empresa diz respeito a uma produção dedicada à série *Silent Hill*, chamada provisoriamente de *Experience*. Trata-se de um apanhado de tudo o que já rolou em relação ao jogo.

O disco trará os vídeos de abertura dos quatro episódios, o trailer do longa-metragem e entrevistas com o diretor do filme, Christophe Gans. Haverá ainda uma seleção com 20 músicas tiradas da trilha sonora da série e uma entrevista com o compositor Akira Yamaoka, sem contar uma série de imagens e bônus que ainda não foram divulgados.

Tudo isso, porém, faz parte dos brindes. O filme mesmo são os quadrinhos animados e criados tendo o PSP em mente. São seis histórias de 15 minutos cada. O projeto é de autoria de Scott Ciencin, autor especializado na criação de roteiros para séries de TV, filmes e, claro, jogos. Além disso, a série de HQ *Dying Inside*, baseada em *Silent Hill*, também foi

refeita para seguir o visual em 3D que "Experience" terá e será incluída no disco como bônus.

■ Snake está nessa também

No final de 2005, em uma entrevista instigante à revista japonesa Famitsu, o designer Hideo Kojima afirmou que parte de sua equipe estava envolvida num projeto, mas que não se tratava de um jogo. O suspense durou até agora, quando finalmente a Konami revelou que *Metal Gear Solid*, tal qual *Silent Hill*, chegará ao PSP em formato de HQ.

Chamada *MGS Digital Comic*, a obra trará o quadrinho mesclando arte 2D e movimentações 3D. Os tradicionais balões de diálogo serão mantidos, mas virão acompanhados das respectivas vozes usadas no jogo. O analógico, segundo informa a produtora, servirá para navegar pela cena. Trilha sonora e onomatopéias também acompanham o desenrolar da história. Infelizmente a empresa não disse quando *MGS* ou *Experience* chegam às lojas.

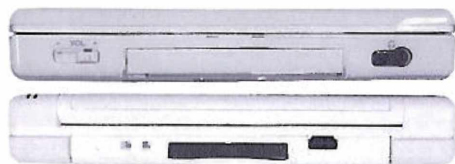
hardware

DS diminui de tamanho

● A Nintendo resolveu dar fim aos boatos e anunciou uma nova versão do Nintendo DS. Chamado "Lite" e com lançamento previsto para março, no Japão, o aparelho trará maior luminosidade nas telas – cerca de 20% – e dois terços do tamanho do portátil original. O peso, segundo a empresa, também diminuiu: são 218 g na versão nova, contra 275 g da versão anterior. Apesar de menor, o portátil continua compatível com jogos de GBA.



● Além do tamanho reduzido, o novo DS teve botões e LEDs reposicionados e ganhou o direcional do GB Micro



jogo/filme

Siren no cinema

● O game de horror da Sony, exclusivo do PS2, vai virar filme. A responsável pelo projeto é a produtora Ghost House Pictures, que adquiriu os direitos de filmagem da franquia. Só lembrando: é dela a versão norte-americana de *O Grito (The Grudge)*, lançado originalmente no Japão com o nome *Ju-On*.

A lista de envolvidos traz gente graúda, encabeçada pelo diretor Sam Raimi (responsável por *Homem-Aranha*), que atuará como produtor do longa-metragem. O roteiro ficará a cargo de Michael Gordon, enquanto Keiichi Toyama, diretor do jogo, atuará como consultor para manter fidelidade na reprodução.

regime de gringo

DDR na escola

● O estado norte-americano da Virgínia adotou um sistema interessante para estimular a ginástica entre os alunos: instalar o jogo *Dance Dance Revolution* em todas as 765 escolas da rede pública estadual. Cada unidade recebeu uma televisão, um console Xbox e um controle-tapete exclusivo do game. O jogo faz parte da grade curricular das aulas de educação física. Além disso, os interessados em praticar fora do horário de estudo também têm oportunidade. Os gastos com o projeto, que ultrapassaram meio milhão de dólares, foram justificados como forma de combate à obesidade infantil.

boataria

Xbox portátil

● A revista norte-americana *Business Week* trouxe um artigo instigante em uma de suas edições de fevereiro. Segundo a publicação, a Microsoft estaria pensando em criar um portátil para brigar com o iPod, da Apple. O aparelho rodaria músicas, filmes digitais e, óbvio, games. O artigo conclui dizendo que o maior empecilho estaria em determinar o mercado do portátil. Se aliado à família Xbox, o aparelho poderia ser visto como um concorrente do PSP, por isso, a idéia mais viável seria lançá-lo como um player de MP3, o que o tornaria mais atraente. Tudo isso, no entanto, ainda não passa de especulação.

futuro

Nissan cria carro-videogame

● Uma iniciativa no mínimo estranha rolou entre a Microsoft e a montadora de carros Nissan. As

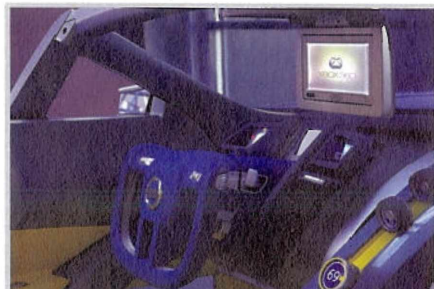


● O volante parece de videogame... E é mesmo. Parado, ele funciona como controle para jogar PGR3

duas empresas juntaram forças para criar o primeiro carro-videogame de que se tem notícia.

Apresentado no Salão de Detroit, uma das mais tradicionais feiras de automóveis do mundo, o modelo Urge traz um X360 como item de série. E o mais interessante: uma vez parado, o motorista pode usar a direção e os pedais do bólido como controle do jogo *Project Gotham Racing 3*. Isso mesmo: o próprio carro vira a sua poltrona de jogatina. Em frente ao volante, há uma tela reversível de sete polegadas. Inspirado no visual de uma motocicleta,

o Urge traz carroceria de alumínio colorido, rodas de alumínio escovado e câmbio de seis marchas. O CEO da Nissan, Carlos Ghosn, declarou que a montadora acredita que haverá demanda para carros deste tipo em menos de uma década.



● Isso sim é carro de gamer. O Xbox 360 e a tela reversível de sete polegadas são parte do projeto



● Como todo bom carro-conceito, o visual externo do modelo Urge é feito para chamar a atenção

novidade

Revolução dos fãs

● Se há algo que se vê aos montes na internet é boato. Principalmente os criados por fãs. Atualmente, o alvo é Nintendo e o seu Revolution. Sem nenhuma imagem de jogo ou do sistema do aparelho oficialmente anunciada pela empresa, os fanáticos trataram de inundar a rede com produções próprias. As telas a seguir, por exemplo, são parte da mais recente especulação da galera sobre como vão ser as telas de configuração do console. Confira:



● Só para variar, a Nintendo não confirma nem desmente a validade destas telas. Será verdade?

mais boataria

Rumores do X360

● Que fique claro: essa notícia não passa de um rumor. Daqueles bem grandes, sem nenhuma confirmação. Logo, leia com os dois pés atrás. Vamos lá. Segundo boatos, a Microsoft prepara uma surpresa e tanto. Cerca de 50 jogos do Dreamcast estariam sendo portados para a Live Arcade, ainda em 2006, para serem vendidos a US\$ 10 cada. O segundo boato diz respeito a um acordo entre a Microsoft e a Blizzard para levar *World of Warcraft* para o X360. Especula-se que a notícia saia durante a feira E3, em maio.

Trailer do mês

Jogo: Super Princess Peach

Produtora: Nintendo **Lançamento:** fev/2006

Plataforma: DS **Duração:** 50s

Inversão de papéis: Mario é raptado e a princesa Peach deve resgatá-lo. O trailer faz demonstração dos poderes que a garota usa na aventura. Cada golpe é baseado numa emoção. Chorando, ela rega plantas que viram plataformas. Cantando, a Princesa fica leve e consegue planar. A arma principal é o guarda-chuva que vive a tiracolo com ela.

boas idéias

Projeto visa a melhorar o planeta

● "Imagine um mundo onde a tecnologia nos permita viver vidas mais saudáveis". Este é o tema do Imagine Cup 2006, um projeto com intuito de melhorar a qualidade de vida no planeta. Trata-se de uma competição entre estudantes de tecnologia dos quatro cantos do mundo.

Há seis categorias, entre elas uma focada em jogos eletrônicos chamada "Projeto Hoshimi". Aqui os competidores precisam salvar o dia fazendo o que sabem: programar. As missões têm como objetivo testar os participantes para ver quem cria o software mais eficaz no menor tempo possível.

As equipes são formadas por até dois membros. A primeira fase, ainda em andamento, vai até o dia 15 de março de 2006. Os classificados avançam para a segunda fase, que vai de 5 a 8 de maio. No dia 22 de maio serão

anunciados os 12 finalistas mundiais, que farão a disputa pelo título em Nova Delhi, na Índia. O campeão leva US\$ 8 mil, o segundo, US\$ 4 mil e o terceiro colocado, US\$ 3 mil. Os interessados ainda têm até o dia 15 de março para se inscrever pelo site www.imaginecup.com.br.



Acts of Gord - Crônicas de uma locadora de videogames

Livro do Aborrecimento - Capítulo 20

A caixa que transforma jogos toscos em ouro

Houve um dia em que Gord teve uma inspiração súbita e decidiu liquidar todos os seus jogos toscos de PlayStation que não foram vendidos nos últimos meses. Era um pacote de pérolas da tosquice, que ninguém em sã consciência compraria, por isso, Gord optou por colocar todos em um grande caixote na frente da loja, afinal, caixotes são legais.

Mas um mero caixote não era o bastante para as intenções de Gord, ainda mais considerando a qualidade ridícula das tosqueiras. Por isso, Gord foi além e criou uma Caixa Mágica cheia de jogos de C\$ 10. Na prática, era a mesma coisa que um caixote comum, só que mágico. Afinal, custando apenas C\$ 10, aquele monte de bagaceiras iria desaparecer na frente dos olhos de todos! Mas é claro que teve de aparecer alguém para estragar a idéia. Eis que chega um cliente, vê a Caixa Mágica e dá uma boa fuçada nos jogos que estão lá dentro. Logo em seguida, o cara vai direto para a seção de usados. Sorrateiramente, o cliente esperto pega uma cópia de *Xenogears* (cujo preço era C\$ 50), volta até a Caixa Mágica, fuça mais um pouco e depois vem para o caixa.

- Gostaria de levar este jogo.
- Muito bem. São C\$ 57 com os impostos.

– Mas os jogos que estão no caixote não custam C\$ 10? Eu peguei este aqui dentro do caixote, logo, pela promoção, ele tem de custar C\$ 10.

– A promoção não vale quando é você quem coloca o jogo no caixote.

– Eu não coloquei...

– Colocou sim. Eu vi.

– Eu nunca faria...

– Você acabou de fazer.

– Não, eu não fiz.

– Então me explique devagar, por favor, para que eu possa entender, por que afinal eu colocaria um dos meus jogos mais raros – e caros – em um caixote cheio dos jogos mais toscos do PlayStation 1 que, não por acaso, estão sendo vendidos por C\$ 10.

– Veja bem...

– Essa é a sua melhor resposta? Você acredita mesmo que eu sou esse tipo de retardado? Sinto muito, mas acho que um de nós vai ter de sair da loja. Se importa de adivinhar quem?

* C\$ - Dólares canadenses

Gord é o dono de uma loja e locadora de games no Canadá e esta é uma de suas histórias reais. Para ler outras de suas inúmeras crônicas, em inglês, visite o site de Gord. O endereço é www.actsofgord.com

● Nos cinemas, o personagem Sora será dublado por Haley Joel Osment, o mesmo de O Sexto Sentido. Só falta ele começar a ver gente morta...



jogo/filme 2

Atores em KH2

● Saiu a lista dos atores que dublarão o jogo Kingdom Hearts 2, de PS2. O protagonista Sora será interpretado por Haley Joel Osment, o garoto atormentado que via os mortos no filme O Sexto Sentido. As vozes dos personagens da Disney ficarão a cargo dos mesmos atores que fizeram as animações no cinema: Zach Braff (O Galinho Little Chicken), Ming Na (Mulan) e James Woods (Hades, de Hércules).

ditado

E3 proíbe modelos

● É isso mesmo. Em 2006, a maior feira de jogos do mundo terá apenas... jogos. O artifício de colocar modelos em trajes sumários está proibido pela organização do evento. Segundo comunicado oficial distribuído em janeiro, "materiais de divulgação, modelos com condutas que remetam à sexualidade ou sejam sexualmente provocativas, incluindo e não limitado a nudez, nudez parcial ou roupas de banho, estão proibidas no evento, nas áreas comuns ou qualquer local de acesso à feira". Resumindo: a mulherada, pelo menos este ano, perdeu espaço. As empresas que desrespeitarem a regra receberão uma advertência verbal e uma multa de US\$ 5 mi.

por João Luiz Bernardes Jr. Pesquisador do INTERLAB-USP - Laboratório de Tecnologias Interativas

Objetos reais e virtuais

A Game Master tem mostrado que achar novas formas de jogar é uma preocupação da indústria. A EyeToy, o controle do Revolution e o Nintendo DS com microfone e tela com toque são exemplos. Esses controles, indo além do joystick, mouse e teclado, permitem criar jogos diferentes da mesmice atual e podem fazer tarefas chatas ficarem muito mais divertidas.

Uma dessas tarefas é manipular (pegar, girar, usar...) objetos dentro do jogo. Nos PCs, isso já é complicado, com objetos e ambientes 3D sendo manipulados em 2D pelo mouse. Usando controles de consoles, a situação piora.

Para resolver esse problema, o ideal seria usar a própria mão do usuário para fazer essa manipulação, como no mundo real. Para pegar uma caneta, não se mexe num mouse ou nas alavancas de um controlador, simplesmente se estende a mão e pega. Para vê-la de vários ângulos, a mão vira a caneta em frente aos olhos e assim por diante.

Uma maneira de fazer isso é usar uma câmera, como a EyeToy ou uma webcam, para detectar algum padrão predeterminado (como uma figura ou cor) em um objeto real e associar esse padrão a um objeto do jogo. Assim, ao mover o objeto real, o

jogador estaria movendo também o objeto dentro do jogo, pois a câmera pode detectar a posição e orientação do tal padrão.

Além de ser uma maneira fácil de manipulação, o método tem outra vantagem: o jogador sente um objeto em sua mão, em vez de simplesmente vê-lo na tela. Por isso, esse tipo de interação é conhecido como interface tangível. Na internet, pode-se achar ferramentas, como o ARToolKit, que permitem aplicar essa técnica em jogos e outras aplicações. Para dar outro exemplo, em 2005, a Sony mostrou demos do uso da EyeToy com pedaços de espuma colorida como uma interface tangível para jogos.

Outra possibilidade é a interface não-tangível. Detectando a posição da mão do jogador, por exemplo, pode-se criar algo muito parecido, sem a necessidade de um objeto real. Num exemplo dessas interfaces, os movimentos da mão real são feitos também por uma "mão virtual", que manipula os objetos no jogo. A principal vantagem destes sistemas é o fato de que o jogador não precisa se concentrar em como jogar, e sim na diversão propriamente dita. Por isso, não estranhe se, em breve, cada vez mais jogadores abandonarem o joystick e se dedicarem a gesticular em frente à TV.

charge



virtual

Velhos jogos de tabuleiros renascem digitalmente



● *War e Imagem & Ação. As duas velharias mais populares da Grow ganharam versões para a internet*

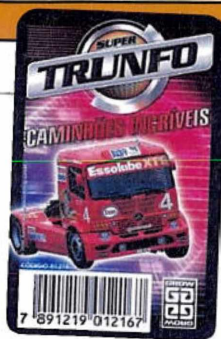
● A notícia pode significar pouco para a molecada, mas a galera na faixa dos 30 anos vai vibrar. Essa geração, arrebatada pelos jogos de tabuleiro na década de 80, tem agora a chance de reviver a brincadeira de forma digital.

No site www.gamedrive.com.br, desenvolvido pela Devworks, uma produtora nacional de games, você pode conferir versões online dos clássicos *War e Imagem & Ação*, além de *Super Trunfo*, uma competição de cartas que precedeu os cardgames modernos e marcou o recreio de muito marmanjo.

Todos foram recriados exatamente como as versões originais. O *Imagem & Ação*, por exemplo, permite até oito competidores simultâneos, sendo duas equipes com quatro integrantes. O esquema

de desenhar, que antes pedia papel e caneta, hoje é feito pelo mouse. A comunicação entre os participantes rola em tempo real, por uma janela de bate-papo embutido no jogo.

No total, são nove games disponíveis. Os jogos singleplayer são gratuitos, enquanto os multiplayer exigem uma mensalidade de R\$ 12,90, ou planos trimestrais (R\$ 9,90/mês) e semestrais (R\$ 7,90/mês).



● *Quem não deixou de comer merenda no recreio pra jogar uma partida de Super Trunfo?*

por Luiz Siqueira | redator-chefe das revistas de tecnologia da Editora Europa – e-mail: siqueira@europanet.com.br

Mais respeito com os games

Não há mais dúvidas de que os games se tornaram parte importante da cultura e economia mundial. Entretanto, mesmo movimentando bilhões de dólares pelo planeta, muitos ainda consideram os jogos eletrônicos mera diversão para crianças ou adultos excêntricos. É comum até certa discriminação com adultos que jogam videogames. Enquanto ler um livro ou assistir a um filme são formas de entretenimento consideradas normais para um adulto, o ato de jogar videogame não é.

Por isso, os games ainda têm muitas barreiras culturais a quebrar, e talvez a maior delas seja o preconceito de que os jogos são para crianças. A indústria do videogame cresceu muito nos últimos dez anos e agora há opção para gamers de todas as idades, assim como existem livros e filmes para crianças e adultos. O mais importante e relevante é perceber que cada vez mais os jogos deixam de ser cultura marginal e passam a estar presentes no dia-a-dia de todos nós.

Talvez você já tenha passado pela situação de alguém perguntar qual é o livro que você está lendo no momento como forma de avaliar seu grau cultural ou de interesse sobre determinado tema. Por outro lado, certamente você nunca ouviu essa pergunta para avaliar sua formação intelectual: "Qual é o jogo que não sai do seu videogame no momento?". Como os livros e filmes, no mundo dos games existem jogos que servem só para passar o tempo, a maioria sem nenhuma informação cultural, mas também há alguns que são verdadeiras enciclopédias recheadas de informações sobre diversos assuntos.

Quem jogou, por exemplo, *Gran Turismo 4*, certamente aprendeu muito sobre automóveis e mecânica automobilística. Já fãs de séries como

Medal of Honor conhecem mais de Segunda Guerra Mundial do que muito professor de história. Isso sem falar de *Civilization*, *Age of Empires*, e outros jogos "históricos" literalmente. Enfim, não faltam exemplos de games com muito fundamento cultural e que, além de divertir, informam.

“...Certamente você nunca ouviu essa pergunta para avaliar sua formação intelectual: "Qual é o jogo que não sai do seu videogame no momento?"”

Por outro lado, é verdade que a quantidade de jogos culturais ainda é pequena. Afinal, a indústria do videogame ainda explora muito a diversão casual e infantil. Faz sentido ser assim, já que a geração que cresceu com os games só agora começa a atingir a faixa de 30 a 40 anos de idade, passando a procurar formas de diversão mais sofisticadas. Enfim, os games estão crescendo, intelectualmente, junto com os jogadores.

O que torna ainda mais difícil o desafio dos games se tornarem uma expressão cultural respeitada é o fato de nossos políticos serem completamente desinformados sobre o assunto. Tem sido comum ler na imprensa mundial notícias de políticos com idéias de censurar jogos e proibir a venda de um título porque ele é muito violento para crianças. A idade de alfabetização das crianças geralmente começa entre 4 e 7 anos e termina entre 9 e 11 anos. Isso quer dizer que, com 11 anos, uma criança alfabetizada é capaz de ler qualquer coisa,

inclusive violenta. No final, quem controla o que uma criança pode ou não ler são seus pais, e o mesmo acontece com os filmes e jogos. Não adianta o governo querer proibir crianças de assistir a algum filme no cinema, por exemplo, se os pais podem depois alugar o DVD para assistir em casa.

Em resumo, os governos do Brasil e de outros países do mundo deveriam entender de uma vez por todas que os games, assim como o cinema e a indústria editorial, precisam de apoio para se desenvolver e ajudar a sociedade. Em vez de se preocuparem com a censura ou proibição de jogos, os governos deveriam criar leis para estimular a geração de jogos com fundamento cultural e histórico. Enfim, os políticos precisam entender que videogame não é só um brinquedo, e devem respeitá-lo como uma fonte válida de cultura.

● *Para que os games possam ganhar respeito, é essencial que os políticos entendam que os jogos são mais que mera diversão para crianças*



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



por Rafael de Agostini
Ferreira, redator do
site da GameTV

Qual a sua especialidade?

Hoje passei o dia na Guilda dos Cavaleiros, que fica no prédio mais a noroeste de Prontera – popularmente conhecido como "canto superior esquerdo". O conselho dos Cavaleiros me chamou para elogiar meu treinamento. Segundo eles, falta pouco para eu concluir o treinamento básico na categoria. Ficamos conversando a tarde toda, nos lembrando de velhos tempos e eu tive que reconhecer algo: demorei muito para entender a importância dos equipamentos em minha jornada.

Como todo aventureiro recém-iniciado, qualquer tipo de equipamento bonito me fascinava. Eu juntava minha economia suada, fruto do loot[1] dos monstros que eu enfrentava, e comprava coisas, que, hoje, entendo que não eram a melhor opção naquele momento. Eu encontrava cartas raras e, na tolice da inexperiência, vendia o mais rápido possível, apenas para comprar itens bonitos.

Meu único item realmente útil dessa fase consumista foram minhas Asas de Anjo. Lembro-me de ter economizado por dois meses, caçando dinheiro nas cavernas da Payon, vendendo chapéus de Munak, Bongun, Indumentárias Ninja e Sapatos. Bons tempos...

Agora compreendo que cada aventureiro deve escolher sua especialidade antes de iniciar sua jornada e fazer um planejamento dos melhores equipamentos possíveis para o que ele escolher. De maneira básica e superficial, o aventureiro vai escolher entre matar monstros, matar MvPs[2] ou lutar na guerra. E essa escolha vai refletir na sua seleção de equipamentos. Itens que diminuem o dano recebido são bons para a guerra; itens que melhoram a esquiva, para matar monstros; itens para causar mais dano são recomendados para

matar MvPs. Mas ainda assim, vai muito do estilo de cada um. Ah, se eu pudesse voltar no tempo sabendo o que sei hoje! Certa vez vendi uma lança por achá-la feia. Essa lança "feia" custava hoje em torno de 40 milhões de zeny[3].

Mas se eu voltasse no tempo, talvez mudasse algo que me impedisse de conhecer Aislinn, minha mulher, e meus amigos, como Tarcon, Miara, Visolela e Kikura. Hmm... pensando bem, acho melhor manter as coisas exatamente como estão. Vou tentar concluir meu treinamento na cidade dos mortos, Niflheim. Descobri – vejam só vocês – que há um bungee jump instalado por lá que pode me mandar direto para a cidade! É mil vezes melhor do que seguir a pé todo o caminho por dentro da árvore Yggdrasil, já que a jornada, além de longa, é muito cansativa.

E por falar em jornada, o engraçado é que a conclusão do meu treinamento de Cavaleiro não representa o final da minha jornada aqui em Rune Midgard. Ainda há muito para ser descoberto. Dizem que as terras não param de se expandir e as novidades chegam a uma velocidade incrível. É... minha aventura ainda está muito longe de acabar.

E você? Vai ficar aí me ouvindo o dia inteiro ou vai começar a sua jornada também?

1 Loot é o termo para os restos dos monstros. Uma ótima maneira de se adquirir um bom dinheiro no Ragnarök Online é coletando restos de monstros e vendendo.

2 MvP é a sigla de Most Valuable Player. Um MvP equivale a um "Chefe de Fase" em um jogo tradicional de videogame. Os itens que ele solta são raros e cobiçados pelos jogadores.

3 Zeny é a moeda corrente do jogo



Leafar Belmont

é líder da Ordem do Dragão, se aventura em lugares perigosos sozinho e se arrepende de ter gasto tantos zeny com besteira no começo de sua carreira



Além dos MMORPGs, além dos fanáticos, além dos PCs... Dos esportes aos games casuais, a jogatina online agora está ao alcance de todos. Só falta você

por Nelson Alves Jr. e Leandro Calçada

E pensar que os videogames já foram chamados de "destruidores de vida social". E não sem motivo. Afinal, quem não levantaria gritos de alerta quanto ao futuro da juventude ao descobrir que seu filho, que não parecia muito disposto a bater uma bola na rua com a galera da vizinhança, acordava sem pestanejar às 4 da manhã só para jogar seu Atari – e sozinho? A tal geração Atari, evidentemente, cresceu, casou e, apesar da taxa de natalidade no Brasil não ser mais a mesma que era, parece que todos nós (sim, aqui na redação todo mundo acordava às 4 da manhã para jogar escondido dos pais) sobrevivemos.

Sim, já faz tempo desde que os games ameaçaram destruir a infância como nossos avós conheciam. Hoje os gráficos são tridimensionais, o som é de cinema e ninguém mais acha que Pac-Man vai transformar as crianças em retardados devoradores de doces, mas qualquer observador desatento diria que pouca coisa mudou. Afinal, para todos os efeitos continuamos sozinhos com em frente das TVs e monitores de PC. Só que agora há uma diferença fundamental: a internet.

Os primórdios

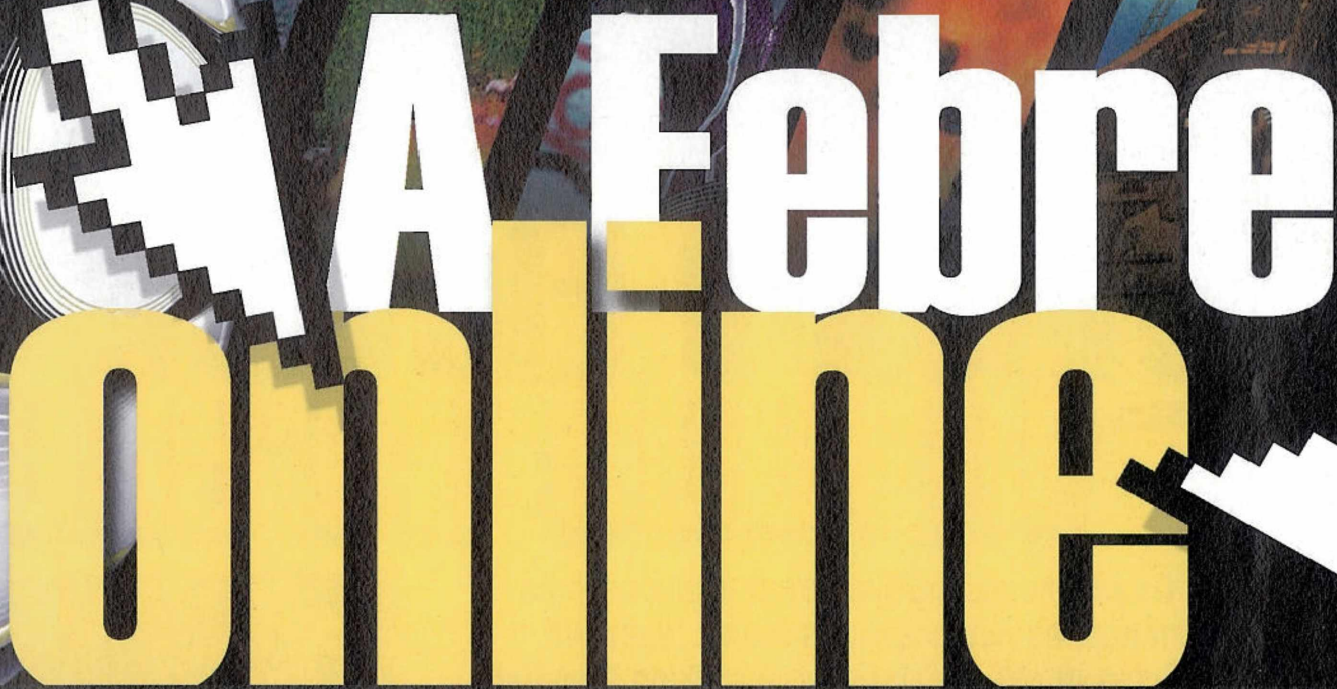
A revolução online não nasceu com a internet ou mesmo com os consoles. No princípio só o que havia era o computador. A jogatina começou de forma tímida, no final dos anos 1970, com os MUDs, ou Multi User Dungeons. Estes games

rolavam em turnos, como os RPGs atuais, mas seu sistema de jogo era bem mais complicado.

Para começar, não havia interface gráfica. Florestas, mercados medievais, monstros, tudo era descrito em textos. A exploração e as batalhas também eram feitas de forma incomum, já que o usuário definia as ações que seu personagem fazia por meio de comandos em inglês, tais como: walk (ande), attack (ataque) e coisas do tipo.



● Décadas antes da internet já havia quem jogava Diplomacy por carta. O jogo de guerra, estratégico, era o favorito do ex-presidente norte-americano John F. Kennedy



A Febre Online

■ Evolução lenta

Mais de uma década foi necessária para popularizar a jogatina online, e ainda assim ela continuou restrita aos PCs. Hospedados em BBSs, centrais de comunicação que antecederam a internet, os MUDs reuniam dezenas ou centenas de jogadores em um mesmo ambiente, um número grande, mas ridículo se comparado ao que se vê nos MMOs atuais, como *Ragnarök* e *World of Warcraft*. E se você considerar o número de jogadores simultâneos, o número fica ainda menor. O mundo online destes jogos era habitado por um, dois ou – quando muito – três jogadores.

Mesmo com o surgimento do Deathmatch, na década de 1990, que foi popularizado por *Doom*, e dos jogos de esportes que permitiam disputas via modem, os consoles ainda engatinhavam no mundo online. O modem do NES, por exemplo, era exclusivo para o Japão e servia só para serviços sérios, como consulta de saldo bancário. Por outro lado, o Dreamcast até permitia a disputa de partidas online, mas a complicação era tanta para encontrar e se conectar a um parceiro que, no fim, chamar a galera pra jogar em casa continuou sendo uma solução mais viável.

■ Agora sim

A internet pode não fazer parte da origem dos jogos online, mas é a grande responsável por sua popularização. Com o mundo inteiro conectado, não só ficou fácil achar gente para jogar, como o

número de pessoas nas disputas se tornou cada vez maior. Jogos em que o tempo de resposta não é tão importante, como *World of Warcraft*, chegam a reunir populações maiores que a de muitas cidades, todos jogando ao mesmo tempo. Enquanto isso, *Halo*, no Xbox, *SOCOM*, no PS2 e, claro, *Winning Eleven*, o mais recente membro do clube, reúnem tanto os mais casuais quanto os viciados em partidas recheadas de ação.

Mas o domínio do multiplayer na internet não é consequência apenas da tecnologia. Mais do que isso, o que possibilita a cada vez mais pessoas jogarem online é, acima de tudo, a facilidade de uso. Seja pelo fato de os modems e conexões de rede, antes raros, agora virem embutidos nos consoles, seja pela Xbox Live, que chega ao cúmulo de reunir jogadores com habilidades semelhantes para balancear as partidas, seja pelo sistema Wi-Fi da Nintendo, que já está funcionando no DS e dá uma prévia de como deve rolar a jogatina no Revolution, o fato é que hoje a jogatina online não é mais privilégio de aficionados. Basta ter vontade e uma conexão de banda larga para, mesmo sozinho no quarto, jogar com muito mais gente do que a sua velha avó imaginária, seja em PCs, consoles ou portáteis. Mas se, apesar de tudo, você ainda acha que este mundo está fora do seu alcance, vire a página e calce as chuteiras. A viagem da **Game Master** pela jogatina na internet começa, é óbvio, com o nosso esporte favorito. ➔

Tradição antiga

A jogatina a distância pode parecer recente, mas – acredite se quiser – ela é mais antiga que o próprio computador. Tudo começou séculos antes das primeiras máquinas digitais, quando alguns fanáticos, para variar, perceberam que era possível jogar xadrez e outros jogos de tabuleiro pelo correio. O sistema era tão primitivo quanto se pode imaginar: cada jogador mandava seu movimento por carta e, enquanto a resposta não chegasse, o que levava dias ou até semanas, a partida ficava parada. Jogos mais complexos, com mais de dois jogadores, também rolavam pelo correio, mas aí a coordenação era centralizada em uma pessoa: o Game Master. Não por acaso, é este o nome atual dos jogadores que coordenam partidas em RPGs e organizam MMOs.

Online decente até no PS3

O modem pode até vir incluso no PS2 Slim, mas todo mundo sabe que o suporte a jogos online no console da Sony é ridículo, se comparado à Xbox Live. Mas isso pode mudar. Para o PS3, a Sony já anunciou que está estudando a criação de um sistema de multiplayer centralizado, nos moldes da Live, para destruir a Microsoft. Se o treco vai ser bom mesmo ou se é só uma jogada de marketing ninguém sabe, mas ao menos parece que agora o modo online vai ser levado a sério no PlayStation.



Winning Eleven invade a rede

Os japoneses aproveitaram primeiro, mas enfim nós, os ocidentais, podemos jogar WE online, com direito a estatística e ranking mundial

Assim como nós, você também deve ter passado os últimos meses salivando para jogar *Winning Eleven* online. Mas finalmente a espera acabou, com o lançamento de *Winning Eleven 9 International*. Pra quem não sabe, essa é a mesma versão que saiu na Europa há alguns meses sob o nome de *Pro Evolution Soccer 5*.

Cientes de que você já conhece *Winning Eleven* de trás pra frente, resolvemos partir logo para o que interessa: o modo online. Trata-se de um tutorial específico para cada console: PS2 e Xbox. Isso é necessário até porque há algumas sutilezas que diferenciam muito as versões. No

PS2, o que mais complica é a parte do cadastro, por isso o guia foca essa questão em detalhes. Já no XB ensinamos como assinar a Live, já que é a única opção válida para se conectar no jogo.

As disputas em rede, presentes pela primeira vez na versão norte-americana do jogo, trazem as opções de Quickmatch (partidas rápidas) e Opti-match (você define as regras do confronto). No entanto, o que deve chamar a atenção é justamente o ranking mundial. Nele você ingressa como amador, mas conforme seu desempenho, seu time pode subir ou descer entre as cinco diferentes divisões existentes. Todos os seus confrontos, incluindo estatísticas de vitórias,



derrotas e saldo de gols ficam arquivados, permitindo a você fazer comparações de desempenho com outros atletas virtuais.

Para os apaixonados pela Master League, que suam para desenvolver uma esquadra potente, a Konami incluiu um prêmio. O seu time de estrelas pode ser usado em confrontos online. Logo, se você não quiser virar um saco de pancadas, pense seriamente em começar a montar um grupo de jogadores decentes desde já para fazer frente aos viciados pelo mundo.

■ No geral, melhorou?

Em relação ao game anterior, a versão 8, houve um avanço considerável na movimentação dos jogadores. Aliás, esse é um aspecto que mantém *Winning Eleven* como rei do futebol virtual. Não há nenhum outro título que traga sutilezas tão impressionantes na expressão corporal dos atletas. O desequilíbrio durante uma disputa de bola, as diversas formas de cair, o estilo de bater na bola de cada jogador. Enfim, são detalhes que só percebe quem está familiarizado com o game.

Para chegar à perfeição, e creio que todos os fãs da série concordam, só faltavam

● Em iniciativa inédita, a loja paulistana NC Games trouxe o jogo ao Brasil e traduziu o manual para todas as versões





dois detalhes: o sistema online e o licenciamento de times e jogadores. O primeiro problema foi resolvido. As disputas em rede são fáceis de acessar, sem quedas de velocidade na transmissão dos dados — o famigerado lag — e ainda com possibilidade de comparar o seu

desempenho num ranking mundial. O único pecado é a falta de licenciamento de todos os times e atletas. Não que isso desmereça o jogo, mas é algo que ainda pode ser melhorado.

Para o mais afoitos que tiveram a chance de testar a versão japonesa do game, lançada em 2005, vale dizer que a Konami fez alguns ajustes na velocidade do jogo. A sensação de lerdeza presente no WE9 oriental já era. Isso pode ser

um incômodo para alguns, mas é um ajuste que agradará à maioria. Por outro lado, quem esperava por uma modalidade extra dedicada à Copa 2006 pode esquecer. Não há nada. De recurso especial, só a troca de informações entre o PS2 e o PSP, que já existia na versão japonesa. Mas como o que importa mesmo é o modo online, veja a seguir como configurá-lo tanto no PS2 como no Xbox.

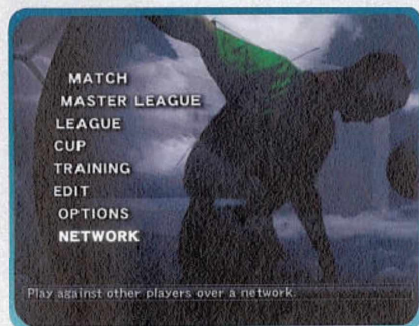
PARA ACESSAR A INTERNET

Antes de mais nada você deve ter acesso à internet e, se tiver um PS2, o adaptador de rede do console devidamente instalado. Depois é

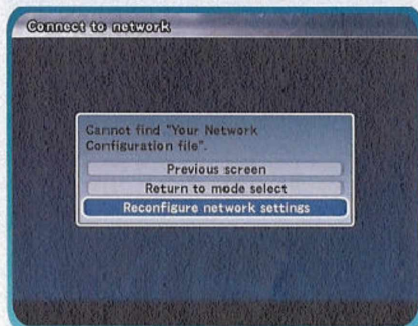
só seguir os passos para configurar o jogo. Para jogar online no Xbox você deve, antes de tudo, assinar a Live. Vale lembrar que ambos os tutoriais

partem do princípio que você já tem o acesso à internet de banda larga configurado no console. Agora prepare-se para entrar no gramado online:

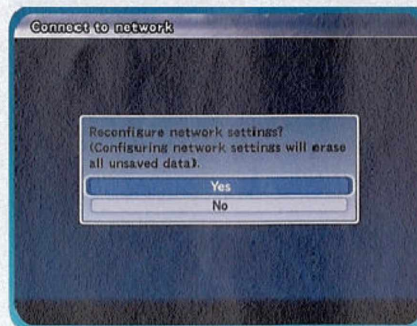
Playstation 2



1 Para iniciar o passo-a-passo, entre no menu principal do jogo e selecione a opção Network. Selecione Yes na próxima tela.



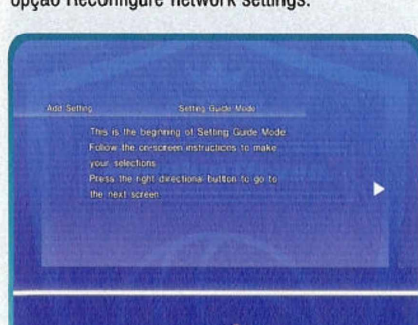
2 Indique o memory card com suas configurações de internet. Caso não tenha tal arquivo, o jogo o avisará. Nesse caso, escolha a opção Reconfigure network settings.



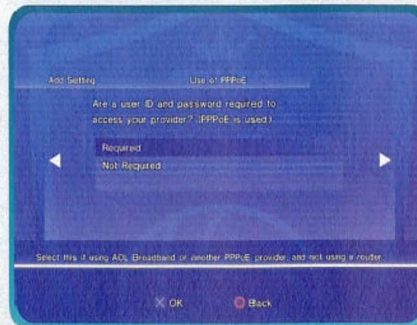
3 Ao escolher a opção Reconfigure, o jogo avisará que qualquer outra configuração anterior será apagada. Confirme para continuar.



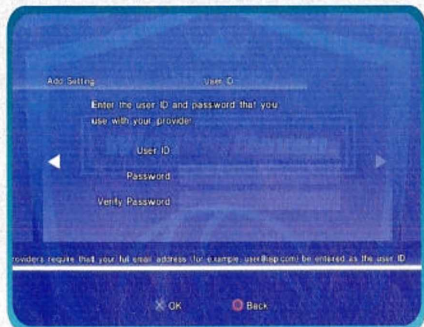
4 Aqui você visualiza a tela de configuração da rede. Acesse a primeira opção (Add settings), escolha o cartão de memória em que deseja salvar e dê Ok para prosseguir.



5 A partir daqui você alterna entre as telas de configuração usando o direcional. Coloque para a direita e selecione o adaptador de rede.



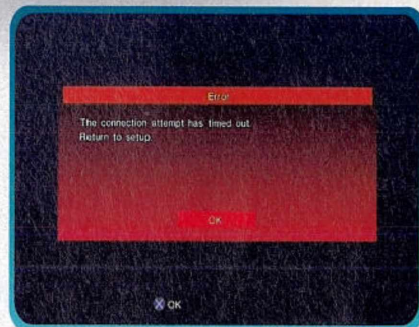
6 Partindo do pressuposto de que o cabo de rede esteja ligado ao console, será preciso fazer o registro no provedor de acesso. Por isso, escolha a opção "required" e avance.



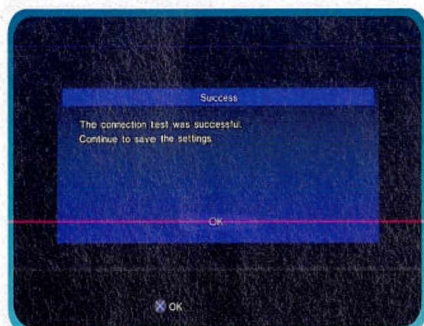
7 Na tela de registro, preencha o primeiro campo com o seu nome de usuário do provedor e aperte **START** para confirmar. No segundo campo, digite sua senha e no terceiro, redigite-a.



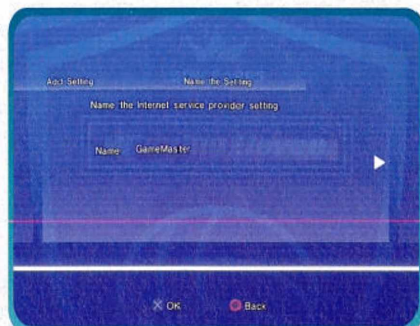
8 Mantenha a opção do servidor DNS sempre em automático. Finalizada toda essa operação, o jogo fará um teste completo de verificação das configurações.



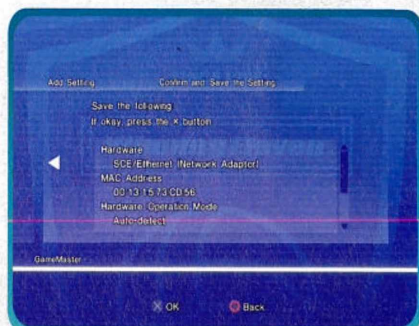
9 Caso você receba esta mensagem de erro, volte toda a configuração e verifique se os dados do seu provedor de acesso estão corretamente assinalados.



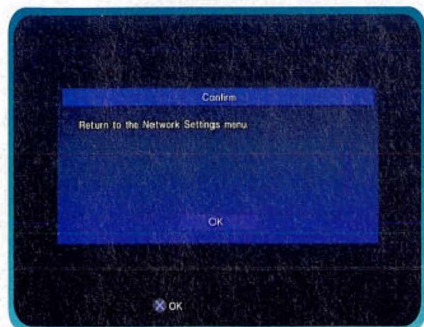
10 Uma vez conectado ao provedor, você receberá a mensagem de que tudo está funcionando corretamente. Basta confirmar e dar prosseguimento ao próximo passo.



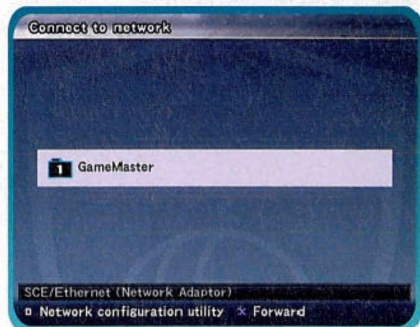
11 Agora é necessário nomear o seu save. O sistema usará este arquivo como referência para guardar seu desempenho nos futuros confrontos online.



12 A tela seguinte informa exatamente quais são as informações que foram gravadas no seu cartão de memória. Confirme para salvá-las em definitivo e seguir adiante.



13 Depois que o programa terminar de salvar as configurações, retorne à tela inicial. Para voltar ao menu principal do jogo, basta selecionar o botão Ok e confirmar.

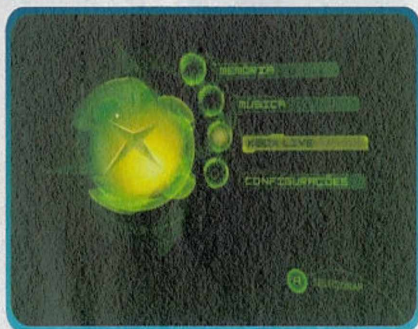


14 Entre novamente na opção Network e escolha o arquivo que você acabou de salvar com suas configurações de rede. O save só funciona no console em que foi gerado.



15 Após uma breve verificação online, em que o sistema comprova se o jogo é realmente original, você estará conectado aos servidores da Konami.

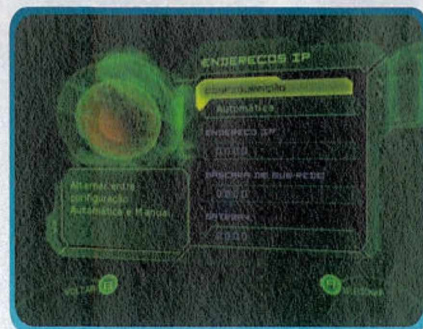
XBOX



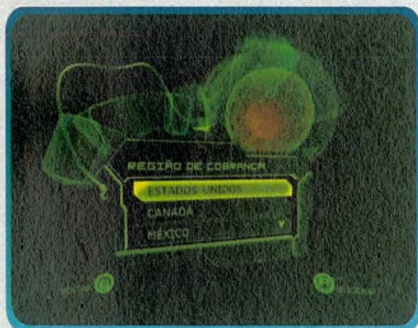
1 Na tela principal do sistema, entre em Xbox Live. O cabo de rede precisa estar ligado ao console para dar início ao cadastro.



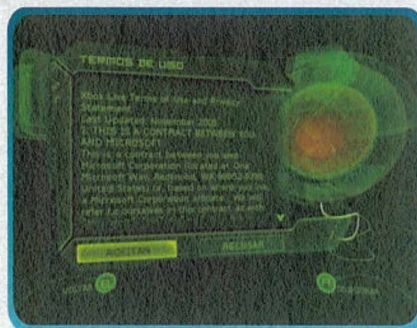
2 Selecione "Nova Conta" para abrir a tela de registro. A partir desse ponto o ideal é que você anote os dados num papel por segurança.



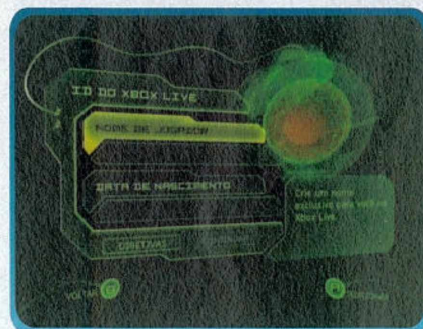
3 O console tentará se conectar aos servidores. Ele faz uma checagem de cabos, IP e DNS. Com o cabo de internet ligado diretamente ao console, a conexão é automática. Se a conexão automática falhar, pode ser necessário indicar manualmente os endereços de IP e DNS.



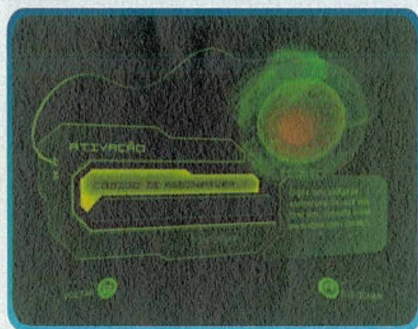
4 Escolha uma região nas opções. Sugestão: fique com os Estados Unidos. Isso porque, oficialmente, não há Live no Brasil.



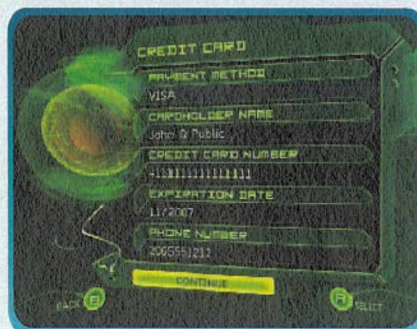
5 Aceite o Termo de Uso para iniciar o cadastro. Basta clicar para avançar.



6 O nome de jogador é o apelido que você usará online. Não são permitidos palavrões.



7 Tanto para quem comprou o Kit Live quanto para quem pegou o cartão pré-pago, basta verificar o código que veio junto e colocar neste campo. Há opções de cartões para assinaturas trimestrais, semestrais e anuais. O kit vale pelo custo-benefício, pois vem com um jogo original.



8 Agora basta preencher o formulário. Os que usaram o kit deverão fornecer um número de cartão de crédito internacional, mas fique tranquilo: ele só será usado na renovação da assinatura, após um ano. O endereço precisa ser norte-americano. Para isso você precisa ter algum conhecido nos Estados Unidos.



9 Terminado o processo de cadastro, basta inserir o jogo, entrar na opção Xbox Live e pronto. A partir de agora, sempre que for jogar, o sistema já reconhece o cadastro de primeira. ➔

Universo Paralelo

Mais que estimular a simples competitividade, jogos massivos são mundos virtuais onde os jogadores podem levar uma vida paralela à realidade

A idéia básica de um Massive Multiplayer Online, ou simplesmente MMO, é o de agrupar pessoas em um ambiente online para que possam interagir no mesmo jogo simultaneamente. É uma espécie de mundo virtual, que funciona graças a uma tecnologia chamada de sistema cliente/servidor. Funciona assim: o seu computador, que representa o seu personagem neste mundo, é o cliente. Conectado a um servidor, que é o computador que faz a interligação entre todos os personagens, você pode entrar no mundo do MMO e interagir.

O precursor deste estilo de jogo surgiu no final da década de 1970, mais precisamente no ano de 78. Dois alunos da universidade de Essex, no Reino Unido, desenvolveram um projeto em que pessoas se conectavam a um servidor para disputas cooperativas ou competitivas de jogos baseados em texto. A isso deram o nome de MUD, ou Multi User Dungeon. Hoje, Richard Bartle e Roy Trubshaw, a dupla que escreveu o código do MUD, são considerados os pais do multiplayer online.

Avanço

Já em 1980 surge o primeiro MMORPG comercial. Desenvolvido pela dupla Kelton Flinn e John Taylor, o jogo *Islands of Kesmai* exigia que os usuários pagassem 12 dólares por hora de uso. Vale ressaltar, porém, que o sistema era baseado em texto, ou seja, não havia nenhum gráfico, nem em 2D, para dar graça ao game.

Para que o texto se transformasse em gráfico foi preciso que uma produtora de peso entrasse na brincadeira. Desenvolvido pela

Lucas Arts, o projeto *Habit* – também chamado de *Club Caribe* – não era considerado um jogo. Na verdade, tratava-se de um ambiente gráfico em que as pessoas se comunicavam com auxílio de avatares e um sistema de bate-papo em tempo real. Isso ocorreu em 1988.

O grande avanço no gênero veio mesmo em 1991, com o surgimento do primeiro MMORPG gráfico. *Neverwinter Nights*, criado por Don Daglow, custava 6 dólares por hora de partida e funcionava apenas pela rede da America Online,

um sistema proprietário que ainda não tinha nada a ver com a internet que se conhece hoje. Apesar do sucesso entre os assinantes da AOL, o que emperrava a popularização do gênero era justamente o fato de serem restritos a certos provedores, além de que a forma de cobrança por hora tornava a diversão cara demais.

A mudança que permitiu a popularização veio em 1996, quando a desenvolvedora 3DO Studios lançou o jogo *Meridian 59* com um sistema de assinatura mensal. A idéia, que obviamente deu certo, era a de expandir o universo de assinantes para mais de um provedor e para gente menos abonada, ou seja, sair do gueto dos jogadores mais aficionados e atrair também os casuais. O novo padrão foi



Os primeiros gráficos de *Neverwinter Nights* não eram nem páreo para estes aqui, mas já foram uma revolução



seguido de perto pela Origin Systems e seu jogo *Ultima Online*.

Lançado em 1997, *Ultima* tornou-se uma febre entre os internautas. A quantidade de assinantes cresceu de tal forma que a produtora se viu obrigada a pagar alguns membros para ajudar a botar ordem no game. Essas pessoas, que na



época do MUD eram chamadas de "wizards", passaram a se chamar Game Masters nos MMORPGs. Basicamente, eles são pagos para permanecer no jogo e evitar que a diversão vire um tumulto online. Com a voracidade natural dos jogadores por novidades, não demorou a novos títulos online começarem a se digladiar pela preferência popular e, em 1999, a hegemonia de *UO* foi suplantada por *EverQuest*, desenvolvido pela Verant Interactive, hoje propriedade da Sony Online.

■ Virtual ou real?

EverQuest não apenas esmagou a base de assinantes de *Ultima* como ainda ajudou a quebrar a barreira que dividia o mundo real do virtual. Com o espantoso número de 450 mil pagantes, contra os 150 mil do concorrente (segundo dados do site mmogchart.com), não demorou para que jogadores passassem a ganhar dinheiro de verdade com o que antes era apenas diversão. Tudo porque certos itens exigiam muita dedicação e sorte para serem conquistados. Logo, a galera que conseguia itens raros passou a vendê-los em sites de leilão como o eBay. A paranóia por determinados acessórios criou um novo mercado econômico nos Estados Unidos: o de desenvolver personagens online.

Pra entender a que ponto isso chegou, basta dizer que em 2000 nasceu a Black Snow Interactive, a primeira empresa especializada em criar, evoluir e vender personagens online. A Sony chegou a desestimular os seus assinantes a usarem dólares em troca de itens do jogo, mas

a demanda foi tão grande que em 2005 a empresa desistiu da idéia e partiu ela própria para o comércio de itens virtuais com um sistema chamado Station Exchange.

Com a economia virtual ganhando espaço cada vez maior no mundo real, não chega a espantar que algumas atividades repugnáveis também ganhariam forma dentro dos MMORPGs. Roubo, assassinato de personagens, pilhagem e até prostituição já fazem parte das comunidades online. Na Coreia do Sul, em que o uso de PCs em cafés é extremamente popular, houve relatos de que gangues virtuais foram criadas com o único intuito de atacar certos personagens, coletar os itens e depois vendê-los pela internet. O extremo aconteceu na China. Um jogador esfaqueou até a morte – no mundo real – um companheiro de jogo. Causa? A vítima, que havia pego uma espada poderosa emprestada, resolveu leiloá-la na rede. O dono, enfurecido, vingou-se e acabou sentenciado a prisão perpétua.

■ Sem limites

Independentemente dos problemas esporádicos que envolvem as comunidades online, o importante é notar que a plataforma PC serviu de trampolim para a popularização de um gênero. Ainda assim, era um gênero restrito aos usuários de computador. O que dizer dos videogames?

Era uma questão de tempo até alguma produtora notar o potencial a ser explorado em consoles caseiros. Quem se aproveitou primeiro do fato foi a Sega com o seu Dreamcast. No ano 2000 a empresa lançou um RPG chamado

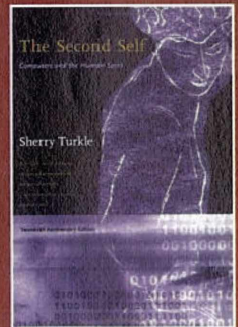
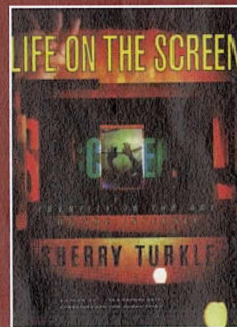


Phantasy Star Online. Cada sala só suportava quatro jogadores simultâneos, mas ele já agrupava centenas em seus servidores. Foi o fim da restrição dos MMORPGs aos PCs.

O próximo passo no sentido de colocar milhares de jogadores juntos nos consoles foi

Psicóloga estuda o assunto

A popularidade dos games massivos atraiu a atenção de Sherry Turkle, professora de Ciência, Tecnologia e Sociedade do MIT (Massachusetts Institute of Technology). Formada em Psicologia, a nova-iorquina tem focado os seus estudos nos jogadores de MMOs. "As mulheres e os homens contam que as salas e labirintos de MUDs são mais seguros que as ruas das cidades, que sexo virtual é mais seguro que sexo em qualquer lugar, que as amizades em MUDs são mais intensas que as amizades reais, e que quando as coisas não dão certo você sempre pode ir embora". A citação faz parte da longa argumentação que Turkle faz em seus dois livros sobre o assunto. Em *The Second Live: Computer and the Human Spirit* (1984), ela usa as teorias de Jean Piaget (psicólogo suíço que estudou o desenvolvimento cognitivo infantil) para defender que os computadores são benéficos ao aprendizado das crianças. Já no livro *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet* (1995), a pesquisadora conclui que o uso dos avatares nos jogos pode ser terapêutico em certos casos.



● **Espelhos do mundo real, mas nem tanto. De acordo com a psicóloga Sherry Turkle, uma das vantagens que as pessoas veem nos MMOs é o fato de que se algo der errado nos mundos virtuais, sempre é possível ir embora**

dado pela Square-Enix com a chegada de *Final Fantasy XI*, no PS2. E dizer que foi um estrondo é redundante. De janeiro de 2002, quando chegou às lojas, até junho de 2005, o game acumulou mais de 650 mil jogadores (vale lembrar que *EverQuest*, de PC, nunca ultrapassou os 550 mil assinantes). E foi a primeira vez também que um MMORPG permitia que jogadores de PC e consoles jogassem juntos, já que os servidores da Square integravam ambos os sistemas. ➔

MMOS PARA TODOS OS GOSTOS

Ninguém duvida de que os games massivos mantenham a sua alta popularidade graças aos RPGs. No entanto, o que poucos sabem é que há muitos outros gêneros que agrupam milhares de pessoas em partidas via internet.

Os games de tiro em primeira pessoa, por exemplo, ganharam o seu primeiro MMO em 2000, quando *Project Visitor* foi lançado. Produzido pela desconhecida Postlinear

Entertainment e distribuído pela Sega, o jogo mesclava o tiro dos FPS com elementos de estratégia. Foi o precursor dos MMOFPS, que teve prosseguimento com a chegada de *World War II Online*, produzido pela Cornered Rat Software em 2001, e de *Planet Side*, criação da Sony Online em 2003.

Outro gênero que aproveitou o vácuo foi o de estratégia em tempo real. Um dos primeiros

MMORTS surgiu em 2001. Chamado *Shattered Galaxy*, o game trazia dois planetas com 88 territórios no total a serem usados como campo de batalha por vários jogadores. Atualmente há uma enxurrada de produções visando atrair consumidores online. A diferença é que alguns gêneros têm se misturado. Ação com RPG, batalhas aéreas com estratégia e por aí afora. Conheça a seguir alguns gêneros de MMOs:



Ficção científica: *Star Wars* não poderia ficar de fora dos MMOs. Com *Galaxies*, em 2003, a Lucas Arts deu o pontapé a uma série que culminou em quatro expansões. O jogador vive, no universo da saga e dá até tornar-se um caçador de recompensas, como Booba Fett. O demo permite 10 dias de teste. Para conhecer, visite starwarsgalaxies.station.sony.com.



Combate naval: Previsto para 2006, *Pirates of the Burning Seas* promete um sistema de jogo diferente. Os usuários irão controlar navios piratas em equipe ou entrar em combates um contra um. Como capitão, você terá de decidir o tipo de armamento a usar, além de assegurar o bem-estar da tripulação e tomar as decisões estratégicas.



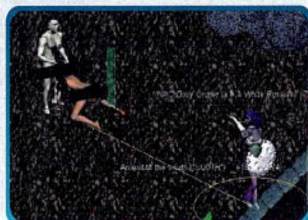
Cyberpunk: A trilogia *Matrix* foi sugada de todas as formas, e óbvio que os MMOs não ficariam de fora. *The Matrix Online* vai além do que foi visto no cinema, com novas histórias criadas pelos irmãos Wachowski. Apesar da expectativa inicial, o jogo não causou a comoção que poderia, por isso, alguns personagens foram mortos para chamar a atenção.



Infantil: Não é exatamente um jogo. Funciona mais como um meio de integrar as pessoas que amam a Disney. O treco chama-se *Virtual Magic Kingdom* e permite ao jogador conhecer os complexos do parque. Dá pra personalizar o avatar, bater papo e não é preciso instalar nada no PC. O jogo roda direto do site www.vmk.com.



Adulto: Até que demorou. Eis um MMO em que o sexo está em primeiro plano. *Naughty America: The Game* funciona como um programa de mensagens instantâneas, só que em 3D. Clicando no avatar é possível ver a foto da pessoa que o controla, assim como seus dados que estejam disponíveis. Dali pra algo mais, no mundo real, é um clique...



Bizarro: Na entrada do site fica claro: você deve ter 21 anos para jogar *Socialatron*, sem exceções. Não há regras no jogo. É possível manter amizades ou simplesmente matar outros personagens, assim como chantageá-los, extorqui-los ou simplesmente transar com quem você quiser. Moralidade é algo que não existe no universo deste jogo.



Musical: Sim, musical. Trata-se do primeiro MMO do gênero. Criado na Coréia do Sul, o game põe o jogador em competições de coreografia. Os controles consistem em apertar as setas do teclado no instante em que surgem na tela e, quando o ícone de ritmo aparece é preciso teclar a barra de espaço. Curioso? Entre no site au.bugzgames.net.



Corrida: Quer dizer, corrida não é bem o termo. *Auto Assault* está mais para um *Twisted Metal*, ou seja, vence quem arrebentar a maior quantidade de adversários, mas isso não significa que não possam rolar umas corridas, digamos, mais limpas. Além dos confrontos grupais, a produtora NCsoft promete arenas para embates destruidores.



O campeão de audiência

Até pouco tempo atrás, havia uma trínca de MMOs considerados imbatíveis: *Lineage*, *Lineage II* e *Ragnarök*. O primeiro chegou a 4,5 milhões de assinantes. O segundo, a 2,2 milhões, enquanto o terceiro, somente no Brasil, atingiu 1,2 milhão de usuários. Em 2004, porém, a Blizzard conseguiu o inimaginável. Com o lançamento de *World of Warcraft*, o quarto episódio da série e o primeiro a ser exclusivamente online, a empresa desbancou todos os MMORPGs até então existentes. Em um ano já havia 3,5 milhões de contas e, em janeiro de 2006, quando foi divulgada a última estatística oficial, o número de assinantes era de 5,5 milhões. De acordo com a empresa, a qualquer instante do dia podem ser encontrados mais de 500 mil jogadores nos servidores de WoW.

O que mais impressiona é que, segundo a Blizzard, esses números dizem respeito somente a usuários ativos, ou seja, pessoas que pagam mensalmente a jogatina. Para aproveitar o entusiasmo dos fãs, a Blizzard colocou uma edição especial à venda. Em uma embalagem que remete a um livro envelhecido, o jogador encontra o jogo tanto nos quatro CDs originais quanto em um único DVD, mais um documentário sobre a produção, trilha sonora, manual com visual diferenciado, um livro de artes do jogo, um mapa de Azeroth e três animais de estimação exclusivos: um Panda, um Mini-Diablo e um Zerg.



● A onda de WoW parece não ter fim. Por isso, a empresa Zboard lançou este teclado especial com as principais funções do jogo agrupadas em botões específicos. Pensando também em jogadores que participam de torneios, o acessório pode ser dobrado para facilitar o manuseio

JOGUE DE GRAÇA

Não tem jeito: admitam ou não as produtoras, o fato de os MMOs exigirem mensalidade ainda afugenta uma fatia considerável de jogadores. Desconsiderando os mais fanáticos, sobra um montante gigantesco que sequer considera a hipótese de jogar apenas por saber que precisa pagar uma assinatura.

Por conta disso, uma nova forma de oferecer games massivos surgiu. Funciona assim: a empresa disponibiliza o game completo para o jogador de graça. A ele cabe fazer o cadastro e usufruir normalmente das partidas, contando com certas limitações dentro do universo do jogo. O



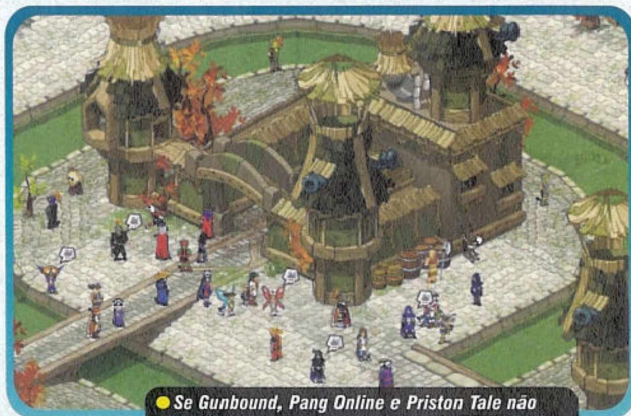
exemplo mais concreto disso atende por *Gunbound*, um game de aparência simples em que o objetivo é o combate entre usuários com uso de canhões móveis. Todos iniciam a disputa em pé de igualdade e vitórias se traduzem em pontos que, acumulados, permitem comprar melhorias tanto para o avatar quanto para a máquina.

E então fica a pergunta: como a empresa ganha dinheiro? Simples, vendendo pela rede os equipamentos mais potentes. Você pode conquistar habilidades na velocidade de uma lesma ou investir uma grana e comprar logo uma arma destruidora. O sistema parece ter dado certo, afinal o game conta com 1,6 milhão de cadastrados no Brasil, sendo 500 mil ativos.

Fugindo um pouco do conceito de massivo, o FPS *Pang Online*, distribuído no Brasil pela OnGame, traz como diferencial no tiro justoamente a opção de personalizar o personagem. Todas as partidas são gratuitas, mas os equipamentos que você quiser adquirir têm custo. O chamariz, segundo a empresa, é a possibilidade de comprar armas e também acessórios que alterem o visual de acordo com o gosto do jogador.

Outro que mantém a filosofia do "jogue à vontade, pague pelo que precisar" é o estreado *Priston Tale*. O RPG, mesmo leve para rodar, possui visual 3D e permite ao jogador manusear a câmera livremente. No Brasil desde o final de 2005, o game teve a cobrança mensal abolida (ao menos temporariamente) para alair jogadores. A idéia é bater forte em *Ragnarök*, o fenômeno criado pela coreana Gravity Corporation em 2002 que virou febre no Brasil, contando com 900 mil cadastrados.

No entanto, se nenhuma das opções em português acima o agrada, existe a chance de testar um MMORPG criado na França. *Dofus*, como é chamado, traz diálogos e menus em inglês e difere de outros jogos por trazer combates em turno e movimentação que lembra um jogo de tabuleiro. Segundo a produtora, essa limitação visa evitar lag durante os confrontos. O game é mais limitado, com menos opções de desenvolvimento de personagens e armas, mas ainda assim é divertido – e grátis. ☺



● Se *Gunbound*, *Pang Online* e *Priston Tale* não fazem a sua cabeça, experimente este RPG francês

ENQUANTO ISSO, NOS CONSOLES

Descontando *Final Fantasy XI* no PS2 e o antiquinho *Phantasy Star Online* no Xbox, poucos jogos de console – para não dizer nenhum deles – se encaixam na classificação de massivos. São, sim, online, mas não possuem atividade ininterrupta nem o suporte a milhares de jogadores simultaneamente.

Ainda assim, a febre online não poderia ficar de lado nos consoles. Na geração PS2, X e GC, a disputa pela hegemonia começou quase que ao mesmo tempo. A Sony lançou seu adaptador de rede em agosto de 2002 (EUA), enquanto a Microsoft estreou sua rede de jogos em 22 de novembro do mesmo ano.

No console da Sony, o sistema de jogo lembra muito o que se vê nos computadores. De cara o que muda é que não existem servidores centrais da Sony, como na Xbox Live. Na verdade, são as próprias produtoras que cuidam dos seus sistemas



de jogo. Cada título online pede um cadastro diferente, pois os dados não estão agrupados num local específico. A vantagem é que os jogadores escaparam de pagar pelo uso do sistema, já que cobrar ou não ficou a critério de cada empresa.

Já a Microsoft tirou das produtoras a responsabilidade de cuidar dos servidores. Em

termos práticos: na Live os servidores são todos da própria Microsoft, com um só cadastro – só que pago. Com isso, as empresas não têm de bancar estrutura para lançar jogos online, o que favorece o lançamento de mais títulos com o recurso. O resultado parece ter surtido efeito. Até o final de 2005, o número de jogos com multiplayer online no Xbox já havia passado de cem.

Com o X360, a Microsoft foi além. O primeiro passo foi tornar a Live aberta a todos que adquirirem o console. O plano de assinatura foi dividido em dois: o Silver, com acesso restrito a algumas áreas, como download de demos e vídeos, e o Gold, que dá liberdade total ao usuário (detalhes sobre a Live no X360 você confere na edição nº 11 da *Game Master*). Outro ponto importante é que agora todos os jogos saem compatíveis com a Live. Mesmo naqueles em que o multiplayer não existe, o usuário ganha pontos

O FENÔMENO RAGNARÖK

Ragnarök nasceu na Coreia, espalhou-se pela Ásia e chegou ao Brasil há dois anos. Desde então tornou-se o MMORPG de maior apelo entre os jogadores do País. Para entender um pouco mais do fenômeno, conversamos com Julio Vieitez, responsável pela Level Up! no Brasil.

GameMaster – Quantos jogadores de Ragnarök há hoje no Brasil?

Julio Vieitez – São mais de 900 mil cadastrados.

GM – E o número de assinantes ativos?

Julio – Por mês, 200 mil pessoas jogam Ragnarök.



GM – Qual o tempo médio que os jogadores passam online no jogo, tanto no Brasil quanto no restante do mundo?

Julio – O tempo médio é de 45 horas por mês.

GM – A empresa leva em conta a opinião dos usuários para eventuais correções?

Julio – Temos um fórum muito ativo e reuniões mensais com uma comissão de jogadores. Além disso, nossa equipe de Game Masters monitora o jogo 24 horas por dia, trazendo sugestões e comentários. Já usamos dicas dos jogadores na elaboração dos eventos in-game, e foram eles também que escolheram as músicas MP3 e os papéis de parede do jogo que podem ser baixados para os celulares da Claro.

GM – Quais as características principais de quem joga online?

Julio – No Brasil, cerca de 80% dos jogadores são homens, mas em Ragnarök a quantidade de mulheres é um pouco maior. Em relação à idade, há uma concentração na faixa dos 12 a 20 anos, mas temos usuários mais velhos. Há casos de três gerações da mesma família que jogam Ragnarök.

GM – Além da assinatura, que outro tipo de gastos as pessoas têm com o jogo?

Julio – A Level Up! dá sete dias grátis na hora da criação da conta do usuário e depois deste período o jogador deve comprar créditos para jogar. Estes créditos podem ser em dias ou em horas. Não há mais nenhum tipo de cobrança.

GM – Com a chegada de Priston Tale, quais as medidas que a Level Up tem tomado para continuar conquistando assinantes?

Julio – Nós não comentamos sobre a concorrência. Por outro lado, posso explicar o que pretendemos para 2006. No ano passado, Ragnarök cresceu muito e agora planejamos aumentar o número de eventos dentro do jogo e acelerar o lançamento dos novos episódios (as expansões do jogo). A programação para este ano está repleta de atividades e novidades.

GM – Em relação a Ragnarök 2, já existe uma previsão de quando será lançado no Brasil?

Julio – Ainda não há qualquer previsão, pois o jogo ainda está em fase de desenvolvimento. O período de testes Beta sequer começou.



offline que podem ser vistos pelos amigos na rede.

Como em toda guerra, a Sony não poderia ficar quieta. Mesmo com pouca informação sobre o PS3, que só deve ter novidade na próxima E3, em maio, já há boatos interessantes rolando. Segundo um artigo da revista *Playstation Official*, o aparelho terá uma rede



online mais elaborada do que a Live. Utilizando um disco rígido (que não se sabe se será vendido à parte ou incluso no console) o jogador poderá usar o console como um gravador de vídeo digital, tendo o PSP como controlador central, além de armazenar conteúdo em alta definição vindo diretamente da internet. Pelo console será possível comprar filmes, músicas e qualquer conteúdo digital num sistema como o do iTunes, da Apple. As informações ainda são vagas para se chegar a uma conclusão, mas como a briga é de cachorro grande, pode ter certeza de que vem muita coisa boa por aí.

■ Nintendo é um caso à parte

Desde o lançamento do GameCube, em 2001, a empresa afirma categoricamente que jogos online não eram prioridade. E assim foi por toda a vida do aparelho. Um adaptador de rede até foi

a ser lançado para ser usado com *Phantasy Star Online Episode I & II*, da Sega, mas a Big N não embarcou na idéia. De acordo com a empresa, um sistema online só seria viável se fosse grátis.

Com essa mentalidade, surgiu o serviço Nintendo Wi-Fi, em 2005. Focado no Nintendo DS (leia mais na página 30), a rede permite disputas online sem nenhum tipo de cobrança adicional. Utilizando um conector USB em casa ou Hot Spots espalhados pelo mundo, os usuários podem jogar *Mario Kart DS*, *Animal Crossing Wild World* e *Tony Hawk's American Sk8land online*, entre outros. O serviço funciona como um teste para as futuras aplicações que a empresa quer implantar em seu próximo console, por hora chamado Revolution. Além das partidas em rede, o console promete dar aos jogadores a chance de baixar – de graça – qualquer jogo da Nintendo já lançado desde o NES. ☺

PRISTON TALE CONTRA-ATAÇA

O número parece inflacionado, mas a empresa garante: há 10 milhões de cadastrados de *Priston Tale* no mundo, sendo 600 mil no Brasil. O dado, segundo Reinaldo Silotto, da Kaizen Games, vem da Coreia, sede da produtora. "A auditoria é feita lá", explica. Veja o que ele tem a dizer sobre o estreante no mundo dos MMORPGs brasileiros.

GameMaster – Quantos usuários ativos *Priston Tale* tem no Brasil? E no mundo?

Reinaldo Silotto – No Brasil são cerca de 600 mil ativos e no mundo são mais de 10 milhões.

GM – O público que joga *Priston* e *Ragnarök* é o mesmo? Caso sim, quais as medidas vocês têm tomado para encarar o concorrente?

Reinaldo – PT é uma evolução dos MMORPGs antigos, que têm gráficos inferiores, e em toda atualização tentamos colocar elementos que deixem o jogador ainda mais interessado. Um bom exemplo é o sistema de "clãs" e o futuro módulo "PvP", onde os gamers poderão se enfrentar.

GM – Há espaço para dois MMORPGs aqui?

Reinaldo – Claro. Peguemos a Coreia como



exemplo, onde há jogos como *Lineage II* e *Guild Wars*, que se mantêm populares mesmo concorrendo com games como *Priston Tale*.

GM – *Ragnarök* tem um forte apelo social. Qual o principal apelo de *Priston Tale*?

Reinaldo – PT é superior aos concorrentes no sistema de clãs. O jogador consegue evoluir mais rápido e participa de competições exclusivas, como o Bellatra, em que vários monstros devem ser derrotados em equipe. Os iniciantes ainda podem formar grupos, conhecidos como "party", e visitar lugares no mapa que sozinhos nunca atingiriam.

GM – A equipe de desenvolvimento usa as observações dos jogadores em correções?

Reinaldo – Sempre! Procuramos assimilar tudo o que acontece entre os jogadores. Os nossos Game Masters estão preparados para entender as críticas e transformá-las em futuras atualizações do jogo.

GM – Quais as principais mudanças já lançadas desde a chegada do game ao Brasil?

Reinaldo – Muitas. Os novos mapas, itens e mesmo os eventos exclusivos são as coisas que mais chamam a atenção dos participantes. Além disso, com a criação da moeda virtual "K\$" (KAIZENS), agora os gamers podem comprar diversos itens exclusivos para usar no jogo. Essa é a nossa maior novidade neste início de ano.

GM – Qual o tempo médio que os jogadores permanecem online?

Reinaldo – A média é que permaneçam de 8 a 10 horas "plugados".

GM – Há planos para um *Priston Tales 2*? Algo que já possa ser adiantado a respeito?

Reinaldo – Mistérios existem!

Portáteis na rede

Diversão online ainda engatinha nos portáteis, mas já mostra que chegou para ficar. Saiba o que fazer para entrar nesta brincadeira

Telas pequenas, potência reduzida, menos botões que um videogame... Está na cara que a graça de qualquer portátil não está em sua capacidade de rodar jogos belos ou complexos, e sim na possibilidade que ele oferece de jogar em qualquer lugar. Com a jogatina

portátil online, porém, o conceito é um pouco distinto. Ao contrário dos telefones celulares, que, bem ou mal, funcionam em quase qualquer ponto onde haja civilização, o multiplayer portátil, apesar de não usar fios, ainda depende de uma rede local conectada à internet. E acesso à internet não é como torre de celular. Mas se você ainda acha que essa história de multiplayer online não rola em portáteis, é bom ficar esperto. Febres como a de *SOCOM*, no PSP, ou de *Mario Kart DS*, no Nintendo DS, só mostram que, apesar de não ser tão prático quanto sacar o



celular para fazer uma ligação, a jogatina online de bolso chegou para ficar.

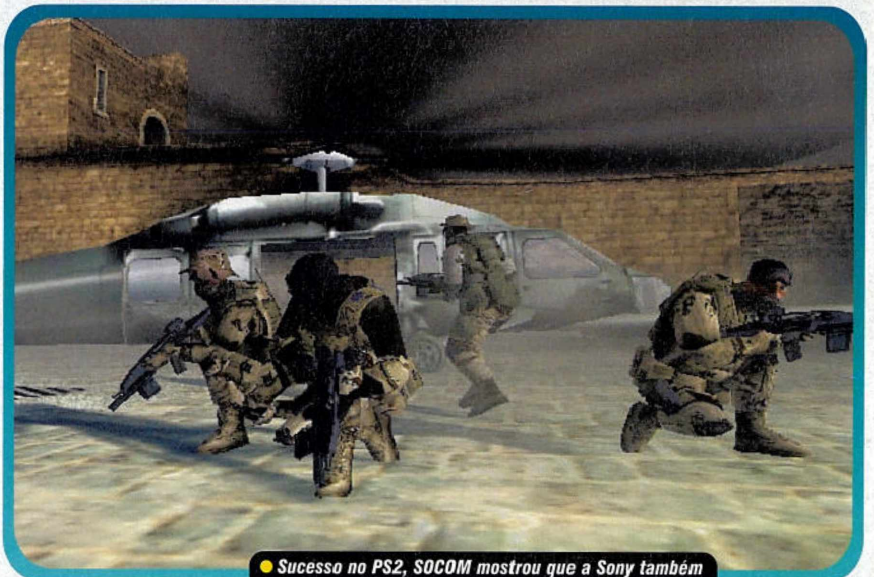
■ Para cair na rede

Diferentemente dos celulares, videogames portáteis não entram diretamente na internet. Como nos consoles, é preciso conectá-los a um modem ou roteador que forneça o acesso. Porém, os portáteis não usam cabos de rede, então é preciso que o roteador seja compatível com o sistema Wi-Fi ou, no mínimo, que a rede local tenha um access point Wi-Fi para ligar o videogame à internet. A ausência de fios, claro, aumenta a comodidade na hora de jogar, mas se você está pensando em jogar online em casa, prepare o bolso. Um roteador ou access point Wi-Fi básico custa, no mínimo, R\$ 250,00.

Wi-Fi de graça no DS

Se você tem um Nintendo DS e quer curtir *Mario Kart*, *Animal Crossing* ou *Tony Hawk's* online, não é preciso investir R\$ 200,00 ou mais num adaptador Wi-Fi da Nintendo ou um roteador. Algumas lojas da rede paulistana UZ Games estão oferecendo acesso Wi-Fi de graça para quem tem o portátil. É só colar no balcão que a galera configura o DS pra você. Infelizmente, essa é a única iniciativa oficial da Nintendo no Brasil e está restrita a São Paulo, mas já é um começo. Se você mora perto da capital do trânsito e da poluição, como a galera aqui da redação, saiba em quais lojas da rede UZ Games é possível curtir o DS online de graça:

Shopping Aricanduva	(0xx11) 6722-4609
Shopping Center Norte	(0xx11) 6251-0511
Shopping Eldorado	(0xx11) 3812-5151
Shopping Ibirapuera	(0xx11) 5536-4523
Shopping Interlagos	(0xx11) 5565-5549
Shopping Jardim Sul	(0xx11) 3501-8181
Shopping Morumbi	(0xx11) 5181-3171
Shopping Santa Cruz	(0xx11) 5572-4145
Shopping Tatuapé	(0xx11) 6192-3258
Shopping West Plaza	(0xx11) 3673-3377



● Sucesso no PS2, *SOCOM* mostrou que a Sony também é forte quando o assunto é multiplayer online portátil

● *Animal Crossing Wild World, do DS, é um ótimo exemplo de título online portátil criativo*



Nem todo mundo, porém, tem um roteador Wi-Fi ou quer ficar jogando só em casa. Neste caso, a melhor alternativa é buscar pontos de acesso público. Aeroportos e cyber cafés, principalmente nas capitais, costumam oferecer

acesso Wi-Fi pago por hora, mas vale lembrar que nem o DS nem o PSP são compatíveis com os sistemas de login por browser, ou seja, a não ser que você consiga liberar o acesso de outra forma, vai ser difícil jogar online em um cyber café, ao menos no Brasil.

Quem tem um DS e mora na cidade de São Paulo, por outro lado, tem sorte. A rede paulistana de lojas UZ Games fechou acordo com a Nintendo e, tal qual os Mc Donald's americanos, oferece acesso Wi-Fi de graça para quem colar com um DS nas lojas credenciadas (para saber qual a loja mais próxima de você, veja o quadro *Wi-Fi de graça no DS*).

Tudo isso é muito tentador, mas de nada adianta querer jogar online com o PSP ou o DS

sem saber como. Por isso, acompanhe os quadros e o passo-a-passo a seguir e saiba quais jogos você já pode curtir online nos portáteis e como configurar seu PSP ou DS para entrar em disputas com jogadores de todo o mundo.

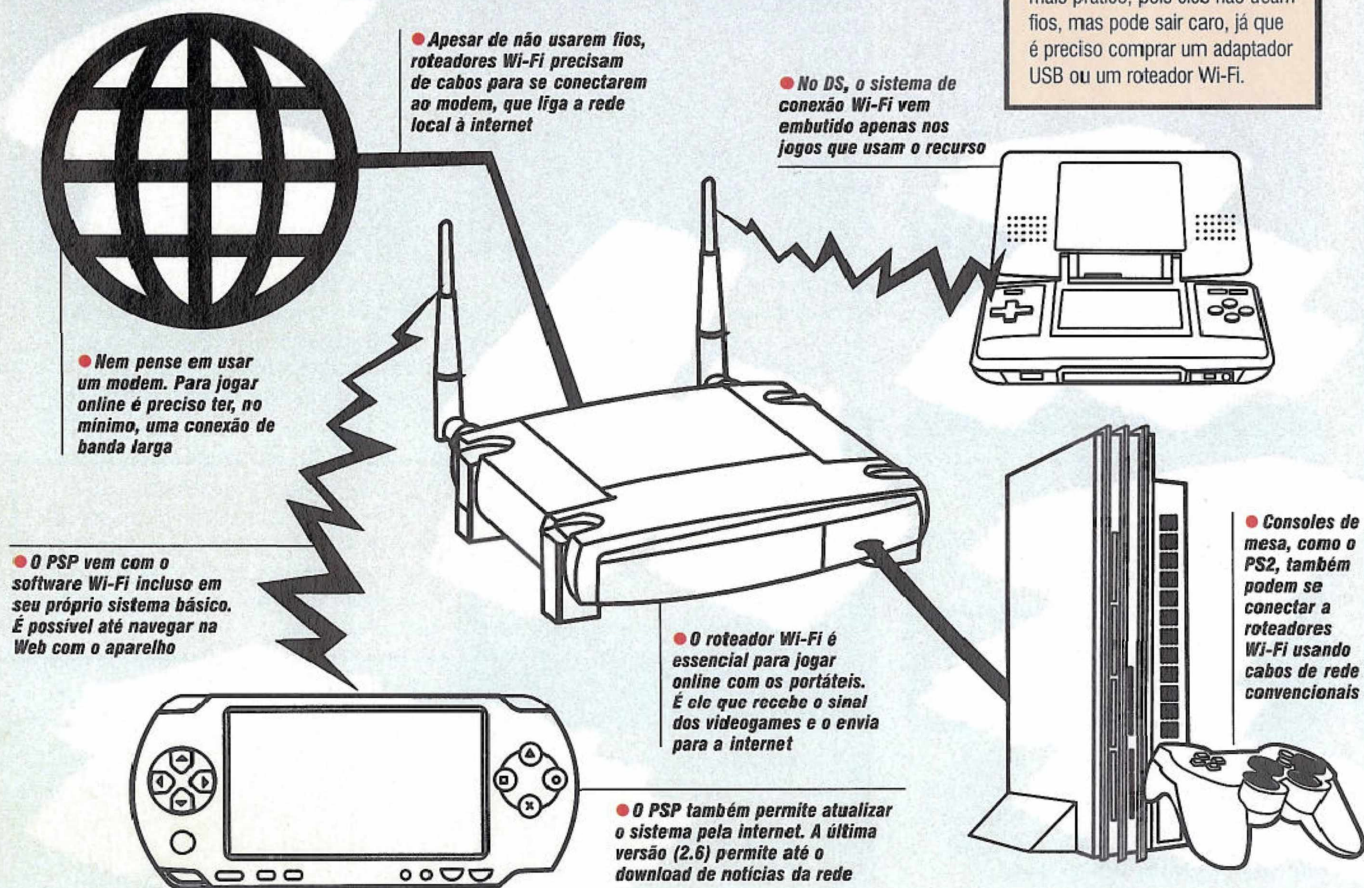
IMPORTANTE

Se você tem um PC e quer jogar online com o Nintendo DS, uma alternativa é o Nintendo Wi-Fi USB Connector. O acessório custa cerca de R\$ 200,00 nas lojas brasileiras, é conectado na porta USB do PC e serve exclusivamente para conectar o portátil de Mario & cia. à rede.

COMO FUNCIONAM AS CONEXÕES

Liberdade tem preço

Conectar os portáteis à internet é mais prático, pois eles não usam fios, mas pode sair caro, já que é preciso comprar um adaptador USB ou um roteador Wi-Fi.





CONFIGURAÇÃO DOS PORTÁTEIS

Jogar online com o PSP ou com o DS é muito divertido, mas não é tão fácil como conectar um portátil a outro para disputar uma partidinha local. Antes de cair na rede, é preciso configurar o videogame para que ele encontre e se comunique de forma correta com o roteador Wi-Fi local, que é o aparelho que faz a ligação entre o portátil e a internet (veja o diagrama na página 31). E como cada ponto de acesso tem o seu próprio roteador, é preciso criar uma configuração nova sempre que você for jogar

em um lugar diferente, o que é trabalhoso. E só para piorar um pouco mais o treco, como redes sem fio muitas vezes podem ser captadas nos arredores do local em que estão ativas, suas conexões costumam estar sempre protegidas por sistemas de segurança.

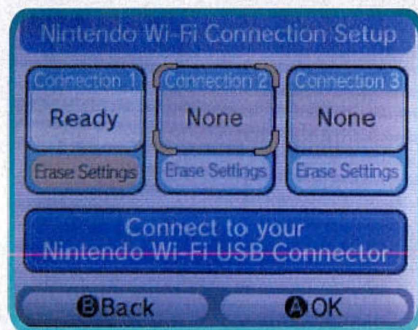
Agora chega de sustos e vamos para as boas notícias. Tanto o DS quanto o PSP podem acessar redes Wi-Fi protegidas. Basta ter o código certo. O sistema de segurança WEP, mais comum, é compatível com ambos os portáteis,

mas há roteadores que usam o sistema WPA, mais avançado, e que até o momento só é suportado pelo PSP. Nesse caso, se você tiver um DS, a única alternativa é alterar o sistema de segurança do roteador, se possível. Agora veja como configurar seu portátil para jogar em casa, se você tiver uma rede Wi-Fi, ou nos pontos de acesso em que for permitido. Vale lembrar que, caso você esteja em um ponto de acesso público e o tutorial não funcione, o melhor a fazer é pedir informações para o responsável pela rede.

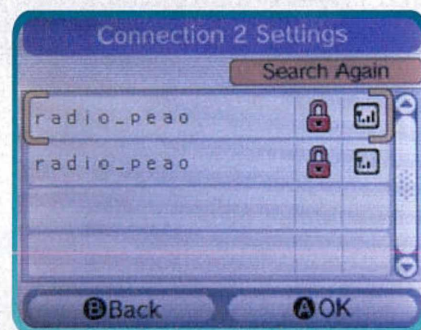
Nintendo DS



1 Entre na opção Wi-Fi Settings do seu jogo e toque com a Stylus no botão Nintendo Wi-Fi Connection Settings. Como a tela é sensível ao toque, a configuração fica bem mais fácil.



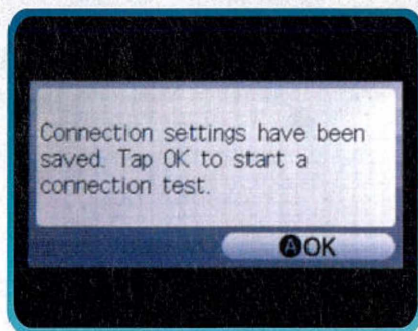
2 Na próxima tela, você verá três botões diferentes para conexão. Cada um deles pode armazenar uma configuração específica. Escolha um vazio (indicado pela palavra *None*).



3 Agora clique no botão *Search for an Access Point* e aguarde. Uma lista com as redes encontradas surgirá. Se surgir mais de um roteador, escolha aquele ao qual você tem acesso ou o que tiver o sinal mais forte.



4 Se a rede for protegida, esta tela surgirá. Preencha o código WEP correto para a rede que você quer acessar (se você não souber o código, é preciso perguntá-lo ao responsável pela rede) e clique em OK duas vezes.



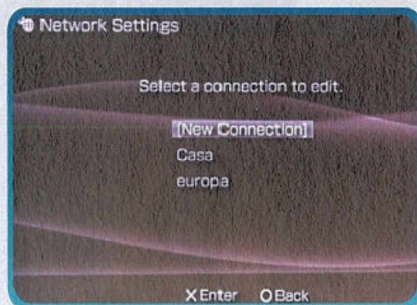
5 A configuração está concluída. Agora é só clicar em OK para iniciar um teste de conexão e aguardar. Caso a conexão falhe, volte ao passo 4 e verifique se o código WEP não foi digitado errado. Esta é a causa da maioria dos

Dica: Caso você tenha um adaptador USB da Nintendo, basta clicar na opção *Connect to Your Nintendo Wi-Fi USB Connector*, no passo 2, e selecionar o botão OK. Se seu adaptador estiver configurado corretamente, a conexão rolará sem qualquer problema.

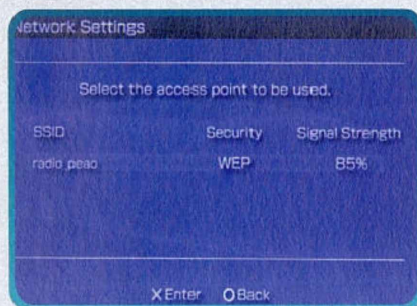
problemas. Se mesmo assim não for possível completar a conexão, pode ser necessário fazer a configuração manual do acesso, que é bem complicada. Neste caso, você precisa buscar o auxílio do responsável pela rede Wi-Fi



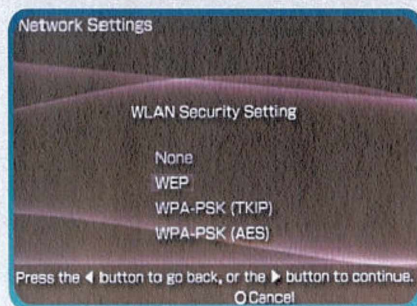
1 Entre na opção *Settings* e aperte o botão **X** em *Network Settings*. Para iniciar a configuração da rede Wi-Fi, escolha a opção *Infrastructure Mode* e aperte **X**.



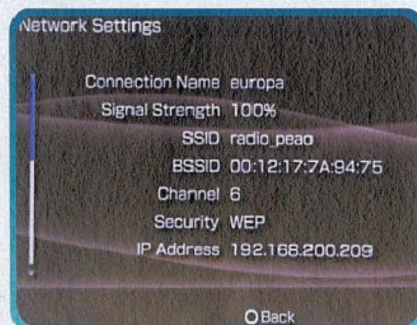
2 Escolha a opção *New Connection* e, mais uma vez, ative-a com **X**. Dê um nome para a conexão. Após completar a digitação do nome e voltar à tela indicada, pressione **→**.



3 Selecione a opção *Scan*, pressione **→** e aguarde. Na lista que surgir, escolha a rede Wi-Fi à qual você tem acesso ou o roteador que tiver o sinal mais potente.



4 Caso a rede Wi-Fi seja protegida, escolha o sistema de segurança adequado. WEP é o mais comum, mas para que a conexão funcione, é preciso escolher exatamente o mesmo padrão do roteador Wi-Fi. Concluída a seleção, pressione **→**.



5 Digite o código correto para liberar o acesso à rede e pressione **→**. Na próxima tela, selecione o item *Easy* para que o PSP detecte

Aviso: As configurações mostradas valem para PSPs com a versão de sistema 2.6 ou superior. Caso o seu PSP ainda não tenha sido atualizado, algumas telas podem exibir opções diferentes.

suas configurações, depois pressione **→** duas vezes para concluir a operação, salve as configurações com **X** e pressione o botão novamente para testar a conexão. Como de costume, caso o procedimento falhe, o melhor é consultar um técnico que conheça a rede Wi-Fi a que você quer se conectar, pois pode ser necessária uma configuração personalizada. ●

O Friend Code

Ao contrário do PSP, em que a sua lista de parceiros de diversão na internet depende de cada jogo, no Nintendo DS há um código de identificação chamado Friend Code. Com um número único para cada combinação de usuário/jogo, o código deve ser trocado pessoalmente entre seus amigos de jogatina para que vocês se encontrem na hora de realizar as disputas online. Mas se nenhum dos seus vizinhos joga online com o DS, sempre é possível trocar Friend Codes em sites como o www.friendcodes.com.

O que já está rolando online

Tanto o PSP quanto o DS já têm ótimos títulos para quem quer jogar online. O portátil da Nintendo pode ganhar em facilidade de uso, com seu sistema gratuito e centralizado de rede Wi-Fi, mas em número de jogos o PSP lidera disparado. Veja a lista:

PSP

JOGOS ONLINE

ATV Offroad Fury: Blazin' Trails (SCEA)
 FIFA 06 (EA Sports)
 Gretzky NHL (SCEA)
 Gretzky NHL '06 (SCEA)
 Infected (Majesco)
 MLB (SCEA)
 Madden NFL 06 (EA Sports)
 NBA (SCEA)
 NBA 06 (SCEA)
 NBA Live 06 (EA Sports)
 Need for Speed: Most Wanted 5-1-0 (EA)
 SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo (SCEA)
 Twisted Metal: Head-On (SCEA)
 World Series of Poker (Activision)
 World Championship Poker 2 (Crave Entertainment)
 X-Men Legends II: Rise of Apocalypse (Activision)

DOWNLOAD DE CONTEÚDO ONLINE

Fired Up (SCEA)
 Kingdom of Paradise (SCEA)
 Wipeout Pure (SCEA)

DS

JOGOS ONLINE

Animal Crossing: Wild World (Nintendo)
 Mario Kart DS (Nintendo)
 Tony Hawk's American Sk8land (Activision)
 Lost Magic (Taito)

Bem-vindo à

F2M1

Recriação de *O Poderoso Chefão* expande o clássico dos cinemas dirigido por Francis Ford Coppola, e é uma verdadeira “oferta que você não pode recusar”

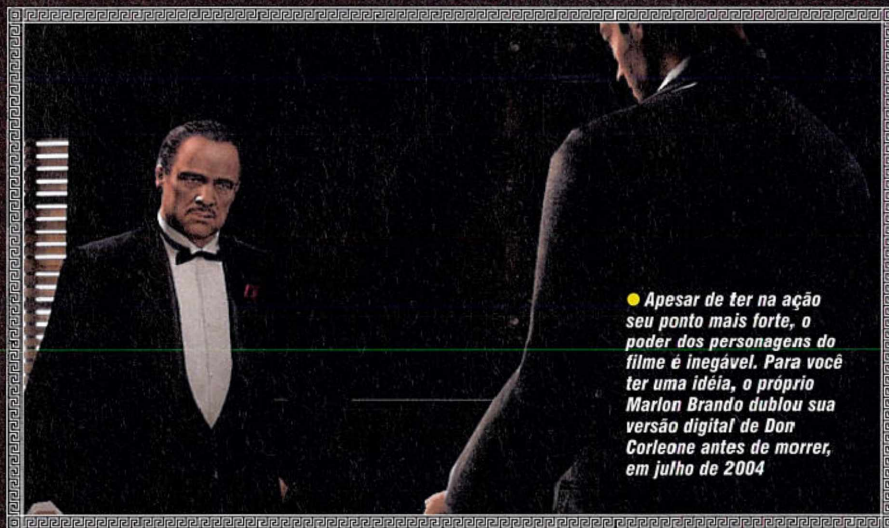
A bola da vez nos videogames, não se pode negar, são os jogos baseados na rotina das gangues e máfias que dominam os subúrbios norte-americanos. Depois do sucesso absoluto de *GTA: San Andreas*, da Rockstar, inúmeras produtoras grandes decidiram

explorar o tema. A Ubisoft apareceu com *187 Ride or Die*, a Konami lançou *Crime Life: Gang Wars*, a Eidos aproveitou o embalo com *25 to Life* e a Vivendi apostou suas fichas em *50 Cent: Bulletproof*. Isso sem contar *Fear & Respect*, da Midway, e *Saint's Row*, da THQ, ambos com

temática semelhante e lançamento previsto ainda para este ano.

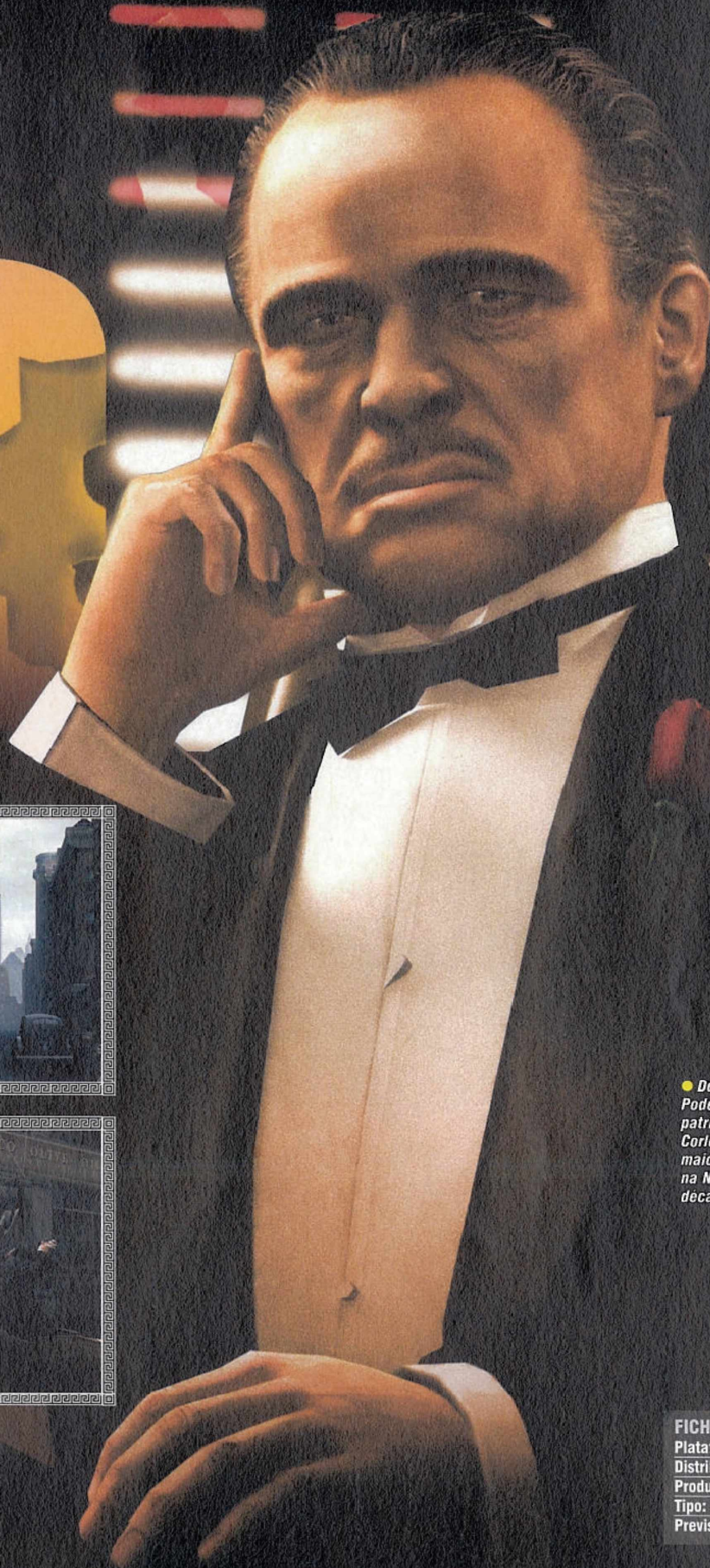
O que mais chama atenção nessa lista, no entanto, não é o oportunismo dessas companhias, e sim a ausência daquela que poderia tirar o maior proveito possível se resolvesse investir no assunto: a Electronic Arts. Conhecida por suas franquias de peso e, principalmente, por sua estratégia comercial – de lançar seus jogos para todas as plataformas existentes – a EA, de fato, abriu mão de explorar o tema, já que não se tem notícia de nenhum game desse estilo sendo desenvolvido pela companhia. Em compensação, é dela o jogo inspirado em uma das trilogias mais clássicas do cinema: *O Poderoso Chefão*. A história, para quem não conhece, é a fonte de inspiração para muitos dos games sobre o submundo de hoje e trata dos Corleone, uma das cinco famílias mais poderosas da máfia italiana que, na ficção, dominaram Nova York entre as décadas de 1940 e 1950.

Cheia de surpresas e reviravoltas, a trama já seria mais do que suficiente para fazer com que o game merecesse uma atenção especial. O intuito da produtora, entretanto, não é apenas criar algo à altura da obra do escritor Mario Puzo, mas produzir um game que também ofereça uma experiência única para os jogadores, mesmo que eles não tenham assistido aos filmes. E levando em conta as informações divulgadas até então, não há dúvida de que a produtora está no caminho certo para cumprir tal objetivo.



● Apesar de ter na ação seu ponto mais forte, o poder dos personagens do filme é inegável. Para você ter uma idéia, o próprio Marlon Brando dublou sua versão digital de Don Corleone antes de morrer, em julho de 2004

12



● *Don Vito Corleone é o Poderoso Chefão, o patriarca da família Corleone que controla os maiores negócios ilegais na Nova York das décadas de 1940 e 1950*



● *Mais que apenas recriar os eventos do filme, a versão para os games de O Poderoso Chefão trará tramas paralelas não mostradas no cinema, que completam a história*

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2/XB/PC/X360/PSP

Distribuidora: Electronic Arts

Produtora: EA Redwood Shores

Tipo: Ação

Previsão: março de 2006

COSA NOSTRA

Ao contrário do filme, o jogo tem a ação como seu ponto mais forte. O longa, claro, conta com várias cenas clássicas que poderiam ser facilmente transportadas para o game. No entanto, elas seriam muito poucas e, além disso, limitariam a criatividade dos desenvolvedores. Para evitar esses dois problemas, o estúdio que trabalha no jogo optou por criar algo nos moldes de *Enter the Matrix*. Ou seja, o game acontece paralelamente ao filme.

O elo de ligação entre uma coisa e outra é o protagonista do game, um personagem inédito no filme que, ainda criança, tem seu pai assassinado por membros da família Barzini. Disposto a vingá-lo, ele é convencido por Don Corleone, para quem seu pai trabalhava, a aguardar o momento certo para cumprir seu juramento. Anos se passam e, durante o casamento de Connie – no começo do primeiro filme –, Sarafina, a mãe do rapaz, pede para que

Don Corleone ajude seu filho, que está envolvido com alguns criminosos pés-de-chinelo. A partir daí, o jovem passa a realizar serviços para a família.

O propósito do jogo, é bom deixar claro, não é apenas acompanhar o dia-a-dia de uma pessoa que trabalha para os Corleone, mas, principalmente, estabelecer uma conexão coerente com a trama do filme. Em outras palavras, isso significa que a maior parte das missões do jogo servirá de complemento para os acontecimentos do longa, respondendo a perguntas que ficaram no ar, como, por exemplo, como Don Corleone foi para o hospital depois de ser baleado, ou ainda, quem colocou a arma no banheiro do restaurante para que Michael Corleone pudesse eliminar Sollozzo e McCluskey, ou mesmo quem decepcionou a cabeça do cavalo de Jack Woltz e a botou em sua cama. São informações como essas que os jogadores descobrirão ao avançar no game.

● Não só as vozes, mas a aparência de muitos dos atores do filme original foi recriada no jogo. Luca Brasi (abaixo) interpretado por Lenny Montana, é um dos que foram reproduzidos fielmente no jogo



Don Corleone, vou deixá-lo agora, pois sei que está ocupado.



LIÇÃO DE MORAL

Embora a produtora tenha optado por um sistema de combate bem básico, alguns detalhes sobre o seu funcionamento merecem ser destacados. No combate corpo-a-corpo, a principal peculiaridade fica por conta do uso do analógico direito (ou do mouse, na versão para PC). O esquema, de certa forma, é semelhante à dinâmica de jogo usada em *Fight Night*, a série de boxe da EA, só que o funcionamento é bem mais simplificado.



Há apenas dois tipos de ataque: socos fracos e fortes. Para desferir o primeiro tipo, basta realizar movimentos rápidos para frente. Para as pancadas mais potentes, porém, é preciso segurar a alavanca para trás e, em seguida, movê-la bruscamente para frente. Além de golpes diretos, o jogador também poderá usar o cenário para infligir danos às vítimas. E o melhor é que esse tipo de ação não requer nenhum comando exclusivo. Para bater a cabeça de um adversário em um balcão, por exemplo, basta agarrá-lo e se aproximar do objeto. Todas essas opções, no entanto, só ficam disponíveis se a mira estiver travada no oponente. O uso de armas de fogo, diferentemente dos confrontos mano-a-mano, não fugirá aos padrões, já que será possível controlar a mira livremente ou travá-la nos alvos desejados. Mas vale ressaltar que, uma vez travada a mira, é possível fazer ajustes finos para atingir pontos específicos no corpo dos personagens, imobilizando ou desarmando-os.



NADA PESSOAL

É claro que o maior apelo do jogo é para quem conhece e gosta do filme, mas as chances de ele agradar a diferentes tipos de público são grandes. É que além de se preocupar com a relação entre o game e a obra cinematográfica, a equipe de desenvolvimento decidiu também recriar a cidade de Nova York em detalhes, deixando o jogador livre para perambular pelas ruas (a pé ou usando veículos) e interagir com qualquer cidadão.

A liberdade de exploração, no entanto, não serve só para deixar o jogo descompromissado. Como o principal objetivo do protagonista é ajudar os Corleone a dominar a cidade, é necessário visitar os cinco bairros da metrópole para controlar o maior número de estabelecimentos possíveis. Para isso, o jogador deve convencer comerciantes e empresários a contribuir financeiramente com a família.

Mas como a diplomacia nem sempre funciona, também é possível usar a tática preferida dos mafiosos na hora das negociações: a intimidação. Vale tudo para meter medo nos indivíduos mais resistentes, desde agressão física a pressão psicológica, como destruir objetos do cenário ou meter bala em personagens que estão nas proximidades. Abusar da violência durante as extorsões, entretanto, não é uma boa pedida, pois você corre o risco de assassinar a vítima sem querer, perdendo a chance de administrar o lugar e, muito provavelmente, elevando o nível de vingança

das famílias rivais, o que torna a sua atuação bem mais difícil em certas áreas da cidade.

Outra maneira de ganhar reputação no jogo é completar missões extras. A única revelada até agora, porém, é a Hit List. Disponíveis através de personagens coadjuvantes como Tessio e Clemenza, as missões desse tipo consistem em eliminar inimigos específicos. A tarefa não é fácil, principalmente pelo tamanho imenso da cidade. Por sorte, existem informantes espalhados pelo cenário que, se tratados da maneira certa, dão dicas sobre o paradeiro dos procurados.

Como recompensa pelos serviços prestados, o protagonista passa a ser respeitado pelos membros da família e sobe na hierarquia. Além disso, ele ganha pontos de atributo que servem para melhorar suas habilidades, como defesa, velocidade e precisão com armas de fogo.



● **A interação é total. Você pode conversar com qualquer pessoa na cidade. Qualquer pessoa mesmo**



● **Eis uma das vantagens de ser um personagem inédito na série: você pode escolher o seu rosto**



● **Para subir na hierarquia da família, o jeito mais rápido é "convencer" os comerciantes locais a contribuir com uma parcela de seus lucros. E se eles não aceitarem, claro, você deve mostrar por que eles precisam de proteção**

● O maior diferencial de *Empire at War* está em poder guerrear tanto na terra quanto no ar, mantendo a ação frenética dos filmes



STAR WARS: EMPIRE AT WAR

Estratégia em tempo real da franquia Star Wars traz todos os elementos obrigatórios para ser um sucesso: batalhas épicas, grandes naves e, claro, Darth Vader

por Nelson Alves Jr.

Um dos poucos gêneros em que *Star Wars* parece ainda não ter sido explorado ao extremo é o de estratégia. Depois do lançamento de *Galactic Battlegrounds*, em 2002 e, meses depois, da expansão *Clone Campaigns*, ambos baseados na engine de *Age of Empires 2*, nada mais se viu.

Só que o potencial do gênero para a franquia é grande demais para ser gasto em um só título e a Lucas Arts sabe disso. Por isso, a empresa se associou à produtora Petroglyph para produzir um título de estratégia digno do nome *Star Wars*. O maior desafio foi a criação de uma nova engine gráfica, já que era essencial ter naves, personagens e terrenos mais detalhados. O resultado, que testamos aqui na redação, é um jogo que oferece uma campanha imensa tanto para os Rebeldes quanto para o Império.

A história situa-se alguns anos após o Episódio IV, o primeiro filme lançado nos cinemas. Mantendo o padrão dos títulos de estratégia, *Empire at War* traz

novidades interessantes ao gênero. A primeira é a não-linearidade. Cabe ao jogador decidir o caminho a percorrer para alcançar a vitória. A sutileza, dispensável em games de tiro, por exemplo, abre um leque de opções inimaginável em se tratando de um jogo de estratégia. De forma resumida, o objetivo central é ocupar todos os planetas, no caso do Império, ou levar a democracia aos confins da galáxia, caso você jogue com os Rebeldes.

As missões rolam na ordem que o jogador quiser. Antes de atacar uma região, por exemplo, é possível aniquilar hordas de piratas espaciais para ganhar suprimentos ou tecnologia. A dificuldade de cada invasão depende principalmente da capacidade do jogador de acumular recursos. Os cenários prometidos são cerca de 40, misturando planetas clássicos como Yavin IV, Tatooine, Dagobah e Geonosis com áreas inéditas, cada uma com recursos específicos que merecem ser explorados.

■ Guerra total

Como pede o gênero estratégia, o jogador deve administrar muito bem seus recursos para

desenvolver um exército equilibrado e eficaz. E aqui está o atrativo para os fãs da saga. Todos os veículos, naves e soldados da cine-série estão disponíveis. Dependendo do planeta e do momento da história, os confrontos podem rolar no espaço ou em terra firme. Independentemente do tipo de embate, cabe ao jogador decidir entre apelar para a força bruta ou a agilidade, seja jogando com o Império, seja com os Rebeldes. Dos gigantes Star Destroyers às velozes X-Wings, no ar, ou dos poderosos AT-ATs aos ágeis Speeder Bikes, em solo, todo o tipo de estratégia é possível.

Outra característica marcante nos RTS e que não ficou de fora em *Empire at War* é o uso de heróis. Mas como o assunto aqui é *Star Wars*, óbvio que não se tratam de personagens comuns. O apoio vem de gente de peso, como Obi-Wan Kenobi e Darth Vader, todos com poderes únicos e maior capacidade de sobrevivência.

O sistema de câmeras é outro recurso inédito, que aumenta a imersão. Pela perspectiva original o campo de batalha é visto de cima, com opções para aproximar e rotacionar a visão, mas um botão leva o jogador, literalmente, para dentro da disputa, permitindo ver tudo em terceira pessoa. O modo principal pode ser finalizado de forma cooperativa por dois jogadores em rede e, online, até oito participantes podem disputar em deathmatch.



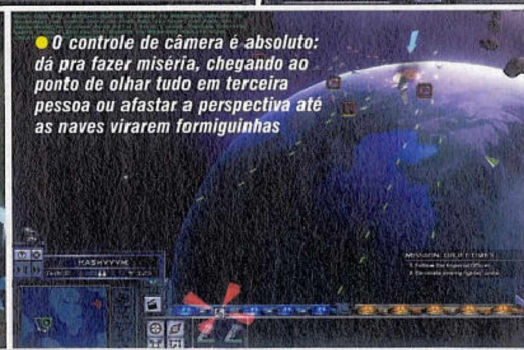
● *Você decide cada detalhe da sua atuação antes dos confrontos, incluindo o número e os tipos de máquinas que entrarão em combate*



● *Feito na medida para os fãs da saga, o jogo traz todas as planetas que marcaram época no cinema*



● *O controle de câmera é absoluto: dá pra fazer miséria, chegando ao ponto de olhar tudo em terceira pessoa ou afastar a perspectiva até as naves virarem formiguinhas*



■ O Império é bem mais legal!

Fã que é fã curte mesmo é o lado negro da Força. Logo, nosso teste com a versão beta do jogo não poderia ser outro a não ser o de aniquilar os Rebeldes. O poder de fogo do exército imperial é alto, mas pede cautela na forma como é usado. Abusar dos AT-ATs garante dose extra de força, mas aniquila qualquer chance de apañar os adversários de surpresa, já que as máquinas são lentas demais. Por outro lado, abusar dos Speeders, apesar de garantir mais agilidade, também não ajuda muito. Antes que você perceba estarão todos destruídos.

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PC
Distribuidora: LucasArts
Produtora: Petroglyph
Tipo: Estratégia
Previsão: Fevereiro de 2006

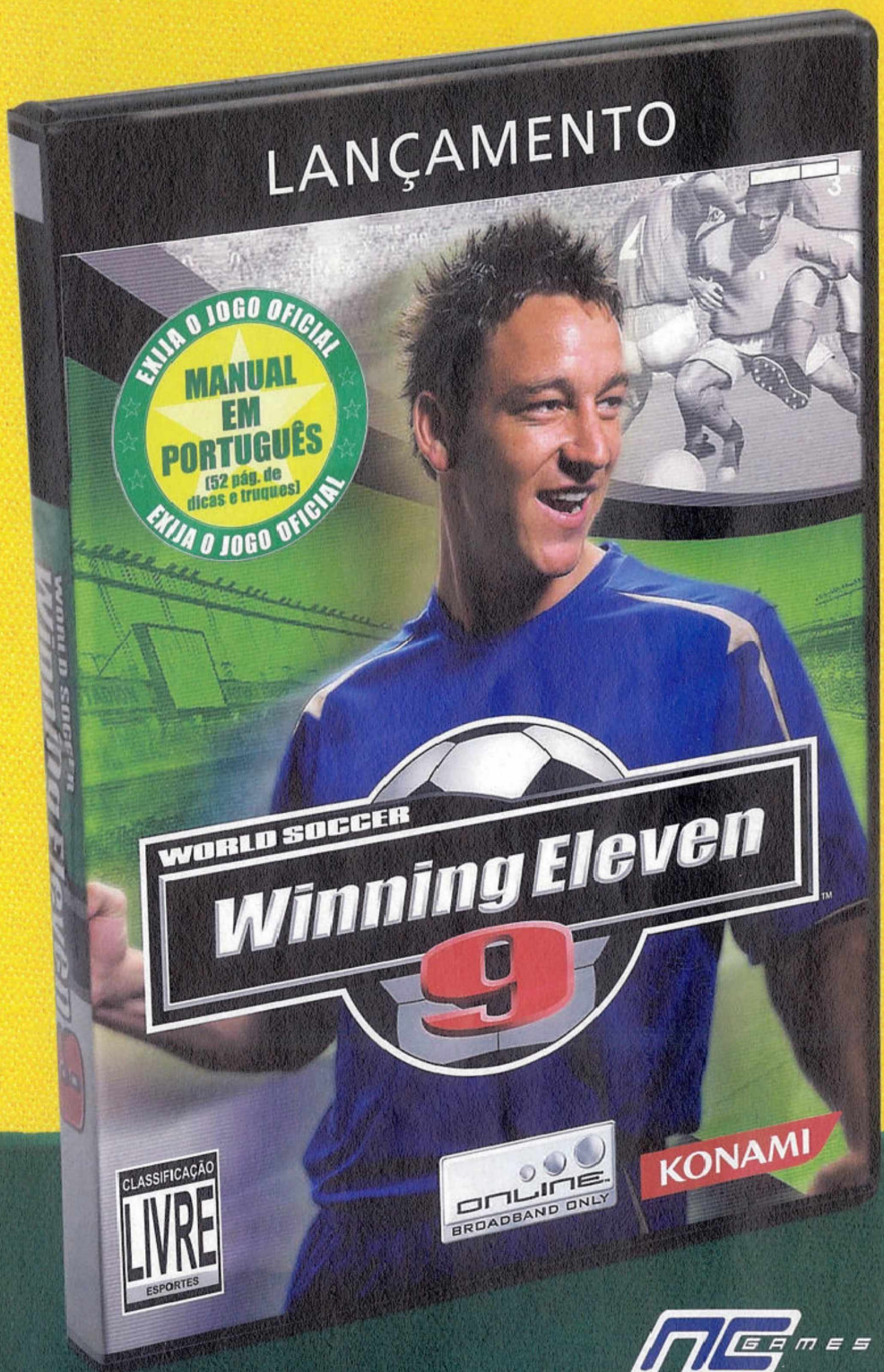


● *A lógica é simples: naves grandes são mais potentes, porém perdem em agilidade. É preciso saber dosar*

CÃIBRA NO DEDÃO TIRA JOGADO DA FINAL.

- O lançamento mais esperado da temporada;
- Movimentos, malícias e esquemas táticos ainda mais realistas;
- Competições on-line com novo sistema de ranking separado para cada divisão;
- Milhares de jogadores com características detalhadas;
- 57 seleções e 138 equipas de clubes esportivos;
- Disponível para plataformas PlayStation 2, PSP e Xbox;
- **JÁ NAS LOJAS.**

R



registrada da adidas-Salomon group, usado com permissão os nomes e a semelhança dos jogadores reais é autorizado pela FIFPro e suas associações membros. Oficialmente licenciado pela Eredive td www.chelseafc.co. "The Arsenal Crest, Arsenal Logo e cilindro são marcas registradas do Arsenal group de companhias e usados sob licença. TM & ©2005 O Arsenal Football Club plc. Licenciado Desenvolvido pela Konami Corporation. Konami® é uma marca registrada da KONAMI CORPORATION. Todos os direitos reservados. "PSP" é uma marca registrada e os logotipos "PlayStation" e "PS" Memory Card (8MB) (para PlayStation 2) (cada um vendido separadamente). O ícone é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment America Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live e os logotipos ware Association.



ARTE NOS GAMES

Soul Calibur III

Duas espadas antagonicas. A primeira, chamada Soul Edge, possui uma maldição que aprisiona a alma humana. Por isso, toda vez que alguém a possui, uma segunda poderosa espada surge: Soul Calibur. Ela tem a função de impedir que novas atrocidades sejam cometidas pela arma maléfica. E assim tem sido o confronto entre o bem e o mal nos últimos 16 séculos...

Revista
GAMEMASTER

Sua área de interesse está



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



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



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



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



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



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



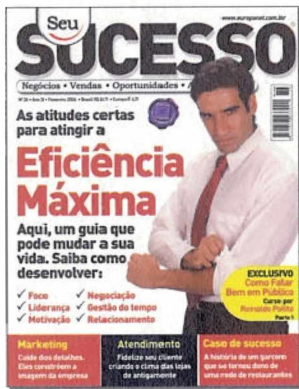
Há mais de 10 anos, a revista de informática com CD-ROM mais vendida no Brasil. Todo mês traz programas completos para profissionais liberais, estudantes e toda a família.



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

Todo mês nas bancas, pelo telefone 0800 55 76 67

em uma destas revistas



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



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



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



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



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



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

Novidade!



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



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

ou acesse o site www.europamet.com.br



PREVIEWS

por Felipe Azevedo



● Embora nenhuma informação tenha sido divulgada sobre o sistema de combate, esta imagem deixa claro que novos tipos de cards estarão disponíveis



● Muitos dos locais existentes no primeiro jogo poderão ser visitados nesta versão



FICHA TÉCNICA

Plataforma: GC
 Distribuidora: Nintendo
 Produtora: Monolith Software
 Tipo: RPG
 Previsão: Maio de 2006 (Japão)

BATEN KAITOS 2

Mesmo com seus dias contados, o GameCube ainda tem lenha para queimar graças a alguns títulos de peso. E pode acreditar que este é um deles

O ano de 2006 será especial para os fãs da Nintendo. A principal razão, obviamente, é o lançamento do novo console da empresa, o Revolution, que, segundo informações oficiais, será revelado por completo na E3, que acontece no próximo mês de maio, em Los Angeles. A nova máquina, no entanto, é apenas uma das várias boas novidades para fazer a alegria dos

nintendomaniacos ao longo do ano. Além de alguns jogões para o DS, como *Metroid Prime: Hunters* e *New Super Mario Bros.*, o GameCube, apesar de estar no fim de sua vida útil, verá ainda o lançamento de *The Legend of Zelda: The Twilight Princess*, a aguardada continuação da série criada por Shigeru Miyamoto.

Contudo, o jogo estrelado por Link não é o único que merece destaque no Cubo. *Baten Kaitos 2*, a sequência do ótimo RPG lançado em 2004, já está confirmado para chegar às prateleiras em 2006 e tem tudo para se tornar um dos melhores títulos do console. Para se ter uma idéia do peso do jogo, a Nintendo optou por assumir o controle da distribuição diretamente, em vez de deixar a tarefa a cargo da Namco, como no jogo anterior. Ninguém sabe ao certo por que a companhia tomou tal decisão, mas acredita-se que seja para impedir que ele seja lançado na mesma época de *Twilight Princess*.

Apesar de ter sido chamado de sequência, a história de *Baten Kaitos 2*, na verdade, rola 20 anos antes do jogo anterior. O protagonista é Sagi, um membro da elite de soldados do império que precisa descobrir a causa de inúmeras mudanças que passam a acontecer em seu ambiente. A grande sacada da série, caso você não saiba, é que não se controla o personagem principal diretamente. Em vez disso, você atua como um espírito-guia, ajudando seu personagem em suas decisões. Além de Sagi, outros personagens inéditos dividirão o estrelato no



● O novo jogo traz vários personagens conhecidos, mas o papel deles na aventura ainda é um mistério



● Assim como Kalas, Sagi conta com a ajuda de um espírito em sua jornada. Este espírito é você

novo jogo. Entre os já revelados estão Miri, amiga de Sagi, que o acompanhará desde o início, e Giro, um estranho andróide que entrará para o grupo no decorrer da aventura.

É bom deixar claro, porém, que a trama não se baseia só em caras novas. Como o universo será o mesmo do jogo anterior, diversos personagens conhecidos estarão presentes, só que em versões bem mais jovens. Gibari e Savyna, dois dos heróis da versão passada, por exemplo, terão 14 e 5 anos, respectivamente. Quanto a possíveis novidades no sistema de batalha e nos cards, batizado de Magnus no primeiro game, nenhum dado foi revelado. A expectativa, claro, é de que haja um número bem maior de cartas, além das muitas opções inéditas.

Ele está de volta

Depois de ganhar um papel secundário em *The Omega Strain*, Gabe Logan, o clássico protagonista da série, volta à ativa na primeira versão para o PSP



SYPHON FILTER: DARK MIRROR

Longe dos games desde 2001, Gabe Logan, o protagonista da série *Syphon Filter*, fez uma aparição bem mixuruca em *The Omega Strain*, a primeira, e provavelmente a única, versão para PS2. Mas se as chances de o agente secreto estrear uma nova missão no atual console de mesa da Sony são mínimas, no PSP a presença dele no papel principal já está confirmada.

O retorno do personagem no posto de maior destaque da série, no entanto, é apenas uma das várias boas notícias para os fãs. Para começar, o jogo, ao contrário de outros tantos títulos do PSP, não é um remake de alguma aventura antiga do agente. Segundo as informações reveladas pelo diretor criativo John Garvin, *Dark Mirror* será baseado em acontecimentos passados, anteriores ao surgimento do vírus que dá nome à série.

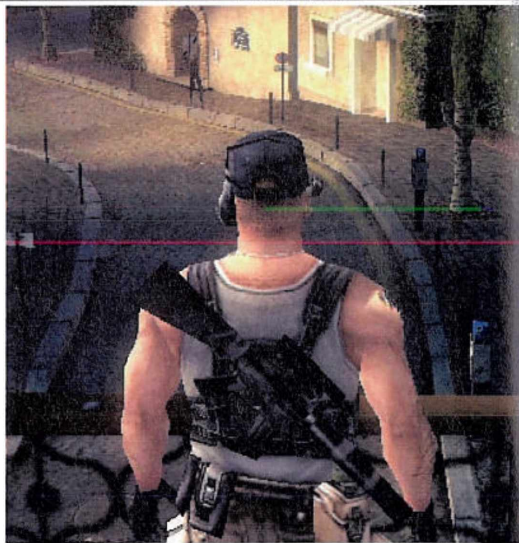
Na história, Logan administra uma pequena agência de espionagem, que, como manda a tradição, não existe legalmente. Especializados em missões delicadas demais tanto para militares quanto para espíões comuns, ele e Lian Xing, sua fiel companheira, são enviados ao Alasca, onde precisam se infiltrar em um refinaria de óleo, que, supostamente, foi atacada por um grupo chamado Red Section. Durante a missão, porém, o problema revela-se bem maior que o esperado, já que os agentes encontram evidências que não batem com as informações que eles têm em mãos. Inicia-se, então, uma grande investigação ao redor do planeta a fim de esclarecer a intriga.

Para garantir uma experiência de jogo tão boa quanto às dos episódios anteriores, o estúdio de

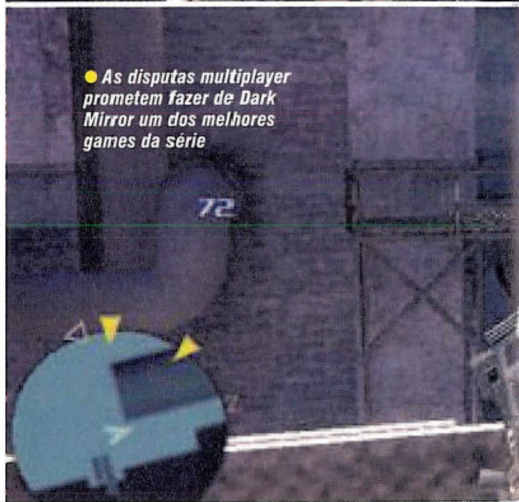
desenvolvimento se preocupou com três características importantes. A primeira delas é a jogabilidade. Para evitar qualquer deslize com a mira, um problema que compromete os jogos de tiro no PSP por causa da ausência do segundo analógico, inúmeras configurações de controle foram testadas. No fim, a produtora decidiu incluir três opções diferentes: mira livre, sobre o ombro do personagem (igual à de *Resident Evil 4*) e, por último, com trava, usada como padrão em todas as versões anteriores.

A segunda característica explorada em *Dark Mirror* será a variedade. Com uma vasta lista de armas e equipamentos inéditos, é de se esperar que a ação seja bastante diversificada. Um dos apetrechos disponíveis que comprova isso é o chamado Rapid Transversal Line (RTL). Usado em conjunto com cabos de diferentes tipos, o aparato funciona como uma tirolesa, só que pode ser controlado pelo jogador para mover o personagem nos dois sentidos disponíveis. Além da possibilidade de movimentação, o agente pode surpreender inimigos utilizando pistolas e outros armamentos.

O último aspecto que os produtores consideram essencial para o sucesso do jogo de estréia da série no PSP é o multiplayer. Com suporte a partidas entre até oito pessoas na internet e seis em rede local, a opção contará com quatro modos distintos: Deathmatch, Team Deathmatch, Rogue Agent e Objective. De todos, o último é o modo mais promissor. Divididos em dois grupos, os gamers terão de completar seus objetivos antes dos rivais.



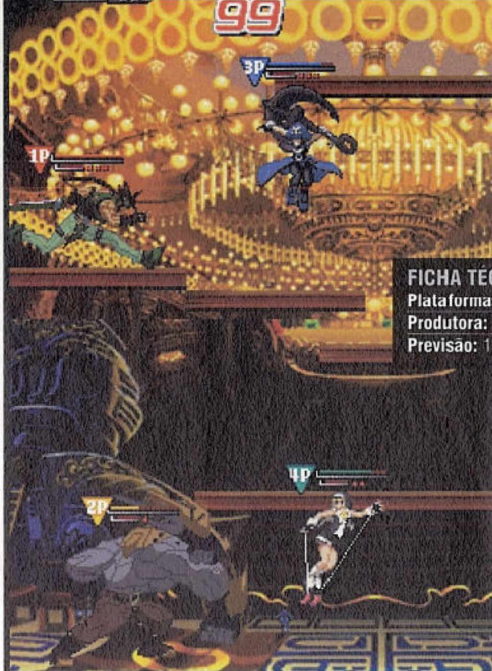
● As disputas multiplayer prometem fazer de *Dark Mirror* um dos melhores games da série



● Segundo a produtora, a variedade na ação será um dos pontos mais fortes do jogo

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PSP
 Distribuidora: SCE
 Produtora: Sony Bend
 Tipo: Ação
 Previsão: 2º trimestre de 2006



FICHA TÉCNICA

Plataformas: DS Distribuidora: Majesco
 Produtora: Arc System Works Tipo: Luta
 Previsão: 1º trimestre de 2006



GUILTY GEAR DUST STRIKERS

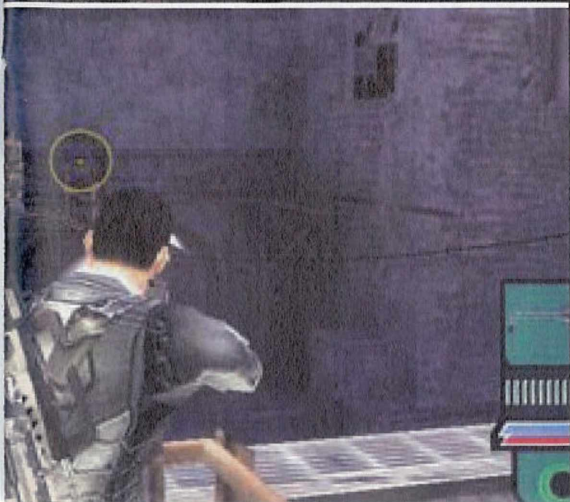
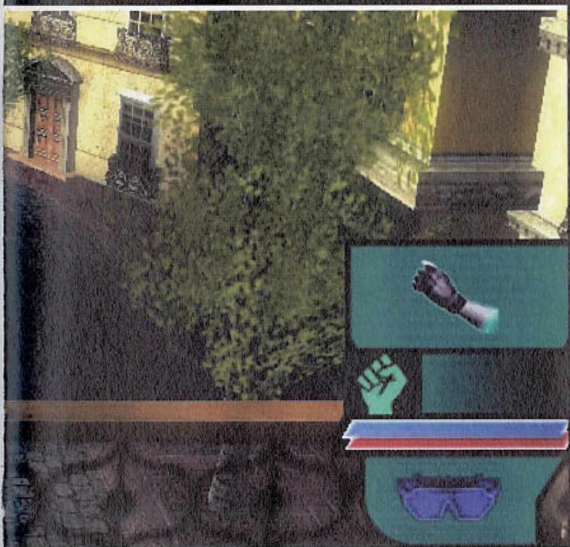
Suporte a batalhas com até quatro jogadores simultâneos não é nenhuma novidade na série *Guilty Gear* (a versão *Isuka*, lançada para PS2, em 2004, estreou essa opção), mas é exatamente este recurso que pode fazer de *Dust Strikers* um dos melhores jogos de luta do DS. Tudo graças ao uso de recursos inexistentes em consoles não-portáteis: a conexão Wi-Fi e, principalmente, as duas telas.

Para incorporar as novidades à série da melhor forma possível, a produtora Arc System Works optou por aumentar verticalmente o espaço das arenas, incluindo plataformas em alturas desiguais, para criar uma dinâmica bem diferente daquela a que os fãs de luta 2D estão acostumados. Para poupar maiores explicações, imagine uma fusão entre a clássica ação de

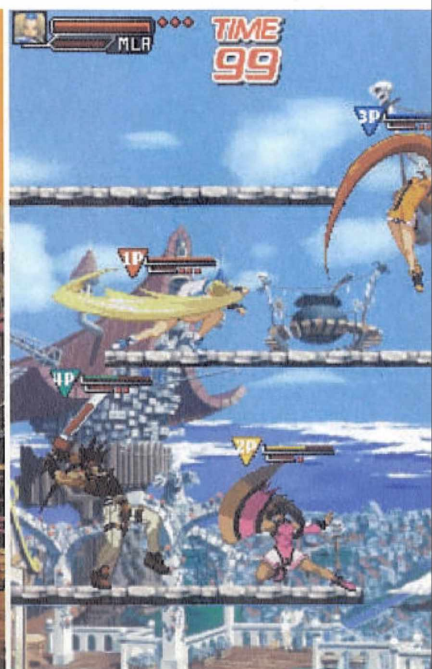
Street Fighter 2 e a estrutura de estágios de *Super Smash Bros.* e você terá uma idéia aproximada de como o game funcionará.

Além das duas telas usadas em conjunto, a sensibilidade ao toque do aparelho terá utilidade. Nos combates, itens especiais que surgirão nos cenários poderão ser ativados com um simples toque na tela inferior. Além disso, fora da pancadaria o recurso terá outras funções, já que dez minigames diferentes já estão confirmados para fazer parte do pacote.

Outra opção presente em *Dust Strikers* é o modo Robo-Ky Factory. A idéia é praticamente a mesma do Robo-Ky II Factory da versão *Isuka*, em que é possível customizar o personagem Robo-Ky II. Aqui, porém, todos os outros 20 lutadores da série poderão ser modificados.



● A configuração dos botões pode até continuar a mesma, mas a maneira de jogar será diferente



PREVIEWS

● **Mais simples, impossível.** Para jogar, basta posicionar a stylus em um ponto e escolher o sentido desejado para criar a peça

KONDUCTRA

Os ótimos jogos de quebra-cabeça para DS podem ganhar mais um concorrente de peso a qualquer momento. Basta a oFun, a produtora independente responsável por *Konductra*, encontrar uma empresa interessada em publicá-lo.

Assim como os demais games do gênero para o portátil, *Konductra* também é jogado somente por meio da tela sensível. O funcionamento e o desafio, porém, são bem diferentes. As peças, por exemplo, não surgem automaticamente na tela. Aqui, é o próprio jogador quem deve colocá-las em jogo,

posicionando-as na ordem e na direção que achar melhor. A ideia é criar linhas com blocos de uma única cor e conectar as pontas das mesmas aos terminais que ficam nas bordas. Completada essa parte, é necessário usar a stylus para ativar o primeiro terminal e riscar toda a trajetória da linha até o segundo, fechando o circuito e, assim, livrando-se de todas as peças conectadas. Ao que tudo indica, no entanto, destruir uma linha de cada vez não é a melhor estratégia a ser adotada, já que, dessa forma, a pontuação não aumenta tanto. Para conseguir

FICHA TÉCNICA

Plataforma: DS
Distribuidora: Não definida
Produtora: oFun
Tipo: Quebra-cabeça
Previsão: 2006

grandes combos, o esquema é ativar vários terminais de uma só vez, riscando várias linhas sem tirar a caneta da tela, o que exige não só raciocínio, mas também habilidade.

O esquema de jogo citado acima, entretanto, não será o único. No modo Task, o objetivo principal será organizar as peças para formar uma imagem igual à exibida na tela superior. Além disso, haverá um modo de disputa multiplayer no qual os participantes tentarão impedir a criação de linhas do adversário, colocando peças indestrutíveis na tela.

JUICED: ELIMINATOR

Quem diria. Depois de quase ir parar no limbo por causa do fechamento da Acclaim, a empresa que iria publicá-lo inicialmente, *Juiced* caiu nas mãos da THQ e, ao que parece, vingou. Pelo menos é a essa conclusão a que se chega com o anúncio de *Eliminator*, a primeira versão da franquia para o PSP. E para que não haja dúvidas, a produtora deixou bem claro que não se trata de uma simples conversão do jogo lançado para PS2, Xbox e PC no meio do ano passado.

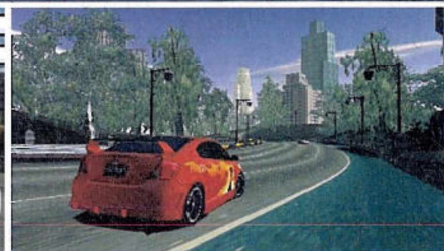
O subtítulo *Eliminator*, embora chame atenção, nada mais é do que o nome do modo de jogo homônimo. Para quem já conhece a série *Burnout*, a novidade, um tipo de corrida em que o último colocado de cada volta é eliminado, é irrelevante. Felizmente, essa não é a única nem a principal novidade do jogo. A característica do portátil da Sony que a produtora considera mais importante para o sucesso desta versão é a conexão sem fio, por isso a ideia é explorá-la ao máximo encorajando a jogatina multiplayer em rede local. Para isso, os desenvolvedores apostam em conteúdo exclusivo, como novos personagens, veículos, áreas, pistas, modos inéditos de disputa que podem ser combinados a gosto do freguês e, para completar, um sem-número de peças a mais para customizar os carangos disponíveis.

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PSP
Distribuidora: THQ
Produtora: Juice Games
Tipo: Corrida
Previsão: 2º trimestre de 2006



● **Bonito o jogo é.** Resta saber se ele conseguirá superar *Midnight Club 3* e *NFSMW 5-1-0* no PSP



GRANDE TORNEIO

DIA 11/03/2006

às 16:00h

SUPER MARIO STRIKERS



**VENHA PARTICIPAR
VAI SER O MÁXIMO!**

COM PRÊMIOS INCRÍVEIS!

1º lugar: 1 Gameboy micro +
1 Nintendo DS +
1 Gameboy Advance SP +
1 jogo DS + 1 jogo Gameboy

2º lugar: 2 jogos Gamecube

3º lugar: 1 camiseta de futebol Nintendo



NA LOJA:
Inicial Games
do Campinas
Shopping

REGULAMENTO

1. Não é necessário levar nenhum equipamento para participar da competição.
2. O jogador deve estar preparado p/ utilizar qualquer personagem.
3. A competição é em dupla, porém, no final, os mesmos vão competir entre si.
4. Premiação para o 1º, 2º e 3º lugar.
5. Não há limite de idade.

COMO PARTICIPAR

É necessário ter R\$100,00 em compras nas lojas Inicial Games, ou no site, ou, ainda, apresentar nota fiscal da compra de um Gamecube nas lojas Inicial Games

TREINAMENTO

A partir de 16 de janeiro,
nas duas lojas Inicial Games

Evento realizado pela Inicial Games em conjunto com a



TM, & are the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo. www.nintendo.com

Informações: juliana@inicialgames.com.br

Loja do Centro - Av. Campos Sales, 600

Campinas Shopping

R. Jaci Teixeira de Camargo, 940 lj 214

Bom é ser japonês

É da terra dos japas que vêm os jogos mais criativos – e desconhecidos – do DS. Por isso, preparamos uma lista para você conhecer o que há de mais criativo no Oriente

Junte uma tela sensível, um console popular e um punhado de desenvolvedores insanos. Pronto: eis a maior leva de jogos esquisitos de que se tem notícia. Aliás, é muito provável que esta seja exatamente a fórmula da imensa popularidade do Nintendo DS no Japão.

É lá, no Extremo Oriente, que os games mais malucos têm origem. A maioria deles nunca chegará ao Ocidente, o que significa que você nem sequer ficará sabendo da existência de muitos destes cartuchos, mas alguns, como o simulador de lógica *Brain Train*, alcançam tanto sucesso que não sobra alternativa a não ser levá-los para novas fronteiras. No entanto, trata-se de exceção, não de regra.

A lista de esquisitices é muito maior do que o espaço necessário para citar todos, por isso a **Game Master** separou apenas alguns dos mais estranhos lançamentos do DS que só sairão no Japão. A lista abrange desde jogos de padeiro a aulas de desenhista, passando por lutas de insetos, simuladores de cozinheiro, dicionário de bolso e até professor de inglês. Fique avisado. Não é por falta de originalidade que você vai parar de jogar o seu DS.



Dare Demo Asobi Daizen

Coletânea com os games de tabuleiro prediletos dos japoneses. O cartucho inclui do tradicional Go às cartas de Hanafuda, que, aliás, foram os primeiros itens comercializados pela Nintendo, lá no século XIX. São cerca de 40 jogos, incluindo ainda variações de Shogi e alguns mais tradicionais, como damas, xadrez e dardo.



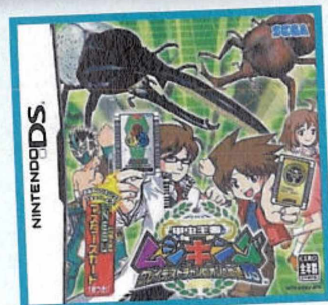
Osu! Tatakae! Ouendan!

Game musical recheado de ação. A mecânica de jogo exige muito raciocínio e reflexos rápidos. Trata-se de pequenas animações bem ao estilo japonês em que a participação do jogador decide como será o final. Se executar bem os comandos, o personagem consegue o triunfo. Para saber mais, leia o review completo na página 64.



Eigo Kyoko

Qualquer aula melhora quando o aluno tem a chance de interagir. Este aqui não é um jogo e sim um professor de inglês de bolso. O programa diz uma palavra ou sentença oralmente e cabe ao jogador-aluno escrever o que entendeu na tela. Acertos garantem pontos, que são mostrados numa planilha de acordo com o progresso do estudante.



Kouchuu Uja Mushi King Greatest Champion e no Michi DS

Lançado nos arcades e convertido para o GBA em 2005, esta esquisita luta de insetos chega ao DS antes da metade do ano. As batalhas são baseadas no sistema de jan-ken-pô, aquela brincadeira de papel-pedra-tesoura. As rodadas são decididas num baralho que lembra o SuperTrunfo.



Mawashite Koron

Versão digital daqueles brinquedinhos toscos em que o objetivo era tirar a bola de metal do labirinto. A mecânica no DS é a mesma, só que o jogador controla o labirinto, não a esfera. Acontece que o cenário só se move para os lados. Para fazê-lo girar é preciso tocar em certos ícones espalhados na área. Não à toa, o significado de Mawashite é "rotacionar".



Cooking Mama

Ou, se preferir, o game do glutão. Eis um simulador de cozinha para o DS. O game traz inúmeras receitas reais que exigem perícia para serem recriadas digitalmente. Sim, a sua função é montar o prato corretamente. O uso da caneta envolve desde cortar uma lula até agitar a frigideira enquanto o ovo é frito. E é possível criar receitas novas.



Tamagotchi Connexion: Corner Shop

A praga dos bichinhos virtuais não morreu. Aqui o jogador escolhe entre três modelos de Tamagotchi, mas a questão é que agora o bicho tem uma loja, que pode ser desde um consultório de dentista até uma padaria. Atrair consumidores, ganhar grana e aumentar o estabelecimento. Eis o objetivo central. O jogo sairá nos EUA e na Europa.



Kawashima Ryuuta Kyouju no Nou wo Kitaeru Otona no DS Training

Esse palavrão todo é o *Brain Training*, ou Treino Cerebral, que deve chegar aos Estados Unidos em maio com o nome de *Brain Age*. O treco é baseado num programa de lógica desenvolvido na universidade japonesa de Tohoku e consiste em vários pequenos testes, que envolvem de música a matemática.



Daigasso! BandBrothers

Um game musical em que a agilidade é fundamental. Enquanto a música toca, uma linha se movimenta pela tela do portátil com intervalos que representam o botão que o jogador deve apertar. O sucesso foi tanto que uma expansão com mais músicas foi lançada. Ela tem o formato de um game de GBA e deve ser usada junto com o cartucho do DS.



Rakubiki Jiten

Uma idéia que deveria ser seguida de perto pela Nintendo norte-americana e européia. Este cartucho transforma o DS num dicionário de bolso, leve e versátil. Além de incluir o pai dos burros, o título agrega uma calculadora, uma agenda de compromisso e um sistema de alarme, mais ou menos como os vistos nos palmtops e PDAs.



Mangaka Debut Monogatari DS

Um jogo de aventura em que o seu papel é o de uma aprendiz de desenhista. As fases são divididas em três semanas na escola de mangá. Além das tarefas centrais, há vários minigames para você conquistar itens e melhorar a habilidade da garota. O jogo permite que você crie a sua própria história desenhando com a stylus.



Yakitate! Japan

Baseado num anime, este treco é um dos mais estranhos da lista. Você assume o papel de um jovem que trabalha como padeiro e precisa criar reputação. O jogo rola num tabuleiro em que você coleta ingredientes, organiza a padaria e prepara seus pães. Quando os adversários caem na sua casa, eles são obrigados a comprar as suas iguarias.

● Se você está pensando em trocar de TV agora, não faça bobeira. Se não der para comprar um aparelho de alta definição o melhor é esperar mais um pouco. Seu futuro videogame agradece

HDTV certa para Gamers

Para aproveitar – mesmo – a nova geração de videogames, só com uma TV de alta definição. Descubra agora na prática quais as melhores opções de HDTVs já disponíveis no Brasil

Atualmente, quem é aficionado por games está nutrindo dois desejos secretos: o primeiro é ter um videogame de última geração, como X360 e PS3; o segundo é ter um televisor que possa exibir as imagens em alta definição que os novos consoles são capazes de gerar. É verdade que o PS3 ainda nem foi lançado e que o X360 hoje é mais difícil de achar do que uma mosca branca, mas os televisores que suportam HDTV (High Definition TV, ou TV de Alta Definição) já estão entre nós e podem ser encontrados na maioria das lojas de eletrônicos do Brasil. Assim, se você pretende um dia ter um videogame da nova geração e está prestes a comprar um televisor, é melhor procurar logo um que suporte HDTV.

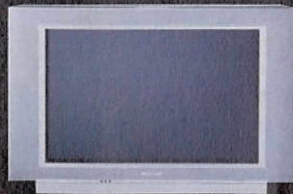
Como o número de opções de aparelhos HDTV Ready (compatíveis com HDTV) no Brasil já está bem grande, a **Game Master** resolveu ver quais são as melhores opções para quem vai comprar um aparelho agora. Procuramos responder às questões práticas como: o que é melhor para videogame: LCD, Plasma, Tubo ou Projeção? O melhor é um TV com muita resolução? Quanto maior o número de polegadas da tela, melhor fica a imagem do jogo?

Para realizar a experiência, pegamos nosso Xbox 360 com cabo de HDTV e partimos para a loja de eletrônicos FNAC, localizada no bairro de Pinheiros em São Paulo. Na loja, testamos o X360 com os jogos *Dead or Alive 4* e *Project Gotham 3* em várias TVs diferentes, todas caras e distantes da realidade da maioria dos gamers brasileiros, mas perfeitas para mostrar o quanto a TV pode fazer a diferença na qualidade de imagem de um videogame. Descubra agora o resultado dos nossos testes práticos.

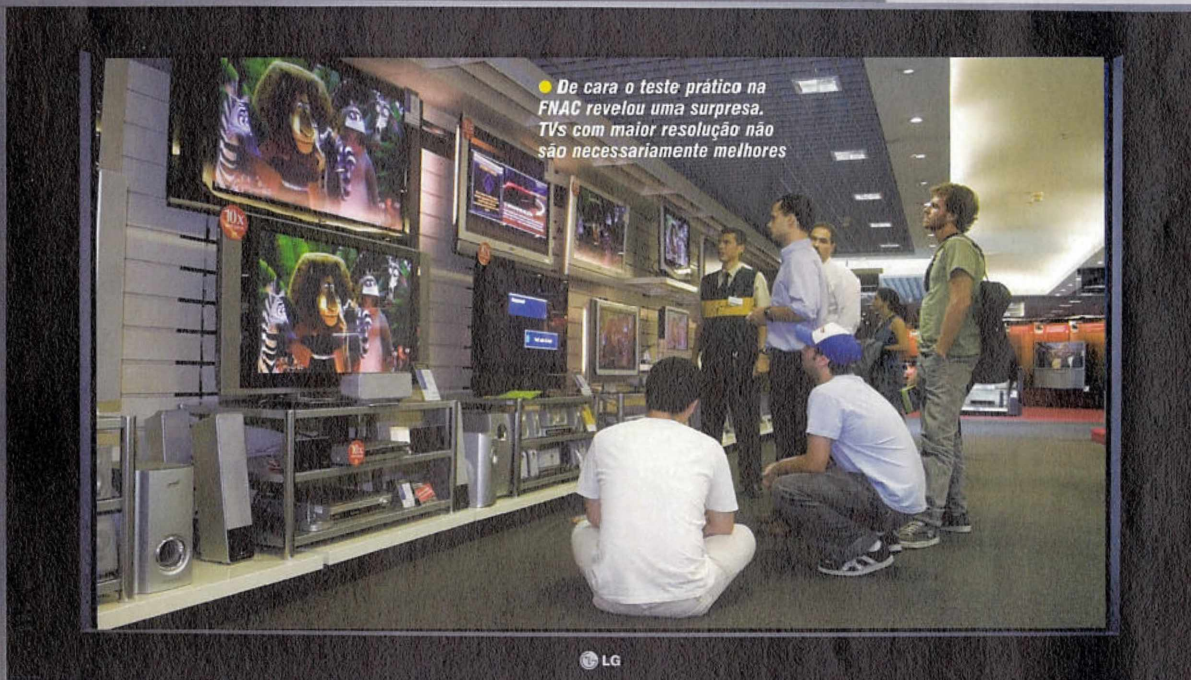
O melhor custo-benefício

Com tantos modelos de HDTVs no mercado, a tendência é aumentar a concorrência e, com isso, os preços caírem gradualmente. Na área de TVs de tubo de alta definição, até há pouco tempo o que se via nas lojas eram televisores na faixa dos R\$ 5 mil ou mais. Até que a Philips criou a linha Cineos de 29 e 32 polegadas. A primeira, de proporção 4:3, permite conexões em 480p, 720p e 1080i e custa cerca de R\$ 1.700. Já o segundo modelo, de 32 polegadas, é widescreen, traz todas as entradas citadas e, como diferencial, uma conexão HDMI, compatível com alguns modelos de players de DVD e com o

PS3. Isso tudo por menos de R\$ 3 mil. Em testes práticos, ela mostra qualidade equivalente à da XBR, da Sony (nossa segunda opção nos testes práticos). Nenhuma outra, nem mesmo a concorrente mais próxima, a SlimFit, da Samsung, chega perto desta TV. Como ponto negativo fica a dificuldade de encontrá-la nas lojas. Acredite. Os dois caras aqui da redação que compraram a TV sofreram...



● Não bastassem o tamanho de tela e a resolução, a tecnologia também influi na qualidade das HDTVs. Modelos de plasma, LCD e tubo têm características diferentes que afetam a imagem dos jogos



● De cara o teste prático na FNAC revelou uma surpresa. TVs com maior resolução não são necessariamente melhores

LG

1º LUGAR

Plasma LG RP 42 PX 4 RV MC / Phillips 42 PF 7320 / 78

Quando começamos o teste, a teoria dizia que os plasmas de 42 polegadas e resolução de tela de 1366 x 768 pixels teriam o melhor desempenho, já que, com mais pontos, as imagens em HDTV deveriam ficar mais definidas neles. Na prática, porém, a situação foi a oposta. Os modelos de plasma da LG e Philips, com apenas 852 x 480 pixels, demonstraram uma imagem muito, mas muito melhor do que modelos com mais resolução, além de um brilho capaz de competir com TVs de tubo. Foram as telas que menos apresentaram serrilhados e defeitos no desenho das imagens. Tanto em 1080i quanto 720p seu desempenho foi excelente. Como as mesmas TVs utilizam a mesma tela de plasma, pode escolher a que achar melhor. Ambas são as escolhas da redação.

PARA QUEM RECOMENDAMOS: Para todos os gamers que pretendem comprar um X360 ou PS3 e que tenham R\$ 9.999 para investir num televisor deste porte.



● 10 mil reais não é exatamente uma pechincha, mas se você quer a melhor TV para jogos, este é o preço



● Se interessou por esta TV? A linha Cineos, da Phillips, é quase tão boa e custa bem menos. Veja o quadro na página 55

2º LUGAR Tubo Sony KV 36 XBR 800

No quesito resolução, este modelo de tubo da Sony perdeu para o primeiro e terceiro lugar do nosso pódio. Entretanto, em brilho, contraste e cores, o aparelho é praticamente imbatível. A tela de 36 polegadas em Widescreen é uma das maiores da categoria e o preço de R\$ 6.999, quando comparado com modelos similares, é bastante competitivo.

PARA QUEM RECOMENDAMOS: Se você não tem grana para comprar um Plasma de 42 polegadas e tem espaço para um tubo grande, pode levar esse modelo sem arrependimento. É o melhor da categoria.



● Apesar do contraste baixo, esta tela mostrou a imagem mais definida. Mas o preço é salgado...

3º LUGAR LCD Samsung 32 R 51B

Dos três aparelhos que aparecem no pódio, este é o que tem a maior resolução de tela: 1366 x 768 pixels. Por conta disso, foi o que apresentou a melhor definição de imagem. Entretanto, duas coisas pesaram contra este LCD: a taxa de contraste e a escala de cor. Tons escuros são os mais prejudicados, já que o preto parece cinza. Considerando tudo isso e mais o fato de a TV custar R\$ 8.499 por uma tela de apenas 32 polegadas, o modelo da Samsung ficou em terceiro lugar.

PARA QUEM RECOMENDAMOS: Se você vai jogar videogame no quarto, tem pouco espaço e grana para investir numa boa tela, esta é a melhor opção.

O QUE VOCÊ PRECISA SABER SOBRE HDTV

1 - O que HDTV?

A HDTV (High Definition TV) é a TV de alta definição que ganhou força junto com a TV Digital. Uma coisa importante a saber é que HDTV e TV Digital são independentes. A TV Digital é apenas um padrão de transmissão, que pode conter imagens em HDTV ou SDTV (TV convencional). Já quando se diz que um videogame é HDTV, na verdade o correto seria dizer que ele é HDV (High Definition Video ou Vídeo de Alta Definição), já que o que ele faz é basicamente gerar imagens em dois formatos 720p (1280 x 720) e 1080i (1920 x 1080 de resolução). Uma informação muito importante é que todas as imagens em HDTV são geradas no formato Widescreen (aquela em que a tela é mais retangular e tem proporção 16:9).

2 - O que é 720p e 1080i?

Esses números representam a quantidade de linhas horizontais de resolução da imagem. A letra p quer dizer que a imagem é progressiva e a letra i que é entrelaçada (interlaced, do inglês). Em teoria, para imagens estáticas 1080i é melhor que o 720p. Já para imagens em movimento, o 720p é melhor.

3 - Qual a diferença entre vídeo progressivo e vídeo entrelaçado?

No vídeo progressivo todos os quadros (frames) têm todas as linhas desenhadas. Já no vídeo entrelaçado ora o quadro tem todas as linhas pares, ora tem todas as linhas ímpares. Como os quadros são exibidos a uma velocidade muito rápida, não é possível perceber a alternância entre linhas pares e

ímpares, mas em cenas de ação e imagens com muito movimento o efeito borra mais a imagem do que um vídeo equivalente em modo progressivo.

4 - Então, toda TV com HDTV exibe imagens em resolução de até 1920 x 1080 pixels?

Na verdade, todo aparelho HDTV Ready é capaz de receber o sinal de HDTV e exibir as imagens na tela. Entretanto, isso não significa que a resolução exibida seja de 1920 x 1080 pixels. A saída da imagem depende da quantidade de pixels da tela do televisor. Um TV com 852 x 480 pixels, por exemplo, pode exibir imagens de HDTV sem nenhum problema, mas em teoria a imagem não terá a máxima qualidade possível, já que não há pixels suficientes para exibir todos os detalhes transmitidos.

Conclusões Importantes do Teste

1 - Quantidade de Pixels - Não é a quantidade de pixels de saída da tela que determina se a imagem fica melhor ou pior. A combinação do tamanho da tela (em polegadas) com brilho e contraste é que pode deixar uma imagem melhor ou pior.

CONCLUSÃO: Não compre um televisor somente pela quantidade de pixels de saída.

2 - Plasma, LCD, Projeção ou Tubo - Todas as tecnologias oferecem televisores de diversos tamanhos e configurações, por isso não há um padrão que sirva para todas as necessidades.

CONCLUSÃO: Não dá para dizer que uma tecnologia é melhor que a outra para games. A única coisa certa é que nenhuma TV de projeção é recomendada para uso com videogames, pois o nível de brilho delas é baixo.

3 - Tamanho da Tela - Ao contrário do que parece, o tamanho da tela não determina se a imagem será boa ou ruim. A tela de um PSP, por exemplo, parece ter mais definição do que tem, pois ela é pequena e tem alto brilho. A distância que você fica da tela também influencia muito na percepção de qualidade.

CONCLUSÃO: Tela grande é boa em alguns casos, mas em outros é uma catástrofe. Se sua sala de TV for pequena, o melhor é ficar com telas menores.

4 - Brilho x Definição - Muitos pesquisadores afirmam que qualquer melhoria no brilho da imagem é mais perceptível para o olho humano do que um aumento na resolução. Em nossos testes práticos pudemos comprovar isso na prática. TVs com a mesma resolução, mas com taxas de brilho diferentes causaram sensações bem diferentes.

CONCLUSÃO: Preste muita atenção no brilho do

televisor. Sempre que puder, opte por aquele que tiver mais Candelas (a unidade de medida de brilho).

CONDIÇÕES DO TESTE

Para que nosso teste fosse isento, utilizamos os televisores que já estavam em exposição na loja FNAC de pinheiros no dia 2 de fevereiro. Isso significa que testamos os aparelhos que qualquer pessoa que chegasse na loja poderia ver. Não tínhamos limitação de preço ou tamanho. Nossa busca foi pela melhor TV para exibir os jogos do X360 em HD. Além disso, contamos com a ajuda de técnicos da loja para garantir uma mesma condição de conexão em todos os modelos. Por fim, para garantir uma média nos resultados e evitar opiniões pessoais, cinco jornalistas da Editora Europa acompanharam os testes: Leandro Calçada, Nelson Alves, Felipe Azevedo, Luiz Siqueira e Marco Clivati.

TELEVISORES TESTADOS PELA REDAÇÃO

MARCA	MODELO	TIPO	TAMANHO	RES. TELA	PREÇO FNAC	COMENTÁRIOS
Philips	Cineos 50PF 9630	Plasma	50 polegadas	1366 x 768	R\$ 21.999,00	A tela grande impressiona, mas muitos serrilhados apareceram na imagem mesmo em 1080i.
Philips	Cineos 42PF 9630/78	Plasma	42 polegadas	1366 x 768	R\$ 12.999,00	Modelo anterior com tela menor. A alta resolução na tela menor deveria melhorar a imagem, mas o resultado continuou ruim.
LG	RP 42PX 4RVMC	Plasma	42 polegadas	852 x 480	R\$ 9.999,00	Tanto em 720p como em 1080i a imagem ficou incrivelmente boa. Apesar da menor resolução de tela, foi o melhor resultado.
Philips	42 PF 7320 / 78	Plasma	42 polegadas	852 x 480	R\$ 9.999,00	Usa a mesma tecnologia da TV de plasma da LG acima. O resultado foi idêntico.
Samsung	LN 32 R 51B	LCD	32 polegadas	1366 x 768	R\$ 8.499,00	Do ponto de vista de resolução, ficou um pouco melhor que os dois Plasmas anteriores, mas o contraste não é tão bom.
Samsung	32 Z 30	Tubo (CRT)	32 polegadas	Não Informado	R\$ 4.999,00	É o modelo SlimFit, tubo com tamanho reduzido. Tanto em 1080i quanto 720p a imagem ficou extremamente ruim.
Sony	KV 36 XBR 800	Tubo (CRT)	36 polegadas	Não Informado	R\$ 6.999,00	Foi a melhor TV de tubo testado. Brilho, contraste e dinâmica excelentes. Perdeu em definição para o Plasma e o LCD.
Toshiba	36 HF 81	Tubo (CRT)	36 polegadas	Não Informado	R\$ 7.699,00	A boa fama das TVs de tubo da Toshiba ficou prejudicada. As imagens em 1080i e 720p ficaram parecendo TV convencional.
Sony	KP 46 WT 520	Projeção/CRT	46 polegadas	Não Informado	R\$ 6.299,00	A resolução até que ficou boa, mas o baixo contraste e brilho prejudicam todos as TVs de projeção. Para games é melhor evitar.



● Os personagens são detalhados, mas com toda a potência do X360, bem que eles poderiam melhorar...

NOTA
7,5

DEAD OR ALIVE 4

Online primoroso e cenários deslumbrantes dão ar de novidade ao jogo, mas não escondem o fato de que ele foi produzido às pressas para o lançamento do Xbox 360

por Nelson Alves Jr.

Eis uma análise ingrata. Daquelas em que o jogo tem qualidade, mas fica evidente que poderia ter se saído muito melhor. De longe, *Dead or Alive 4* é o título mais bem trabalhado do Xbox 360 nesta primeira leva de lançamentos, disso não há dúvida. Por outro lado, fica uma forte sensação de que o título não passa de um *Dead or Alive 3* turbinado.

No meu entendimento, trata-se de uma produção tapa-buraco para acalmar a ânsia dos fãs enquanto a produtora se encarrega de um quinto capítulo com mudanças reais. Para mostrar que não é exagero, repare na modelagem dos personagens. É absolutamente idêntica à versão anterior. Ruim? Não para o Xbox, mas em se tratando do Xbox 360 a solução é pobre.

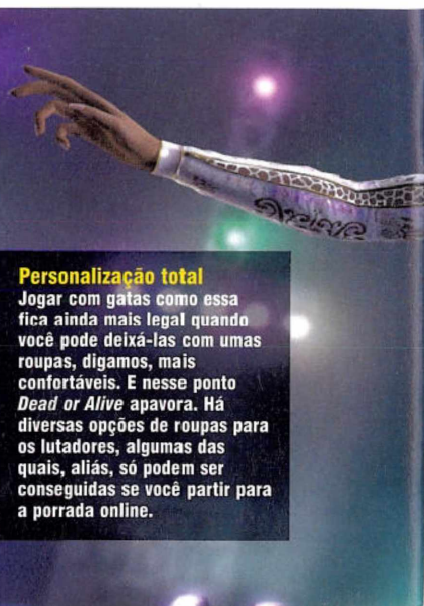
Repare que, neste caso, não se trata de escassez de recursos ou de má vontade. É nitido que a falta de acabamento é resultado de um jogo que foi desenvolvido num tempo menor do que poderia com o objetivo de empurrar as vendas iniciais do console. É uma estratégia a ser respeitada, mas que compromete o produto final. Chega a ser destoante ver cenários tão detalhados

com personagens que não acompanham o mesmo grau de riqueza dos ambientes.

Descontando esse deslize, porém, o jogo mantém o frenesi marcante da série. Combates ágeis, variedade imensa de golpes e cenas não-iterativas de cair o queixo são características marcantes que continuam presentes. Quanto à


dificuldade, se você já achava *DoA* difícil, é melhor se preparar. A produtora aumentou o desafio do modo solo substancialmente e jogadores pouco familiarizados aos golpes do jogo vão sofrer bastante. Os oponentes agora se dividem em dois tipos: os apelões irritantes e os que aplicam um contra-golpe a cada dois movimentos. Em suma: você vai morrer muito – muito mesmo – até conseguir todos os finais. Mas vale o esforço para destravar os lutadores secretos, incluindo a Spartan 5XX, uma lutadora que veste a mesma armadura de Master Chief, de *Halo*. Não que ela

● Se apaixonou por essa gracinha? Aproveite o modo de fotografia do jogo. Ele só serve para isso mesmo...



Personalização total

Jogar com gatas como essa fica ainda mais legal quando você pode deixá-las com umas roupas, digamos, mais confortáveis. E nesse ponto *Dead or Alive* apavora. Há diversas opções de roupas para os lutadores, algumas das quais, aliás, só podem ser conseguidas se você partir para a porrada online.



● O nível de detalhes dos cenários impressiona mais ainda no cenário de Las Vegas. Os efeitos de luz são de matar

Só para os mais feras

Prepare-se para apanhar – e muito. Se no modo online, pra variar, a galera arrepia os iniciantes, o modo solo de *Dead or Alive 4* também não deixa por menos. Se você não aprender rapidinho os golpes do seu lutador favorito, vai tomar na fuça.

FICHA TÉCNICA

Plataforma: X360

Distribuidora: Tecmo Produtora: Team Ninja

Jogadores: 1 a 2 (até 16 online) Tipo: Estratégia

Destaque: O maior pecado está em não trazer nenhuma melhoria na modelagem dos personagens.

seja grande coisa na arena, mas ainda assim é curioso pelo crossover.

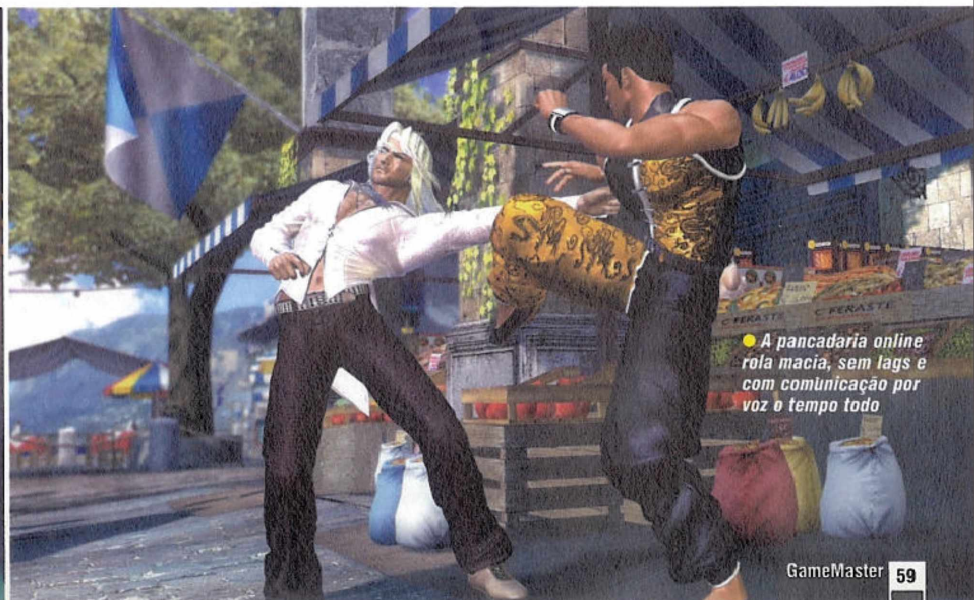
Espalhando-se como erva daninha, o modismo de incluir sistema de fotografia nos jogos chegou também a *Dead or Alive 4*. Inútil, o penduricalho serve apenas para você criar imagens estonteantes, salvá-las e depois ficar mostrando pros amigos. Seria interessante se as imagens pudessem ao menos ser usadas na personalização do console, mas, infelizmente, o recurso não passa de uma opção estúpida que diverte por 30 segundos.

Online apavora

Apesar dos problemas do modo solo, vale registrar que quem não viu ainda um bom motivo para ingressar na Live tem aqui um baita título online. Pra começar, algumas das roupas secretas só podem ser conseguidas neste modo. Cada vitória confere uma quantidade de pontos e, com eles, você compra as novas vestimentas e acessórios para o seu avatar. O pessoal da Team Ninja foi criativo até no desenvolvimento dos "lobbies" (a área de configuração onde as pessoas se encontram antes de as partidas começarem). Eles são em 3D, seu

avatar pode se mover por ele e há até uma TV virtual para você assistir às disputas de quem está na sala.

Enfeites à parte, a pancadaria, que é o que importa, rola macia. Não há lag e o sistema de comunicação por voz fica ativo inclusive durante os embates. Um contra um, modo tag, survival, torneio, batalha em equipe e opção de "o vencedor permanece", todos os modos estão disponíveis para até 16 jogadores, que se revezam na arena. Funciona como no velho esquema de família do ping-pong. Quem ganha fica, entra o próximo da fila e assim vai até o sol raiar.



● A pancadaria online rola macia, sem lags e com comunicação por voz o tempo todo

● Cada ação, incluindo andar, consome sua bateria. Por isso, é importante planejar bem seus movimentos



● O nível de detalhes das animações é o que mais impressiona. Pra tudo o robzinho tem um movimento específico



CHIBI-ROBO

Eis aqui um exemplo de jogo desprezioso. Olhando as imagens você pode até não achá-lo grande coisa, mas é com o controle na mão que a diversão aparece

por Nelson Alves Jr.

Sou partidário da idéia de que se o game consegue fisgar a atenção nos primeiros segundos é porque algo muito bom vem pela frente. Não deu outra com *Chibi-Robo*.

O treco já começa com uma trilha sonora chiclete. E das boas. Iniciando o jogo, percebe-se que não só as músicas, mas principalmente os efeitos sonoros são um show. Mesmo estando em fevereiro, arrisco dizer que vai ser difícil um outro título deste ano superá-lo nesse aspecto. A idéia é simples e inteligente: cada movimento do robô – o tal Chibi, que nomeia o game – produz um som, bem ao estilo dos desenhos animados. Ressaltando que a sonoplastia muda de acordo com o terreno em que ele estiver andando. Por conta disso, mesmo que você esteja apenas vasculhando o cenário, não há monotonia. Aliás, me peguei muitas vezes caminhando sem rumo apenas para saber que outro som surgiria.

Visualmente, *Chibi-Robo* vai na contramão da modernidade. Nada de texturas superdetalhadas ou modelagens realistas. Na verdade, o game lembra, também nesse aspecto, um desenho animado, com uma gama de cores variada e de tonalidades

fortes e personagens de poucas, mas ressaltadas expressões, como se vê nos mangás.

Ponto positivo também para a movimentação e os controles do personagem. O aspecto simples do robô esconde uma variedade impressionante de movimentações. Alguns dos mais interessantes para exemplificar: para cada nova roupa há uma coreografia; o esforço para alcançar locais altos é imenso, afinal, o robô é minúsculo; e para completar, até para tirar o seu próprio plugue da tomada Chibi tem um movimento bem-feito, apoiando os pés na parede para fazer força. Sem exagero, dá um banho em muita pseudo-superprodução por aí.

Para quem ainda está boiando, basta saber que a mecânica de jogo é extremamente divertida. Chibi é um robô que tem por função manter a ordem da casa. Uma espécie de faxineiro metalizado. Como um videogame portátil, ele precisa de energia para funcionar. A bateria, que pode ser vista no canto direito inferior da tela, descarrega no ritmo das atividades que você executa. Correr ou carregar objetos traz desgaste rápido e no estado crítico da carga o robô começa a piscar. Nesse instante você deve procurar por uma tomada e ligar o plugue. Assim, a energia volta à normalidade e você pode continuar as atividades. O interessante disso, como

se pode notar, é que enquanto você resolve os enigmas, é preciso calcular o quão se longe pode andar antes que a bateria acabe. É um constante jogo de cálculo. Paralelamente a isso tudo, você ganha pontos por manter as pessoas felizes. Esses pontos são convertidos em novos acessórios para o robô, garantindo acesso a outros aposentos.

O sistema de enigmas por vezes lembra o que foi criado em *Shadow of the Colossus*, de PS2. De repente, você precisa chegar a um ponto do armário da cozinha. Mas como o personagem é menor que uma caixa de fósforo, você terá de quebrar a cabeça para achar um meio de subir.

Outro detalhe interessante: durante o dia você conversa com os humanos da residência, mas quando eles não estão presentes os brinquedos ganham vida – como na animação *Toy Story* – e interagem com você na solução de quebra-cabeças. As situações são as mais surreais possíveis. É a versão *Bob Esponja* dos videogames. Vai por mim: nenhuma explicação faz justiça à diversão disso. Dê





● As missões valem pontos de felicidade. Distribua-os entre os humanos e você ganha upgrades, como novos acessórios e mais bateria

FICHA TÉCNICA

Plataforma: GC

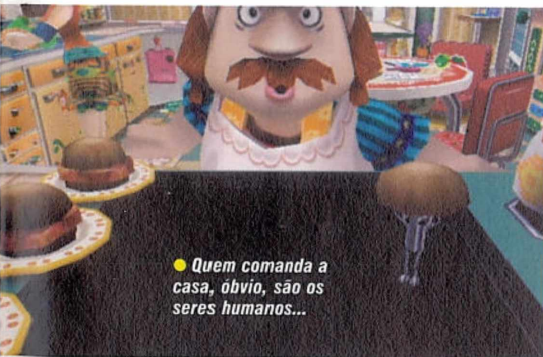
Distribuidora: Nintendo Produtora: Skip

Jogadores: 1 Tipo: Aventura

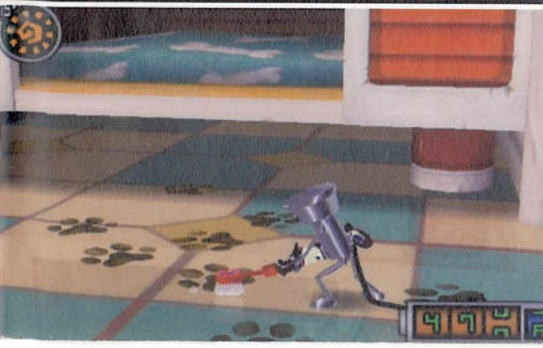
Destaque: A proporção de tamanho, os controles intuitivos e os enigmas criativos

cinco minutos de chance ao jogo e, quando notar, só vai largar o controle quando ver o final.

Só há um aspecto que impede o game de levar uma justa nota máxima: a impossibilidade de pular ou acelerar os textos de diálogo. Há passagens com cerca de dez minutos de fala. Só não irrita mais porque as dublagens – na verdade ruídos sem sentido – acabam dando graça às cenas.



● Quem comanda a casa, óbvio, são os seres humanos...



● ... mas quando eles saem, os brinquedos ganham vida e tudo muda





● Bonito ele é, mas o sistema de jogo parece não ter evoluído nada desde a versão que saiu para o PS1

NOTA
6,0

FICHA TÉCNICA

Plataforma: X360

Distribuidora: Namco

Produtora: Namco

Jogadores: 1 a 2 (até 14 online) Tipo: Corrida

Destaque: Tudo bem ser arcade, mas aumentar a sensação de velocidade não custava nada...



● Até no som Ridge Racer é sem graça. Ou o motor está acelerado no máximo ou o carro está derrapando. Que tédio!



RIDGE RACER 6

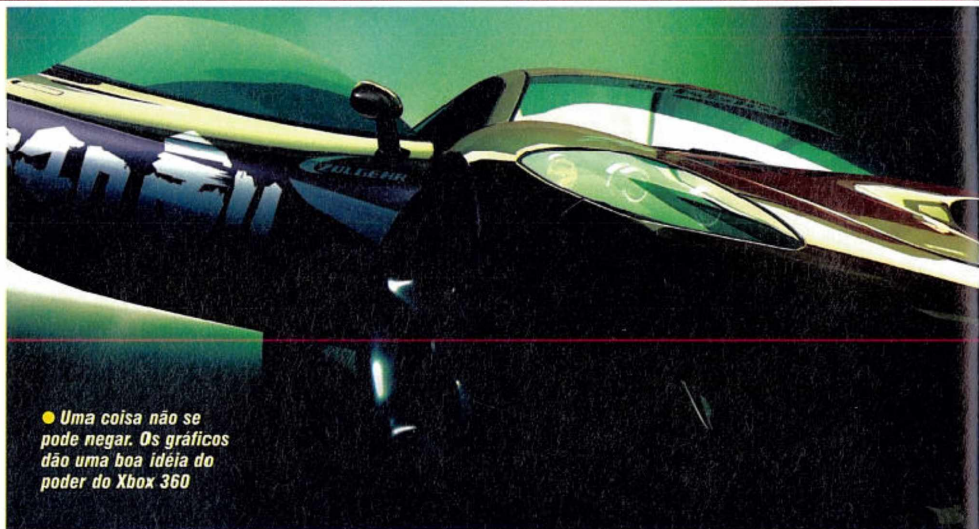
Bonita como sempre, mas sem nenhuma inovação no sistema de jogo, a interminável série de corridas arcade da Namco continua divertida como porta giratória de banco

por Nelson Alves Jr.

É impressionante como nos últimos tempos a casca tem tido mais importância do que o recheio. Um lançamento atrás de outro e o que se vê é um festival de preocupação com a beleza, sem nenhum cuidado com a diversão. *Ridge Racer 6* é um bom exemplo disso. É bonito? Muito. Diverte? Nem um pouco.

Dito isso, você já pode decidir o que esperar do jogo dependendo do grupo de jogadores ao qual você pertence. Se for daqueles que considera o visual é o maior destaque, pode cair em cima. No entanto, se a diversão está em primeiro plano na sua exigência, mantenha distância deste jogo.

Pra começo de conversa, não há sensação de velocidade. Com 20% do jogo concluído já havia se tornado um martírio continuar pilotando. São cinco classes de carros. Na terceira, minha esperança foi por terra. Com máquinas beirando os 300 km/h, a impressão que se tem ao dirigir é de que há um tacógrafo travado nos 60 km/h. Mas não pense que eu desisti facilmente. Partii para corridas online, já que a paciência para liberar as máquinas havia se esgotado. Eis que surge uma sala liberada para os



● Uma coisa não se pode negar. Os gráficos dão uma boa idéia do poder do Xbox 360

veículos mais rápidos do jogo, a classe SS. Frustração de novo. A velocidade é a mesma. Quer dizer, o marcador apontava 320 km/h, mas o carro continuava nos sessentinha. Não dá pra entender.

Visto que a velocidade não muda, o jeito foi voltar pro modo carreira. Aqui até que há uma mudança sutil. Agora é você quem escolhe a ordem das corridas. Num mapa com cerca de cem localidades, você monta a rota que quer seguir e, de tempos em tempos, ainda habilita novos carros. Uma opção decente, enfim.

Mas nem adianta se empolgar, pois a alegria acaba aqui. A fórmula de progresso do game é sonolenta. Três voltas por corrida, vitória, avanço... Não há nada além dessa mecânica simplista. O pior é que tem sido assim desde o primeiro jogo da série. Não é possível que ninguém da produtora possa encontrar uma fórmula de renovação.



Outro detalhe que vai fazê-lo xingar o produtor é o irritante locutor do jogo. Nos dois primeiros minutos é até bacana ouvir o sujeito guinchar a cada drift bem-feito ou uma ultrapassagem perigosa, mas imagine ouvir as mesmas sentenças a cada corrida, a cada curva, a cada derrapada... Some a isso a trilha sonora pouco inspirada e você vai entender por que, mais uma vez, *Ridge Racer* não empolga.

● Como num bom game de corrida estilo arcade, fazer as curvas é tarefa das mais fáceis

NOTA
7,0

SEGA RALLY 2006

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2
Distribuidora: Sega
Produtora: Sega
Jogadores: 1 a 2 Tipo: Corrida
Destaque: Isso sim é rally. Com traçados aleatórios, as dicas do co-piloto são essenciais

por Leandro Rodrigues

Demorou um ano a mais do que o previsto, mas a nova versão da série *Sega Rally* (intitulada originalmente de *Sega Rally 2005*) enfim foi lançada. A fórmula é a mesma dos jogos anteriores, mas a produtora parece ter aproveitado o tempo extra de desenvolvimento para incluir algumas novidades bacanas. A principal delas está nas pistas. Graças a um sistema chamado AGC, o game cria cada percurso do modo principal de

maneira aleatória, combinando traçados e climas diferentes para manter o nível de desafio sempre alto. Quem curte memorizar pistas, porém, não foi deixado de lado. O modo Time Attack continua com os circuitos predefinidos e se você curtir um dos traçados aleatórios do jogo, é possível salvá-lo no Memory Stick para correr depois.

A jogabilidade continua simples, no melhor estilo arcade da série. As curvas, sempre fáceis de

serem feitas, possibilitam uma constante e boa sensação de velocidade. Isso, porém, não é sinônimo de dificuldade baixa. Pelo contrário. Além da maior atenção exigida pelos trajetos aleatórios, que tornam o co-piloto essencial, o tempo entre os checkpoints é bem desafiador. Na parte técnica, tanto a qualidade gráfica quanto sonora estão adequadas, mas é evidente que o poder do PS2 não foi usado por completo, o que é uma pena.

TOKOBOT

por Felipe Azevedo

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PSP
Distribuidora: Tecmo
Produtora: Tecmo
Jogadores: 1 Tipo: Ação
Destaque: Típico arroz-feijão sem tempero. Bem-feito ele é, mas não tem graça nenhuma

NOTA
6,5

● Tokobot é o típico caso de falta de carisma. Na estrutura ele é perfeito, mas falta aquele "extra" para torná-lo divertido

Levou um certo tempo para a ficha cair, mas eu finalmente descobri a razão para ter passado uma semana inteira jogando *Tokobot*: falta de coisa melhor (nota do editor: ele xingava o jogo o tempo inteiro, mas não desistia). O game não é ruim, que fique bem claro, mas na presença de qualquer título melhorzinho ele é dispensável.

O motivo capaz de levar alguém a trocá-lo, porém, é mais sutil que gráficos toscos, jogabilidade defeituosa ou uma trilha sonora enjoativa. O que falta no game, na verdade, é um nível de diversão maior. Mesmo com um número razoável de habilidades especiais e uma grande variedade de desafios,

Tokobot não empolga em momento algum. Além de todos os cenários serem praticamente iguais, outros detalhes comprometem a experiência de jogo. A câmera, por exemplo, é ajustável na maior parte do tempo, mas torna-se fixa em determinadas áreas, o que acaba quebrando a fluidez da ação.

A jogabilidade, como dito anteriormente, não apresenta problemas. Em compensação, a velocidade com que os personagens se movem pode irritar, assim como a falta de algumas explicações importantes e um esquema de controle pouco intuitivo em alguns minigames (por que usar os botões ▲, ■ e ● para controlar um braço

mecânico se o analógico, sem utilidade alguma aqui, funcionaria com uma precisão muito maior?).

Apesar de tudo, se você tiver a oportunidade na mão, não pense duas vezes antes de jogar *Tokobot*. Até porque você não vai se sentir nem um pouco culpado quando desistir dele para curtir algo mais bacana.

Jogo cedido por House Games:
(011) 3326-0045



OSU! TATAKAE! OUENDAN!

Criatividade é mesmo a marca registrada dos games japoneses. Eis mais um exemplo de como o DS pode ser usado para criar experiências de jogo únicas

por Felipe Azevedo

Eu odeio o Dango, nosso detonador de jogos oficial. Não por motivos profissionais ou pessoais, que fique claro, mas pelo simples fato de ele ter importado *Osu! Tatakae!*

Quendan! Tudo bem que o motivo do cara foi nobre, afinal ele comprou o jogo para fazer uma surpresa de aniversário para a namorada, mas isso não se faz com um camarada, pois agora eu vou ser obrigado a me endividar só para poder ter uma cópia do game.

O título é uma amostra perfeita de como uma ideia bizarra pode ser transformada em algo genial se colocada em prática de uma maneira inteligente. A trama gira em torno de um trio de personagens cuja missão é simples: ajudar pessoas comuns com problemas corriqueiros. Tem um nerd que não consegue estudar por causa do barulho feito pela família, o dono de um restaurante que não atrai

nenhum cliente porque não consegue manter o estabelecimento limpo e até um jovem que, por nunca vencer uma partida de queimada, é desprezado pelas garotas de seu colégio.

O grande barato disso tudo, porém, é a técnica usada pelos protagonistas para dar o tal apoio moral. Enquanto os indivíduos problemáticos

tentam se superar, os três figurões dançam músicas diferentes e realizam coreografias para motivá-los.

Parece difícil de entender, até jogar. É simples e viciante. Funciona assim: círculos enumerados surgem na tela sensível ao toque e o jogador precisa tocá-los no momento exato, de acordo com o ritmo de cada música para acertar. Mas não pense que, por ser um game musical, o esquema de jogo de *Quendan!* seja semelhante ao de outros títulos do gênero. Aqui, os itens não surgem sempre na mesma posição nem devem ser tocados na mesma ordem. Claro, depois de algumas tentativas dá para memorizar o local onde eles aparecem e a sequência fica mais fácil, mas isso não diminui o desafio, já que essa alternância muda a cada música nova. Além dos toques na tela, há outras tarefas, como acompanhar um círculo por um pequeno trajeto na velocidade certa, por exemplo, o que torna a jogatina mais variada e interessante.

Apesar de ter curtido demais o game, tenho algumas ressalvas a fazer. A primeira é sobre o sincronismo entre as músicas e os ícones que aparecem na tela. Às vezes as duas coisas simplesmente não coincidem. A segunda coisa que me frustrou foi não poder assistir aos hilários vídeos exibidos na tela superior durante as partidas. Ter uma opção para acessar as animações depois do término de cada episódio não seria nada mal.

● É bom você tocar as músicas direitinho, pois se esses figurões não dançarem do jeito certo, não vão conseguir ajudar ninguém



FICHA TÉCNICA

Plataforma: DS

Distribuidora: Nintendo Produtora: INIS

Jogadores: 1 (até 4 em rede local)

Tipo: Musical

Destaque: A criatividade extrema, seja no enredo, nos personagens ou nos controles. Ah, e as músicas são ótimas

Traduções essenciais

Caso você não tenha notado, *Quendan!* é um jogo japonês. Por isso, para você não se perder nos menus dessa preciosidade e se divertir ao máximo, veja a seguir a tradução das principais telas do game.



TELA INICIAL

- 1 – Modo História
- 2 – Multiplayer
- 3 – Menu de opções
- 4 – Tutorial



SELEÇÃO DE PERSONAGENS

- 1 – Jogar com líder
- 2 – Jogar com aprendiz
- 3 – Voltar
- 4 – Confirmar



MENU DE OPÇÕES

- 1 – Status
- 2 – Recordes
- 3 – Transferência de tutorial
- 4 – Configurações
- 5 – Voltar





NOTA
4,0

● De tão sem propósito, o jogo tem até um modo em que você só fica vendo os bichinhos fazerem seus sons sozinhos

● Toque nos bichinhos, arraste os sonszinhos... Aproveite. Você vai se cansar logo

FICHA TÉCNICA

Plataforma: DS
Distribuidora: Nintendo
Produtora: Nintendo
Jogadores: 1 Tipo: Musical
Destaque: Não se iluda. Isso não é um jogo. Deveria vir de brinde no DS e olhe lá

por Nelson Alves Jr.

ELECTROPLANKTON

Se fosse para resumir a experiência com *Electroplankton* a uma palavra, por certo ela seria frustração. Exatamente cinco minutos após a primeira olhadela, eu fiquei imaginando uma cena. Entra o consumidor na loja, olha pra caixa – linda, por sinal – e pergunta ao vendedor do que se trata. O cara responde que é um jogo musical. "Puxa, que bacana. E qual o objetivo?", interroga o comprador. "Ah, você clica nos bichinhos e ouve os sons", explica o lojista. "Tá,

mas como são as fases?", insiste o comprador. "Então, você clica nos bichinhos e fica ouvindo os barulhinhos", diz mais uma vez o lojista.

Pois bem. Caso você não saiba, *Electroplankton* não é um jogo. Não há nada nele que remeta, nem de longe, a uma experiência de videogame. Na verdade, a única função do título é mostrar as capacidades da tela sensível do DS. Como criação artística o trecho é memorável. São dez tipos de electroplanktons, cada um com seu

conjunto de sons únicos, além de sintetizadores de voz, tons que mudam dependendo do ângulo com que a stylus passa pela tela e outras idéias bastante interessantes. Mas acaba por aí. Não há desafio, não há diversão, não há nada.

Com esforço, você conseguirá usar o sintetizador por meia hora, gravando uns palavrões e rindo com o resultado. Daí em diante vai virar um belo enfeite em sua coleção de jogos de DS. E nisso talvez ele se saia bem. Ao menos a caixa é bonita...

NOTA
8,0

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/XB
Distribuidora: 2K Games
Produtora: Visual Concepts
Jogadores: 1 a 8 (até 10 online) Tipo: Esporte
Destaque: Controles dinâmicos ao extremo

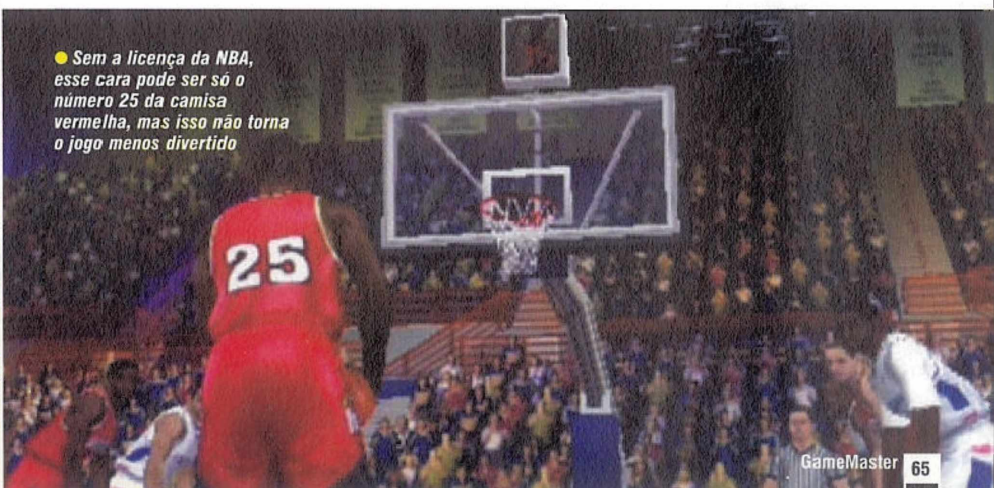
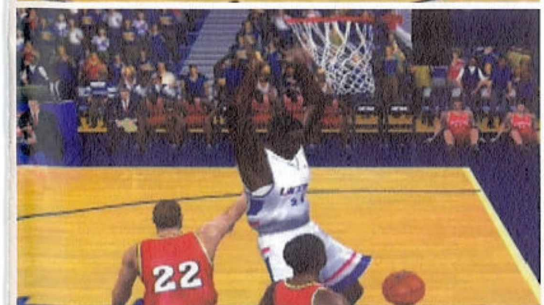
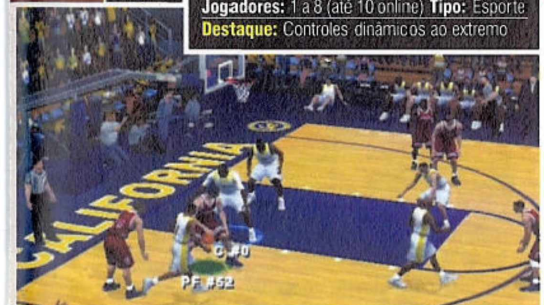
COLLEGE HOOPS 2K6

por Leandro Rodrigues

O que leva alguém a se interessar por um game de basquete que não conta com a presença de nenhum time conhecido e, por isso mesmo, de nenhum astro do esporte? No caso de *College Hoops 2K6*, duas opções podem atrair o interesse. A primeira delas é o sistema de controle, que, aliás, é a grande sacada do jogo. Além dos passes e dribles, qualquer tipo de alteração estratégica, como a mudanças na formação da equipe e a utilização de jogadas combinadas, pode ser feita em tempo real durante as partidas. Resultado: as partidas são dinâmicas ao extremo e não é preciso ficar acessando os menus.

A outra opção que chama bastante atenção é o modo Legacy. Nele, você pode atuar tanto dentro como fora das quadras, assumindo também o papel de administrador do time. Aqui, além de se preocupar com as finanças da equipe, você deve contratar olheiros, correr atrás dos melhores técnicos e treinar os jogadores para que o desempenho deles melhore ao longo das temporadas. Como se pode perceber, apesar de não ter a licença da NBA, obrigatória em jogos do tipo, este basquete tem qualidade de sobra. Por isso, se você quiser dar uma folga pro Shaq O'Neal e pro Vince Carter, esta é a melhor opção.

● Sem a licença da NBA, esse cara pode ser só o número 25 da camisa vermelha, mas isso não torna o jogo menos divertido



NOTA
7,5

por Leandro Rodrigues

POPOLOCROIS

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PSP

Distribuidora: Agetec Produtora: SCEI

Jogadores: 1 Tipo: RPG

Destaque: Apesar de não incluir grandes novidades, este é um bom RPG. E bons RPGs não envelhecem

A política da Sony em relação a remakes e conversões para o PSP deveria funcionar da seguinte maneira: se o jogo original não tiver sido lançado para PS1 ou não tiver mais de cinco anos, esqueça. É que se as conversões de títulos mais recentes como *Need for Speed: Most Wanted* e *Prince of Persia* não empolgam, relembrar clássicos do passado é sempre uma boa pedida. Esse é o caso de *PoPoLoCrois*, que reúne versões atualizadas dos dois primeiros jogos da série em um único pacote.

O jogador encarna Pietro, um garoto cuja missão é encontrar uma maneira de acordar sua mãe, que é a única pessoa capaz de livrar o reino da invasão de um demônio. Para quem conhece o jogo, vale lembrar que esta versão não é exatamente igual à do PS1. Claro, o visual continua em 2D e as batalhas seguem o esquema de turnos, mas alguns retoques foram feitos no enredo e a qualidade gráfica melhorou bastante. Além disso, novas e poderosas magias e invocações foram incluídas. Para quem curte RPGs tradicionais, mas desconhece a série, *PoPoLoCrois* é uma boa pedida, pois rende mais 40 horas de diversão. Para os fãs de longa data, vale mais como item de coleção.

Jogo cedido por House Games: (011) 3326-0045



● Apesar de atualizado, o visual mantém o estilo do jogo original de PS1 e continua em 2D

NOTA
5,0

● Tarefas como caçar, pescar e ajudar a sua companheira pelo caminho parecem interessantes, mas logo ficam repetitivas

FICHA TÉCNICA

Plataforma: DS

Distribuidora: Konami

Produtora: Konami

Jogadores: 1 Tipo: Aventura

Destaque: Ficar perdido em uma ilha deserta deve ser mais divertido do que isso aqui

LOST IN BLUE

A idéia é interessante e o jogo usa com perfeição os recursos exclusivos do DS, mas nada muda o fato de que ele é chato

por Felipe Azevedo

Passsei tanto tempo jogando *Lost in Blue* que os caras da redação acharam que eu tinha gostado muito do game. Engano deles. Meu propósito em jogá-lo tão frequentemente era um só: descobrir se a chaticeria era apenas inicial ou se era algo que eu teria de agüentar durante toda a aventura. Não faço nem idéia se estava ou não próximo do fim quando desencanei de jogar, mas em nenhum momento durante a jogatina tive a sensação de que o game sairia da mesmice.

Você tem dois objetivos no jogo: manter-se vivo e encontrar uma maneira de sair da ilha deserta onde os personagens principais acidentalmente foram parar. A combinação dessas duas tarefas seria perfeita se elas pudessem ser feitas simultaneamente, mas infelizmente, uma coisa acaba atrapalhando a outra.

A principal responsável por isso é a garota que você encontra no começo da jornada. Míope e sem os seus óculos, ela não consegue enxergar um palmo na frente do nariz. Por esse motivo, você precisa sempre guiá-la, segurando-a pela mão, se quiser que ela vá a algum local específico. Fazer isso, no entanto, acarreta em dois problemas. O primeiro é que a sua agilidade e velocidade diminuem muito, especialmente se tiver de subir alguns barrancos no meio do caminho. O segundo problema, pode acreditar, é uma nojenta queda na velocidade do jogo, algo que eu nunca tinha visto em um jogo de DS até hoje.



● Tão dependente quanto um bebê, a menina só atrapalha o ritmo de jogo

Deixar a garota dentro da caverna que serve de abrigo é a melhor pedida para se livrar desses problemas. No entanto, outras dificuldades surgem. Apesar de cozinhar e criar alguns itens importantes, ela não é não é capaz de sobreviver sozinha, mesmo com um estoque grande de água e comida. A consequência disso é que o jogo o força a retornar à caverna sempre que ela começar a sentir fome ou sede, esteja você na praia mais próxima ou em uma área distante. É um saco.

As funções exclusivas do portátil, de fato, são utilizadas de maneira inteligente. Ações como cavar, pescar, caçar e acender fogueiras são todas feitas por meio de minigames intuitivos. O problema é que as tarefas precisam ser repetidas tantas vezes que depois de algum tempo você passa a considerá-las como obstáculos à diversão.

Jogo cedido por House Games: (011) 3326-0045

● O efeito de cel-shading, que simula o traço dos desenhos animados, ficou ainda mais bonito

NOTA
9,0

NARUTO: NARUTIME HERO 3

Para os fãs, uma boa e uma má notícia: a boa notícia é que a série *Narutimate Hero* continua evoluindo. Já a má notícia é que as chances de uma versão em inglês ser lançada continuam sendo mínimas.

O que faz o terceiro episódio ser melhor de todos é o fato de ele manter todos os elementos que fizeram sucesso nas versões anteriores e ainda trazer novidades relevantes. O filtro de cel-shading, por exemplo, usado para deixar o game com cara de desenho animado, melhorou muito. A diferença pode ser percebida logo de cara

graças aos cenários, que estão muito mais bonitos e detalhados que nas versões anteriores.

No sistema de jogo, as novidades se dividem entre os modos História e RPG. O primeiro agora é dividido em quatro episódios de algumas das mais importantes temporadas da saga e traz animações matadoras entre uma batalha e outra. Já no segundo modo, o jogador viaja pelos cenários de Konoha e interage com outros personagens do anime (são 43 no total), participando de minigames, adquirindo itens e fortalecendo os ninjas já habilitados, conseguindo novos jutsus e golpes especiais.

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2
Distribuidora: Bandai
Produtora: Cyber Connect 2
Jogadores: 1 a 2 Tipo: Luta
Destaque: O pacote de novidades é tentador, mas uma versão em inglês faz muita falta

por Humberto Martinez



● Os dois modos principais de jogo sofreram alterações importantes e estão ainda mais divertidos

COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS

por Leandro Rodrigues

NOTA
5,5

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/XB
Distribuidora: SouthPeak Interactive
Produtora: BattleBorne Entertainment
Jogadores: 1 a 2 Tipo: Ação
Destaque: O sistema de upgrades não serve para nada e o desafio é nulo. Melhor esquecer

● Se você tomar um foguete desses na cara, não se preocupe. Neste jogo, kit médico é mato. Tem de monte

Em que a produtora BattleBorne tentou por fugir aos padrões e criar algo diferente para seu game de estréia. O problema é que o resultado não saiu nem um pouco como o esperado. *Combat Elite*, para variar, é mais um jogo baseado na Segunda Guerra Mundial, mas, ao contrário das produções mais recentes, a ação não é vista em primeira pessoa, e sim através de um ângulo de visão superior, o que remete a clássicos do NES como *Gunsmoke*, *Jackal* e *Ikari Warriors*. A parte triste dessa história, no entanto,

é que graças a detalhes mal acabados, *Combat Elite* não consegue empolgar o quanto poderia.

O sistema de upgrades, por exemplo, não funciona. De acordo com o seu desempenho, pontos são acumulados para que o seu personagem suba de patente e consiga novas habilidades. A ideia até é bacana, mas as tais habilidades extras não servem para nada. Pensando bem, isso nem pode ser considerado um problema, já que o desafio geral do jogo é quase nulo. Além de objetivos fáceis e rápidos,

itens para recuperação de energia podem ser encontrados aos montes. Ou seja, como o esforço do jogador é mínimo, realmente não existe nenhuma razão para ganhar habilidades que podem facilitar a sua vida ainda mais.

Apesar de todas essas falhas, há dois aspectos em que *Combat Elite* se sai bem: a possibilidade de destruir praticamente todos os objetos existentes nos cenários e a qualidade sonora, que cumpre bem seu papel, dando ao jogo um tom bem dramático. Mas isso não é o bastante.

REVIEWS

por Nelson Alves Jr.

NOTA
7,5

DRILL DOZER

FICHA TÉCNICA

Plataforma: GBA

Distribuidora: Nintendo Produtora: Game Freak

Jogadores: 1 Tipo: Plataforma

Destaque: Os quebra-cabeças envolvendo o uso da furadeira são muito divertidos

A história abusa dos clichês, mas nem por isso este game deve ser descartado. Sem qualquer vestígio de criatividade no enredo, o jogo o coloca à procura de alguns cristais que foram roubados apenas para explicar a razão de você usar a tal furadeira que dá nome ao jogo.

Mas não importa. Deixe de lado o roteiro e curta o game, que é bastante divertido. O sistema de jogo tem todos os elementos de uma plataforma convencional, só que aqui você anda vestido num robô dotado com uma broca. As fases se dividem em duas partes, sempre finalizando num confronto contra um chefe.

Durante o avanço pelo cenário, você encontra obstáculos que exigem o uso da dita broca para abrir caminho, encontrar itens e arrebentar os inimigos. Certas passagens, porém, pedem acessórios mais fortes. A ideia é forçar o jogador a vasculhar o cenário sempre, a fim de encontrar as duas furadeiras mais potentes para chegar ao fim do estágio. Trata-se de um jogo desprezioso, sem grandes inovações, mas que proporciona uma boa dose de diversão graças às fases, que têm a criatividade que falta ao roteiro.



NOTA
6,5

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PSP

Distribuidora: Electronic Arts

Produtora: Maxis Jogadores: 1 (até 2 em

rede local) Tipo: Simulação

Destaque: Seria melhor se houvesse menos loadings durante a partida

THE SIMS 2



● O apertar de botões para cuidar dos Sims no PSP diminuiu, mas a interação com a vizinhança está mais alta do que nunca

Mais dinâmica que nas versões dos consoles e do PC, a vida dos Sims melhorou, mas o excesso de loadings atrapalha

por Nelson Alves Jr.

Jogo de portátil, pra mim, precisa ser ágil e com objetivos que me permitam acessar a partida a qualquer instante. Foi pensando nisso que a produtora Maxis preparou a versão de PSP. É um baíta ponto positivo, já que, finalmente, um game conhecido chega ao portátil sem ser apenas uma conversão insossa.

As mudanças podem fazer os fãs radicais torcerem o nariz. No entanto, é justamente por causa delas que os mais avessos à série devem se sentir atraídos. Isso porque os cuidados com o Sim, que envolvem higiene pessoal, alimentação, lazer e outros, deixaram de ter tanta importância. Veja bem: eles ainda existem, afinal, o game não seria um *The Sims* sem eles, mas desta vez há um peso menor na responsabilidade.

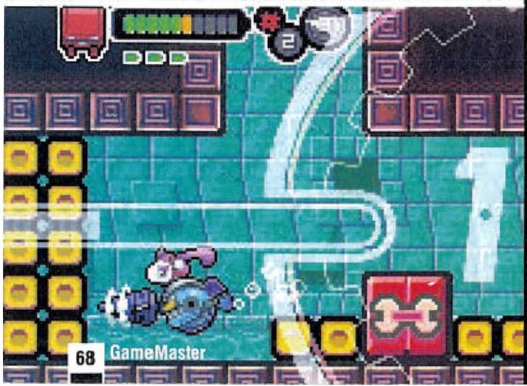
O objetivo agora envolve pequenas tarefas que você deve realizar tanto dentro quanto fora de casa.

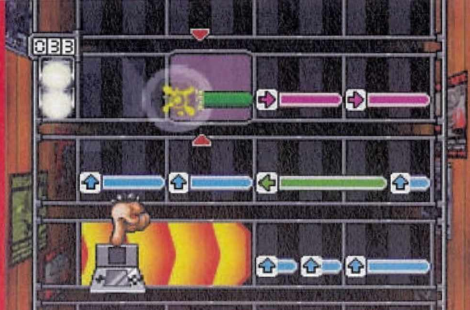
Há uma história com motivações para o seu personagem. Você deve realizar algo, não apenas ficar limpando a louça. Obviamente que não são missões complexas, mas ainda assim dão um certo ineditismo na forma de jogo. Coletar informações – para não chamar de fofoca – dos vizinhos e vendê-las a certos comerciantes, encontrar itens, resolver problemas de fantasmas, envolver-se em contos de alienígenas. Enfim, é uma salada de vida pessoal bem humorada.

Outra novidade está na forma como os diálogos se desenrolam. Não sei quanto a você, mas sempre me cansou mandar o boneco papear e ficar olhando a cena sem pode fazer nada. Agora as conversas são interativas. Funciona como um jogo de repetição. Surge um ícone sobre a cabeça do personagem que está falando e você deve apertar o botão correspondente à imagem. De novo, mudança simples, mas que ajuda.

Existe, porém, um problema sério. O acesso ao UMD é constante, o que ocasiona loadings a todo instante, sem contar a duração da bateria, que fica muito prejudicada. De repente você está conversando com alguém e o jogo congela, do nada, para carregar um dos ícones do disquinho. Pior: até no acesso aos menus há pausas. É tanta espera que cansa.

Jogo cedido por House Games: (011) 3326-0045





DAI GASSOU! BAND BROTHERS

É musical, é criativo e saiu para o Nintendo DS. Claro que se trata de um jogo japonês. A maior diferença para outros games do gênero, porém, é o ritmo

por Felipe Azevedo

Que eu mais gostei em *Band Brothers* é que, mesmo com um funcionamento simples e intuitivo, assim como os demais games do gênero, ele conserva as músicas da mesma forma como os compositores as conceberam. A ideia é a seguinte: se a música é simples, acompanhá-la é uma tarefa fácil. Se ela for muito complexa, no entanto, a coisa fica bem mais difícil.

Ao contrário de *Guitar Hero*, por exemplo, aqui escolher um nível de dificuldade baixo não significa que você terá de tocar uma quantidade menor de notas. O que muda, na verdade, são os comandos a serem realizados. No modo para jogadores avançados, há distinção entre todos os botões utilizados - ↑, ↓, ←, →, A, B, X, Y -, já no modo para iniciantes, os comandos são divididos em apenas dois grupos: direcional e botões de ação.

O jogo dá mais ênfase ao ritmo do que a qualquer outra coisa. Por isso, se você consegue acompanhar melodias com perfeição, este é o seu game. Se a sua habilidade não é essa, porém, desencana, pois mesmo a dificuldade mais amena não irá ajudá-lo em nada. Além do número real de notas musicais, várias outras opções fazem de *Band Brothers* um game único. Como as músicas da trilha sonora são compostas por inúmeros instrumentos diferentes e todos podem ser tocados

FICHA TÉCNICA

Plataforma: DS

Distribuidora: Nintendo

Produtora: Nintendo R&D2 Jogadores: 1

(ilimitado em rede local) Tipo: Musical

Destaque: Não importa a dificuldade, as notas estão sempre em sincronia com o ritmo da música

individualmente, o desafio é algo que sobra por aqui. Não se pode esquecer, entanto, dos outros modos disponíveis. O Edit Mode, como o nome indica, serve para criar músicas, que podem ser compartilhadas entre amigos. Outro modo de destaque é o Multiplayer. Com um único cartucho, até oito pessoas podem participar da brincadeira, cada uma tocando um instrumento diferente, mas se cada participante tiver a sua cópia do game, o número máximo de competidores é infinito. Todo mundo fica livre para escolher o instrumento que bem entender, mesmo que seja repetido.

Apesar de contar com poucas músicas conhecidas do público ocidental, *Band Brothers*, além de diferente, é um dos melhores e mais completos games do gênero. Se você tem um DS e é fascinado por música, comece a considerar a possibilidade de importar o jogo. Com certeza você não irá se arrepender.

● Até oito pessoas podem jogar com um cartucho, mas com vários cartuchos o multiplayer é ilimitado



NOTA
7,5

por Nelson Alves Jr.

SERIOUS SAM 2

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PC

Distribuidora: Tech Dealer Produtora: Croteam

Jogadores: 1 (até 16 online) Tipo: Tiro

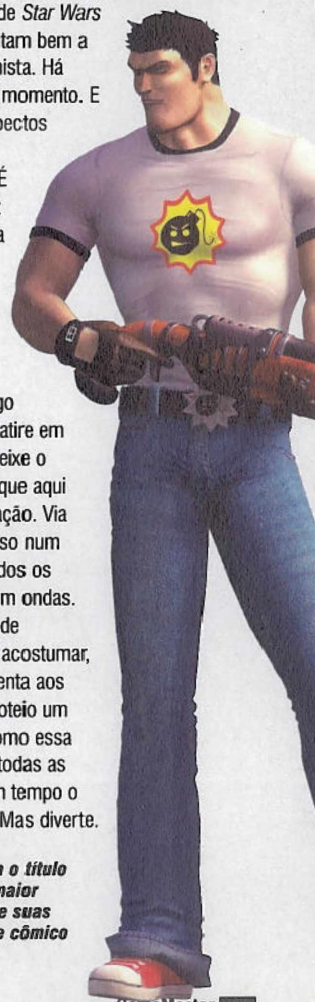
Destaque: As vozes, principalmente a do protagonista, são hilárias.

O principal atrativo de *Serious Sam* é o fato de o próprio jogo não se levar a sério. Exemplos não faltam: há sangue, mas o efeito é tão espalhafatoso quanto num desenho animado; os dinossauros, por outro lado, cospem fogo, enquanto as galinhas... bem, se você acertá-las com um raio laser elas viram "frango assado".

Por conta disso, o game dispensa qualquer comparação com outros títulos do gênero. Nada aqui foi criado para ser verossímil. As armas são exageradas de propósito, os inimigos parecem ter saído de um episódio de *Star Wars* e os diálogos representam bem a canastrice do protagonista. Há piadas infames a todo momento. E aqui surge um dos aspectos que mais chamam a atenção: a dublagem. É muito engraçada a voz do Sam. Não serve pra nada, mas como registro de cultura inútil fica o nome do ator responsável: John Dick.

O esquema de jogo segue o bom e velho "atire em tudo que se mover". Deixe o cérebro de molho, porque aqui não há nada além de ação. Via de regra, você fica preso num cenário até eliminar todos os inimigos. E eles vêm em ondas. Primeiro uma quantidade pequena para você se acostumar, depois o número aumenta aos poucos até tornar o tiroteio um desafio de reflexos. Como essa fórmula se repete por todas as fases, depois de algum tempo o desafio fica enjoativo. Mas diverte.

● De sério Sam só tem o título (Serious). O cara é o maior canastrão e o efeito de suas armas é extremamente cômico



PASSOU BATIDO

por Nelson Alves Jr

● A movimentação, fiel ao estilo clássico, é restrita, mas os efeitos de luz são desta geração

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/X/PC

Distribuidora: XS Games

Produtora: Alfa System

Tipo: Tiro / Arcade

Lançado em: 2002 (JP) e 2003 (EUA)

JOGO: CASTLE SHIKIGAMI

Insano demais

Pense num daqueles "games de navinha" do passado. Este tem humanos no lugar das naves, mas isso não muda nada: o frenesi da ação continua o mesmo

O termo pode ser tosco, mas certamente você já o usou: "game de navinha". Trata-se de um gênero nascido nos anos 1980, ainda nos fliperamas, em que o jogador tinha por objetivo sobreviver a uma enxurrada de tiros inimigos. O estilo ganhou notoriedade na era 2D por apresentar ação rápida e possibilidade de multiplayer cooperativo, mas quando os games atingiram a maturidade na era 3D, as naves deixaram de atrair os jogadores. Isso ao menos até que algumas produtoras resolveram ressuscitar o gênero. Mantendo o sistema de controle antigo, com a tela se movimentando para a frente e a nave para as laterais, a inovação estava no uso de cenários em 3D, efeitos de luz e explosões insanas. Em suma: era exatamente a mesma coisa vista nos arcades, só que com o visual modernizado.

No meio dessa leva, que começaram por volta do ano 2000, alguns títulos se destacaram por trazer detalhes interessantes. *Castle of Shikigami* é um deles. Desenvolvido para aproveitar a robusta placa de arcade NAOMI, o jogo logo virou febre no Japão e ganhou os consoles. E há uma confusão danada

com relação aos nomes e versões do título. O primeiro game foi lançado nos EUA apenas para PS2 e com o nome *Mobile Light Force 2*. Já a sequência manteve o nome original, *Castle of Shikigami 2*, e foi lançada tanto para PS2 quanto para Xbox. A versão de GameCube só saiu no Japão.

De princípio, o visual do jogo salta aos olhos, com efeitos 3D na movimentação da câmera que deixam qualquer concorrente no chinelo. Mesmo seguindo a fórmula de andar numa única direção, o jogador percebe que os ângulos mudam de acordo com o terreno em que o personagem está. Opa, personagem? Sim. Aqui não se controla naves, e sim humanos, mas de resto é tudo igual: tiros de todos os lados, inimigos atacando incessantemente e chefes que mal cabem na tela.

Fãs do gênero têm obrigação de conhecer o título, que traz desafio elevado. As fases são curtas e o game oferece continúes infinitos para não frustrar os iniciantes. Mas se o objetivo for jogar para valer, a experiência só vale para os radicais, pois a dificuldade insana equivale a de *Ikaruga*, outro jogo "de navinha" para poucos.

Por que não rolou

Primeiro porque houve uma troca desnecessária de nomes quando o game chegou ao Ocidente. Além disso, a popularidade do gênero morreu há anos. Descontando os jogadores mais velhos, que gastavam muitas fichas no fliperama, a geração PlayStation provavelmente nunca ouviu falar em clássicos como *1942* ou *Xevious*.



● *Mobile Light Force 2* ou *Castle of Shikigami*? A confusão de nomes entre Japão e EUA só atrapalhou os fãs do game



● Parecem muitos tiros? E são mesmo. A dificuldade deste jogo é das mais absurdas já vistas no gênero



Aqui pode estar a dica que você procura

Game Master, sua revista multiplataforma



Edição 13 - R\$ 8,90

- ▶ **Na revista:** que internet que nada! Invadimos Las Vegas, EUA, e descobrimos tudo sobre PS3, o novo console da Sony
- ▶ **No Guia Completo Detonado:** roteiro completo para DS de Mario & Luigi: Partners in Time



Edição 12 - R\$ 8,90

- ▶ **Na revista:** dez jogos que você vai detonar na próxima geração
- ▶ **No Guia Completo Detonado:** King Kong (PS2/XB/GC/PC/360); Prince of Persia 3 (PS2/XB/GC/PC); Harry Potter e o Cálice de Fogo (PS2/XB/GC/PC)



Edição 11 - R\$ 8,90

- ▶ **Na revista:** tudo sobre o Xbox 360. O console, os acessórios, a nova Xbox Live e os jogos
- ▶ **No Guia 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 Guia Completo Detonado:** Mortal Kombat: Shaolin Monks (PS2/XB); Ultimate Spider-Man (PS2/XB/GC/PC)



Edição 9 - R\$ 8,90

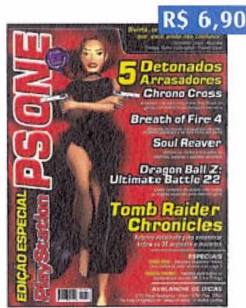
- ▶ **Na revista:** Hulk (PS2/XB/GC); preview e info do jogo Prince of Persia 3; Winning Eleven (PS2)
- ▶ **No Guia Completo Detonado:** Darkwatch (PS2/XB); Jump Superstars (DS) e Geist (GC)
- ▶ **GRÁTIS:** CD com Priston Tale

Só para quem é gamemaniaco!



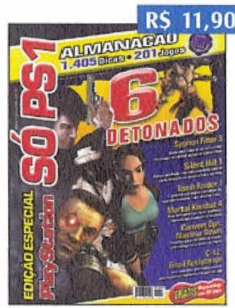
Anime Invaders - Ed. 4

- ▶ **Fullmetal Alchemist:** detalhes, fotos, fichas e lista de games do maior sucesso do canal Animax no Brasil



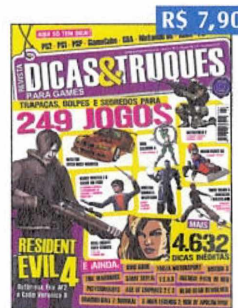
PS One - Ed. 1

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



Almanaque - Ed. 11

- ▶ Almanaque com 6 detonados, entre eles: Syphon Filter 3, Silent Hill 1, Tomb Raider, Mortal Kombat 4...



Dicas & Truques - Ed.3

- ▶ Aqui você encontra dicas, trapagens, golpes e segredos para 249 jogos. São 4.632 dicas exclusivas



Almanaque - Ed. 10

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

Para comprar
ligue para
(11) 3038-5050
ou **0800 55 76 76**
e informe a
OFERTA 133. Se
preferir, acesse
nosso site
www.europamet.com.br

Para solicitar suas edições, preencha este cupom (original ou xerox) e envie por correio ou fax para a Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121 - CEP: 05510-900 - São Paulo - SP - Fax: (11) 3097-8583 - OFERTA 133

Revista	Edição	Qtde.	Preço	Total + Frete

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

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

De número (verso do cartão): _____ Validade _____

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

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

Nome: _____

Endereço: _____ Nº _____ Bairro: _____

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

Celular: _____ RG _____ CPF _____

Sempre com um jogo de PC a postos, o autor André Vianco assume que joga para relaxar e que “as tais crises de inspiração são reais”

Texto e fotos por Nelson Alves Jr.

Aos poucos, a geração videogame começa a dar o ar da graça em pontos estratégicos da sociedade. Um apresentador aqui, um cantor ali e, como não poderia ser diferente, um cara que vem ganhando notoriedade do meio literário: André Vianco.

Autor aficionado por histórias de vampiros, Vianco começou a escrever por lazer com apenas 14 anos. O primeiro livro publicado veio quando ele tinha 23. Chamado *Os Sete*, a obra conta a história de um grupo de cadáveres encontrados no Brasil em um navio vindo de Portugal há cinco séculos. “Eu cresci assistindo filmes de fantasia e horror”, conta Vianco, que também se diverte com seriados de televisão no estilo Buffy de ser. “Posso citar um monte dos que assisti direto, de *Angel*, que acabou, aos mais recentes *Medium* e *Ghost Whisperer*”, referindo-se a dois programas fantasmagóricos transmitidos pela Sony.

Acontece que antes de chegar ao posto de escritor com vendas acima das 70 mil cópias – um feito editorial, já que no Brasil um livro costuma ser lançado, em média, com 10 mil cópias, segundo ele – Vianco ralou até como atendente em locadora de videogame. “Isso foi muito antes do meu primeiro livro. Um vizinho, com quem jogava videogame em casa, montou uma locadora. Como eu havia acabado de comprar um SNES, fui dar uma força pra ele como organizador de campeonatos e coisas do tipo”, conta.

Claro que o seu emprego serviu também para conseguir alguns aluguéis na faixa. “Daquela geração, gostava de *Mario Kart*, mas *Castlevania* era o predileto. Uma vez vampiro, sempre vampiro.”

O interessante é que a idéia de se tornar escritor não afastou o cara dos games. Pelo contrário, o passatempo, segundo ele, é fundamental para relaxar antes de uma sessão em frente ao computador. “Não vejo distinção entre assistir a um filme, ler um livro ou simplesmente jogar algo. Todas as mídias têm algo de bacana e inspirador”, ressalta.

“Um vizinho, com quem jogava videogame em casa, montou uma locadora. Como eu havia acabado de comprar um SNES, fui dar uma força pra ele como organizador de campeonatos...”

Durante o processo criativo, aliás, em que escreve duas horas diariamente, Vianco conta que sempre deixa um jogo de computador por perto. “Cara, aquelas crises de inspiração com escritores são reais. Quando tô nessas e não consigo escrever, eu simplesmente coloco o *Dungeon Siege*, que adoro, e fico lá por algum tempo para relaxar a cabeça”, explica, antes de concluir, “Pra mim sempre funciona”.

Apesar de não possuir nenhum dos consoles atuais, Vianco joga na casa do cunhado com frequência. O predileto? *Silent Hill*, claro. “Adoro a atmosfera”. Foi justamente com *Silent Hill* que o escritor encontrou idéias para a próxima história. Por enquanto são contos que ele lê para as filhas dormirem.

Quanto à possibilidade de algum de seus livros virarem jogo, Vianco é taxativo: “eu adoraria”. Ele diz que uma produtora nacional já o procurou perguntando sobre o livro *Bento*. “Todas as minhas histórias refletem aquilo que li, assisti e joguei na vida. *Bento* daria um ótimo jogo e espero que a idéia seja levada adiante”, diz.

● Mesmo sem ter os consoles desta geração, André se mantém ligado nos games atuais e admite: “meu preferido é *Silent Hill*”

“gostava de *Mario Kart*, mas *Castlevania* era o predileto. Uma vez vampiro, sempre vampiro.”

**MotoMax é diferente.
Compre na banca mais próxima
e ganhe um par de luvas.**

**GRÁTIS
PAR DE LUVAS**



Nova A REVISTA DOS APAIXONADOS POR MOTOCICLETAS

MOTO MAX

www.revistamotomax.com.br

Ano 1 - Nº 1 Março 2006 - Brasil R\$ 7,90 - Europa € 2,90

EXCLUSIVO!
**HONDA
VTX
1800**

Pilotamos na Califórnia a novidade que chega ao Brasil em junho

**Presente de Lançamento
PAR DE LUVAS**
Se não estiver anexo, peça ao jornaleiro

Fazer 250

Veja porque essa pequena naked da Yamaha conquistou a galera

Mercado
Motos já vendem quase tanto quanto carros

Técnica
Entenda as forças físicas que atuam na frenagem

Aventura
Transamazônica, Chile e Japão de moto

Segurança
Dicas para pilotar entre as filas de automóveis

TEM MAIS Harley-Davidson Fat Boy tunada • CG 150 Titan • NXR 150 Bros VT 750 Shadow • YBR 125 • XT 660R • AT 115 Neo • XTZ 125



Já nas bancas!

Garanta a sua pelo telefone 0800 55 76 67 ou acesse o site www.revistamotomax.com.br

Cineminha no PSP

● A capa protetora é de ótima qualidade, com carcaça metálica e revestimento interno de espuma para proteger o PSP de quedas

Conheça a capa protetora que transforma o PSP num cinema portátil e outras tranqueiras essenciais para quem é maníaco por games



● As duas caixinhas de som laterais dão de dez a zero no alto-falante interno do PSP

● A plataforma articulada pode ser posicionada em cinco ângulos diferentes

● O case usa a saída de fone de ouvido padrão do PSP, mas oferece uma extra caso você não queira usar as caixas de som

● Os LEDs vermelho e verde indicam se a bateria interna do case está carregada

● Cases protetores para o PSP há muitos, mas este é especial para quem curte filmes. Construída em alumínio e com o obrigatório acolchoamento interno, a caixa não só é à prova de choque e água, mas também inclui um par de alto-falantes e uma plataforma móvel com cinco posições diferentes para garantir a melhor visibilidade da telinha. E para que você não fique na mão no meio do filme, o Theater Experience também inclui uma bateria interna com três vezes a capacidade da bateria do PSP.

Produto: Theater Experience - PSP

Fabricante: Nyko

Preço: R\$ 429,90

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

Fone vibratório

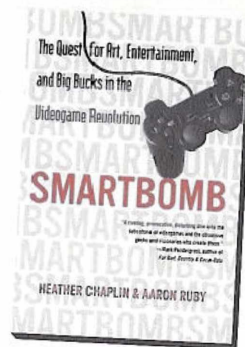
● Solução criativa para quem busca mais emoção nos games de PC. Além de contar com um bom isolamento acústico e de incluir um microfone, essencial para jogos multiplayer, este fone possui pequenos motores que o fazem vibrar acompanhando os sons graves dos jogos. Há dois níveis de intensidade para a vibração e o recurso também pode ser desligado, transformando o fone num acessório convencional.



Produto: 4GB Hard Drive + X2 Battery Pack
Fabricante: GoldShip – **Preço:** R\$ 79,00
Onde comprar: www.atera.com.br (Brasil)

Revolução dos games

● Uma análise diferente da história dos games. Produzido pelo casal de jornalistas Heather e Aaron, este livro trata principalmente das corporações por trás dos games, indo desde as origens de empresas como Nintendo e Atari até a era atual, em que o entretenimento nos consoles rivaliza com a TV e até com o cinema. Temperado pelas experiências pessoais de Aaron, ele próprio um viciado em games, *Smartbomb* vai além da simples exposição de fatos e mostra o universo dos games pela ótica de quem curte jogar, incluindo até temas polêmicos como a violência e a complexidade cada vez maior dos games.



Livro: Smartbomb: The Quest for Art, Entertainment, and Big Bucks in the Videogame Revolution – **Autores:** Heather Chaplin e Aaron Ruby **Idioma:** Inglês – **Preço:** US\$ 16,47
Onde comprar: www.amazon.com (EUA)

O PREÇO REAL DO IMPORTADO

Ao comprar em sites gringos, fique atento. Para começar, os preços são exibidos em dólares, ou seja, o custo em reais é duas vezes maior ou mais dependendo da taxa de câmbio na hora em que se paga o cartão de crédito. Outro fator importante é o custo de entrega. O serviço de empresas como Fedex e DHL é mais ágil que o do correio, mas também mais caro. Some a isso os 60% de imposto de importação e o preço acaba dobrando. Por isso, faça as contas.

Outros produtos



Óia, mãe. É prata!

O excelente controle sem fio Wavebird, da Nintendo, ganhou uma versão especial na cor prata para combinar

com o último modelo de GameCube. **Produto:** GameCube Wavebird Controller Platinum – **Preço:** US\$ 29,99
Loja: www.outpost.com (USA)



Xbox sem cabo de rede

Conecte seu Xbox à internet sem usar fios. Além do acessório, é preciso ter um roteador Wi-Fi compatível

com os padrões 802.11b ou g. **Produto:** Wireless-G Xbox Adapter
Preço: US\$ 99,00
Loja: www.amazon.com (EUA)



PS2 na TV da sua avó

Com este adaptador você pode ligar o PS2 na entrada de antena de TVs jurássicas sem usar um videocassete.

Produto: Adaptador RF 2 canais
Preço: R\$ 12,00
Loja: www.ciashop.com.br/gameone (Brasil)



Como no arcade

● Como já é tradição no mundo de *Dead or Alive*, a japonesa Hori lançou o controle especial da série para o Xbox 360. O joystick usa cabos e é enorme, quase do tamanho do próprio console. A alavanca direcional é robusta e seus seis botões seguem a disposição dos arcades originais do jogo. O controle mantém a porta de expansão original do joystick do Xbox 360, o que torna compatível com acessórios como o headset.

Produto: Dead or Alive 4 Joystick – **Fabricante:** Hori
Preço: US\$ 59,95 – **Onde comprar:** www.lik-sang.com (Coreia)

PS2 no monitor do PC

● É verdade que são poucos os jogos do PS2 que ficam melhores em uma TV com o recurso progressive scan, mas eles existem e a diferença de qualidade de imagem, neste caso, é gritante. Por isso, se você quer curtir o máximo de títulos como *Gran Turismo 4*, *Burnout Revenge* ou *Tekken 5*, mas não quer vender a alma para comprar uma TV de alta definição, este adaptador é a escolha ideal. Com ele você pode ligar o PS2 a um monitor de PC e aproveitar a máxima resolução dos jogos mesmo que uma TV de respeito esteja a anos-luz do seu bolso.



Produto: Innovation Technologies VGA Box
Fabricante: Innovation Technologies
Preço: US\$ 39,99
Onde comprar: www.amazon.com (EUA)

Live sem fone de ouvido

● Solução intermediária para quem curte jogar e conversar na Xbox Live, mas detesta o headset que vem no kit básico. Composto por um microfone e uma minicaixa de som, este acessório da Nyko conecta-se ao controle do Xbox da mesma forma que o headset padrão da Xbox Live, mas emite o som pela caixinha embutida, em vez de exigir um fone de ouvido. O aparelho inclui controle de volume e botão Mute, além de mais dois botões em posições diferentes que devem ser acionados sempre que se desejar falar ao microfone. Vale lembrar que o controle do Xbox exibido na imagem não vem incluso no pacote.



Produto: SpeakerCom para Xbox Live
Fabricante: Nyko
Preço: R\$ 99,00
Onde comprar: www.submarino.com.br (Brasil)

BURNOUT REVENGE

Perigo! Trapaceiros

Aviso: os freqüentadores desta área podem sofrer de facilidade extrema ao jogar

A ADVANCE WARS: DUAL STRIKE DS

ITENS SECRETOS

Mapa com design especial: no modo Map Design Mode, mantenha pressionados os botões **L1** e **R1** para produzir um mapa especial, já pré-fabricado, com as palavras "Advance Wars" no terreno.

Galeria: termine a campanha normal uma vez e compre a galeria do Haichi por 2.000 pontos.

Novas roupas: chegue até o nível 10 ou superior com um CO e compre o CO Edit do Hachi. As roupas novas estão no menu do próprio CO Edit.

– Outras dicas

Wallpaper: completada a campanha, entre no Display Menu para pegar três papéis de parede dos personagens. Outro wallpaper está no Design Room, mas você precisa obter todas as 300 medalhas para consegui-lo.

3 Star Forces: depois de terminar a campanha normal uma vez, você pode usar três Star Forces com qualquer personagem do rank 1 ou superior. As três forças são Eagle

Eye (+ 2 de visão), Gear Head (+ 2 de reparação da base) e Conquerer (+ 2 de captura).

AEON FLUX PS2

DICAS ESTILOSAS

Escreva os códigos a seguir no menu Cheat:

Invencibilidade: TRIROX

Recarregar energia: HEALME

Energia ilimitada para Aeon: CLONE

Power Strike Combo ilimitado: LCVG

Colete infinito: FUG

Tiro mortal: BUCKFST

Todos os slides do game: PIXES

Escalar tudo que é possível: CUTIONE

Action Movie 1 habilitado: BAGMAN

Action Movie 2 habilitado: UKGAMER

Missões detonadas ficam disponíveis: BAYOU

Jaqueta-bomba: JACKET

Roupa Revelation: ARMS

Roupa de guerra: BLUR / Roupa da Monica: CLOTHES

Roupa de astronauta: GRAY

Roupa da senhora Goodchild: WHITE

AGE OF EMPIRES 2 GOLD PC

UM IMPÉRIO EM SUAS MÃOS

Aperte ENTER e digite as senhas abaixo:

1.000 de comida: CHEESE STEAK JIMMY'S

1.000 de ouro: ROBIN HOOD

1.000 de pedra: ROCK ON ou quarry

1.000 de madeira: LUMBERJACK ou woodstock

Construções instantâneas: steroids ou AEGIS

Controlar os animais: gaia

Controlar a natureza (perde o domínio da própria tropa):

NATURAL WONDERS

Suicídio: RESIGN

Destruir todos os inimigos: BLACK DEATH ou

WIMPYWIMPYWIMPY

Modo Furious Monkey Boy: FURIOUS THE MONKEY BOY

Carro cobra: HOW DO YOU TURN THIS ON

VDML: I LOVE THE MONKEY HEAD

Remover as sombras: POLO

Mostrar tudo no mapa: MARCO

Vencer a batalha: I R WINNER

ANIMAL CROSSING: WILD WORLD DS

DOAÇÕES VIRAM PRÊMIOS

Doe uma quantia ao BoonDox para receber penas coloridas:

Pena azul: 200.000 Bells / **Pena verde:** 10.000 Bells

Pena roxa: 1.100.000 Bells / **Pena colorida:** 6.400.000 Bells

Pena vermelha: 800.000 Bells / **Pena branca:** 1.400.000 Bells

Pena amarela: 500.000 Bells

ATLANTIS: THE LOST EMPIRE GBA

SELEÇÃO DE FASES

Fase 2: BJWFTF6P / **Fase 3:** BKGD2WWW4 ou BJWGSC7L

Fase 4: BKWNVMMD ou BKWYJSB9

Fase 5: BVMKDWK9 ou BW4YD3X6

Fase 6: CBZ6NMKR ou CBCLXMLR

Fase final: COCNQIY

B BATTLE STATIONS PS1

PULAR FASE

No jogo, segure os botões **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + **SELECT** e aperte ao mesmo tempo **START** + **X** para ir à próxima fase.

AEON FLUX



D

DEAD OR ALIVE 4

X360

LUTADOR TENGU

Detone o modo Time-attack usando qualquer lutador, inclusive os secretos revelados abaixo.

- Lutadores secretos

Complete o modo Story com os personagens específicos a seguir para liberar os secretos:

Ein: detone o modo usando Hitomi.

Gen Fu: detone o jogo usando Eliot.

Helena: vença o modo Story com qualquer personagem.

Leon: detone usando Zack.

Spartan-458: complete o modo controlando Helena.

M

MEDIEVIL: RESURRECTION

PSP

INVENCIBILIDADE E TODAS AS ARMAS

Durante o jogo, segure **LB** e aperte **↓, ↑, □, ▲, ●, ↓, ↑, □, ▲**. Um menu secreto irá aparecer mostrando as duas opções de trapaça.

METAL GEAR 3: SUBSISTENCE

PS2

TRUQUES CAMUFLADOS

Banana Camouflage: consiga o melhor tempo em todos os estágios do modo Snake vs. Monkey.

DPM Camouflage: detone o Special Duel (Disk 2).

Green Face Paint: finalize o Normal Duel (Disc 2).

23 camuflagens: detone o game uma vez.

METROID PRIME PINBALL

DS

MODO EXPERT

Detone o modo Mission. O novo nível de dificuldade aparecerá no menu Options.

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

PSP

TRUQUES DA MADRUGADA

No menu de opções, vá para Cheat Codes e entre com os passwords abaixo:

Veículo cromado: haveyouseenthisboy

Cabeça de caveira: getthead

Homem de neve: getthead

Todas as cidades no Arcade: crosscountry

Agro: dfens / **Zone:** allin

Cidades Atlanta e Detroit: roadtrip

Sem danos no veículo: ontheroad

Smile amarelo: gettheadj

MVP BASEBALL 2005

XB

SEGREDOS DO BEISEBOL

Veja quantos pontos (MVP Points) são necessários para liberar jogadores e estágios secretos:

- Jogadores extras

Al Kaline: 2500 / **Babe Ruth:** 5000

Billy Williams: 2500 / **Bob Feller:** 3500

Bob Gibson: 4500 / **Bob Lemon:** 3000

Bobby Doerr: 3000 / **Brooks Robinson:** 3500

Buck Leonard: 4500 / **Carlton Fisk:** 3500

Catfish Hunter: 3500 / **Cy Young:** 4500

Dennis Eckersley: 3000 / **Early Wynn:** 3500

Eddie Matthews: 3500 / **Enos Slaughter:** 2500

Ferguson Jenkins: 2500 / **George Kell:** 3500

BATTLEFIELD 1942

PC

TRUQUES DE GENERAL

Aperte "~" para acessar o menu e entre com os códigos:

Invencível: aiCheats.code Tobias.Karlsson

Matar todos os bots: aiCheats.code Thomas.Skoldenborg

Eliminar os bots inimigos: aiCheats.code

Jonathan.Gustavsson

Trocar o cenário imediatamente: aiCheats.code

WalkingsWayTooTiresome

BATTLEFIELD VIETNAM

PC

INVENCIBILIDADE

Durante o game, pressione a tecla "~" e digite o password aiCheats.code ByeByeNow.

BIONICLE: TALES OF THE TOHUNGA

GBA

MINIGAMES ESPECIAIS

Entre com o código B9RBRN no lugar do seu nome e depois as senhas abaixo para liberar cada um dos minigames:

Gali: 9MA268 / **Kopaka:** V33673

Lewa: 3LT154 / **Onua:** 8MR472

Pohatu: 5MG834 / **Tahu:** 4CR487

BURNOUT REVENGE

XB

MÁQUINAS DA DESTRUÇÃO

Veja como liberar os carros mais especiais:

Madden Challenge Bus: é liberado no início do jogo se houver um save de Madden 06 no HD ou no memory card.

Dominator Assassin: disponível para quem já tiver um save de Burnout 3 ao iniciar o jogo.

Black Elite Racer: alcance o Elite Rank 11.

Criterion GT Racer: complete os desafios de White Mountain.

Custom Classic: complete os desafios de Sunshine Keys.

EA GT Racer: complete os desafios de Central Route.

Etnies Racer: complete os desafios de Motor City.

Euro Classic LM: complete os desafios de Eternal City.

Hot Rod: complete os desafios de Lone Peak.

Logitech World Racer: vença o Grand Prix do Rank 10.

Low Rider: complete os desafios de Angel Valley.

Nixon Special: complete o Eastern Bay Challenge.

Revenge Racer: termine 100% do jogo.

C

CRASH TAG TEAM RACING

PSP

TRUQUES DO CACHORRÃO

Na tela principal, segure **LB** + **RB** e pressione um dos comandos abaixo:

Cabeça de galinha: ✕, ●, ●, ●

Carro quadrado: ●, ●, ▲, ■

Supervelocidade: ●, ●, ▲, ▲

Crash japonês: ■, ●, ■, ●

Piloto automático: ✕, ●, ●, ✕

G

GUITAR HERO

PS2

TRAPAÇAS DO ROCK

Faça as combinações de cores na tela de seleção do Game Mode:

Todos os segredos liberados: amarelo, laranja, azul, azul, laranja, amarelo e amarelo.

Galera com cabeça de macaco: azul, laranja, amarelo, amarelo, amarelo, azul e laranja.

Público com cabeça de caveira: laranja, amarelo, azul, azul, laranja, amarelo, azul e azul.

Músico com guitarra aérea: laranja, laranja, azul, amarelo e laranja.

Medidor de desempenho sempre no verde: amarelo, azul, laranja, laranja, azul, azul, amarelo e laranja.

Guitarra Hero liberada: azul, laranja, amarelo, azul e azul.

INFECTED

PSP

HERÓIS INFECCIOSOS

Bloodrayne e Papai Noel: complete todas as missões.

Bloodrayne diferente: consiga ouro na missão 33.





SHADOW THE HEDGEHOG

Hal Newhouser: 2500 / **Harmon Killebrew:** 3500
Honus Wagner: 4500 / **Hoyt Wilhelm:** 3000
Jackie Robinson: 5000 / **Jim Bunning:** 3000
Jim Palmer: 4000 / **Jimmie Foxx:** 4000
Joe Morgan: 3500 / **Johnny Bench:** 5000
Juan Marichal: 3500 / **Larry Doby:** 3000
Lou Boudreau: 2500 / **Lou Brock:** 3000
Lou Gehrig: 4500 / **Luis Aparicio:** 3000
Mickey Mantle: 4000 / **Mike Schmidt:** 4000
Monte Irvin: 3000 / **Nolan Ryan:** 4500
Orlando Cepeda: 3000 / **Pee Wee Reese:** 3500
Phil Niekro: 2500 / **Phil Rizzuto:** 3000
Ralph Kiner: 2500 / **Red Schoendienst:** 3500
Reggie Jackson: 4500 / **Richie Ashburn:** 2500
Rick Ferrell: 2500 / **Robin Roberts:** 2500
Robin Yount: 4000 / **Rod Carew:** 3500
Rollie Fingers: 3500 / **Roy Campanella:** 4000
Satchel Paige: 4500 / **Tom Seaver:** 4000
Ty Cobb: 4500 / **Walter Johnson:** 4500
Warren Spahn: 4000 / **Willie McCovey:** 4500
Willie Stargell: 4000 / **Yogi Berra:** 4500
 – Estádios extras
Astrodome: 2500 / **Cinergy Field:** 5000
Cleveland Municipal Stadium: 3000
Crosley Field: 2500 / **Fenway Park (Clássico):** 4000
Forbes Field: 5000 / **Griffith Stadium:** 3000
Hiram Bithorn Stadium: 5000 / **Metropolitan Stad.:** 5000
Olympic Stadium: 3000 / **Qualcomm Stadium:** 2500
Shibe Park: 4000 / **Sportsman's Park:** 4000
Tiger Stadium: 3000 / **Veteran's Stadium:** 2500

N NARUTO: NARUTIMATE HERO 3 PS2

PONTOS EXTRAS
 Vá ao Naruto Card Game e use os códigos indicados. Cada

senha libera 1.000 ou mais pontos.
Fire 6-5-4: 1000 / **Thunder 12-12-11:** 1000
Wind 8-9-3: 1.000 / **Wind 1-2-6:** 1.000
Cloud 9-8-1: 1.000 / **Thunder 2-9-11:** 1.000
Rain 2-9-11: 3.000 / **Thunder 12-11-12:** 3.000
Sand 12-11-4: 3.000 / **Thunder 12-7-12:** 5.000
Thunder 12-2-9: 5.000 / **Thunder 12-2-1:** 10.000

NBA JAM EXTREME PC

JOGADORES SECRETOS
 Entre com as iniciais e as datas de nascimentos dos personagens a seguir para liberá-los.
Air Dog: SAM 1/21 / **Air Nick:** ARN 5/18
Bob Davidson: RAD 10/18 / **Bob Lanier:** LAN 9/10
Brained: BCS 1/7 / **Carol Blazejowski:** BLZ 3/1
Cheryl Swoops: SWO 1/1 / **Chris Hawkes:** CDH 2/21
Chris Slate: JCS 12/8 / **Daren Smith:** DRS 4/10
Dave Ross: DJR 6/8 / **Dean Morell:** DSM 5/9
Diamond Dave: DJP 6/29 / **Dufus the Clown:** SAL 2/2
Dwain Skinner: DAS 2/21 / **Frank Thomas:** BIG 12/6
Fumongous: GUN 1/11 / **Geoff Higgins:** GCH 4/13
George Gervin: ICE 4/27 / **Howie:** BCE 7/10
Huh: CBR 6/25 / **Ice Princess:** MDK 12/24
James Hebdon: JPH 4/26 / **Jane Bradley:** JLB 5/23
Jason Greenburg: JAY 4/18 / **Jeff Peters:** JBP 5/17
Jim Jung: JJK 12/13 / **John Elway:** WAY 9/30
Jonathan Dansie: JWD 8/2 / **Junior Seau:** J_R 6/1
Lee Phung: LEE 1/1 / **Magic Hair:** SET 12/8
Mark Ganus: MMG 9/16 / **Mark Shafer:** XTL 5/2
Marv Albert: MRV 12/31 / **Melissa Pardike:** MAP 3/26
Mike Callahan: MWC 5/10 / **Mike Peery:** MJP 5/26
Monkey Boy: PJP 11/2 / **Mr. Happy:** SAL 2/2
Mr. Unhappy: GRR 6/19 / **Newt Gingrich:** NEW 8/12
Oooh: JLH 1/26 / **Pirate Bille:** SAL 2/2
Pistol: WAN 6/10 / **Rebecca Lobo:** LOB 7/4
Richard Szeto: RTS 2/25 / **Rob Dautel:** RAD 3/19
Roy Wilkins: RNW 9/15 / **Samoa:** TVH 6/6

Sequioa: SDR 4/10 / **Shamrock:** JHG 8/26
Stinger: MSS 10/26 / **Three Feet Under:** GRR 6/19
Tin Man: TIM 1/24 / **Todd Mowatt:** TVC 10/3
Weasel: DAN 2/1 / **Who:** WHO 1/1 / **Todos times:** YME 5/17

P PAC-MAN WORLD 3 PS2

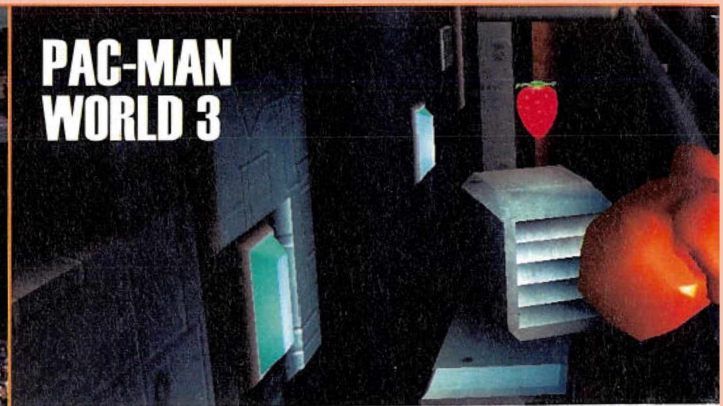
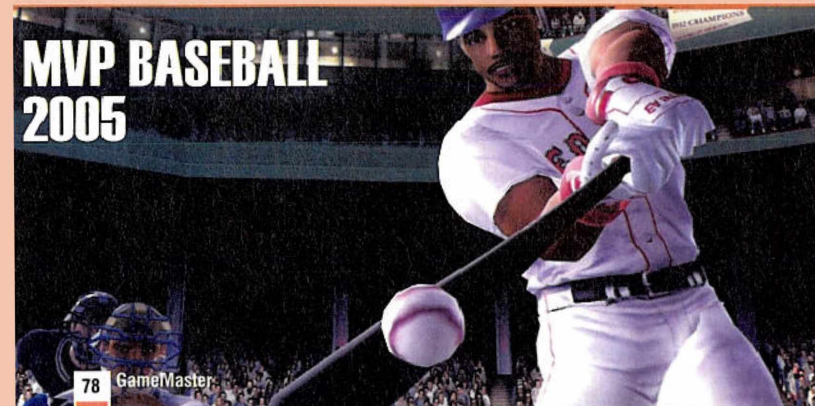
TODAS AS FASES E LABIRINTOS
 Na tela do menu principal (aquela com a opção New Game), pressione rapidamente ←, →, ←, →, ●, ↑

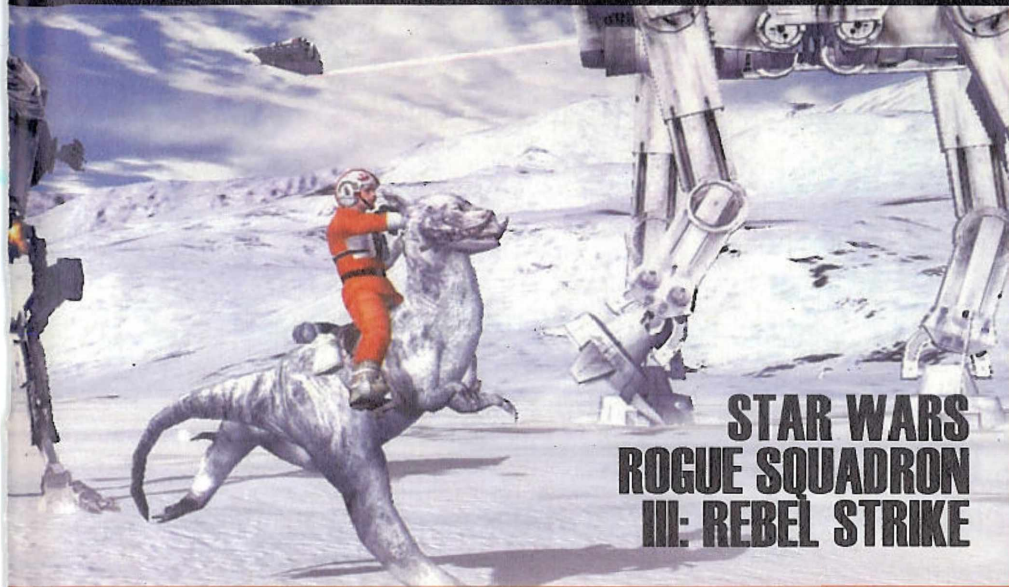
R REBOOT PS1

CÓDIGOS SECRETOS
 Pressione os comandos a seguir na tela do menu principal
Voar: ←, ↓, →, ←, ↑, R2, L1, ↑, ←, →
Escudo: ↓, R1, ←, ↓, ↓, L2, R2, ←, ↑, ↑
Energia completa: →, L1, ↑, →, ↓, ↓, L1, R1, ↑, ↓, ←
Armas no máximo: ↑, L1, ↓, ↓, ←, R1, L2, ↓, ↓, ←, →
Jogar como Dot: ←, R1, →, ↑, ↓, ↓, R2, L1, →, ↑, ↓
Jogar como Enzo: ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, L1, R1, →, ↓, →, depois comece um novo jogo.

S SHADOW THE HEDGEHOG PS2

DICAS MALVADAS
 Modo Expert: consiga 71 ranking A.





STAR WARS ROGUE SQUADRON III: REBEL STRIKE

Finais: vença todos os seis estágios do modo Story e veja os finais alternativos.

- Veículos secretos

Encontre as cinco chaves de cada fase para liberar novos veículos:

- Air Saucer 1:** fase Lava Shelter.
- Air Saucer 2:** fase Central City.
- Air Saucer 3:** fase Air Fleet.
- Armoured Car:** fase Westopolis.
- Black Arm's Vehicle 1:** fase Glyphic Canyon.
- Black Arms' Vehicle 2:** fase Sky Troops.
- GUN Vehicle:** fase Lost Impact.
- Military Vehicle:** fase GUN Fortress.
- Tank Cannon 1:** fase Iron Jungle.
- Tank Cannon 2:** fase Prison Island.
- Warp Hole:** fase Digital Circuit

STAR WARS ROGUE SQUADRON III: REBEL STRIKE

GC

SENHAS REBELDES

Entre com estes códigos em Passcodes, do menu Options: **Vidas ilimitadas no Co-Op e Single Player:**

IIOUAOYE ou WIMPIAM!

Todas as missões (básicas e extras):

EEQQ?YPL CHEIATER

Todas as missões do Single Player:

HYWSC!WS ou NONGAMER

Todos os estágios (Single Point):

EEQQ?YPL ou CHEIATER

Modo Ace: YNMSFY?P YOUTAMAN

Galeria de arte: !KOOLART

Campo de asteróides: RWALPIGC ou NOWAYOUT

Comentário secreto: WHATTHE?

Créditos ilimitados: LOOKMOM!

Selecione as fases do Co-Op: SWGRCQPL UCHEATED

Nave Millennium Falcon: QZCRPTG! HANSRIDE

Naboo Starfighter: RTWCVBSH BFNAGAIN
Jogo Return of the Jedi: !?ATHIRD GAME?YES
T-16 Skyhopper: LOOKOUT!
Tie Advance: VDX?WKIH ou ANOKSHIP
Tie Hunter: FRRVBMJK ou LOOKOUT!
Documentário ilimitado: THEDEUS
Modo Black and White: NOCOLOR?
Jogo Empire Strikes Back Arcade:
!HIF?HXS ou KOOLSTUF
Music Hall: HARKHARK
Tie Bomber: JASDJWFA ou !DABOMB!

T TIMESPLITTERS 2

GC

PERSONAGENS EXTRAS

Detone as missões abaixo no nível Normal ou superior no modo Story para liberar novos personagens:

Big Tony: fase 1932 Chicago

Hybrid Mutant: fase 1990 Siberia

Jacque de la Mourte: fase 1895 Notre Dame

Khallos: fase 1972 Atom Smasher

Machinist: fase 2315 Robot Factory

Ozor Moxx: 2280 Return to Planet X

GUerreiro asteca: detone as ligas Elite, Duel Meaning e

Golden Thighs com medalha de prata ou superior.

Reaper Splitter: fase 2401 SpaceStation

Sadako: fase 2019 NeoTokyo

Stone Golem: fase 1920 Aztec Ruins

The Colonel: fase 1853 Wild West

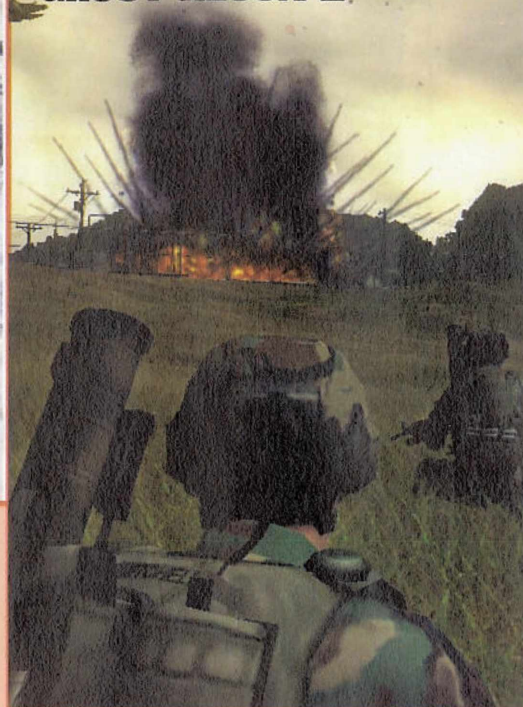
TOM CLANCY'S GHOST RECON 2

XB

PRA QUE ESTRATÉGIA?

Quando a missão começar no modo Single Player

GHOST RECON 2



Campaign, pause o game, entre na opção In Game, depois em Enter Cheats e pressione os botões:

Invencível: B, B, X, A

Modo Team God: B, B, X, B

Pular para a próxima fase: B, B, X, Y

Recarregar todas as armas: B, B, X, X

TONY HAWK'S UNDERGROUND

GBA

PULAR A FASE TUTORIAL

Segure **LB** e pressione **←, ↓, Start, Start, Start, ↑, ↑, LB, ↓** no menu principal.

Y

YU-GI-OH! DUNGEON DICE MONSTER

GBA

SEGREDOS

Qualquer parte do Exodia: detone Seeker

Blue Eyes White Dragon: vença Kaiba

Crator Creator, Gemini Elf ou Metal Zo: finalize Marik

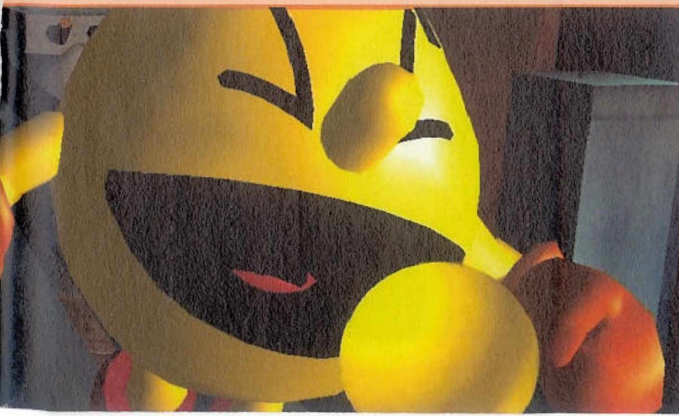
Dark Magician Girl: detone Yami Yugi

Exploding Disk: vença Mokuba

Partes do Guardian: detone Para ou Dox

Red Eyes ou B. Skull Dragon: detone Joey

Thousand Eyes Restract: vença Ishizue



TIMESPLITTERS 2

GAMESHOP

Para anunciar nesta seção mande um e-mail para:

publicidade@europenet.com.br

VIRTUAL GAMES

Compra e Venda
assistência técnica especializada
zona sul

Tel.: 11 5851-5236
www.virtualtecnica.com.br
Av. Maria Coelho de Aguiar, 1600 - Sto. Amaro

Plataforma games

todos os aparelhos pelo melhor preço, confira!

- vendemos consoles, acessórios e jogos
- entregas em São Paulo
- garantias
- facilitamos o pagamento

enviamos para todo o brasil p/ pagar na retirada

(11) 3977-0527
(11) 9306-3191

ANTRAX GAMES

COMPRA - VENDE - TROCA - FINANCIA

FINANCIAMENTO EM ATÉ 24X P/ TODO BRASIL
*aprovação do crédito pelo telefone.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM GERAL.

SEDEX P/ TODO BRASIL

PSTWO SLIM - MODEM
2 CTR. ORIGINAIS
MEMORY CARD + 1 JOGO
R\$ 899,00

(11) 6694-5177
(11) 6693-6062
www.antrax.bpg.com.br
R. HERVAL, 1220 - TATUAPÉ - SP

fantasy Star
Games e Mídias

Enviamos para todo o Brasil

Vendas

- CD's Virgens
- Acessórios para Vídeo Games em Geral

Compra, Venda e Troca de Aparelhos Novos e Usados

Assistência Técnica para Vídeo Games

www.fantasystar.com.br

VISA Electron

REDE SHOP

e-mail: fantasystar@fantasystar.com.br
Rua Sta. Ildefonso, 490 - Box 18 - CEP: 01207-000
São Paulo / SP - Fone: (11) 3221-5253 / Fax: 3221-3253

PLANET GAMES

- Todos os consoles e acessórios
- Assistência técnica especializada
- Despachamos via Sedex para todo Brasil

Financiamos em até 12X no cheque ou carnê

Fones: (11) 6987-2641
(11) 6949-5195

Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina - São Paulo-SP
contato@planetshopping.com.br

bits GAMES

www.bitsgames.com.br
bitsgames@bitsgames.com.br

Video Games e Acessórios em Geral, Aluguel, Assistência Técnica e vendas

Rua: Carijós, 424 (Praça 7) - 9º andar - Centro
(31) 3271-9537 / 3271-9484 / 3271-9414 / 3271-9423

AVALANCHE

Agora é a Sua Chance de Ter o Seu PlayStation2 em até 12X Sem Entrada para Todo o BRASIL

Televendas: 0XX11 6852-2881
6852-2879
6864-5670
3104-4327

SEU GAME COM TUDO!

ENTREGAMOS SUA COMPRA SEM QUER LUGAR DO BRASIL! SEDEX

12X

CONSOLES NAO INCLUSO

HD 80 Gb
HD Loader
Modem
Instalação
apenas R\$ 320,00

HD 80 Gb
HD Loader
Modem
Instalação
apenas R\$ 590,00

ASSISTENCIA TECNICA ESPECIALIZADA A MAIS DE 10 ANOS

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

WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES

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

ELETROMIL

20 ANOS GAMES - MÍDIAS - INFORMÁTICA DAMI 93

• COMPRA - VENDA - TROCA ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA FM
CONSERTOS E SERVIÇOS GERAIS EM VÍDEO GAMES

SEDEX

**MANUTENÇÃO DE COMPUTADORES
ACOMPANHADA PELO CLIENTE**

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




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

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

STAR FOX

Assistência técnica especializada em Video Games

Consoles em geral

Jogos e Acessórios



Show de Compras
Rua João Cachoeira, 715
Loja 39 - Itaim Bibi - São Paulo
(0xx11) 3078-3874 / 3078-5516

WONDER GAMES

Compra - Venda - Troca
Venda de console, jogos e acessórios em geral



Assistência Técnica Especializada
Xbox - PS2 - Game Cube



Financieira em até 15 vezes
Obs: Somente para São Paulo
Entregamos via Sedex



Tel.: (11) 3106-2612
Fax: (11) 3105-2797
www.xpgames.com.br
Rua José Bonifácio, 176
loja 07 - térreo

SUPER STAR GAMES

Comércio e Serviços

Compra / Venda / Troca
Assistência Técnica Especializada
Venda de peças em geral
Preço especial para Assistência Técnica





10 anos de tradição
Tel.: (11) 3222-2775

Rua Santa Ifigênia, 218 - loja 26 - Centro - SP

HOUSE GAMES

TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA
FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/ JUROS OU ATÉ 15X*

(11) 3326-0045

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO:



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

CASA DA UNIDADE ÓPTICA

Troca de leitora na hora
PS1 / PS2 / PS two

Pagamento em até 2X no local

Playstation • CD • DVD
Automotiva • Flat Cable
Circuito para Games

Enviamos para todo o Brasil

Tel.: (11) 3362-0478 / 3362-0243 - Rua Sta. Ifigênia, 348 - Lj. 24

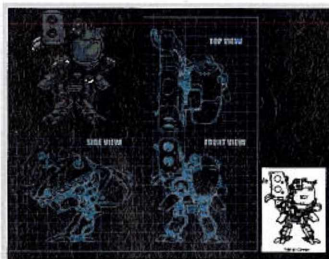
Metal Gear

METAL GEAR GEKKO - 200X

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriot (PS3)

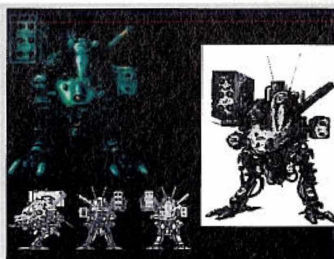
O jogo ainda não tem data de lançamento. Porém, o criador Kojima já adiantou alguns poucos detalhes sobre a próxima arma. Repare nas pernas. São orgânicas, criadas a partir de bioengenharia. Feridas, elas sangram, mas a seu favor há um mecanismo de defesa regenerativo, que protege o ferimento, evitando perda de energia. Aliás, justamente pela fusão célula-metal, o aparelho é o mais ágil Metal Gear já desenvolvido. O sistema de controle é remoto.

● Em Metal Gear 4, a máquina será criada pela bioengenharia, mesclando lata com partes orgânicas que sangram



Metal Gear TX-55 - 1987 Metal Gear - MSX2

Durante uma operação na África do Sul, em 1995, quando a organização Outer Heaven estava sob investigação, o agente Gray Fox desaparece. Para resgatar o companheiro e terminar a missão, um novato da agência governamental FOXHOUND é enviado. Seu nome: Solid Snake. No meio disso, surge o primeiro Metal Gear. A arma, desenvolvida dentro das instalações da Outer Heaven, nasceu pelas mãos do cientista Drago Petrovich Madnar. Dotado de uma Vulcan Gun de 1.5 mm, um canhão de laser de 20 mm e um lançador de foguetes, o tanque nunca chegou a entrar em ação, já que foi destruído antes de o projeto ser completado. Na verdade, é o único Metal Gear em toda a série nunca visto em funcionamento. O ponto vulnerável da máquina eram os pés. O esquema era colocar explosivos plásticos em pontos determinados para tirar energia e levar o monstro abaixo.



Metal Gear D - 1990 Metal Gear 2: Solid Snake - MSX2

À beira do século 21, as potências mundiais discutem o iminente fim do petróleo. Tentativas de criar um combustível alternativo culminam na criação do Oilix, um composto de hidrocarboneto, mais barato e fácil de ser produzido. A substância foi desenvolvida pelo bioengenheiro tcheco Kio Marv, seqüestrado pela organização Zanzibar Land. O quartel-general dos caras fica numa região entre a então União Soviética, Afeganistão, Paquistão e China. É lá que uma versão modernizada do Metal Gear TX-55 nasce. Conhecido por Metal Gear D, o novo tanque traz um arsenal robusto: uma Vulcan Gun de 60 mm, uma metralhadora de 5.56 mm e um lança-mísseis com capacidade para seis ogivas. Pilotado por Fox Gray – sim, o agente salvo por Snake – a máquina também tem seu ponto fraco nas pernas. O esquema é enfraquecê-las com granadas de mão.



Metal Gear REX - 1998 Metal Gear Solid - PSOne/PC

O governo norte-americano assume o desenvolvimento de um Metal Gear. O REX, como foi batizado, é um tanque bipede dotado de ogivas nucleares invisíveis a radares. Durante um teste em Shadow Moses Island, a máquina foi roubada por soldados da "Next-Generation Special Forces", ex-braço militar da Casa Branca. Como resgate, os seqüestradores reivindicam os restos mortais do Big Boss, o ex-chefe do grupo e provedor dos genes que geraram os clones Solid, Liquid e Solidus Snake. Metal Gear REX recebeu melhorias em relação aos modelos anteriores. Pernas e pés ganharam armadura reforçada, tornando-os invulneráveis a ataques. A máquina tem um par de canhões, mísseis antitanque e uma arma laser. A cabine comporta um piloto que usa o radar, preso do lado esquerdo do REX, como sistema de visão. É ali o ponto fraco da máquina.



Metal Gear RAY - 2001 Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (PS2)

Revolver Ocelot roubou as plantas do Metal Gear REX e as vendeu no mercado negro, inundando o mundo de clones da arma nuclear criada por Hal Otacon Emmerich. Para enfrentar o problema, Otacon e Snake ingressam na Philantropy, um grupo das Nações Unidas que visa caçar os REX clonados. Para isso, eles usam o Metal Gear RAY, uma máquina mais ágil e que funciona debaixo d'água. Com duas metralhadoras e um lança-mísseis com capacidade para seis unidades, o RAY existe em dois modelos. Um, o protótipo, trazia o emblema dos Marines, cauda para manobras aquáticas e uma cabine de controle. O segundo, produzido em larga escala pelos Patriots, uma organização secreta que controla os EUA, deixa de ter a cabine e passa a ser controlado por inteligência artificial, além de não possuir mais o rabo. Ah, e o emblema na máquina dos Patriots é o do exército.

Um dos maiores distribuidores de peças e acessórios para



Tudo para sua assistência Técnica.
www.playparts.com.br

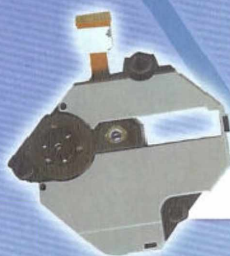
HD Combo

Unidade óptica para Play2 Slim



KHS 400C

Unidade óptica para PS one



Memory Card



Solicite sua tabela de preços especiais para atacadista

Tel/Fax: (11) 3228-5838

Rua Florencio de Abreu, 36 – Sala 209 – Centro – São Paulo – SP – 01030-010

PORÃO GAMES

TELEVENDAS:

(15) 3285-1919
 (15) 3285-2525
 (15) 3282-1813

Não possuímos filial em São Paulo (Capital)

Horário de funcionamento: Segunda à Sábado das 10:00 às 20:00 Horas

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

VENDAS DE ACESSÓRIOS, JOGOS, VÍDEO-GAMES E INFORMÁTICA



Pagamentos em até 6x no cartão de crédito *

ENVIAMOS NOSSOS PRODUTOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL !!!

VÍDEO-GAMES:

PSP	Infected	Need for Speed Most Wanted	SOCOM	The Lord of the Rings Tactics	X-Box 360	Dead o Alive 4	Perfect Dark Zero	Project Gotham Racing 3	Quake 4
X-Box	007 James Bond Modern Combat	Battlefield 2 Modern Combat	MATRIX PATH OF NEO	Prince of Persia the Two Thrones	Game Cube	Harry Potter Goblet of Fire	Mario Party 7	Super Mario Strikers	The Incredibles
Play Station 2	Call of Duty 2 Big Red One	Castlevania	King Kong	Need For Speed Most Wanted	Shadow the Hedgehog	Nintendo DS	Animal Crossing Wild World	Mario & Luigi Partners in Time	Mario Kart DS

INFORMÁTICA:

Coolers	Processadores	Fontes	Gabinetes	Mouses Ópticos	Teclados
Coolers	Gabinetes	Grelhas	Headfones	Placas de Vídeos	PC's Porão Games
Coolers	Gabinetes	Grelhas	Headfones	Joysticks	Mídias CD's & DVD's
Coolers	Gabinetes	Grelhas	Headfones	Joysticks	Neon
Coolers	Gabinetes	Grelhas	Headfones	Joysticks	Webcam

novosite: poraogames.com



*Aparências variáveis sem as fotos - Estoque limitado - Fotos meramente ilustrativas - Frete não incluso - Preços sujeitos a alteração sem prévio aviso - Taxa de Juros para pagamentos em 6x no cartão: Visa de 4,99% ao mês