

SUCESSO

A trajetória do brasileiro que desenhou o novo HQ de Silent Hill

DICAS PARA TODOS OS CONSOLES



Ano 2 • Nº 15 • Abril 2006 • Brasil R\$ 8,90 • Europa € 4,90 • www.gameblog.com.br

Revista

GAMEMASTER

EXCLUSIVO

Crysis >>>

A revolução dos jogos de tiro

Dos criadores de Far Cry, vem aí o game que vai combinar visual hiper-realista, enredo surpreendente e muito desafio

NOVA GERAÇÃO

Medal of Honor Airborne **PS3 X360**

Caia de pára-quadras no jogo que vai mudar a sua visão da Segunda Guerra

Fight Night Round 3 **X360 PS2 XB**

É a nova geração dando porrada na antiga. Testamos o simulador de boxe no X360 e no PS2

COMPARATIVO

Moto GP **XB** X Tourist Trophy **PS2**

Dois consoles, dois simuladores de motos: Qual é o melhor?

REVIEWS

Condemned: Criminal Origins **X360**

Resident Evil: Deadly Silence **DS**

Winning Eleven 9 **PSP**

FIFA Street 2 **PS2 XB GC**

Siren 2 **PS2**

GRÁTIS

<<< CD-ROM NO VERSO COM Ragnarök Online

JOGO COMPLETO PC

Todos os episódios do MMORPG mais jogado do Brasil reunidos em um só CD

Grátis

Guia com 68 páginas >>>



EXPLOSIVO
2006 FIFA World Cup
As primeiras imagens e informações

#15 **GAMEMASTER**
GUIA COMPLETO

Black
Destrua tudo. Literalmente

PS2 XB

>>> Roteiro detalhado para as oito missões do jogo
>>> Descrição das armas, itens, inimigos e tipos de objetivo
>>> Localização de todos os Destruction Objectives

Para saber mais sobre o jogo Ragnarök Online, visite o site www.ragnarokonline.com.br

EXPANDA SUA



SUPREMACIA



Planeje ataques implacáveis com novas civilizações europeias e africanas



Crie civilizações personalizadas de acordo com o seu próprio estilo de jogo.



Reviva a emoção de grandes batalhas da história em três novas campanhas.



94%

"O novo rei da estratégia em tempo real."

– PC Gamer, Editor's Choice
Junho 2005

EMPIRE EARTH II

THE ART OF SUPREMACY

EXPANSÃO

LANÇAMENTO EM MARÇO 2006

EMPIREEARTH2.COM

© 2006 Sierra Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados. Empire Earth, Sierra e o logotipo Sierra são marcas registradas ou de titularidade da Sierra Entertainment, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países. Vivendi Universal Games é o logotipo Vivendi Universal Games são marcas de titularidade da Vivendi Universal Games, Inc. Mad Doc Software, Mad Doc®, o símbolo Mad Doc e o logotipo Mad Doc são marcas registradas ou de titularidade da Mad Doc Software, LLC. Todos os direitos reservados. Parte deste software incluído mediante licença de © 2006 Mad Doc Software, LLC. Todos os direitos reservados. Este produto contém tecnologia de software licenciada da GameSpy Industries, Inc. © 1999-2006 GameSpy Industries, Inc. Todos os direitos reservados. GameSpy e o design "Powered by GameSpy" são marcas de titularidade da GameSpy Industries, Inc. Todos os direitos reservados. Todas as outras marcas pertencem a seus respectivos proprietários.



Crysis/18

A produtora de *Far Cry* mostra que manja quando o assunto é revolucionar o visual dos jogos de tiro

EM BUSCA DA INOVAÇÃO

Não sei se você se lembra ou já ouviu falar disso, mas houve um tempo em que todos os jogos, todos mesmo, se resumiam a pontos brancos sendo rebatidos pela tela. Os nomes variavam: Pong, Paredão, Tênis, Gol a Gol. O princípio era sempre igual: rebater um ponto branco para impedir que ele saísse da tela. E veja só aonde chegamos agora.

Toda essa mudança, claro, fez as suas vítimas. Houve um tempo, na década de 80, em que videogame era sinônimo de Atari. Mas a falta de novidades era tão grande, e os jogos tão ruins, que logo todo o mundo dos games desabou e houve até quem dissesse que isso tudo era apenas uma onda passageira. Que nada. Logo depois veio a Nintendo com seu exército de personagens carismáticos (Donkey Kong, Mario, Luigi, Link) e o gênio de Shigeru Miyamoto, mostrando que tudo de que os games precisavam naquele momento eram aventuras que instigassem a imaginação. Anos depois, a Sony roubou o trono da Nintendo com outra inovação: gráficos em 3D realistas. Sucessos como *Gran Turismo*, *Resident Evil* e o próprio *Winning Eleven* surgiram no PlayStation e, fanatismo à parte, o console que domina o mundo hoje é, sem dúvida, o PS2. Tudo graças à capacidade de mudar.

Não por acaso, o grande desafio dos produtores de jogos, estejam eles no topo do mundo ou na boca do lixo, é saber qual é o próximo passo. Gráficos mais realistas? Sons mais envolventes? Claro, isso todo mundo quer e, afinal, é esse o motivo de todo o barulho em torno da nova geração de videogames. E quanto a controles mais intuitivos? Quem nasceu com um Dual Shock na mão pode achar o controle do PS2 perfeito, mas certamente há muito a ser melhorado ainda na forma como se interage com os games. O Nintendo DS, com seu microfone e tela sensível, é um exemplo. O futuro Revolution, também da Nintendo, promete ser outro.

Nem todas as inovações, no entanto, são assim tão óbvias. O PSP é um caso evidente. Enquanto no DS é óbvia a criatividade de alguns jogos, o portátil da Sony muitas vezes fica relegado ao plano de coadjuvante do PS2, um videogame que só recebe conversões do console-mãe. Quem já tem o Play 2 e joga muito, frequentemente trata o PSP como um console "para viagem". Já quem não tem o PS2, ou tem e joga pouco, adora o aparelhinho. Para este tipo de jogador, trata-se do primeiro portátil capaz de rodar jogos de verdade, e não minigames. Isso é inovação. Já ouvi muita gente que não tem o PS2 comentar, ao ver o PSP, que este é um videogame que vale a pena comprar.

Não é só o mundo dos games que é movido a criatividade. O cinema é assim, a literatura é assim. Até as revistas são assim. Esta sua **Game Master** de número 15, por exemplo, é bem diferente da primeira edição, que saiu há um ano e três meses atrás. Muda-se a tecnologia, o conteúdo, o formato. Divertir é preciso, mas é essencial fazê-lo sempre de uma forma que não foi feita antes. Divertir e inovar. Este é o segredo dos jogos de sucesso, dos filmes de sucesso, das revistas de sucesso, e não por acaso, é este o cálice dourado que a sua revista **Game Master** busca constantemente, tanto nos reviews, previews e detonados quanto no conteúdo da própria revista. Por que nosso dever não só é informá-lo, mas também, acima de tudo, divertir e, como os jogos mais criativos, proporcionar experiências inéditas.

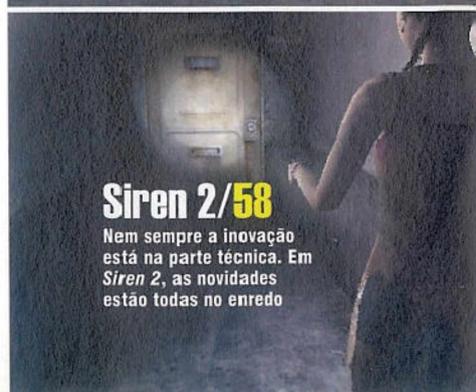
Leandro Calçada
leandro.calçada@europant.com.br

Medal Of Honor: Airborne/26

Onde seu pára-quedas cair a missão começa. Esta é a proposta inovadora da EA para a série de tiro da Segunda Guerra

**TOCA Race Driver 3/67**

Até kart a nova versão de *TOCA* tem. Tudo para proporcionar uma experiência de jogo inédita

**Siren 2/58**

Nem sempre a inovação está na parte técnica. Em *Siren 2*, as novidades estão todas no enredo

Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Editorial: Roberto Araújo – araujo@europacet.com.br

Redação
Redator-chefe: Luiz Siqueira
Editor: Leandro Calçada
Editor-executivo: Felipe Azevedo
Redatores: Danilo Porto Bastos, Eduardo Trivella,
Julio Wechli, 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 Araújo MTb.10.766

Diretor Operacional: Abílio P. Cunha
Propaganda: Leticia Nunes

Europa Imagem: Valério Romahn
Internet: Cassio Narciso (webmaster) e Rodrigo Mourão (webdeveloper)

Publicidade – São Paulo
Gerentes de Negócios: Maurício Dias (0xx11) 3038-5093 e
Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
Executivos de Negócios: Angela Taddeo, Alessandro Donadio,
Claudia Alves, Elisângela Xavier, Flávia Pinheiro e Ana Carolina Corrêa
Coordenador de Diretos e Classificados:
Nickolas Suzuki (0xx11) 3038-5090
Contatos: Vinícius Christie, Gianpaolo Iarussi, Raphael Gherardi e
Rodrigo Saccomani
Criação Publicitária:
Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5097 (publicidade@europacet.com.br)
Tráfego:
Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122 (marcos.roberto@europacet.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) 3223-3968 - MC Representações
Publicidade – EUA e Canadá
Fone: 00xx 1 (650) 306-0880, Fax: 00xx 1 (650) 306-0990
Circulação e Promoção: João Alexandre, Ezio S. Vicente,
Jackeline Monjaras e Marcelo Diniz
Atendimento Pessoa Jurídica:
Joelma Dantas (0xx11) 3038-5104 – joelma@europacet.com.br

Desenvolvimento de Pessoal: Tânia Marília Ribeiro
Atendimento ao Leitor e Assinaturas
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Fabiana Lopes (Coordenadora), Carla Dantas, Elisângela Harumi,
Fernanda Fernandez, Julia Ianez, Juliana Ribeiro, Paula Hanne e
Tamar 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 jornaleiro 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.europacet.com.br E-mail
atendimento@europacet.com.br

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

SOMOS FILIADOS À AER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

ÍNDICE

GUIA COMPLETO (LIVRO)

Black (PS2/XB) **68 págs.**

GERAL

Cartas 8
Consumo 74
Entrevista 10
News 12

CAPA

Crysis 18

ESPECIAIS

2006 FIFA World Cup 44
O crash do games 36
Pode pegar! É tudo na faixa 46
Cinco jogos, um CD (Ragnarök Online) 50
Rádio online no PSP 72
Realismo à prova (Moto GP vs. Tourist Trophy) 38

PREVIEWS

Commandos Strike Force 33
Frame City Killer 33
Gradius Collection 34
Killzone: Liberation 34
LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy 32
Medal of Honor: Airborne 26
Pokémon Ranger: Road to Diamond and Pearl 35
The Da Vinci Code 31
Urban Chaos: Riot Response 31
X-Men: The Official Movie Game 30

REVIEWS

24: The Game (PS2) 61
25 to Life (PS2/XB/PC) 62
Condemned: Criminal Origins (X360) 56
FIFA Street 2 (PS2/XB/GC) 66
Fight Night Round 3 (PS2/XB/X360) 52
Final Fight: Streetwise (PS2/XB) 67
King Kong (PSP) 63
LEGO Kinghts' Kingdom (GBA) 65
Marc Ecko's Getting Up (PS2/XB) 64
Resident Evil: Deadly Silence (DS) 54



FIFA Street 2/66

Siren 2 (PS2) 58
State of Emergency 2 (PS2) 60
Street Fighter Alpha 3 Max (PSP) 63
Super Princess Peach (DS) 65
Tarnagotchi Connection: Corner Shop (DS) 64
The Rub Rabbits! (DS) 59
The Sword of Etheria (PS2) 60
TOCA Race Driver 3 (PS2/XB) 67
World Racing 2 (PS2/XB) 62
World Soccer Winning Eleven 9 (PSP) 57
WWE SmackDown! Vs. RAW 2006 (PSP) 61

DICAS

50 Cent: Bulletproof (PS2) 76
Alien Trilogy (PS1) 76
Aquaman: Battle for Atlantis (GC) 76
Battlefield 2 (PC) 76
Burnout Legends (PSP) 76
Capcom Fighting Jam (XB) 77
Con, The (PSP) 77
Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII (PS2) 77
Empire Earth (PC) 77
Far Cry Instincts (XB) 77
Grand Theft Auto 3 (PC) 77
Gundam: Journey to Jaburo (PS2) 77
Harry Potter and
the Chamber of Secrets (GBA) 78
Harry Potter and the Goblet of Fire (GC) 78
Hunter: The Reckoning Wayward (PS2) 78
Jak X: Combat Racing (PS2) 78
Juiced (PC) 78
Killer7 (GC) 78
Mega Man Maverick Hunter X (PSP) 78
Metroid Prime Pinball (DS) 78
Naruto Saikyou Ninja Daikeshuu 3 (DS) 78
Nightmare Creatures 2 (PS1) 79
Red Faction 2 (XB) 79
Resident Evil: Deadly Silence (DS) 79
Soul Calibur 2 (PS2) 79
Tennis No Oujii-Sama 2005: Crystal Drive (DS) 79
Tokobot (PSP) 79
Tony Hawk's American Wasteland (PS2) 79
Yu-Gi-Oh! Duel Monster 6 Expert 2 (GBA) 79

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@europacet.com.br



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



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

MUNDO DOS GAMES

FALAR QUE TEM O MELHOR PREÇO É FÁCIL.

NÓS MOSTRAMOS!

E TEMOS AS MAIS VARIADAS FORMAS DE PAGAMENTO PARA VOCÊ.
CONFIRA AS PROMOÇÕES PARA MARÇO.



Playstation2 original

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

R\$ 699,00



Só fica sem play 2 quem quer!



24x R\$ 35,00
ou
36x R\$ 25,00



Cabo Extensor
R\$19,99



Jogo Original
R\$69,99



Cd-rom
Qual É A Música
R\$69,99



CD Remixes
R\$19,99



Cabo s/ Vídeo Universal
PS1/PS2/XBOX
64/Game Cube
R\$49,99



Bonê PS2
R\$19,99



Camiseta PS2
R\$29,99



Porta-cd PS2
R\$19,99



Controle PS2
R\$69,99



Suporte PS2
R\$29,99



CD Remixes
R\$19,99



Cabo s/ Vídeo Universal
PS1/PS2/XBOX
64/Game Cube
R\$49,99



Bonê PS2
R\$19,99



Camiseta PS2
R\$29,99



Porta-cd PS2
R\$19,99



Controle Remoto
R\$69,99

Pack 1



Tudo por
R\$ 99,99

Pack 2



Tudo por
R\$ 99,99

Pack 3



Tudo por
R\$ 99,99

Pack 4



Tudo por
R\$ 49,99

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

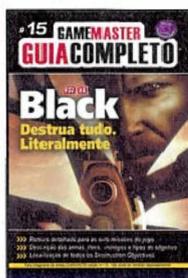
Rua Coelmo Lisboa, 334 - Shopping Silvio Romero Plaza - Loja 6 - Tatuapé - São Paulo/SP
www.mundoplaystation.com.br

Manual Game Master

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

Guia Completo

Pena que não rola palavra aqui, porque pra definir a produtora Criterion, só com um p*%\$ m#%\$ &!!! Depois de *Burnout*, que arreventa, os caras invadiram a praia dos FPS com *Black* e o jogo é animal! Aqui você confere o roteiro 100% completo, com todos os segredos possíveis.



PROMOÇÃO ANTERIOR

EU QUERO UM PORTÁTIL COM TELA GRANDE

A promoção da edição nº 11 contou com a participação de 677 leitores do País inteiro, todos fanáticos pelo portátil da Sony. Confira a frase premiada pela redação e saiba se você foi o felizzardoz ganhador de um PSP.

PERGUNTA: POR QUE O PSP É O PORTÁTIL DOS SEUS SONHOS?

Leitor: Rodrigo Ferreira

Prêmio: Um PSP americano

Frase vencedora: Porque meu antigo console sempre me pediu um irmão mais novo.

GameBlog

Se você é um viciado em games e curte a galera da redação 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 desses caras da redação e saber tudo dessa galera que manja muito de games.

Botões Especiais

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

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

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



Felipe Azevedo

Março passou voando, abril chegou e o cara já está roendo as unhas para maio. A razão disso? O Felipão vai para a E3, em Los Angeles.



Luiz Siqueira

O big boss agora é atacante do time dos casados. Voltou das férias de bateria nova e com a mala estufada com um X360 novinho em folha.



Julio Wecchi

Dica, dica e mais dica. Na *GameMaster*, na *Dicas & Truques para Playstation* e agora na *Dicas & Truques para Games*, é tudo com ele.



Leandro Calçada

Os tutoriais que ele prepara são tão bons, que nesta GM até o (abre risada sarcástica) PSP ganhou utilidade (fecha risada sarcástica).



Marianna Russo

Ela disse: "o Davis (maridão) vai xingar", mas não dá pra esquecer o elogio derretido do Trivas nas cartas. Mari derretendo corações...



Nani Dias

A nossa maior diversão é discutir com o cara o que dá pra mudar na arte da revista. Isso porque a gente sabe que ele sempre pode melhorar.



Nelson Alves Jr.

Até aqui, foi chato com todos os jogos de X360. *Fight Night Round 3* mudou tudo. Agora ele quer comprar o console. O duro é juntar o dinheiro...



Leandro Rodrigues

Chegou de mansinho e quando notamos ele já estava fazendo detonados, reviews e dando uma de relações públicas. Te cuida, Siqueira.



Eduardo Trivella

Também conhecido por "coração de mãe". O chorão guarda tudo o que os leitores mandam. Até pendura na parede como recordação.



Danilo Bastos

A gente costuma ver o Dango a cada três semanas. Ele vem para a pauta, some e volta com o livro pronto. E ainda acha tempo para curtir o DS.

www.GameOne.com.br

Especializada Playstation

PlayStation 2

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.



Cabo Video Componente

Diversas marcas em **3X SEM JUROS***
no cartão de crédito.



Volante Mega Racing Wheel

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.

Compatível c/ Ps2, Ps1 e PC USB.
Com vibração, pedais e câmbio.
Consulte as cores disponíveis.



PSP - PlayStation Portable

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.



Jogos Originais novos a partir de R\$99,00 em 3x sem juros no cartão!
Ou acima de R\$100,00 em produtos, você pode parcelar em 6x sem juros no cartão. Compre em nosso site e receba em sua casa!

Confira nossa linha completa de acessórios em nosso site!



A Game One é a melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation e PSP com um site completo onde você encontra suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation 2, PSP e Psone.

Aceitamos cartões de crédito on-line em até 10 vezes* para todo Brasil e cheques em até 16 vezes

com os menores juros (sujeito a análise de crédito). Confira! Enviamos para todo o Brasil! Contamos com assistência técnica própria especializada com equipamentos digitais para trabalho em placas SMD (PS2 e PStwo). Serviços técnicos com até 1 ano de garantia e transparência nos diagnósticos e orçamentos.

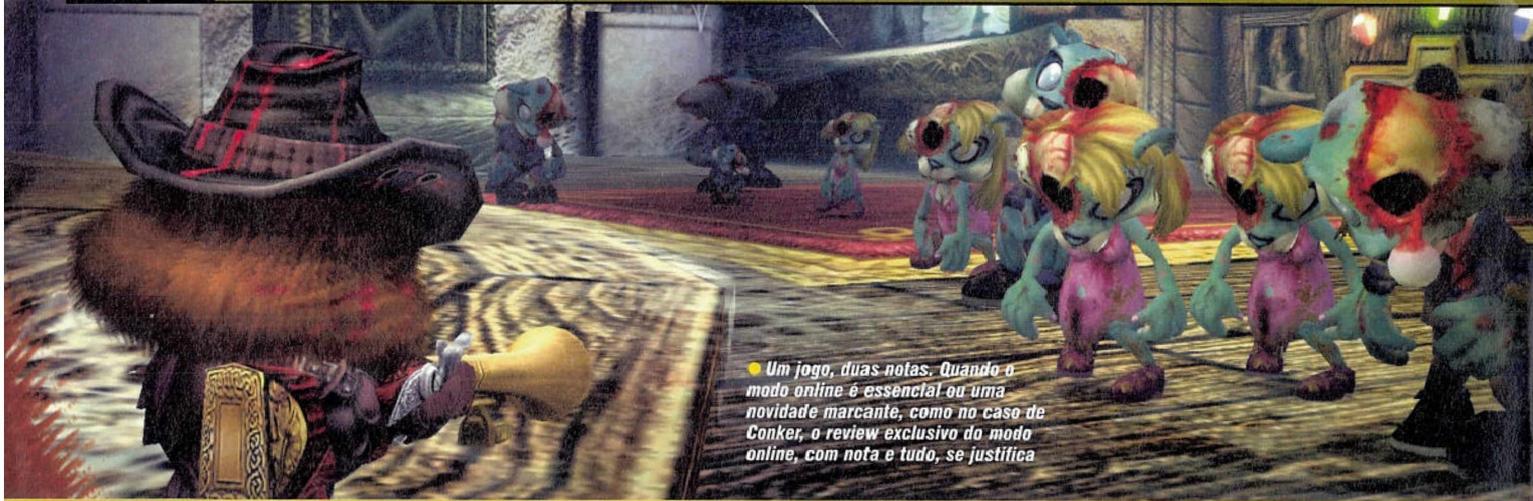


F: (19)

2122-5252

*Vendas nos cartões de crédito Visa, Master Card e Dinners direto na loja física ou pelo site da loja. Consulte as condições de pagamento no site da loja ou pelo telefone. Vendas a distância estão sujeitas a aprovação da administradora do cartão e da loja. Condições sujeitas a alteração sem prévio aviso. Imagens meramente ilustrativas. Produtos sujeitos a disponibilidade em estoque. Despesas de frete não incluídas.

Av. Barão de Itapura, 1647
CEP 13020-433 Campinas/SP
www.gameone.com.br
vendas@gameones.com.br
sac@gameone.com.br



● Um jogo, duas notas. Quando o modo online é essencial ou uma novidade marcante, como no caso de Conker, o review exclusivo do modo online, com nota e tudo, se justifica

Desembuecha!

Comente, desabafe, xingue... A gente responde

2 SANGUE BOM

Gostei muito de *Castlevania: Curse of Darkness*. Já detonei o jogo no modo normal, mas para minha 'real' satisfação, preciso de respostas para quatro perguntas básicas:

- 1 – Por que dizem que há 30 Innocent Devils? Eu só consegui achar seis: fada, rocha, pássaro, mago, diabinho e uma abóbora que nem acordou
- 2 – O que são as Devil Shards?
- 3 – Como mato os Blood Skeletons Lv.5?
- 4 – Na animação de abertura, Hector tem um demônio igual ao de Isaac. Posso conseguir um?

Wladimir G. Agra - Salvador - BA

Bom, Wladimir. Como nosso finado amigo Jack, vamos responder às suas perguntas por partes:

1 – São seis espécies de IDs, mas eles podem evoluir para diferentes subespécies, totalizando perto de 50 IDs diferentes. Repare que os inimigos mortos soltam cristais que mudam de cor de acordo com a arma usada. Esses cristais servem para evoluir os IDs para diferentes formas. Por exemplo: um ID do tipo Battle começa sempre como Magmard, mas pode evoluir para Golem ou Speed-Mail. Tudo depende da arma usada. E essas duas evoluções também podem seguir caminhos diferentes. A abóbora (ID Pumpkin) pode ser acordada se você tiver a arma Pumpkin Mace, que é feita com um Piko Piko Hammer e uma Pumpkin Head. Os materiais para a produção disso são: dois Miracle Eggs, um Sun Tear, um Jade, um Red Steel, um Gano e uma Mace. Consulte seu Bestiary para saber com quais inimigos encontrar.

2 – As Devil Shards são IDs recém-nascidos e você pode evolui-las da maneira que quiser depois que levá-las para a loja da Julia.

3 – É preciso ter um ID Mage com a evolução Nautilus Rod (do zero, pegue 40 cristais de espada ou knuckle e 70 cristais de knuckle, lança ou especial) e usar a habilidade Purify.

4 – Não.

2 A DEFINIÇÃO DA ALTA DEFINIÇÃO

Adquiri um Xbox 360, porém diversas dúvidas surgiram sobre a TV de alta definição. O que é isso realmente? Há hoje no mercado brasileiro alguma televisão que pode ser considerada de alta definição? Qual a melhor TV, de plasma ou convencional? Existe mesmo tanta diferença ao se jogar com o X360 em uma TV convencional com vídeo componente e em uma TV com entrada em 1080i? Fiz alguns testes em uma loja e, sinceramente, os resultados não me agradaram. Testei em duas TVs de plasma, uma com definição de 480p e outra com definição de 720p, porém, as duas pareceram ter imagens semelhantes e, mais que isso, uma qualidade muito próxima do que tenho em casa hoje com uma TV 34" tela plana com vídeo componente.

A única TV que me agradou um pouco foi a Sony 34" com HDTV; porém, quando se joga com o sinal 720p ou 1080i, o Xbox muda para widescreen e, neste caso, como é uma TV 4:3, surgem as famosas faixas pretas. Tenho lido em diversos lugares que jogar o X360 em uma TV convencional é como dirigir uma Ferrari com motor 1.0. Mas será que é assim mesmo? Meus testes não mostraram uma diferença tão grande assim...

Marcelo Ketzedjian - São Paulo/SP



● Fã é bicho difícil de agradar mesmo. Com 50 demônios no novo *Castlevania*, ele vai querer justo o de Isaac, o único que Hector não pode ter



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!

Bauer - 02/03/2006 21:24

Vou fazer assim: compro a D&T em uma semana, junto uma graninha e compro a GM na outra. Assim eu nem vou passar fome!

- Reclamando de barriga cheia depois de engordar a conta bancária com a quinta temporada de 24 Horas, o agente da CTU esquematiza uma maneira de garantir mensalmente duas obras-primas do jornalismo de games brasileiro.

Mr. Potter - 03/03/2006 16:46

Não me levem a mal, mas acho que logo o blog vai virar motivo de piada se continuar assim... porque tem muita coisa sem utilidade...

- Sempre sério e cada vez mais adulto, o bruxinho de Hogwarts agora quer ser chamado de senhor (ou Mr. quando está no estrangeiro) e diz que não tem tempo a perder com futilidades.

Bonzão - 02/03/2006 21:55

Comprei hoje a GM 14. Tá muito boa, cara. E gostei da seção *Bla Bla Blog*, que bala! Só imagino o meu nome na GM...

- Com um nome desses, Bonzão não precisa nem imaginar: é só abrir a *Game Master* e pã! Aqui está ele em toda a sua pompa e glória!

THE GAMEMASTER

O espaço que reservamos para nossos leitores mostrarem seus feitos relacionados a games, desde a obtenção de records, cosplay e/ou qualquer coisa que tenha a ver com nosso hobby favorito, vem sendo preenchido desde a edição nº 4. De lá para cá, vários leitores deixaram temporariamente o anonimato e alcançaram a fama (ainda que passageira) em nossas páginas, mostrando que são feras. Porém, estamos um pouco desgostosos com vocês este mês: ninguém mandou nada para publicação neste espaço! O que está acontecendo? Perderam o traquejo? Cansaram dessa vida de joystick? Não têm mais coragem de sair as ruas travestidos como seus personagens favoritos? Ou é simplesmente uma falta de incentivo? Se a última opção for a verdadeira, o problema está resolvido!

A partir do mês que vem, todos os leitores que forem considerados The Gamemaster e aparecerem por aqui, ganharão como prêmio **uma camiseta exclusiva da revista**. Tá bom pra vocês? Podem enviar seus records, façanhas e provas de insanidade para cá. Aqueles que forem realmente Gamemasters terão acesso à fama e à fortuna. Ou quase isso.

H Como você mesmo já percebeu, Marcelo, responder a esta pergunta não é fácil. TVs de alta definição já existem no Brasil (alguns membros mais perdulários de nossa redação já se endividaram até o pescoço para ter esses brinquedos em suas casas) e as diferenças são realmente perceptíveis se você colocar as opções disponíveis lado a lado. Claro que isso só faz sentido se você for um fã de qualidade de imagem, pois os games de nova geração funcionam perfeitamente em televisores convencionais. E mais: se a sua TV for de alta qualidade e o X360 estiver conectado com cabos de vídeo componente, a diferença visual perceptível vai diminuir bastante. Dá pra jogar na boa e não chega a ser algo como uma Ferrari 1.0. Quanto à Sony 34" que você testou, vale lembrar que todo sinal de HDTV é widescreen, ou seja, só vale comprar uma TV deste tipo se a tela tiver este formato.

Agora, se você quer saber mais detalhes sobre como os televisores de HDTV são na prática, dê uma conferida na *Game Master* nº 13. Fizemos um teste como o seu, comparando exatamente os televisores de alta definição de plasma, LCD e tubo. Para comprar a revista, é só visitar o site ou ligar para cá (os dados estão na página 4).

CONFUSÃO NA PISTA

Estou um pouco confuso com a avaliação que vocês deram para o jogo *Mario Kart DS* nas edições nº 11 e 12 da revista. Vejam bem: na edição nº 11, vocês deram nota 10 para o game; porém, na edição nº 12, parece que mudaram de idéia e deram a mísera nota de 7,5. Afinal, que nota vocês dão ao game do bigodudo?

Rafael Escobar - Ferraz de Vasconcelos/SP

H Isso rolou com outros games também, Rafael, como *Conker Live & Reloaded* e *Street Fighter Anniversary Collection*. De vez em quando, em um rasgo de dedicação aos leitores, fazemos análises separadas dos modos online de certos jogos; e, nesses casos, você pode encontrar o selo "Teste Online" indicando que o texto diz respeito a apenas a este modo. Resultado: o 7,5 é a nota do *Mario Kart DS* no modo online. Na maioria dos casos, porém, a porção online dos jogos é analisada no review normal e é considerada na nota geral.

PERNALONGA

Gostaria de pedir dois pequenos favores a vocês. Primeiro, um Xbox 360 com o jogo *Dead or Alive 4*. Pode ser a versão mais simples, a Core System (não tem problema, não sou exigente). Em segundo lugar, queria um pôster de 90 cm X 70 cm da deusa Luiza Gottschalk. Por hoje é só, espero que vocês atendam aos meus dois pequenos pedidos.

Ademilson Aparecido Costa - Cunha/SP

H Por hoje é só?!?! E amanhã? Você vai pedir as estrelas do céu e o brilho dos olhos da Mari, a nossa revisora? Velhinho, por mais que a gente queira, não rola de sair dando videogames a torto e a direito.

Para isso, temos as promoções que distribuem pelo menos um aparelho por mês. Faça um esforço e participe delas! Em relação ao pôster da Luiza, é melhor desencana por enquanto: no momento, a menina não quer apostar no seu lado top model. Em compensação, a musa dos gamemaniacos do Brasil saiu na seção *Eu Também Jogo da Game Master* nº 13. São três fotos lindas, maravilhosas e inspiradoras para você babar o quanto quiser.

SCHOOL MASTER

Vocês são "os caras" dos games. Vocês arrepiam! Quero dizer que aproveitei as dicas da revista e coleei o adesivo da *Game Master* na capa do meu caderno. Agora quero ver aquela galerinha "mais ou menos" da escola pagar pau perto de mim!

Bruno Martins - São José/SC

H Imagina o pau que eles vão pagar depois que virem o seu nome publicado aqui! Agora que já fizemos um favor a você, continue sendo gente fina e mande ver na divulgação da *Game Master*!

BICHO-PREGUIÇA

Por que não posso participar das promoções enviando a frase por e-mail, sendo que o critério de premiação é a criatividade e não quem manda a primeira resposta? Vocês podem até pensar que é preguiça de mandar uma carta e na verdade é mesmo! Mas se compramos um PC, por que não usufruí-lo na promoção?

Odirlei - Via e-mail

Seria uma maravilha poder enviar as frases por e-mail, não é mesmo? Mas reflita por um momento e ponha-se no lugar daqueles que não têm acesso à internet. Quando chegam frases iguais de leitores diferentes, e essa frase é a premiada, leva o prêmio aquele que a enviou primeiro. Mandando pela internet, a frase chega no mesmo dia, o que não acontece com quem envia sua participação pelo correio. E aí? Quem leva a prioridade? Outra falcatrua que prováveis pilantras podem cometer com o auxílio da internet é bombardear nossa caixa de e-mail com milhares e milhares de mensagens contendo frases diferentes (ou mesmo iguais), impossibilitando a apuração e prejudicando os outros participantes. Já pensou se a sua frase não chega por causa de uma mancada dessas? Por isso, seja um cara tradicional, compre selo e envelope e utilize-se de um dos poucos serviços deste País que ainda funciona: os correios.

FALE COM A GAME MASTER

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

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

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

Silent Hill brazuca

Conheça o brasileiro que conseguiu o trampo dos sonhos de muitos gamers: desenhar para a versão em HQ de *Silent Hill*, que saiu para o PSP

Na edição número 14 da *GameMaster*, especificamente na página 12, noticiamos a chegada de *Silent Hill* em versão HQ para o PSP. Chamado *Experience*, o UMD, que será lançado no segundo semestre de 2006, trará a série de quadrinhos *Dying Inside* reformatada para o portátil, com vários extras sobre o filme e os jogos e um quadrinho inédito, desenvolvido do zero especialmente para o console.

Nada disso, porém, é novidade. O que você não sabe é que o projeto contou com a participação de um artista brasileiro. O cara é paulistano, tem 23 anos, acabou de se formar na faculdade de Desenho Industrial e, não por acaso, é fã da série de horror da Konami. Ah, ele também colabora na revista *Anime Invaders*, aqui da Editora Europa, mas somos humildes demais pra dizer que o talento é descoberta nossa. O nome do cara é Alexandre Shibao e seu parceiro na criação do HQ foi um norte-americano chamado Steve Perkins. "Foram 25 páginas de roteiro para cada um", explica, na entrevista exclusiva que concedeu à *Game Master*.

GameMaster – Brasileiro, 23 anos apenas, recém-formado e já cuidou de um projeto desse porte. Como você conseguiu isso?

Alex Shibao – Cara, foi um misto de sorte e vontade. Vou explicar a história toda. Eu sou autodidata. Nunca fiz curso algum de desenho. Por conta disso, ainda possuo uma lista limitada de contatos profissionais. Numa das minhas visitas à Quata Academia de Artes [em São Paulo], eu mostrei alguns dos meus desenhos ao Marcelo Campos [quadrinista que já trabalhou tanto para DC quanto Marvel]. O cara não só curtiu como me apresentou ao Joe Prado, um sujeito que gerencia artistas brasileiros no exterior. Naquele mesmo dia ele pediu amostras do meu trabalho, que eu mandei por e-mail, e apresentou os desenhos ao pessoal da IDW [editora especializada em transformar filmes e séries em quadrinhos, como *24 Horas* e *Angel*].

GM – Que zona.

Shibao – Pois é. Por acaso, a IDW estava licenciando *Silent Hill* com a Konami. Eles também gostaram do meu estilo e me convidaram para fazer parte do projeto.

GM – Rápido assim?

Shibao – Tudo rolou em menos de um mês.

GM – Antes de o convite ser feito, quando ainda rolavam as conversas com o Joe Prado, você já sabia sobre o que era o trabalho?

Shibao – Não fazia idéia. Nem o Joe [Prado] nem a IDW me disseram nada até o convite ser oficializado. Até então eu só sabia que havia interesse no meu trabalho e que eles poderiam me encaixar em alguma produção, mas eu nunca pensei que fosse algo envolvendo *Silent Hill*.

GM – E você já curtiu *Silent Hill*. Qual foi sua reação ao saber do que se tratava?

Shibao – Cara, demorou muito pra cair a ficha. Eu sou apaixonado pela série, joguei todos os episódios. Conteí pros meus amigos e ninguém acreditou de primeira. Pensaram que eu estava de sacanagem (rindo).

GM – Em *Experience* toda a série de quadrinhos *Dying Inside* foi refeita para o projeto. A sua participação foi na história inédita, ainda sem nome. Conte um pouco do processo de criação. O roteiro vinha em partes ou numa leva só? A Konami demorava muito para aprovar as artes?

Shibao – Toda a comunicação entre a editora, a Konami e eu foi feita por e-mail, porque é

bem mais rápido. Algumas poucas vezes resolvemos algo por telefone. O roteiro chegava em partes, sempre sem os diálogos, então eu não tinha idéia do que os personagens estavam falando. Vinha um esboço de cada cena e uma descrição do tipo "fulano está sentado e um monstro se aproxima". Baseado nisso eu podia criar livremente. As aprovações sempre foram muito rápidas. Na verdade, não houve nenhuma mudança drástica pedida por eles. O máximo que rolava era um pedido para incluir um ou outro detalhe em certos cenários.

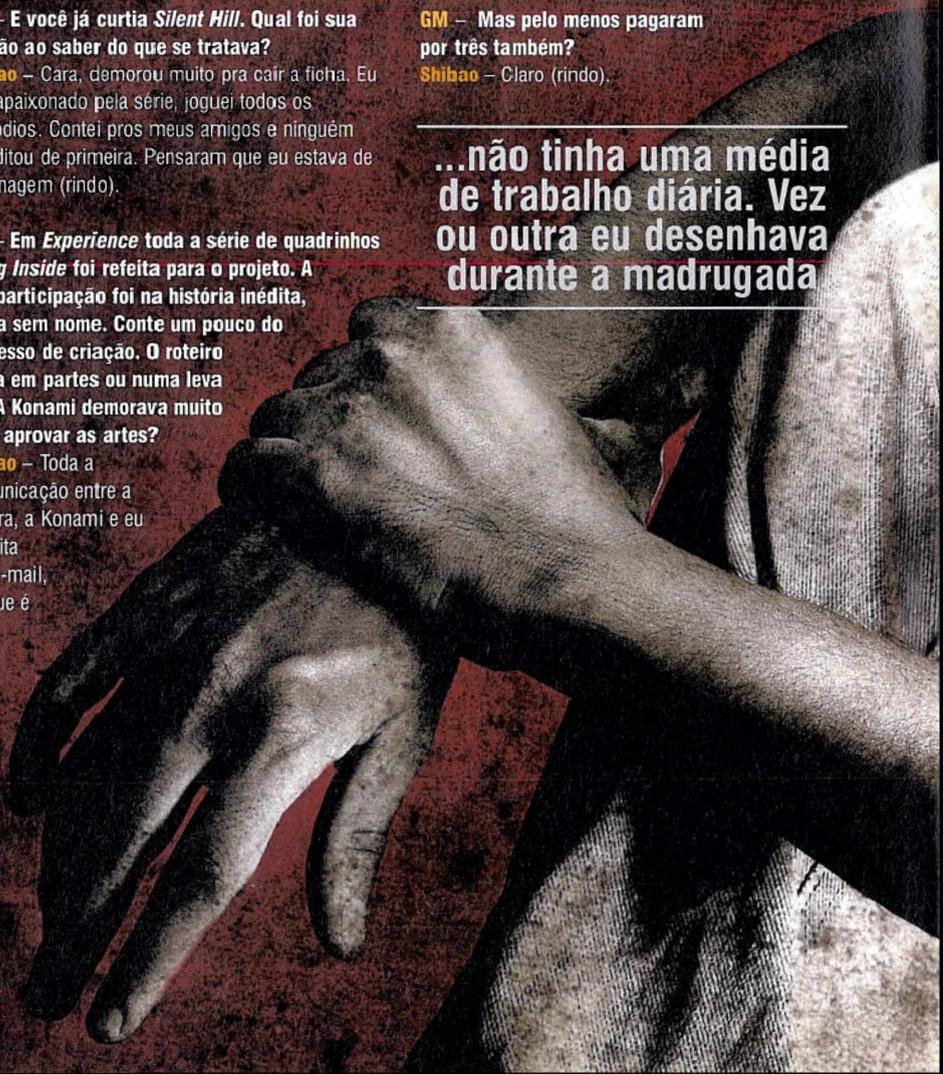
GM – Qual foi sua maior dificuldade?

Shibao – Fazer o trabalho de três artistas. Normalmente, um quadrinho pede uma pessoa para desenhar a lápis, outro para o nanquim e um último que finaliza a pintura. Eu fiz tudo sozinho.

GM – Mas pelo menos pagaram por três também?

Shibao – Claro (rindo).

...não tinha uma média de trabalho diária. Vez ou outra eu desenhava durante a madrugada



GM – Quanto tempo durou do momento em que você fez o primeiro traço até a entrega do último desenho?

Shibao – Cerca de três meses.

GM – Três meses com um ritmo diário de quantas horas?

Shibao – Não tinha uma média de trabalho diária, mas normalmente acordava às 9h e parava de noite. Vez ou outra eu desenhava durante a madrugada.

GM – Voltando um pouco à sua parte do projeto. Você dividiu o roteiro com outro artista. Além do estilo de cada um, há alguma grande diferença no conjunto da obra?

Shibao – O americano (Steve Perkins) fez a parte inicial da história. É um pouco mais suave, até porque é o momento em que os personagens estão sendo apresentados. Eu cuidei do meio pro final. Mantendo meu estilo, o roteiro fica mais sangrento, com monstros e ação constante.

GM – Os monstros são os mesmos do jogo?

Shibao – Exatamente os mesmos. Só um que

pediram para eu criar. Chama-se Magots, um corpo humano deformado com cabeça de sanguessuga (rindo).

GM – E os personagens também vieram do jogo?

Shibao – Não, eles são inéditos.

GM – Então aproveite e conte um pouco da história. Quem é o protagonista?

Shibao – Eu nem posso falar muito a respeito do quadrinho, mas o protagonista é um repórter que precisa sobreviver na cidade.

GM – Só isso? Conte pelo menos qual a motivação do tal repórter.

Shibao – A mesma de toda a série: salvar alguém em perigo. E não me pergunte mais nada (rindo).

● *Toda a comunicação entre o ilustrador e a editora foi feita por e-mail. “É bem mais rápido”, explica Alexandre*

● *Apresentado à editora do HQ de Silent Hill por acaso, Alexandre só soube de qual projeto iria participar quando foi contratado*

“ Cara, demorou muito pra cair a ficha. Eu sou apaixonado pela série, joguei todos os episódios. Conteí pros meus amigos e ninguém acreditou de primeira ”

concorrência

Microsoft vai entrar no mercado de portáteis

Híbrido entre computador e plataforma de jogos surge para brigar com Apple, Sony e Nintendo

Agora é concreto: a Microsoft planeja lançar um portátil multimídia. As primeiras informações a respeito do projeto Origami, como é chamado provisoriamente o aparelho, vazaram na internet no primeiro dia de março. A **Game Master** questionou a Microsoft Brasil sobre a veracidade da notícia. Por intermédio da assessoria de imprensa, a empresa confirmou a existência do portátil, mas não divulgou nenhuma data precisa para o anúncio oficial. Vale ressaltar, porém, que nenhum dos dados que surgiram sobre o novo projeto da empresa foram refutados.

PC? Sim. Videogame? Também

Pensando em Microsoft e olhando o mercado de portáteis, a primeira dúvida que surge é: o tal Origami chega para brigar com PSP e DS? Em parte sim, mas a idéia não é difundir o aparelho como um videogame. Ok, então ele vem para encarar o iPod? Também em termos, já que o treco vai além de um tocador de MP3 e vídeo.

Ok, já deu pra notar que a Microsoft tem ambição. Ao que parece, o Origami será um faz-tudo. Há um vídeo circulando na internet (datado de um ano atrás) onde é possível ver as funções associadas ao aparelho: visualização de mapas por GPS, e-mail, transmissão e edição de fotografias digitais, tocador de MP3 e vídeo, acesso remoto ao Windows Media Center e tela sensível. A surpresa do tal vídeo fica por conta da possibilidade de rodar jogos no aparelho. Nas cenas, havia um sujeito disputando uma partida de *Halo*. Isso mesmo: *Halo*.

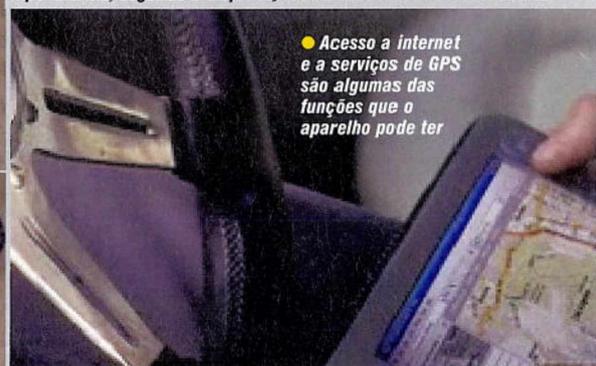
Especula-se ainda que o Origami venha com uma câmera embutida, o que permitiria fotografar e filmar, além de um teclado virtual para funcionar como telefone móvel utilizando a internet (a tal telefonia por IP). De toda forma, tudo isso leva a outros questionamentos. A Microsoft pretende vender a idéia de um novo videogame de bolso? Pouco provável, já que Sony e Nintendo brigam



● Pequeno o portátil não é. Pelas fotos, dá para ver que ele é ainda maior que o PSP. Mas a capacidade impressiona



● Um portátil rodando Halo? Sim, e pelo visto é a versão de PC, já que o aparelhinho, segundo a empresa, rodará uma versão do Windows XP



● Acesso a internet e a serviços de GPS são algumas das funções que o aparelho pode ter

por esse nicho que, mesmo vendendo bem, abrange apenas os fanáticos por videogame. Vendê-lo como um tocador de MP3/Vídeo também é uma improbabilidade, afinal, Apple já possui uma imensa base instalada de iPods.

Eclarecendo o assunto, de certa forma, a Microsoft declarou ao site *Windows for Devices* (www.windowsfordevices.com) que o aparelho utilizará o Windows XP como sistema operacional. Por conta disso, fica fácil imaginar a necessidade de

uma CPU robusta e de muita memória RAM. Logo, o que parece mais viável é que o Origami será como um PC portátil, que agrega a função de todos os concorrentes, além de cumprir as funções de um computador. O anúncio oficial das especificações não tem data certa para rolar, mas segundo a assessoria da Microsoft, durante o mês de março a empresa pode soltar algo mais concreto. Enquanto a incógnita permanece, dê uma acompanhada no assunto no site: www.origamiproject.com.

Infinium o quê?

● Que a baboseira chamada Phantom (um videogame que baixaria jogos da internet num esquema de assinatura) nunca passou de uma utopia, ninguém duvida. A questão, agora, diz respeito à empresa por trás do projeto, chamada Infinium. Uma matéria publicada pelo site Gamespot (www.gamespot.com) traz números sobre a empresa divulgados pela Securities and Exchange Commission, dos EUA, que são, no mínimo, alarmantes. Só em 2005 os caras da Infinium gastaram US\$ 63 milhões, sendo que apenas US\$ 3,5 milhões foram destinados ao desenvolvimento do tal aparelho que ninguém viu. Do resto da grana, metade foi para publicidade e a outra metade para "consultores". O destino dessa grana é, no mínimo, suspeito...

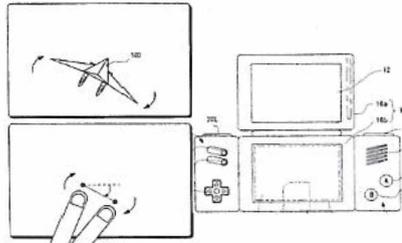


● Lembra do tal videogame que baixaria jogos direto da internet? Pois é, pelo visto era golpe

● O ambicioso projeto do videogame de mentira incluía até um teclado sem fio para acessar a internet

DS protótipo

● Duas telas sensíveis. Pelo menos essa era a idéia original da Nintendo para o portátil DS. Uma patente criada em 2004 e descoberta em fevereiro de 2005 mostra o projeto embrionário do videogame, que, aliás, era mais ambicioso do que a versão final. Havia duas telas sensíveis, ambas com dois pontos de toque reconhecíveis simultaneamente. Você poderia tocar em dois lugares ao mesmo tempo e o console entenderia a ação. Note que não havia os botões X e Y, mas o layout já era muito semelhante ao do DS atual. Vale pela curiosidade.



Games na MTV

● O programa dedicado aos games na emissora gringa tem como destaque *Kingdom Hearts*, o RPG que mistura o mundo Disney com os personagens de *Final Fantasy*. Além da básica apresentação da história, artes e capturas, o programa traz entrevistas com vários integrantes do elenco de dubladores, incluindo Haley Joel Osment (Sora) e David Gallagher (Riku) e a gatinhina Mena Suvari (Aeris). Para conferir o conteúdo, acesse: www.mtv.com/games/video_games/peep_show/index.html.

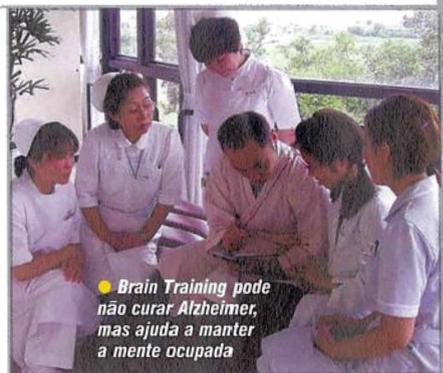
PlayStation: sinônimo de videogame

● Na década de 1980, ninguém jogava videogame. Jogava-se Nintendo. O exagero ilustra a força que a marca possuía até então. Agora, uma pesquisa realizada na América do Norte comprovou que o domínio da Sony, que se iniciou em 1995 com o PS1, está mais forte do que

nunca. Das 10 mil casas que responderam ao questionário, 72% admitiram já terem ouvido falar do PS3 e 65% declararam conhecer o PSP. A título de comparação, cerca da metade das conhece ou já ouviu alguma coisa sobre os concorrentes Xbox 360 e o Nintendo Revolution.

DS no hospital

● Algo inusitado tem rolado nos hospitais japoneses. Segundo nota da Associated Press, alguns médicos locais têm recomendado o jogo *Brain Training*, de DS, para pacientes que sofrem do Mal de Alzheimer, que afeta a memória. Na verdade, não só os internos, mas pacientes que são tratados em casa têm recebido o game como tarefa extra ao tratamento. Mesmo não sendo um fator de cura, os médicos acreditam que o estímulo do raciocínio é benéfico ao cérebro.



● *Brain Training* pode não curar Alzheimer, mas ajuda a manter a mente ocupada

Foto: Associated Press

De mulher para mulher

● A ferida foi aberta ainda em 2005, durante o discurso de abertura da E3 feito por Douglas Lowenstein, presidente da ESA (Entertainment Software Association). Lowenstein enfatizou que as mulheres fazem parte de um nicho inexplorado na indústria de jogos. Falou o óbvio, mas serviu para mostrar quanta grana as produtoras estão deixando de ganhar. O alerta parece ter surtido efeito. No encontro Games for Women, Games by Women (Jogos para Mulheres, Jogos por Mulheres),

promovido em São Francisco, em fevereiro, chegou-se a algumas características que podem (e devem) ser exploradas para atrair a mulherada: os jogos precisam ser de simples aprendizado, sem deixar de lado o desafio; possuírem o que se chama de "pick and play" (algo como "pegue e jogue") e, o principal, devem ser mentalmente estimulantes. Tais adjetivos, caso você não tenha sacado, são características típicas dos bons jogos casuais. Agora é esperar pela aplicação prática do estudo.



● **Chega de Mortal Kombat. Agora o negócio da Acclaim é MMORPG**

de volta à luta

Acclaim ressuscita

● Depois de fechar as portas em 2005, a produtora Acclaim volta renovada. A empresa agora vai se dedicar só aos multiplayer massivos de PC, tendo como público-alvo os orientais. Os games da empresa serão distribuídos gratuitamente, mantendo o sistema de arrecadação difundido por aquelas bandas: venda de patrocínio e de objetos dentro do jogo. O primeiro título anunciado chama-se *Bots*, e o recrutamento para beta-testers já está rolando no site www.botsgame.com.

Acts of Gord - Crônicas de uma locadora de videogames

Livro da Vingança - Capítulo 6

Há um suporte lá fora para isso

Dia de primavera. Na porta, o Nintendo 64 cumpre sua função de peso para mantê-la aberta, enquanto as pessoas aproveitam o verão canadense para sair às ruas. Um dia perfeito.

A perfeição dura até que um "amigo" resolve entrar na loja pedalando sua bicicleta. A figura é daquele tipo de cliente que sempre vem, pergunta um monte de coisas e nunca compra ou aluga nada. Nunca, em momento algum da história da humanidade, ele deixou algum dinheiro no caixa de Gord. E quando digo que ele entrou pedalando, digo isso literalmente. Ele pedala sua bicicleta até o meio da loja e a estaciona lá.

— Você se lembra do que discutimos da última vez que você veio? Há um suporte de bicicletas lá fora para isso.

— Mas eu tenho medo de que a minha bicicleta seja roubada.

— Não é para evitar isso que serve o cadeado que está aí, na sua própria bicicleta?

— Ah, mas isso dá muito trabalho. Ei, aquele é o *Perfect Dark*? Posso jogar?

— Não. Só clientes pagantes podem jogar.

— Mas eu sou um cliente pagante.

— Qual o seu telefone? Deixe-me chegar à sua conta.

— Hummm, eu não tenho uma conta.

— Eu sei disso. Era só uma pergunta retórica.

— Ok, então eu vou ficar lá só vendo o jogo.

— Posso sugerir que você remova sua bicicleta do meio da loja e leve-a, por exemplo, para o suporte que está lá fora?

— Melhor deixá-la aí mesmo.

— Está no meio da minha loja.

Claro que o garoto se recusou a ouvir o que eu disse. Além disso, naquele exato momento uma cliente entrou, o que impediu Gord de resolver o

assunto na hora. A moça se aproxima do caixa, paga pelo jogo que encomendou e dirige-se para fora da loja. Na saída, sua bolsa esbarra na bicicleta, que quase cai, sujando suas belas roupas.

— Desculpe! - diz a cliente.

— Não se preocupe, senhorita. Deixe-me cuidar disso.

Gord grita para o não pagante da bicicleta.

— Ei! Sua bicicleta caiu!

— Tudo bem. Eu a levanto quando voltar.

Gord dá a volta no balcão, pega a bicicleta e carrega-a para a porta. Na porta, Gord arremessa a bicicleta a mais de 4 metros de distância, só para vê-la se espatifar no chão de cimento. Um recorde de lançamento de magrela à distância.

— O que você pensa que está fazendo? - grita o folgado, enquanto corre para a frente da loja.

— Sua bicicleta caiu duas vezes. Só que na segunda vez ela caiu do lado de fora da loja.

<sessão gritaria, com direito a palavrões>

— Isso significa que você aprendeu para que serve um suporte de bicicleta?

— Da próxima vez que eu encontrar você, vou cobri-lo de porrada!

— Oh não! Não da próxima vez! Tudo menos da próxima vez! Por que não agora? Ora... a saída está à sua esquerda.

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

inovação



● **Viu, mãe? E você ainda disse que essa história de jogar Quake não dava futuro...**

Academia de jogos

● A VIA, empresa da área de informática, abre a "primeira casa de jogos do mundo", localizada na Suécia. Chamado de "Home of Chrome", o local faz referência ao hardware utilizado pela equipe GoD - Girls of Destruction, patrocinada pela companhia. São sete garotas que conquistaram o título de campeãs mundiais em *Quake 4*. A área foi criada com dois objetivos: base de treinamento para as gatas e exposição das marcas que elas usam nos computadores. Do grupo, quatro garotas são residentes fixas da casa, que possui equipamentos de ponta.

Trailer do mês

Jogo: Tomb Raider Legend

Produtora: Core Design **Lançamento:** abril/2006

Plataforma: X360 **Duração:** 44s

Uma Lara Croft visivelmente abalada e uma personagem inédita na série: Amanda. A conversa entre as duas rola em tom de afronta, ficando claro que o relacionamento entre elas não é dos melhores. Apesar de curto, o visual da nova garota dá pintas de tratar-se de uma vilã, já que o velho clichê de risada debochada, roupa negra e tom de voz sarcástico são os pontos principais do vídeo.



Pequenos temas. Grandes games

É como se diz na literatura. Os melhores temas para se escrever são aqueles próximos e caros ao autor. Isto é, se você for do interior, escreva sobre a vida pacata e o rio correndo manso. Se for da cidade grande, fale sobre a vida nervosa e a tensão contínua de um dia-a-dia agitado. A idéia toda se resume numa frase: se quiser alcançar o mundo, fale de sua aldeia. Até porque, ao se distanciar em demasia do que você conhece, a sua natureza e personalidade acabam por desaparecer, e o que quer de único que você tenha a oferecer se perde.

Já sei, essa coluna não é sobre literatura, mas até poderia ser, já que ela é uma fonte ainda pouco explorada de boas idéias para o mundo dos jogos. Mas vá lá, afinal, os gêneros têm mesmo suas diferenças. A principal delas é que, assim como no cinema, um livro ou qualquer tipo de entretenimento tradicional exige que a história siga um fluxo predeterminado, enquanto num jogo, tal característica é inteiramente opcional. Você já se perguntou por que tantos jogos derivados de filmes são tão ruins?

Ainda que as mídias tradicionais estejam tentando aumentar a interação com o seu público

(daí o sucesso dos reality shows), nada se compara ao controle quase absoluto que os gamers têm sobre os seus personagens e o fluxo de suas histórias. Jogos como The Sims são perfeitos exemplos disso, e o sucesso dos multiplayer massivos mostrou que tamanha flexibilidade cada vez mais é regra para os bons jogos, não exceção.

...a execução de um jogo é tão ou mais importante do que a idéia

Mas o que quero tratar realmente nesta coluna é sobre a construção da idéia inicial de um jogo. Sobre o que falar? O que pode ser interessante para o público? É aqui que eu volto à minha colocação lá de cima. Se quiser criar algo realmente interessante, não pense sobre o que é interessante para o consumidor (entendido este como uma grande entidade sem face). Concentre-se no que você gosta e entende e então construa algo divertido sobre o assunto. O "público" ou o "mercado" não existem. Estas são apenas generalizações que englobam

muitos indivíduos com interesses pessoais distintos. Sendo assim, o criador deve tentar encontrar as pessoas com interesses parecidos com os dele próprio. O mercado é formado por nichos, grandes e pequenos. Tudo que você tem de fazer para criar um game interessante é escolher o seu. Jogos sobre jardinagem, astronomia, danças latinas e praticamente qualquer outro assunto que você puder imaginar têm boas chances de serem bem-vindos, muito mais que outro FPS meia boca, desde que o autor entenda do assunto e o game divirta os interessados nele.

Não se pode esquecer, no entanto, que a execução é tão ou mais importante que a idéia. Einstein na cabeça: é preciso ter 10% de inspiração e 90% de suor. E aí entram planejamento prévio, estruturação e organização do trabalho. A melhor obra é aquela que chega ao seu final a tempo e dentro do orçamento. Essa coisa de gênio louco na criação é um mito que ficou pra trás. Qualquer grande sacada, seja na literatura, no cinema ou nos games, exige trabalho duro e esforço continuado. Sempre há espaço pro talento, claro, mas desde que ele venha acompanhado de muita vontade de trabalhar.

charge



virtual

A Nintendo contra-ataca

● Pode ser um rumor, até porque esse tipo de informação não costuma ser divulgada aos quatro ventos; no entanto, há indícios de que a Nintendo esteja vendendo o kit de desenvolvimento do Revolution a preço de banana. Os SDKs, como são conhecidos os tais kits, segundo o boato, estariam custando por volta de US\$ 2 mil. Para se

ter uma idéia, o kit do PS2 custava US\$ 20 mil no lançamento do console. Em termos práticos – e caso a informação seja verdadeira – isso significa que um número maior de desenvolvedores devem suportar o novo aparelho nintendista. Produtoras pequenas, principalmente, têm a chance de manterem-se vivas com títulos menos onerosos.

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

Munição para vencer a guerra

A indústria do videogame é um dos melhores exemplos de como funciona o mundo capitalista. De forma objetiva, toda empresa tem a finalidade de ganhar dinheiro e ter lucro. O problema é que no capitalismo, depois que você "inventa" um produto ou serviço para ganhar dinheiro, logo alguém percebe que o lucro com aquela "invenção" é interessante e lança um concorrente. O efeito da concorrência é óbvio: preços melhores para os consumidores, lucros menores para as empresas. Assim, só quem inventa muito consegue recuperar a margem de lucro que a concorrência do mundo capitalista destrói.

Com os videogames é sempre assim. Quer exemplo mais claro do que o da Microsoft, que decidiu entrar no mercado de videogames porque percebeu que a Sony estava ganhando muito dinheiro com o PlayStation? A própria Sony, aliás, lançou um portátil (o PSP) porque sacou que a Nintendo ganhava uma nota sozinha com o GameBoy. Isso sem contar os jogos, que têm idéias, jogabilidade e enredos copiados a todo momento. O fato é que as empresas, no capitalismo, e na indústria do videogame, somente conseguem sobreviver a longo prazo se forem capazes de inventar produtos e serviços que interessam para seus clientes.

Neste momento, o que todos querem saber (inclusive nós aqui da **Game Master**) é qual será o videogame de próxima geração adorado por todos. Em outras palavras, quem, entre Sony, Microsoft e Nintendo, será capaz de inventar o videogame que vai dominar os lares do futuro. E ao visitar o endereço www.uspto.gov (o site que mantém o registro de todas as patentes de invenções feitas nos Estados Unidos), descobri uma informação que fornece uma pista interessante da guerra da próxima geração.

No endereço é possível pesquisar as patentes registradas por qualquer empresa. Fiz um teste: digitei a palavra game junto com Sony, depois

Microsoft e depois Nintendo. Entre 1973 e março de 2006, a Sony acumulou 1.575 patentes, a Nintendo 973 e a Microsoft surpreendentes 4.401 patentes relacionadas a games. Esse dado deixa claro que a empresa de Bill Gates não está nesta guerra para brincar, e que está investindo forte para dominar o mundo dos videogames. Alguns especialistas afirmam que para cada US\$ 1 milhão de dólares investidos em pesquisa, duas patentes são alcançadas.

Uma análise primária afirmaria que quem tenta mais tem mais chances de acertar, isto é, quem registra mais patentes e, portanto, inventa mais, tem mais chances de conseguir encontrar a invenção certa. Se essa regra fosse sempre verdadeira, os bancos dominariam todos os mercados, já que bastaria ter dinheiro para investir em pesquisa, registrar muitas patentes e pronto: as invenções certas estariam garantidas. Não funciona assim. Tanto é verdade que empresas pequenas muitas vezes criam invenções geniais e se tornam gigantes da noite para o dia. Mas não se pode negar que é muito mais fácil matar a charada da próxima geração com dinheiro na mão e milhares de pessoas inventando do que com poucas patentes.

Nesta guerra, enquanto a Microsoft dá tiros de canhão para tentar acertar o alvo, Sony e Nintendo trabalham como atiradores de elite, utilizando miras telescópicas para tentar dar um tiro certeiro. Para complicar, a MS tem muitas balas no seu canhão, enquanto as outras, apesar da maior tradição, estão com a munição restrita. Apesar desta aparente vantagem da turma de Bill Gates, o melhor mesmo é não tomar partido e aguardar as próximas batalhas. Muita novidade vem por aí, e quem sabe Nintendo ou Sony não têm uma arma especial guardada para a combater a Microsoft?

seqüências

Guitar Hero 2, 3, 4...

● O sucesso é assim: o jogo vende e logo chegam as seqüências. Kelly Summer, CEO da distribuidora Red Octane, anunciou na Europa que *Guitar Hero* terá "cinco ou seis novos jogos". O segundo episódio, em pré-produção, deverá ter 40 novas músicas. Os outros episódios devem ter estilos musicais mais segmentados, como Country e Metal.

“Neste momento, o que todos querem saber (inclusive nós aqui da redação) é qual será o videogame de próxima geração adorado por todos. Em outras palavras, quem, entre Sony, Microsoft e Nintendo, será capaz de inventar o videogame que vai dominar os lares do futuro.”



Sony ||| Nintendo |||
Microsoft + |||

PART NO. 2002314603
MSR - 25002 SER. NO. 020109
MMN: 1001-526-2135
GEN CORP CO LTD
MADE IN US
MODEL: 3 CAL SUB RONG

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

A Guerra do Emperium

Nossa, estou na minha reta final do treinamento de Cavaleiro. Mais um pouco e estarei no nível máximo de minha classe⁽¹⁾. Parece que foi ontem que tudo começou. Mas agora começa meu caminho mais longo. O nível máximo é também o mais demorado a se atingir. Muita gente desiste no meio do caminho. Eu, pelo menos, tenho meus amigos, que me dão forças para continuar.

A evolução pode ser difícil, mas sei que, se eu tivesse um castelo, a jornada seria menos dolorosa. Os castelos possuem calabouços exclusivos, com monstros mais poderosos, mas apenas os donos e seus amigos de guilda conseguem entrar nesses calabouços. Arranje um castelo, você diz? Parece simples, mas não é, amigo. Acredite. Conquistar um castelo é uma das maiores honras de Rune Midgard. Olha que interessante: as cidades de Prontera, Al De Baran, Payon e Geffen possuem castelos. Há cinco em cada uma, totalizando 20 castelos no total, todos em disputa. Porém, não basta entrar no castelo para conquistá-lo. Você pode até entrar e enfrentar as outras pessoas, mas se a guilda não tiver a Autorização Oficial, ela não tem como quebrar o Emperium⁽²⁾.

Ok, vou explicar melhor. Quando uma guilda conquista um castelo, o Emperium dela fica em uma sala especial, como se fosse o coração do castelo. Em períodos de guerra, que acontecem às quintas e domingos, essa sala fica acessível para quem não é da guilda. Se alguém conseguir atacar o Emperium o suficiente para destruí-lo, a posse do castelo passa para outra guilda. E cada guilda deve defender o próprio

castelo, que vai mudando de dono durante os períodos de guerra até que, no final, reste apenas uma guilda na posição de vencedora. Além de ter um território de treino exclusivo, os castelos oferecem algo especial: quatro urnas de tesouro. Esses tesouros são, na maioria dos casos, exclusivos. Isso significa que apenas os donos dos castelos os terão. E então fica o dilema de colecioná-los ou de vendê-los a preços altíssimos nos agitados mercados das cidades.

Parece bom, não é? Mas esteja avisado: a guerra não é fácil. Nem de longe. As guildas que conquistam castelos não são apenas grandes; elas são organizadas. Sabem se dividir entre ataque e defesa. Seus membros sabem o momento de ajudar um companheiro, de recuar, de invadir... Isso para não falar dos equipamentos. Não pense que apenas armaduras e outros itens de nível +4 são suficientes⁽³⁾. Os itens com Over Upgrades são extremamente preciosos e cartas como Cavalo-Marinheiro, Pasana, Hidra e Múmia, são mais do que básicas para quem pretende tentar a carreira de invasor.

Bem, guerra, pra mim, só de longe. Prefiro me concentrar em matar os monstros, que é o que faço melhor. Se você vai entrar nessa, boa sorte! Consiga um Emperium, junte seus amigos, seus melhores equipamentos e força!

1 O nível máximo que um personagem atinge no jogo é o 99.

2 Sem essa Habilidade de Guilda, ninguém acerta o Emperium.

3 Um equipamento normal pode ser refinado em segurança até +4.

Acima disso corre-se um risco cada vez maior de perdê-lo. Mas o poder recebido compensa, o que faz com que eles valham muito.



Leafar Belmont

é líder da Ordem do Dragão, olha a Guerra do Emperium só de longe, está quase no nível 99 sem ter um castelo e agradece aos amigos pelo apoio na jornada.

CAPA

por Felipe Azevedo

FICHA TÉCNICA

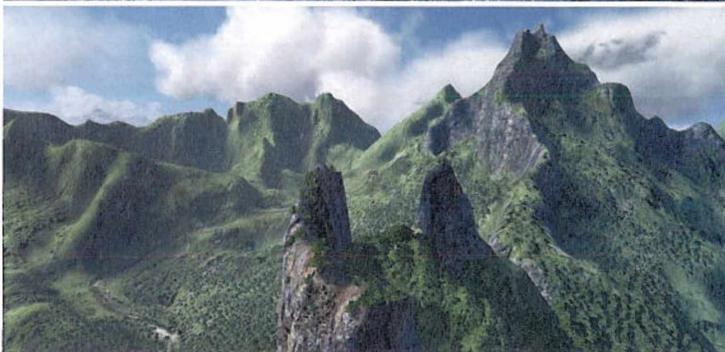
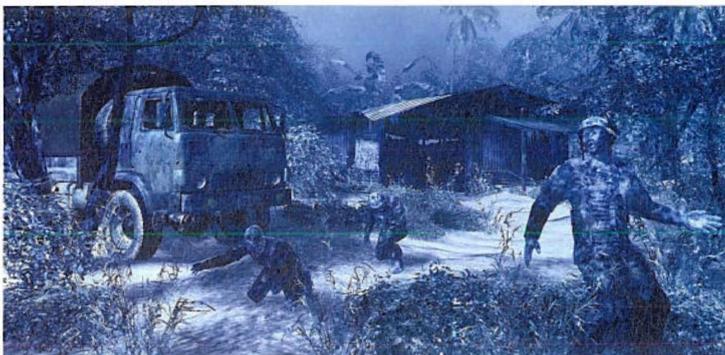
Plataforma: PC

Distribuidora: Crytek

Produtora: Electronic Arts

Tipo: Tiro

Previsão: 2006



CRYSIS

Corrigir os (poucos) erros de Far Cry e, mais uma vez, inovar ao máximo. Conheça a próxima revolução nos jogos de tiro de PC

Uma ilha paradisíaca, composta por uma densa e variada floresta, praias de areia branca e banhada por um mar de águas cristalinas. Até 2004, ano de lançamento de *Far Cry*, ninguém conseguia imaginar que esse cenário, comumente usado pelo cinema hollywoodiano, pudesse servir como pano de fundo para um game de tiro em primeira pessoa. A ideia de situar um game desse tipo em um ambiente ao ar livre, concebida pelo presidente e CEO da Crytek, Cevat Yerli, surgiu da necessidade que ele sentiu de fugir do paradigma que se criou em torno do gênero – áreas fechadas e quilômetros e mais quilômetros de corredores – com o passar dos anos.

Transformar em realidade um conceito inovador como esse, no entanto, não foi uma tarefa tão fácil. "Meu primeiro trabalho no desenvolvimento de um jogo foi com *Far Cry*, o que, para o início de uma carreira, pode ser considerado um desafio e tanto", afirma Yerli. Felizmente, ele e seus companheiros não se intimidaram com o trabalho duro que tinham pela frente, pois, como se sabe, o resultado final surpreendeu. *Far Cry* não só foi um dos FPSs mais belos já lançados até hoje como também ofereceu uma liberdade de exploração sem precedentes.

Agora, com o nome de sua companhia em evidência, uma equipe de desenvolvimento muito maior (ela aumentou de 50 para 80 pessoas), e uma parceria-monstro com a Electronic Arts, a maior produtora de games do planeta, Yerli ataca de diretor criativo e produtor executivo para dar vida à sua mais nova criação: *Crysis*, uma franquia totalmente inédita que, de acordo com as informações e as imagens exclusivas a que tivemos acesso, tem tudo para revolucionar o gênero mais uma vez, e de uma maneira muito mais profunda do que você pode imaginar.





● Assim como o título anterior, Crysis é ambientado em uma ilha. A diferença é que, desta vez, a maior parte dela ficará congelada após uma invasão alienígena

REVOLUTION: FIM DO MOUSE?

Com tanta gente afirmando que o controle do Revolution, o próximo console da Nintendo, pode superar o mouse em termos de precisão nos jogos de tiro em primeira pessoa, pedimos a opinião de Cevat Yerli, presidente da Crytek, sobre o assunto. Veja o que ele respondeu:



"Nós adoramos a Nintendo. A idéia de criar um joystick com o visual parecido com o de um controle-remoto comum e de fazer com que novas pessoas se interessem por videogames é brilhante e demonstra como um pensamento pode ser ao mesmo tempo simples e completo. Além disso, o controle oferece novas possibilidades e parece funcionar muito bem em FPSs, o que é um bônus para nós, que desenvolvemos jogos do gênero. Se ele pode ou não superar o mouse, no entanto, ainda não sabemos. Teríamos de testá-lo por um tempo mais prolongado para dar um veredicto, mas o controle tem muito potencial."

TEMPOS DE CRISE

Nós vamos enfatizar muito mais a história desta vez", diz Yerli, revelando uma das principais providências tomadas pela empresa no desenvolvimento de *Crysis*. O intuito para esse comprometimento maior com a trama, como não é difícil perceber, é o de impedir que o novo game siga a mesma linha de *Far Cry*, ou seja, um jogo com gráficos exuberantes e uma liberdade sem igual, mas com um enredo que, no final das contas, não fez muita diferença.

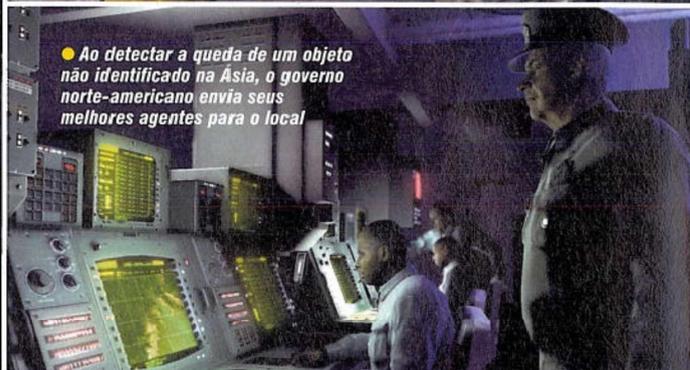
A história de *Crysis*, cuja premissa foi criada pelo produtor em janeiro de 2004 (poucos meses antes de *Far Cry* chegar às lojas), se passa no ano de 2015. Tudo começa depois que um gigantesco objeto não identificado cai nas Ilhas Spratly, um arquipélago localizado ao sul da China que, atualmente, é palco para disputas territoriais entre chineses, filipinos, vietnamitas e coreanos. Em poucas horas, o exército da Coreia do Norte chega à área e cria um perímetro para impedir que outras nações tenham acesso ao misterioso objeto. A notícia, claro, chega ao conhecimento do governo dos Estados Unidos que, como não poderia deixar de ser, envia um esquadrão de cinco soldados – um deles é Jake Dunn, o personagem principal – na missão de fazer o reconhecimento do local e obter a maior quantidade possível de informações sobre o ocorrido.

Não demora muito até que os norte-coreanos se dêem conta da presença dos agentes norte-americanos na ilha, o que dá início a uma crise militar entre os dois países. Antes de a tensão alcançar níveis irreversíveis, no entanto, algo muito pior acontece: o enorme objeto se revela uma aeronave alienígena. Minutos depois, a mesma se abre e várias partes da ilha ficam congeladas. "A princípio, acredita-se em um processo de terraformação conduzido pelos aliens, mas pistas indicam que não é só isso. Os Estados Unidos e a Coreia do Norte, então, deixam as diferenças de lado e unem forças para combater o que pode ser uma ameaça à humanidade", explica Yerli.

De fato, a trama do novo título parece ser bem mais complexa e interessante do que a de *Far Cry*. Não se pode negar, no entanto, que o pretexto de uma invasão alienígena já está pra lá de batido, ainda mais quando se trata de um jogo. Por que, então, optar por algo desse tipo? A justificativa de Yerli sobre o assunto é a seguinte: "Achamos que seria interessante incorporar a Inteligência Artificial de combate adaptável que inventamos em *Far Cry* a alienígenas. Além disso, trabalhar com criaturas assim é bem mais divertido".

A história, entretanto, não foi o único aspecto que ficou devendo em *Far Cry*.

A dificuldade abusiva durante os confrontos contra muitos inimigos, aliada a um sistema de save limitado (a opção de quick save, característica em jogos para PC, não foi incluída) deixou muita gente frustrada. Sabendo disso, a Crytek tratou de fazer as mudanças necessárias para não cometer os mesmos erros duas vezes. Tenha certeza, portanto, de que os combates em *Crysis*, apesar de continuarem desafiadores, serão bem mais balanceados e que será possível salvar o progresso a qualquer momento.



● Ao detectar a queda de um objeto não identificado na Ásia, o governo norte-americano envia seus melhores agentes para o local



● Os cenários naturais e abertos de *Far Cry* são só o ponto de partida para um jogo com visual e interatividade ainda mais impressionantes



O PODER DE UMA ENGINE

Como fica evidente, o objetivo da produtora com o desenvolvimento de *Crysis* é um só: superar não apenas *Far Cry*, mas todo e qualquer jogo de tiro em primeira pessoa já criado. A arma que Yerli e sua trupe têm em mãos para conseguir tal façanha chama-se CryEngine 2, uma versão aprimorada da engine gráfica de *Far Cry*, capaz de processar e gerar recursos nunca vistos antes. Para que você entenda o funcionamento dessa nova tecnologia da melhor maneira possível, decidimos explicar, separadamente, como ela irá afetar as diversas opções do jogo.

Qualidade gráfica

As imagens que você vê ao longo desta reportagem são os melhores exemplos do que esperar do visual do jogo. Mas *Crysis* vai muito além de texturas com níveis absurdos de detalhamento e expressões faciais extremamente realistas, como a exibida ao lado. De acordo com Yerli, a nova engine, em si, suporta até cem personagens ao mesmo tempo na tela, mas, dependendo da situação e do nível de Inteligência Artificial acionado, esse número cai para algo entre 10 a 20 personagens. A prioridade, evidentemente, não é só o visual. A distância para construção de cenários, um dos pontos altos de *Far Cry*, também ficou maior graças ao poder da CryEngine 2. Enquanto a engine antiga suportava uma extensão de 1,2 km (na escala do jogo), a nova faz essa extensão aumentar para 2 km.

Inteligência Artificial / Interação com o cenário

Neste momento, você deve estar se perguntando: "o que diabos a Inteligência Artificial tem a ver com interação com cenários?" Em relação a qualquer outro jogo do gênero, a resposta para essa questão seria "nada". Em *Crysis*, no entanto, as duas coisas são quase coexistentes. Além de reagir ao que vêem e ouvem, os inimigos no novo game também perceberão mudanças nos cenários. Yerli dá um exemplo prático: "Os inimigos serão capazes de perceber a sua presença de acordo com o movimento da vegetação. Esse recurso é extremamente importante tanto para o modo singleplayer quanto para o multiplayer (mais sobre o assunto na página 24), pois torna o combate nas florestas muito mais complexo". A ação, no entanto, não acontece só na mata fechada, logo, será possível interagir com o ambiente de outras maneiras, como, por exemplo, destruindo coisas. Sobre este aspecto, Yerli é sucinto: "A regra básica é a seguinte: se algo parece destrutível, é porque é. E em tempo real". Com base nisso, já dá para se ter uma idéia do nível de liberdade encontrado no título.

● Mesmo com esta qualidade animal, a engine de *Crysis* suporta até cem personagens na tela. Com uma Inteligência Artificial decente, porém, este número cai para cerca de 20



● Interação total com o cenário é a regra. Se algo dá a impressão de que pode ser destruído, como esta cabana, é porque você pode destruí-lo



O PODER DE UMA ENGINE CONTINUAÇÃO**Jogabilidade**

Por conta da diferença entre o comportamento da Inteligência Artificial em *Far Cry* e *Crysis*, o foco da jogabilidade também será outro. Aqui, mais eficaz do que sacar de um rifle para eliminar inimigos à distância ou atirar em barris explosivos para derrubá-los aos montes será estudar a rotina deles para descobrir o momento certo de realizar uma investida. Para definir essa nova dinâmica de jogo, os membros da Crytek usam a célebre frase proferida por Júlio César perante o Senado Romano no ano de 47 A.C.: "veni, vidi, vici", ou em bom português, "vim, vi, vencil". Certamente, não há outra frase mais apropriada.

Em termos de novidades não relacionadas à Inteligência Artificial, o destaque fica por conta da movimentação em áreas com gravidade zero. Segundo Yerli, controlar o personagem em locais desse tipo será uma experiência bem diferente, mas não um bicho de sete cabeças. "Pense nestes comandos como uma versão modificada dos controles de veículos em *Far Cry*", diz.

Luz e sombra / Mudanças climáticas

Um dos recursos mais impressionantes possibilitados pelo uso da nova engine é a mudança, em tempo real, da atmosfera do jogo. A transição entre dia e noite rola diante dos olhos do jogador e não em momentos predeterminados, como em *Far Cry*. Essa opção, além de tornar a experiência de jogo muito mais imersiva, também tem efeito direto sobre a Inteligência Artificial. No escuro, como acontece com todo mundo, a visão dos inimigos fica limitada, logo, eles atuam com uma cautela muito maior.

Incluir a passagem do tempo, porém, não foi suficiente para os membros da Crytek. Além do ciclo dia/noite, os jogadores presenciarão alguns fenômenos climáticos, como tempestades e tornados. O que mais chama a atenção nesse aspecto é que, assim como em situações reais, esses fenômenos não acontecem de uma hora para outra. Antes de uma chuva torrencial cair, por exemplo, será possível ver a formação das nuvens mudando, ou seja, você verá, em tempo real, o tempo fechar. É válido ressaltar também que a física em determinadas superfícies sofrerá alterações significativas por causa desses fenômenos. Basta pensar na diferença que é andar em terra seca e molhada para melhor compreender o poder da tecnologia usada no jogo quanto a esse aspecto.

● Ainda não se sabe se aeronaves assim poderão ser controladas, mas a presença de outros veículos já foi confirmada

TECNICAMENTE FALANDO...

Como qualquer outro jogo para PC, *Crysis* rodará somente em máquinas com uma certa potência. Por enquanto ainda não há uma configuração mínima, mas de acordo com o que já foi divulgado pela produtora, é possível estimar o tipo de PC e os softwares que serão necessários para rodar o jogo.

Hardware

Crysis não só será compatível com processadores de núcleo duplo como também se adaptará a máquinas com mais CPUs ou CPUs com mais de dois núcleos (a do X360, por exemplo, tem três). Quanto ao suporte a PCs mais antigos, o que foi dito é que a engine se adaptará tanto à próxima geração de PCs quanto às duas anteriores, ou seja, a configuração mínima, na qual o jogo rodará com a pior qualidade possível, deve ser um Pentium III com uma boa placa de vídeo.

Software

Tanto o Windows Vista quanto o DirectX 10, ainda não lançados, serão suportados. A configuração mínima, neste caso, deve ser Windows XP com DirectX 8



Iluminação dinâmica

Missões noturnas já existem em muitos jogos de tiro, mas em *Crysis* a idéia é dar um passo além. Desta vez, a iluminação dos ambientes mudará em tempo real, durante as missões, conforme os minutos forem passando, o que alterará toda a iluminação da ilha e, em consequência, as condições de combate. E o que é melhor: alterações climáticas, com direito a nuvens fechando antes da chuva, também irão rolar em tempo real.



● A armadura dos personagens não serve apenas como proteção. Ao distribuir energia para determinadas partes do corpo, o jogador consegue realizar ações que, de outra forma, seriam impossíveis

HERÓI CONFIGURÁVEL

Até aqui, não restam dúvidas de que, tecnicamente, *Crysis* será uma verdadeira obra de arte. Contudo, deve-se lembrar de que se trata de um jogo cujo gênero (o de games de tiro) está cada vez mais saturado. A dúvida que surge, portanto, é a seguinte: que conceito original *Crysis* tem a oferecer? A resposta é um equipamento chamado Nano-Muscular Suit.

O item em questão é uma vestimenta especial utilizada pelo protagonista que, como o próprio nome indica, funciona à base de nanotecnologia. Embora se pareça com um uniforme normal, a Nano-Muscular Suit permite que seu usuário configure as diferentes partes de mesma, relocando energia para obter melhores resultados em determinadas ações. Imagine, por exemplo, que você queira subir em uma plataforma que é humanamente impossível de ser alcançada. Para tanto, será preciso aumentar a energia dos membros inferiores (leia-se pernas) a fim de conseguir realizar saltos bem maiores. Da mesma forma, amplificar a energia dos braços fará com que o personagem possa carregar armamentos mais pesados. A conclusão a que se chega, então, é de que será impossível tirar proveito total de todas as habilidades do protagonista ao mesmo tempo. Além disso, qualquer tipo de ação será interrompida durante o processo de configuração, o que dá a entender que realizá-lo durante os combates armados não será uma tática muito inteligente.

Além da função principal, o uniforme possibilitará a execução de outras ações bastante interessantes. Yerli diz que será possível grudar-se e andar por superfícies metálicas espalhadas pelo cenário, e ainda dá uma deixa pra lá de intrigante: alguns alienígenas terão seus corpos formados por peças metálicas. A relação entre uma coisa e outra pode até não existir, mas com um pouco de imaginação é possível visualizar possibilidades interessantíssimas...

● A natureza dos alienígenas ainda é o maior mistério do jogo. Mas já se sabe que recursos como o uniforme com nanotecnologia, que o protagonista usa, serão essenciais nos combates

Inovação também no multiplayer

No que diz respeito à jogatina multiplayer, *Crysis* também trará algumas novidades. Além dos modos de disputa típicos do gênero – deathmatch, team deathmatch e capture the flag –, o game contará com um modo chamado Powerstruggle. Nele, os participantes poderão coletar artefatos espalhados pelos cenários que aumentam suas habilidades. Esses itens, entretanto, não serão permanentes, ou seja, os adversários conseguirão roubá-los uns dos outros, o que provocará uma luta constante pelas habilidades extras. Além disso, o novo modo contará com um sistema de recompensas baseado em pontos, que servirão como moeda de troca para armas e veículos adicionais.

● *Você consegue imaginar partidas multiplayer rolando num cenário como este? Nós conseguimos*

● *Quem precisa de jipes quando se pode controlar tanques deste naipe?*

COMBATE MOTORIZADO

A possibilidade de controlar veículos dos mais variados tipos e tamanhos já é uma opção padrão em games de tiro em primeira pessoa. E *Crysis*, claro, não foge à regra. "Os destaques principais vão para tanques e helicópteros, mas outros veículos estarão disponíveis na versão final", revela Yerli. Apesar de todo esse mistério, os dois modelos revelados deixam claro que, diferentemente de *Far Cry*, os veículos aqui serão muito mais centrados no combate do que na locomoção. Yerli confirma também que o esquema de controle será basicamente o mesmo de *Far Cry*. No entanto, um detalhe promete fazer toda a diferença no novo jogo: um sistema progressivo de danos que afetará o desempenho dos veículos. Ou seja, nada de pneus maciços e carros indestrutíveis desta vez.

GÊNEROS DE PRIMEIRA NECESSIDADE

Para ser considerado um bom jogo de tiro em primeira pessoa, um título do gênero precisa, antes de mais nada, de uma vasta e diversificada lista de armamentos. Nesse quesito, sem dúvida, *Crysis* não promete não decepcionar. Conheça algumas das armas do game:

Arsenal terráqueo

SCAR – Sua arma principal, um fuzil de assalto padrão, é capaz de disparar munição de calibre 7.26 mm a uma velocidade de 600 rotações por minuto. Com o acoplamento de certos acessórios, pode ser usada como uma submetralhadora ou como um rifle de alta precisão.



XM102 ROCKET LAUNCHER – Lança-foguetes de curto alcance, mas com poder de fogo suficiente para detonar automóveis e aeronaves.

MX2014 SHOTGUN – Escopeta com alto poder de impacto. Permite o uso de acessórios como telescópio de alta precisão, mira laser e lanterna de combate.

MPXA SUBMACHINE GUN – Uma Uzi turbinada e com munição capaz de penetrar em coletes à prova de bala com extrema facilidade. Pode ser modificada com o uso de equipamentos como lanternas e silenciadores, além de diferentes tipos de mira.

EM70 ELECTROMAGNETIC RIFLE – O rifle de alta precisão definitivo. Dispara munição a uma velocidade oito vezes maior do que a velocidade do som e é perfeito contra veículos.

MINIGUN – Uma metralhadora equivalente à usada em aviões de caça. De tão pesada, compromete a funcionalidade da Nano-Muscular Suit, já é que necessária muita força para carregá-la. Seu poder de fogo, porém, é devastador.

Arsenal alienígena

MOLECULAR ACCELERATOR – Suga a umidade do ar, congela-a e dispara o projétil em alta velocidade. Em outras palavras, uma arma letal e que não requer munição.

MOLECULAR ARRESTOR – Raio que congela um ou vários alvos ao mesmo tempo. Transforme os inimigos em blocos de gelo, troque a arma e destrua-os com um único tiro.

SINGULARITY CANNON – Canhão que dispara pequenos buracos negros explosivos. Antes de detonar, o "projétil" suga os oponentes para dentro da área da explosão.

PREVIEWS

por Nelson Alves Jr.

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS3/X360

Distribuidora: EALA

Produtora: Electronic Arts

Tipo: Tiro

Previsão: Final de 2006



Medal of Honor Airborne

Sim, eis aqui mais um jogo de tiro anunciado para a próxima geração. Mas este tem inovações que prometem revolucionar

Mesmo que não combina com nova geração. Se os consoles são mais potentes, oferecendo amplo espaço para criatividade, por que cargas d'água manter os jogos com a cara envelhecida? Aos poucos, como é de se esperar, as produtoras começam a sacar as grandes possibilidades dos novos consoles e aplicá-las em suas franquias. Uma das primeiras a sofrer uma cirurgia completa, tanto no visual quanto no sistema de jogo, é a série *Medal of Honor*, anunciada pela Electronic Arts para PlayStation 3 e Xbox 360.

Cientes de que toda promessa precisa ser recebida com cautela, adotamos a postura de quem precisa ver pra crer. Não que estejamos duvidando, afinal, os jogos da série, principalmente no PC, foram de arrepiar, o que mostra que há muito potencial a ser explorado nos consoles. Na verdade, a gente está é torcendo para que todas as informações divulgadas pela produtora se concretizem, pois – nesse caso – pode anotar: os jogos de tiro em primeira pessoa ganharão um novo paradigma a ser seguido.

● *Nada de instruções detalhadas e trilhas definidas. Como na Segunda Guerra real, você vai cair de para-quedas na luta sem fazer a menor idéia do que virá pela frente*

Muda, muda tudo!

A mudança radical que já vem estampada no título diz respeito à mecânica de jogo. Esqueça o que você já viu nos FPS anteriores. Em *Airborne*, todas as missões começam no ar. Mantendo a tradição de ambientar a história na Segunda Guerra Mundial, a produtora resolveu inovar ao mostrar o combate pelo ponto de vista de um esquadrão de pára-quedistas, na verdade, o primeiro grupo com tal função na luta contra os nazistas. Trata-se do 82º Pelotão, considerado até hoje um dos mais importantes do exército norte-americano. Num período histórico em que a tecnologia militar de hoje era ficção-científica, os soldados do 82º lutaram por toda a Europa sem saber ao certo o tipo de perigo que enfrentariam. Por vezes caíam em terreno apinhado de inimigos, precisando sobreviver em menor número.

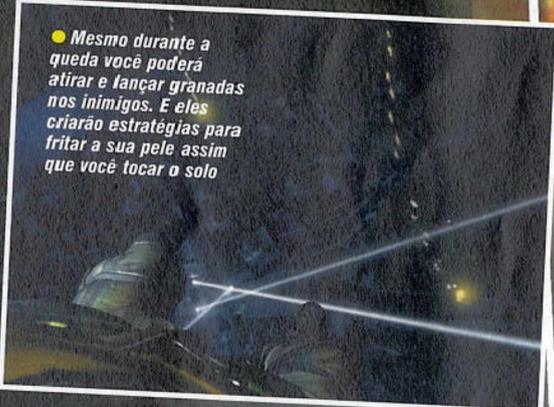
Fictício, segundo o produtor-executivo Patrick Gilmore, só o protagonista, chamado Boyd Travers. O resto, o cara garante, está absolutamente retratado como rolou nos combates. A catástrofe que envolveu a trajetória dos membros do 82º Pelotão, incluindo o caos de não saber como nem por onde começar o confronto, faz parte do problema a ser resolvido pelo jogador. Cada missão, como já foi citado, começa pelo ar. De dentro de um avião, você e seus companheiros saltam para dar início à fase. O mais impressionante, porém, é que tudo rola em tempo real, com você controlando Travers desde o salto. Uma vez em terra, a missão tem início. Repare com atenção: a fase começa do ponto em que você cair. Isso pode incluir tanto uma árvore, nesse caso exigindo que você se desvencilhe, quanto um telhado ou até mesmo o meio de uma área cravejada de nazis. Isso já mostra o abismo que separa os atuais games de tiro do que pretende a EA com *Airborne*. Fases abertas, sem linearidade alguma, com ambientes que se alteram de acordo com o ponto em que o jogador cair.

O projeto é ambicioso. Mantendo a fidelidade aos fatos históricos, a primeira missão do jogo, segundo declarou Gilmore à revista norte-americana *GameInformer*, segue o debute do 82º, durante o evento que ficou conhecido como "Operação Husky", em julho de 1943. Era o movimento primordial para os aliados reconquistarem a Europa tomada pelo exército de Hitler. Daí seguem-se todos os confrontos que culminaram na Normandia, praia em que rolou o maior ataque de pára-quedistas que se tem notícia. Obviamente, como já deve ter notado, você estará lá, visualizando o combate desde os primeiros momentos em que deixar o avião. E se isso já parece muito, o produtor surge ainda com outras bombas: o clima pode – e vai – interferir no seu salto. Pela ventania marítima, muitos soldados caíram em pontos distantes da Normandia na ocasião. Pode esperar por complicações do tipo quando for sua vez de desembarcar lá.

● *Imprevisibilidade. Esta é a característica mais promissora do novo sistema de missões de Medal of Honor*



● *O tempo vai interferir – e muito – na precisão dos seus saltos. Você nunca saberá onde vai cair*



● *Mesmo durante a queda você poderá atirar e lançar granadas nos inimigos. E eles criarão estratégias para fritar a sua pele, assim que você tocar o solo*



● *Os cenários serão dinâmicos e qualquer elemento poderá ser usado como proteção*

Cenários interativos e AI superdotada

Como a novidade central gira em torno do controle aéreo do pára-queidista, a produtora não está poupando esforços para tornar a experiência altamente fidedigna. Além do realismo na trajetória do 82º Pelotão, a EA garante que as localidades do jogo estão sendo fielmente recriadas. Para mostrar que as promessas têm motivo para se concretizar, a empresa levou toda a equipe de Los Angeles, onde fica o escritório responsável pela produção, a áreas de escombros na Europa. De lá, o grupo voltou com 40 GB de fotografias, além de 11 horas de filmagens. Tudo com o intuito de analisar minuciosamente e transpor para o jogo o resultado das pesquisas. Até mesmo um consultor do "Museu Nacional do Dia-D" está sendo usado para garantir fidelidade na análise dos dados.

Uma vez transportados para o jogo, os cenários, além de fiéis, serão interativos. Quando você estiver no ar, cada ponto do terreno que for visto poderá ser alcançado. E isso garante que a estratégia poderá ser bolada antes mesmo de chegar ao solo. Um dos exemplos dados por Gilmore espanta. Segundo ele, o jogador pode entrar por uma janela ou vitral de uma igreja em pleno voo para surpreender os inimigos. Com tantas inovações, principalmente na dinâmica dos estágios, que se adaptam ao salto do jogador, você já parou para pensar como resolver a questão dos inimigos?

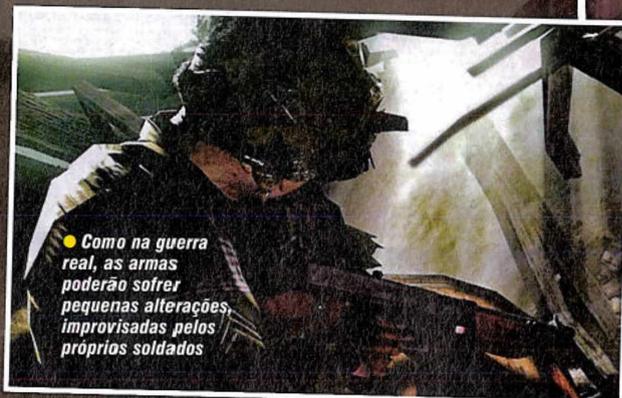
Num FPS tradicional, o jogador começa de um ponto específico e os adversários aparecem em locais predeterminados, atacando conforme o seu avanço. No novo sistema, porém, vai rolar uma tática de guerra real que usa "pontos de proteção", ou "affordances", em inglês, uma gíria usada em guerras para indicar áreas do combate que garantem alguma vantagem ao soldado. Isso pode variar desde um pedaço de muro ainda em pé até um tronco que sirva de escudo. A inteligência artificial, tanto dos inimigos quanto dos aliados, está sendo produzida de forma a se utilizar estes recursos para atacá-lo. Logo, quando você estiver em queda e algum nazista avistá-lo, ele procurará um abrigo para evitar seus tiros e granadas – sim, você pode atirar enquanto controla o pára-queidas – ao mesmo tempo em que acha um ponto para alvejá-lo.

Parece boçal, mas aqui entra outra inovação. Os tais "pontos de proteção" têm maior ou menor valor no combate de acordo com o local onde rolar o tiroteio. Em português claro: se suas tropas estiverem invadindo uma área e os adversários protegendo outra, o inimigo não ficará esperando a sua chegada para agir. Pelo contrário, ele procurará flanquear os seus soldados, buscando pontos que ajudem a armar emboscadas. A IA, de acordo com Gilmore, tem um grau de inovação alto o suficiente para decidir a melhor estratégia. Ela se adapta conforme a necessidade. Se confirmado, isso dará ao jogo um grau de desafio inimaginável.

Mesclando agora os estudos históricos com a IA dinâmica, a produtora agregou outra novidade aos combates. Segundo estudos, os soldados nazistas eram treinados para se manter em constante movimento, para não serem atingidos. E isso faz parte de *Airborne*. No caso de estarem protegendo um ponto em que o jogador e seus aliados não ofereçam real perigo, os alemães sairão à caça. Como dito, não espere por inimigos que só agem quando você chega a certo local do cenário.



● Para reproduzir com fidelidade os cenários, até visita à Europa a EA pagou para os produtores do jogo



● Como na guerra real, as armas poderão sofrer pequenas alterações improvisadas pelos próprios soldados



● Todas as inovações giram em torno do sistema de saltos, a base do dinamismo das novas missões

Outra descoberta histórica que está sendo implementada no game é a possibilidade de fazer melhorias nas armas. Cada modelo possui modificações próprias, que podem ser encontradas no percurso. Mas não encare isso como um esquema forçado de melhorar o poder de fogo. Os upgrades seguem o modelo adotado pelos soldados reais na Segunda Guerra. São melhorias pequenas, feitas no improviso, como prender uma faca na ponta de uma pistola, por exemplo. As alterações, porém, não podem ser feitas a esmo. Trata-se de uma habilidade que o personagem desenvolve pelo tempo de uso de uma determinada arma. Vale ressaltar que até nisso o jogo prioriza o bom senso. Não é porque a sua arma foi alterada que todas as outras ficarão iguais. Se por alguma razão você largar o modelo alterado, na próxima fase estará sem ela. Outro detalhe é que as modificações não mudam as características básicas das armas. Uma Thompson, por exemplo, pode ganhar um pente extra para diminuir o tempo de recarga, mas não um telescópio para torná-la um rifle de precisão. Os upgrades objetivam potencializar a melhor característica da arma, não transformá-la em algo além do que foi projetada.

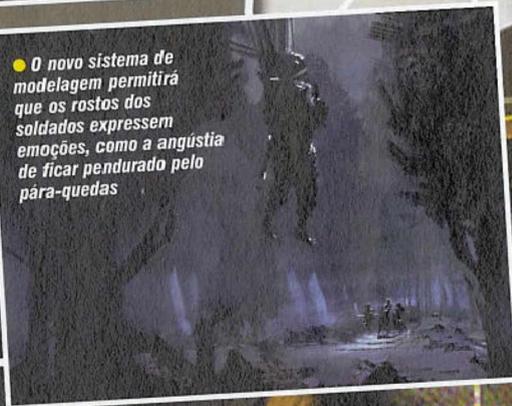
Modelagem e movimentação: Um capítulo à parte

Tradicionalmente, o processo de captura de movimentos e expressões para um jogo, seja ele qual for, segue um padrão básico há anos: digitaliza-se um rosto, faz-se as mudanças necessárias para adequá-lo ao personagem e pronto, aplica-se no jogo. A EA promete novidades inclusive nesse sistema. A idéia é que o avanço tecnológico se aplique na mesma proporção não só na inteligência artificial, mas também na mecânica de jogo e na modelagem dos personagens.

Para isso a empresa criou um artifício chamado U-Cap. Trata-se de uma ferramenta que permite desenvolver animações fluidas e realistas a partir da captura de uma pessoa real. O processo funciona de maneira aparentemente simples: com o uso de várias câmeras fotográficas, uma seqüência de fotos é tirada do rosto do ator, permitindo capturar nuances da movimentação facial. Com auxílio de outra ferramenta, chamada E-Cap, os animadores captam alterações mais grosseiras, como movimento das sobrancelhas, bochecha e outros. Isso tudo depois é animado e aplicado aos modelos virtuais. O resultado prático é que todo e qualquer soldado de *Airborne* promete não apenas reagir corporalmente à ação, mas exibir expressões faciais que reflitam o momento do combate. Será possível, de acordo com a promessa da produtora, ver combatentes demonstrando medo, aflição, alegria e dor, entre outros. É o adeus aos soldados de cera.



● O novo sistema de modelagem permitirá que os rostos dos soldados expressem emoções, como a angústia de ficar pendurado pelo para-quadras



Multiplayer

Na era dos jogos online, a modalidade multiplayer não poderia ficar de fora. Até onde foi divulgado, a equipe de Los Angeles da EA tem como foco a campanha cooperativa para até quatro jogadores simultâneos. Número que, certamente, pode se alterar até o lançamento. A experiência em lutar ao lado de amigos tem potencial. A idéia da produtora é dar liberdade à forma como o combate rola. Você pode, por exemplo, começar um jogo com sua turma toda conectada simultaneamente. Nesse caso, todos saltam do mesmo avião, mas a área de pouso mantém a improbabilidade da campanha solo.

Para aumentar a imersão da guerra, porém, a Electronic Arts estuda a possibilidade de incluir no modo cooperativo a opção de seus aliados se juntarem a você não só antes da batalha, mas a qualquer instante do jogo. Imagine você guerreando. A qualquer instante um amigo, na pele de um soldado aliado, pode entrar na área e ajudar no embate. Essa função, caso realmente exista, acabaria com a linha que divide o modo solo do multiplayer.

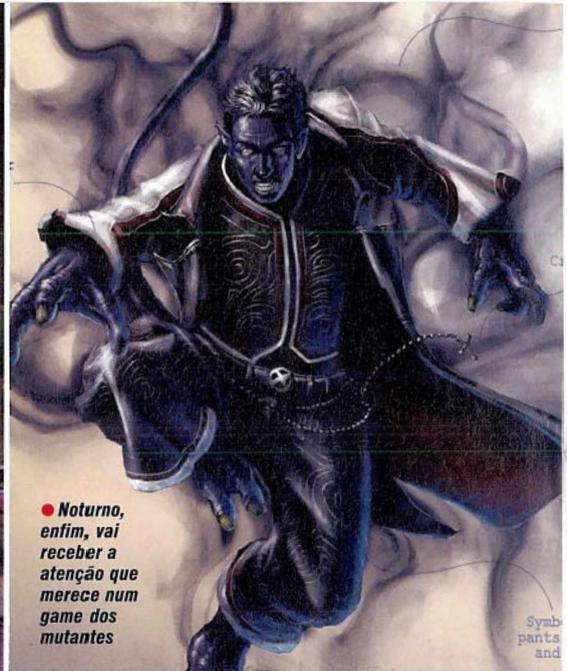
● No multiplayer cooperativo, uma novidade. Seus amigos poderão entrar no meio das batalhas



PREVIEWS

por Felipe Azevedo

● Alguém consegue imaginar um jogo dos X-Men sem Wolverine? O mal-encarado, claro, é um dos protagonistas



● Noturno, enfim, vai receber a atenção que merece num game dos mutantes



● A história do game funcionará como um elemento de ligação entre o segundo e o terceiro filme

X-MEN: THE OFFICIAL MOVIE GAME

FICHA TÉCNICA

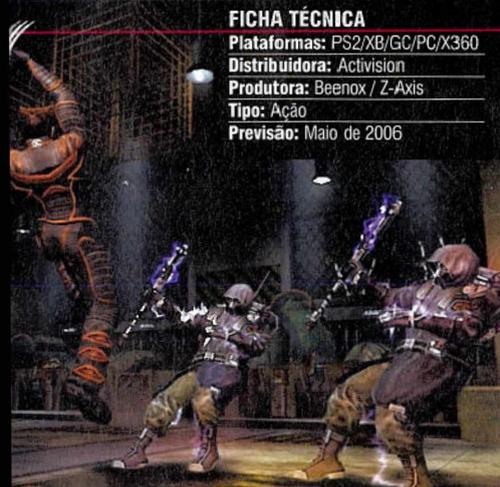
Plataformas: PS2/XB/GC/PC/X360

Distribuidora: Activision

Produtora: Beenox / Z-Axis

Tipo: Ação

Previsão: Maio de 2006



● Cada um dos três protagonistas terá um sistema de controles único, adequado ao personagem



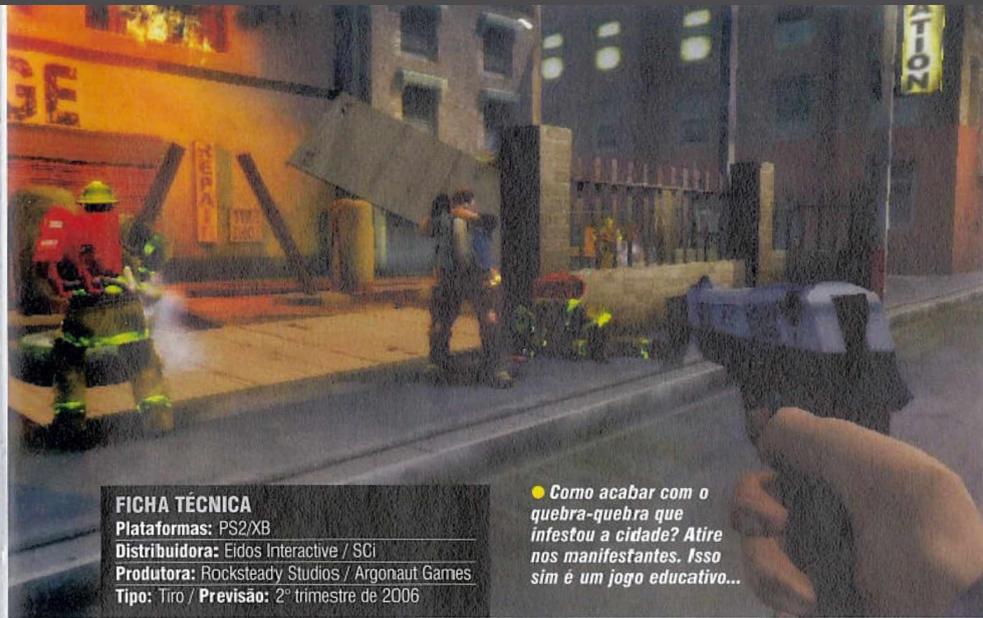
Com apenas três personagens controláveis e sem multiplayer, o game do terceiro filme dos X-Men promete compensar na experiência de jogo com cada mutante

O terceiro filme dos mutantes mais famosos dos quadrinhos já está para sair e, como era de se esperar, o lançamento nas telonas virá acompanhado de um jogo. Mas apesar do subtítulo, o game não será uma mera adaptação do roteiro dos cinemas. Na verdade, *X-Men: The Official Movie Game* retratará o intervalo entre os acontecimentos de *X-Men United*, o segundo longa, e *X-Men: The Last Stand*, o novo capítulo, servindo como ponte para as histórias.

Diferentemente dos games mais recentes estrelados pelos heróis, a proposta de *The Official Movie Game* não é juntar o maior número de mutantes só para tentar agradar a gregos e troianos. Para criar uma trama mais intensa, a produtora Z-Axis (que desenvolveu os jogos da série *Dave Mirra Freestyle BMX*, caso você não se lembre) optou por explorar apenas três personagens: Wolverine, Homem de Gelo e Noturno. Por que só eles? Porque, dessa forma, é possível se empenhar no desenvolvimento para dar ao jogador uma

experiência completamente distinta ao controlar cada um. "Se Colosso também estivesse disponível no game – explicou um membro da equipe de desenvolvimento –, o jogador teria a impressão de estar controlando uma outra versão do Wolverine, uma vez que a natureza dos dois é a mesma: a força bruta". Isso não significa, porém, que os fãs não terão a oportunidade de ver outros personagens do grupo em ação, já que eles farão aparições constantes. A primeira missão de Noturno, por exemplo, consiste em ajudar Colosso a se infiltrar na base da HYDRA, a conhecida organização terrorista do universo Marvel.

Embora a presença de três protagonistas possibilite a criação de um modo multiplayer cooperativo, o mesmo não será incluído. A produtora afirma que a idéia é criar uma história envolvente com muitas surpresas na jogabilidade para dar a uma experiência mais completa possível para um único jogador, portanto, qualquer outra opção de jogo pode ofuscar o atrativo principal do título.



FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/XB

Distribuidora: Eidos Interactive / SCI

Produtora: Rocksteady Studios / Argonaut Games

Tipo: Tiro / Previsão: 2º trimestre de 2006

● Como acabar com o quebra-quebra que infestou a cidade? Atire nos manifestantes. Isso sim é um jogo educativo...

URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE

Não leve em consideração o título. Esta versão não tem nada a ver com o game medíocre lançado para PS1, DreamCast e PC em meados de 2000. Ao contrário "daquele Urban Chaos", *Riot Response* é um jogo de tiro em primeira pessoa que, apesar de não parecer tão bom quanto os outros games do gênero, conta com opções bem interessantes na jogabilidade.

Além de precisar enfrentar psicopatas e piromaniacos em uma cidade que lembra Nova York, o protagonista, membro de um grupo militar chamado T-Zero (tolerância zero, caso você queira saber o significado), terá de recorrer às habilidades de personagens secundários para conseguir cumprir seus objetivos. Para poder avançar pelos escombros de um edifício em chamas, por exemplo, será necessário recorrer à ajuda de um bombeiro. A interação entre o protagonista e seus ajudantes se dará através de comandos básicos, que serão escolhidos pelo

jogador. Em troca do auxílio na hora de transpor os obstáculos, você terá a obrigação de proteger seus aliados dos criminosos que tocam o terror na cidade – nada mais justo, por sinal.

O arsenal de armas disponíveis também é digno de menção. Além de ser possível usar qualquer item deixado pelos inimigos, de machadinhas e coquetéis molotov a pistolas e outros armamentos mais pesados, o personagem principal conta com um escudo de proteção, daqueles usados por tropas de choque. A proteção, no entanto, não poderá ser usada enquanto se estiver com uma arma na mão e sofrerá danos com o passar do tempo, apresentando manchas de sangue, rachaduras e outras marcas que atrapalharão a visão do jogador.

Quanto a disputas multiplayer, a produtora confirmou que *Riot Response* suportará até oito pessoas em ambas as versões, mas ainda não decidiu quais modos de jogo estarão disponíveis.



● Bombeiros e outros profissionais vão ajudá-lo durante o percurso, mas você precisa protegê-los da barbárie



● A simbologia oculta nas obras de Leonardo Da Vinci é parte central na trama do game



THE DA VINCI CODE

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/XB/GC

Distribuidora: 2K Games Produtora: The Collective

Tipo: Ação Previsão: Maio de 2006

Se você não tem saco para ler o livro, o melhor a fazer é esperar pelo filme. Agora, se você não tem saco nem para assistir ao filme, então a sua única saída para descobrir do que se trata a obra *The Da Vinci Code* (*O Código da Vinci*, em português) será jogar o game baseado na história.

O título está sendo desenvolvido pela The Collective, a mesma produtora responsável por *Marc Ecko's Getting Up* (confira o review na página 64). Antes que você torça o nariz, no entanto, fique sabendo que o renomado designer de games Charles Cecil, criador da série *Broken Sword* e diretor do clássico *Beneath a Steel Sky*, foi convocado para dar assistência à equipe na criação do título. Os detalhes sobre o sistema de jogo ainda são desconhecidos, mas, considerando o conteúdo do livro, pode esperar por boas doses de suspense e investigação.

● Lembra da musiquinha? "Homem-aranha, Homem-aranha / Nunca bate, só apanha". Isso é que dá um professor querer brigar...



● *X-Wings, uma trincheira defendida por torres, um alvo minúsculo... Lembra da Batalha de Yavin?*

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/XB/GC/PC
 Distribuidora: LucasArts / TT Games
 Produtora: Traveller's Tales
 Tipo: Ação
 Previsão: 2º semestre de 2006

● *Os fãs da trilogia original vão delirar com as aventuras de Luke, Han e Leia revividas em forma de brinquedos LEGO*

LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY

Despretensioso, mas divertido, o jogo que misturou os brinquedos de montar LEGO com os personagens de *Star Wars* já tem uma continuação no forno

Graças ao grande sucesso do primeiro jogo, os fãs da maior série de ficção científica do cinema agora terão a oportunidade de reviver as passagens mais clássicas da trilogia original de *Star Wars* (os episódios IV: *Uma Nova Esperança*, V: *O Império Contra-Ataca* e VI: *O Retorno de Jedi*) em LEGO, controlando versões caricatas de seus personagens favoritos. Mas mesmo sabendo que isso já seria suficiente para

fazer a cabeça dos fanáticos, a produtora Traveller's Tales preferiu não usar a tática do "em time que está vencendo não se mexe".

O primeiro diferencial de *The Original Trilogy* em relação à versão lançada no ano passado é a existência de veículos e criaturas — de X-Wings a Tauntauns — nos cenários, que poderão ser utilizados livremente pelos jogadores. Esse recurso, além de introduzir uma nova dinâmica de jogo, também

indica que, muito provavelmente, os cenários serão bem maiores dessa vez. Além dessa, outra novidade revelada pela produtora é que no modo Free Play, já existente na primeira versão, será possível customizar os personagens combinando inúmeras partes diferentes, assim como permite o famoso brinquedo de montar em que o visual do game é baseado. Já imaginou um mix entre Chewbacca, Han Solo e Princesa Leia? Essa é a sua chance.

Entre outras opções inéditas previstas para a nova aventura dos bonequinhos estão movimentos e ataques específicos para cada um dos personagens principais, um nível de dificuldade voltado para jogadores mais experientes e, em algumas plataformas, a possibilidade de habilitar 56 personagens a mais caso o jogador tenha em seu Memory Card um save do primeiro game.

Versões para GBA, DS e PSP já foram confirmadas, mas quase nenhuma informação específica sobre elas foi divulgada. Sabe-se apenas que, diferentemente das versões para console de mesa, que terão suporte para multiplayer cooperativo para apenas duas pessoas, o DS possibilitará a participação de até quatro jogadores ao mesmo tempo nas missões e terá alguns recursos para o uso da tela sensível.

● *Como no primeiro game, não espere nada muito complexo. A palavra-chave aqui é diversão*

● *A versão de DS não terá esta qualidade gráfica, mas promete um exclusivo multiplayer para até quatro jogadores*



● **Decifrar os hábitos de suas vítimas será fundamental para que você possa assassiná-las**

FICHA TÉCNICA

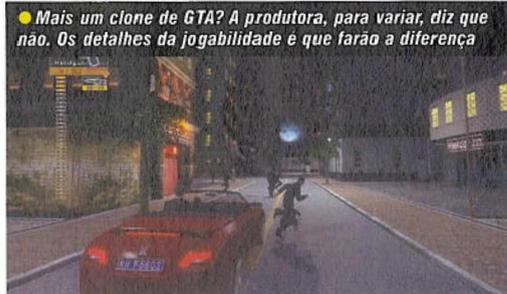
Plataforma: X360
Distribuidora: Namco
Produtora: Namco Hometek
Tipo: Ação
Previsão: 2º semestre de 2006

FRAME CITY KILLER

Desde o anúncio de *Frame City Killer*, a Namco em nenhum momento mencionou a série *GTA* como fonte de inspiração para seu primeiro título do Xbox 360, mas fica evidente que a franquia da Rockstar teve forte influência no desenvolvimento do game. Situado numa versão futurista do leste asiático, numa cidade fictícia chamada Frame City, o game apresentará uma jogabilidade aberta e trará o agente especial Crow como protagonista. Na missão de identificar e eliminar o terrorista conhecido como Khan, o jogador participará de perseguições intensas e confrontos armados de tirar o fôlego. Isso tudo, claro, é a produtora quem diz, já que não se tem notícia de alguém que tenha testado o jogo.

Outra opção que ainda não foi vista na prática, mas que chama a atenção, é o sistema de assassinatos. Ao que parece, decidir como, quando

● **Mais um clone de GTA? A produtora, para variar, diz que não. Os detalhes da jogabilidade e que farão a diferença**



e onde eliminar alguém não será uma tarefa simples. Antes de realizar o serviço, será necessário estudar os hábitos da vítima, verificando sua rotina diária para descobrir todas as oportunidades disponíveis.

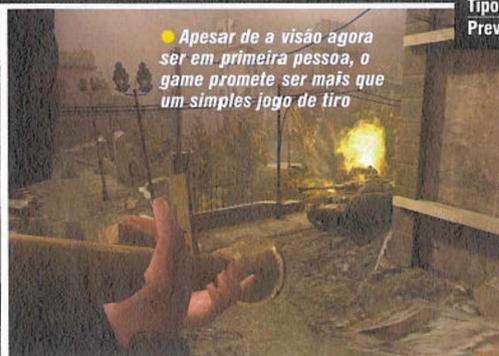
Graficamente, *Frame City Killer* não parece superar os jogos da primeira leva do Xbox 360.

Entretanto, é bom lembrar que o game utiliza a impressionante engine gráfica de *Unreal Engine 3* (ele é o primeiro jogo desenvolvido por uma produtora japonesa a usar tal tecnologia), o que significa que o visual ainda pode melhorar muito até a data de seu lançamento.

COMMANDOS STRIKE FORCE

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/XB/PC
Distribuidora: Eidos Int.
Produtora: Pyro Studios
Tipo: Tiro
Previsão: Abril de 2006



● **Apesar de a visão agora ser em primeira pessoa, o game promete ser mais que um simples jogo de tiro**

● **As três classes de combatentes disponíveis possuirão habilidades únicas, próprias para as tarefas de cada um**

A principal característica da série *Commandos*, a visão em terceira pessoa com perspectiva superior, será deixada de lado em *Strike Force*. Agora, toda a ação rolará em primeira pessoa. Se por um lado essa mudança soa como um ponto negativo, visto que a série passará a concorrer diretamente com franquias de peso como *Medal of Honor* e *Call of Duty*, por outro ela pode fazer com que o título se sobressaia em relação aos demais jogos do gênero. É que, embora a nova visão passe a impressão de que os tiroteios serão o atrativo

principal de *Strike Force*, a diversidade presente nas versões anteriores do game será mantida.

O jogador encarnará não apenas um, mas três personagens ao mesmo tempo, podendo alternar o controle a qualquer instante com um simples toque de botão. Cada combatente terá habilidades específicas, que poderão ser usadas em conjunto para maximizar as chances de sucesso nas missões. As classes de militares que estarão disponíveis são: boina-verde, perito no uso de armas com alto poder de fogo; atirador de elite,

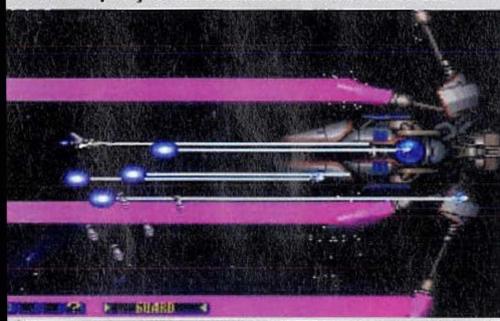
especialista em rifles de precisão; e espião, perfeito para infiltrações e investidas furtivas.

Além da campanha para um único jogador, o título também terá suporte a multiplayer online. Os modos confirmados incluem os típicos deathmatch e team deathmatch, além de um inédito chamado Sabotage, em que o objetivo é capturar e interrogar soldados inimigos para conseguir o código capaz de abrir determinadas portas. Na versão para PC, até 16 pessoas poderão participar, enquanto no PS2 e no Xbox esse número cairá pela metade.

PREVIEWS



• Eis um gênero que tem tudo para renascer com estilo no PSP. A apelação fica irresistível na tela widescreen



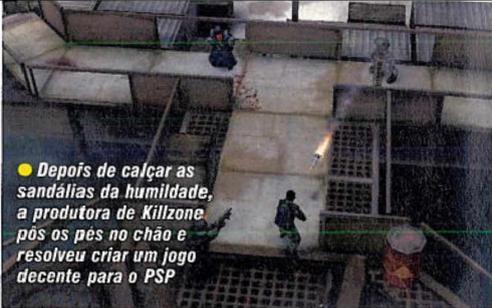
GRADIUS COLLECTION

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PSP
Distribuidora: Konami Produtora: Konami
Tipo: Tiro / Previsão: 2º trimestre de 2006

Uma coletânea para nenhum fã de "jogos de navinha" botar defeito. Farão parte do pacote as versões *Gradius I, II, III, IV* e *Gaiden*. Além disso, o UMD incluirá uma série de opções inéditas, como um sistema que permite salvar o progresso a qualquer instante durante as fases, a possibilidade de selecionar o tamanho da aeronave, ativar ou não o recurso de câmera lenta e dar um zoom na ação para utilizar 100% da tela do portátil.

Como conteúdo extra, a produtora decidiu criar um menu só para vídeos, que contará com cenas de jogo das versões *Gradius Deluxe Pack* e *Gradius Gaiden*, ambas do PS1, e *Gradius III & IV*, do PS2. A qualidade de imagem destas cenas, segundo a produtora, será superior à das versões originais dos jogos. Haverá também uma seção só para áudio, onde será possível escutar a trilha de todos os títulos da série.



• Depois de calçar as sandálias da humildade, a produtora de *Killzone* pôs os pés no chão e resolveu criar um jogo decente para o PSP



FICHA TÉCNICA

Plataforma: PSP
Distribuidora: SCE
Produtora: Guerrilla Games
Tipo: Ação / Previsão: 2006

KILLZONE: LIBERATION

Quem não se lembra de todo o alvoroço criado em relação a *Killzone* antes mesmo de ele ser lançado? No final das contas, o jogo não se mostrou superior a *Halo*, do Xbox, e decepcionou muita gente. Depois deste fiasco, ninguém poderia imaginar que a Guerrilla Games teria coragem de anunciar uma versão da série para o PSP, ainda mais levando em conta o fato de que o portátil não é a melhor pedida quando o assunto é game de tiro em primeira pessoa. Para a surpresa geral, no entanto, a empresa não só encarou a tarefa, mas também mostrou que tem bom senso, uma vez que *Liberation* não funcionará como o jogo lançado para PS2.

Criado do zero exclusivamente para o PSP, o jogo é visto todo em terceira pessoa, o que, de acordo com a produtora, é a opção ideal quando se trata de jogatina portátil. Apesar da mudança de perspectiva, a idéia é criar um jogo que se mantenha fiel à série, portanto, *Liberation* seguirá a mesma linha do game do PS2 no que diz respeito aos tipos de armamentos e personagens. A própria história, aliás, remeterá à primeira versão, já que ela rola logo após os eventos finais do game anterior. Enquanto o confronto entre as



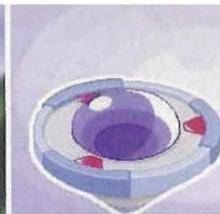
• A história, as armas e o protagonista têm ligação com a aventura do PS2, mas todo o resto é diferente

facções inimigas continua a todo vapor, Metrac, um general do grupo opressor Helghast, captura alguns reféns na área sul da cidade de Vekta. O seu objetivo, evidentemente, será resgatá-los.

De acordo com as informações divulgadas até agora, o protagonista será Templar, um dos quatro protagonistas do game para PS2, e a missão será secreta. O verdadeiro sentido da palavra "secreta", no entanto, ainda não foi explicado, então fica a dúvida se existirá algum tipo de furtividade ou não. Em contrapartida, sabe-se que o jogo será dividido em inúmeras seqüências rápidas e com ação intensa, para não fugir à característica de jogo de um portátil.



• Esqueça o fiasco do *Killzone* de PS2. Este jogo é inédito, em terceira pessoa, e tem fases desenhadas especialmente para quem joga num portátil



● A captura de criaturas selvagens será feita por meio da tela sensível



FICHA TÉCNICA

Plataforma: DS
Distribuidora: Nintendo
Produtora: Ambrella
Tipo: RPG/Ação
Previsão: 2006



POKÉMON RANGER: THE ROAD TO DIAMOND AND PEARL

Se mesmo sem os jogos "comuns" da franquia *Pokémon* o DS já é um sucesso absoluto de vendas no mundo todo, espere para ver o estrago que o portátil irá fazer quando esses títulos chegarem ao mercado. *Pokémon Ranger*, baseado no filme de mesmo nome, é o primeiro dessa lista. Diferentemente dos jogos do gênero lançados para os outros consoles da Nintendo, este game não coloca os jogadores na pele de treinadores, e sim na de Rangers, personagens que viajam o mundo com a finalidade de preservar a natureza, usando as habilidades de suas criaturas para impedir que um grupo de vilões destrua o meio ambiente.

O uso das duas telas do portátil será feito da seguinte maneira: a tela inferior exibirá a ação

propriamente dita, enquanto na tela superior o jogador visualizará os mapas das diferentes áreas do jogo, além da lista com os sete Pokémon que acompanharão os protagonistas. A função sensível ao toque do console também terá utilidade no game. Com base no trailer disponível no site oficial do jogo, será preciso usar a stylus para circular rapidamente criaturas selvagens e, assim, capturá-las. Nenhum detalhe sobre o sistema de combate foi divulgado por enquanto, mas o mais provável é que as batalhas aconteçam em tempo real. O indício que nos leva a crer nessa hipótese é o fato de que todas as criaturas aliadas serão exibidas na tela principal, seguindo os passos dos personagens principais.



● Ao contrário dos jogos tradicionais, tudo indica que desta vez as batalhas rolarão em tempo real

Seguindo a tradição da série, *Pokémon Ranger* poderá ser conectado a outras versões da série, no caso, as versões *Diamond* e *Pearl*, que deverão ser lançadas na mesma época. E, claro, cada versão deve ter seus monstros exclusivos.

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

HOUSE GAMES

HOUSE GAMES

TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VIDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA



LOCALIZAÇÃO:



FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 15X*

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO:



VISITE NOSSO SITE:

WWW.HOUSEGAMES.COM.BR HOUSEGAMES@HOTMAIL.COM

3326-0045

Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3.227-4844

produzido por OPUS Fotografia - f:5506-9979

O Crash dos games

Crise de criatividade, jogos cada vez mais difíceis de desenvolver, consoles sem inovação a preços absurdos... Se você não está a fim de ficar preocupado com o futuro dos videogames, é melhor nem ler esta reportagem

Parece loucura, é óbvio, mas o fim do mundo para os games pode estar mais próximo do que parece. Claro que falar em crise num mundo com mais de 100 milhões de PlayStation 2 vendidos, Xbox 360 nas lojas e PS3 e Revolution à beira de seus lançamentos é papo de doido, mas o fato é que, com ou sem próxima geração, o mercado mundial de consoles já viveu uma grande catástrofe antes. E o pior: não há nada que impeça o desastre de ocorrer de novo.

Se você nunca ouviu falar nesta tal crise do passado, não estranhe. O crash dos videogames de 1983, como ficou conhecido (veja o rodapé em destaque, ao lado), foi um momento crítico na história dos consoles, mas passou despercebido no Brasil, já que, na época, o mercado de games se resumia aos Estados Unidos. Sim, em julho desse mesmo ano, a Nintendo já havia lançado o seu Famicom no Japão, mas foi um lançamento pequeno, e os dias de glória do NES na terra dos gringos ainda estavam a anos-luz de distância. Para se ter uma

idéia, aqui no Brasil, o Atari 2600 só foi fazer sua estréia em 1984, quando os norte-americanos já davam o negócio de videogames como morto.

As causas de toda essa catástrofe foram as mais diversas possíveis: concorrência de computadores baratos, competição desesperada entre as fabricantes de consoles, gastos absurdos com propaganda, produção de cartuchos em excesso... O principal pivô do crash, porém, foi a qualidade dos jogos. Soterrados por uma avalanche de títulos ruins, os consumidores logo desistiram de comprar novos games, e os lojistas, que não são bobos, logo abandonaram os cartuchos e ocuparam o espaço com brinquedos melhores.

Se um crash como o de 1983 parece impossível de acontecer hoje, analise a situação com mais calma. Concorrência desesperada, avalanche de jogos ruins, gastos excessivos, tudo se refere ao início da década de 1980, mas não é difícil enxergar condições parecidas no mercado de games atual. Se você ainda acha que isso tudo é loucura, veja ao lado os sinais. O fim do mundo pode estar próximo.

Os cavaleiros do apocalipse

O que importa é a tecnologia

Ao contrário do cinema, que está aí, inabalável, há mais de um século, no mundo dos jogos o que vende não é uma boa história ou um momento de diversão, e sim, tecnologia. É por isso que uma nova geração de videogames é lançada a cada cinco ou seis anos, mesmo que não haja nenhuma grande evolução à vista. E enquanto os produtores gastam milhões aprendendo a criar efeitos visuais em alta definição com múltiplos processadores, aquela idéia divertida que poderia virar um ótimo jogo fica no fundo da gaveta. E o cinema continua lotando salas numa boa...

Convergência é uma m...

Houve um tempo distante em que telefones serviam para conversar, videocassetes para assistir a filmes, walkmans para ouvir música e, claro, videogames para divertir. Mas essa era acabou. O negócio agora é convergência, ou seja, unir diversas utilidades em um só aparelho. É claro que ter um videogame que toque MP3, DVD ou Blu-Ray é legal, mas não se pode esquecer qual o propósito principal do aparelho. Não é um player de MP3 ou um drive de Blu-Ray que vai tirar o mundo dos games da mesmice, e sim uma boa – e divertida – seleção de jogos.

O crash de 1983

É impossível falar na catástrofe que quase destruiu a indústria de games sem citar a história da Atari e de seu principal console, o 2600. Lançado em 1977, o aparelho era o PS2 de uma época em que *Pac-Man* e *Pong* não eram joguinhos casuais de sites, e sim disputadas máquinas de arcade. Logo a Atarimania se espalhou pelos EUA e, em 1982, parecia que ninguém era capaz de frear o crescimento desse tal videogame.

Desenvolver jogos está cada vez mais caro

Não existe milagre. Se você quer um *GTA* maior ou um *Metal Gear* com inimigos mais inteligentes, alguém tem de trabalhar mais. Mais trabalho significa mais tempo de desenvolvimento e, claro, mais grana. Em uma declaração à BBC News Online, o vice presidente da EA, Jeff Brown, afirmou que a criação de jogos para a próxima geração deve custar três vezes mais. E se mesmo gastando horrores a EA ainda tropeça e lança alguns jogos toscos, imagine quem não tiver milhões na conta.

Qualidade despencando

Se houve uma empresa responsável pelo renascimento da indústria de games depois de 1983, ela foi a Nintendo. Se seu controle feroz sobre as produtoras, com limitações até no número de jogos que elas podiam lançar por ano, é ressentido até hoje, a qualidade dos games do NES e SuperNES é indiscutível. Por outro lado, *Kameo*, um dos mais aguardados títulos de lançamento do Xbox 360, o novo console da Microsoft, não passa de um jogo mediano. E ele foi produzido pela própria Microsoft, não por uma produtora minúscula desesperada por grana. Algo não está certo...

Crise de criatividade

Metal Gear Solid 4, *Halo 3*, *Resident Evil 5*, *Splinter Cell 4*... A lista de continuações prometidas para os consoles do futuro não tem fim, e olha que nem foram citados os infinitos *FIFA*, *NBA* e *Madden*, da EA, ou o próprio *Winning Eleven*. Com tanta grana empatada na produção de um jogo, quem vai arriscar em algo inovador que pode não dar certo? É por essas e outras que não se vêem muitos *Katamari Damacy* e *Lumines* por aí. O difícil vai ser quando o povo se cansar de todas essas continuações.

Se as vendas cresciam, porém, a qualidade dos

jogos só despencou. Tudo começou em 1979, quando ex-funcionários da Atari fundaram a Activision. Em uma época que não existiam conceitos como produtoras de games, chips antipirataria e contratos de licença, a empresa desafiou a Atari e começou a lançar jogos não oficiais para o 2600. Seus títulos não eram ruins, mas a brincadeira abriu espaço para dezenas de produtoras minúsculas, que lotaram as

lojas com jogos toscos, na esperança de ganhar uma grana fácil.

Isso só destruiu a imagem do console. A gota d'água rolou quando a própria Atari entrou na onda, com uma conversão de *Pac-Man* feita às pressas e a produção de milhões de cartuchos de E.T., um jogo produzido em apenas cinco semanas e considerado o pior da história. Com tanta tranqueira nas lojas, não foi surpresa quando os jogos pararam de vender e essa galera toda começou a falir. Foi o crash de 1983.

● *Recriar o mundial de motovelocidade nos mínimos detalhes. Esta é a proposta de Moto GP*

Realismo à

MotoGP 2 versus Tourist Trophy. Dois simuladores de motovelocidade, dois consoles. Qual o mais realista? Nada melhor do que um especialista em motos para tirar a prova

De um lado o até então imbatível *Moto GP: Ultimate Racing Technology*, um simulador exclusivo de Xbox. Do outro, o aspirante a rei *Tourist Trophy: Real Riding Simulator*, desenvolvido pela Polyphony (a mesma de *Gran Turismo*) para o PS2. O primeiro foca-se no campeonato de motovelocidade, com direito a licenciamento oficial e tudo. O segundo tem por base a variedade de modelos e categorias. Ambos, porém, alardeiam que a simulação da sua versão é a mais realista, tanto na fidelidade das motos quanto no controle no asfalto.

Jogamos os dois, analisamos os dois. Esse é o nosso trabalho. Mas isso não basta. Nossos olhos enxergam apenas as qualidades e defeitos técnicos dos games. A ideia é descobrir se, por trás de tanto alarde, existe mesmo a simulação realista que as produtoras prometem. Para resolver o impasse, chamamos Gabriel Marazzi, editor da revista de motociclismo *Moto Max*. Ex-piloto e com mais de 30 anos de testes nas costas, se existe algo de que o sujeito entende é moto. Veja o veredicto do cara:

Moto GP 2

Moto GP: Ultimate Racing Technology

Produtora: Climax

Plataforma: XB/PC

■ O teste começa de maneira espantosa. No menu de seleção de *Moto GP*, no local em que para a média dos jogadores existem apenas números para diferenciar os modelos, Marazzi já dissecou o que muda entre uma e outro moto. "A indicação de dois ou quatro tempos serve para o jogador decidir de cara que tipo de pilotagem ele quer", começa. "De forma simplificada, motor de dois tempos garante melhor desempenho nas curvas, enquanto o de quatro tempos é mais potente em retas", explica. A definição ajuda a compreender o comportamento de cada piloto durante as provas. Até aqui, tudo beleza. Por trazer o licenciamento da categoria, o game não fez mais do que a obrigação em colocar as máquinas reais e suas variantes.

A coisa muda de figura quando entramos na opção de ajuste fino. Gabriel chama a atenção para dois fatos relevantes, ambos sobre o mesmo tema: a regulagem de distância entre as rodas. "Ter esse tipo de controle no game satisfaz, porque dá ao jogador a chance de melhorar substancialmente a forma como a moto se comportará

● *O ajuste da distância entre as rodas é uma das características realistas que fazem de Moto GP um marco em sua categoria*

em circuitos de baixa e alta velocidade, já que a relação de distância entre as rodas determina quão veloz a máquina será nas retas e na curvas. Quanto mais próximas as rodas, mais ágil a moto fica nas curvas, porém isso a deixa arisca nas retas. Rodas distantes melhoram a velocidade final nas retas, mas exige esforço extra do piloto nas curvas", completa. Apesar disso tudo, Gabriel diz que o game peca no realismo do ajuste. Em disputas reais, segundo ele, a alternância entre as rodas gira na casa de 2 ou 3 milímetros, enquanto no jogo ela passa dos 20.

Na pista, após colocar o nível de simulação em 100%, Gabriel observou atentamente os mínimos detalhes do game. Explicados os controles, ele notou que *Moto GP* faz uso intensivo dos freios dianteiros, enquanto os traseiros servem para dar equilíbrio à moto. "Exatamente como na realidade", sentencia. Frear de forma brusca enquanto deita para fazer a curva significa queda.



● *Tourist Trophy* tem outro foco. Aqui, o que conta é a variedade de motocicletas reais, todas com simulação precisa

prova

Nesse aspecto, o game se saiu bem. Outro aspecto positivo que Gabriel destacou em *Moto GP* foi a fidelidade no uso do acelerador no meio da curva. Se o jogador soltar e apertar rapidamente o gatilho, a moto derrapa e tomba. "Isso acontece porque o pneu perde aderência".

Mas nem tudo são flores. Gabriel destacou uma série de deslizes no jogo. Mesmo na simulação máxima, as batidas traseiras e laterais só derrubam ocasionalmente. Segundo ele, que já pilotou até no circuito de Montegi, no Japão, qualquer encostada em outro piloto basta para levá-lo ao chão. O som foi outro aspecto que não agradou ao editor. "O ronco não está coerente com o giro do motor durante as trocas de marcha. Deveria ter mais cadência, não pode ser tão linear como puseram no jogo", explica.

Tourist Trophy

Tourist Trophy: Real Riding Simulator

Produtora: Polyphony Digital

Plataforma: PS2

■ Na verdade, o que Gabriel esclareceu sobre o ronco rola certinho no *Tourist Trophy*. Com o jogo de PS2 rodando, esse foi o primeiro aspecto a chamar a atenção do cara. "Vi a diferença? Aqui o giro do motor está perfeitamente equilibrado com as trocas de marcha".

Como era de se esperar, o game da Polyphony oferece bons e maus momentos. Apesar do destaque no som, Gabriel sentencia que o comportamento das motos está aquém do real. "Dá a

impressão de que elas são leves demais. Numa moto de verdade você precisa de maior esforço para conseguir se inclinar de um lado a outro", compara. O sistema de colisão foi outro aspecto reprovado. "Se no *Moto GP* as colisões não eram reais, aqui o negócio piorou. Essa história de o cara bater de frente no muro e não cair da moto é totalmente mentirosa". O mesmo acontece com batidas entre os pilotos. Dificilmente rola uma queda.

Na dirigibilidade, Gabriel notou que há uma grande diferença entre os jogos no uso do freio. Em *Tourist Trophy*, basta apertar um botão para desacelerar, o que significa que tanto o freio traseiro como o dianteiro são usados simultaneamente. Como já explicou Gabriel, o dianteiro costuma ser mais exigido, mas o controle do jogo não diferencia um e outro. Aliás, o tempo de frenagem também pareceu bastante



Comparativo

Moto GP

PRÓS

- Melhor controle da moto
- Oferece controle de distância entre as rodas, o que permite ajustar melhor desempenho em curvas ou retas
- Uso dos freios dianteiros, como nas provas reais
- A perda de aderência quando se solta o acelerador

CONTRAS

- O ajuste de distância entre as rodas não é fiel
- O som das motos não equivale à realidade
- Batidas laterais e traseiras deveriam derrubar o piloto com maior facilidade

Tourist Trophy

PRÓS

- Variedade de motos
- Ronco dos motores fiel às máquinas de verdade
- Visual detalhado

CONTRAS

- O sistema de colisão não funciona como deveria
- Sensação de que as motos são leves demais
- O tempo de frenagem, principalmente com motos de corrida, é excessivamente longo

irreal. "Uma moto de verdade, principalmente uma preparada para corrida, permite redução de velocidade brusca. Já em *Tourist Trophy*, o jogador precisa frear muito antes da curva, o que não é verdadeiro", deixa claro o especialista.

Quanto à variedade de modelos oferecida pelo jogo, Gabriel foi enfático: "Isso é sensacional". Apaixonado por motos, ele não se contentou apenas em ver as máquinas do mundial de motovelocidade, mas quis comprovar também como se saem as velharias na simulação. Pediu para ver cada uma das opções e testou cada moto individualmente na pista avaliando principalmente a fidelidade do ronco dos motores.

Veredicto

Mesclando o que foi visto num e no outro jogo, Gabriel acabou ficando em cima do muro. Apontou aspectos que o agradaram em ambos os títulos. Gostou do maior realismo de *Moto GP*, mas preferiu a variedade oferecida por *TT*. "Se fosse pra escolher pelo comportamento das motos, ficaria com *Moto GP*. Por outro lado, a quantidade de modelos do *TT* é fascinante, além do som absolutamente real", conclui.

● Em *Tourist Trophy*, os aspectos que mais agradaram a Gabriel foram o ronco dos motores e a variedade das motos

Seja qual for o seu console, aqui você



Edição 14 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: a febre online do Winning Eleven 9. Aqui, 16 páginas para curtir essa onda
- ▶ No Guia Completo Detonado: Star Wars Battlefront II e Devil May Cry 3 Dante's Awakening Special Edition



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/X360); 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



Edição 8 - R\$ 8,90

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



Edição 7 - R\$ 8,90

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



Edição 6 - R\$ 8,90

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



Edição 5 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: The Warriors (PS2/XB); Jade Empire (XB)
- ▶ No Guia Completo Detonado: Midnight Club 3 (PS2/XB); Need for Speed Underground 2 (PS2/XB/PC/GC); Forza Motorsport (XB)

Aqui só tem dicas para quem tem PS1 ou PS2



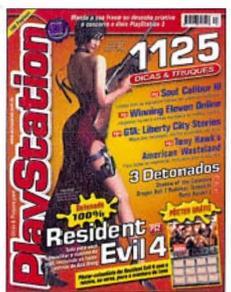
Edição 85 - R\$ 6,90

- ▶ Kingdom Hearts II: só aqui o roteiro para chegar ao final desta mistura de Final Fantasy com Disney
- ▶ Detonados PS2: Matrix: Path of Neo; Crônicas de Narnia



Edição 84 - R\$ 6,90

- ▶ Prince of Persia: The Two Thrones - roteiro completo para encarar o maior desafio do Príncipe
- ▶ Detonados PS2: Castlevania: Curse of Darkness; Os Incríveis 2



Edição 83 - R\$ 6,90

- ▶ Resident Evil 4 totalmente detonado. Grátis: pôster-calendário, com o roteiro no verso, para a aventura de Leon
- ▶ Detonados PS2: Shadow of Colossus; Dragon Ball Z Budokai



Edição 82 - R\$ 6,90

- ▶ Socom 3 U.S. Navy Seals: táticas para vencer sozinho e dicas para jogar online
- ▶ Detonados PS2: Sly 3; Indigo Prophecy; Mortal Kombat: Shaolin Monks



Edição 81 - R\$ 6,90

- ▶ Metal Gear Solid 4: o visual e os detalhes do maior desafio que Solid Snake vai enfrentar no PS3
- ▶ Detonados PS2: Darkwatch; Incredible Hulk; Dino Crisis

encontra a dica certa para seu game

Para quem curte animes



Edição 4 - R\$ 8,90

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



Edição 3 - R\$ 8,90

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

Dicas e truques para games



Edição 3 - R\$ 7,90

► Aqui você encontra dicas e truques para 249 jogos. Tem Resident Evil 4, Need For Speed Most Wanted, Soul Calibur e muito mais



Edição 2 - R\$ 7,90

► Aqui você encontra dicas, trapaças, golpes e segredos para 245 jogos. São 4.395 dicas exclusivas de diversas plataformas

Edições Especiais da Revista PlayStation



CÓD. 60013

Almanaque 11 - R\$ 8,90

► Almanaque com 6 detonados do PS1, entre eles: Syphon Filter 3, Silent Hill 1, Tomb Raider, Mortal Kombat 4...



CÓD. 60012

PS One - R\$ 6,90

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



CÓD. 60010

Ed. Extra 10 - R\$ 11,90

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



CÓD. 60011

Superbox - R\$ 11,90

► Especial com GTA totalmente detonado mais 9 games campeões. Este kit contém os Almanques 7 e 8 da PlayStation



CÓD. 60009

Ed. Extra 9 - R\$ 9,90

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

Para comprar ligue: 0800 55 76 67 e informe o código OFERTA 125. Se preferir, remeta este cupom para: Rua M.M.D.C., 121 - 05510-900 - São Paulo - SP ou envie um fax para (11) 3097-8583

Produto	Edição	Qtde.	Preço	Total + Frete	Produto	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. Oferta válida de 01/04/2005 a 30/04/2005, para compras efetuadas por telefone, por pessoa física.

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

Envio de Cheque(s) via Correios: envie o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) via Correios à Editora Europa junto 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: _____ Compl. _____

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

RG: _____ CPF: _____ E-mail: _____

Devil May Cry 3:

Dante's Awakening Special Edition

O mais recente *Devil May Cry* ganhou uma versão especial para os fãs. Além de Dante, você controla seu irmão gêmeo Vergil.

Jester, que antes aparecia apenas nas animações, surge como um dos chefes. Um modo turbo foi acrescentado, tornando a ação 20% mais rápida, e todas as cenas animadas podem ser vistas em sequência, como em um filme.

ARTE NOS GAMES





FICHA TÉCNICA

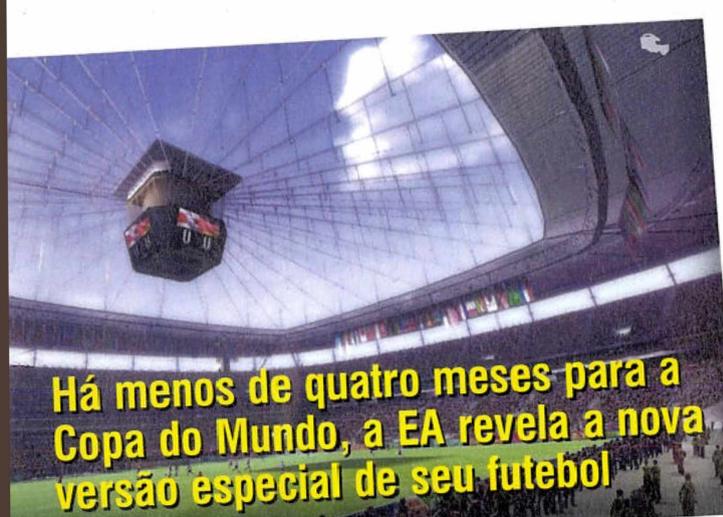
Plataformas: PS2/XB/GC/PC/X360

Distribuidora: Electronic Arts

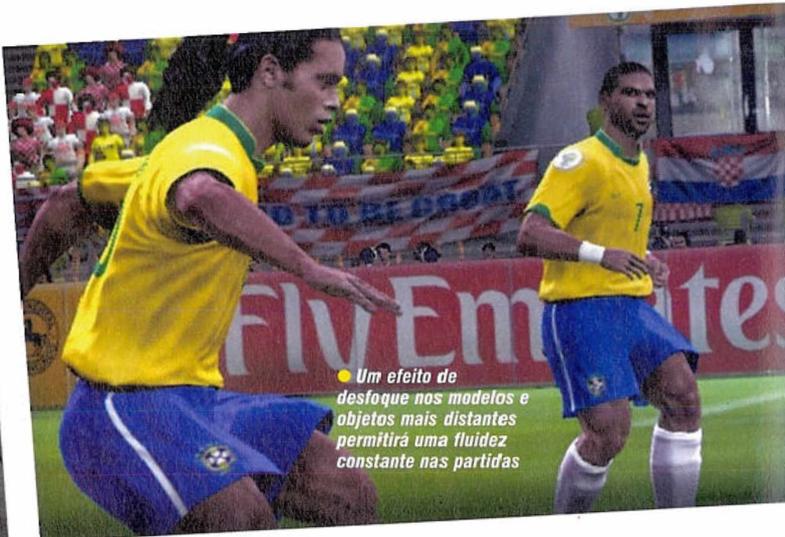
Produtora: EA Canada

Tipo: Esporte

Previsão: Abril de 2006



Há menos de quatro meses para a Copa do Mundo, a EA revela a nova versão especial de seu futebol



● *Um efeito de desfoque nos modelos e objetos mais distantes permitirá uma fluidez constante nas partidas*

2006 FIFA World Cup

Já é tradição: em ano de Copa do Mundo, a EA produz uma edição da série *Fifa* especial do evento esportivo. Com exclusividade no Brasil, a **Game Master** teve acesso às principais informações relativas à produção, incluindo a lista dos estádios que estarão no jogo.

Mudanças significativas estão prometidas, o que garante que não se trata de um pacote de expansão da versão *Fifa 2006*. Preocupada em dar uma cara nova ao jogo, o passo inicial da produtora foi focar a produção nos mínimos detalhes relacionados ao evento. Para que os 12 estádios do torneio sejam reproduzidos com fidelidade total, todos eles foram fotografados à exaustão em diferentes horários do dia, tudo para garantir o efeito das nuances da luz do sol durante as partidas. Nada

mais óbvio, já que além das partidas diurnas e noturnas, a nova versão contará com jogos que acontecem no final da tarde, apresentando a característica coloração alaranjada do horário. Segundo a produtora, no entanto, o que promete chamar a atenção são as sombras geradas pelo sol e refletores. Não só os jogadores, mas todos os objetos terão o efeito da luz incidente: cadeiras, torcedoras, bandeiras, placas de publicidade, grades da arquibancada e outros.

Outra melhoria apontada pela EA é em relação à torcida, que, desta vez, receberá atenção especial. Além de serem modelados em 3D, a promessa é a de que os componentes da torcida esboçam reações com muito mais naturalidade, com grupos agitando bandeiras, erguendo faixas e atirando papel picado –

tudo isso, espera-se, de uma maneira bastante realista e convincente.

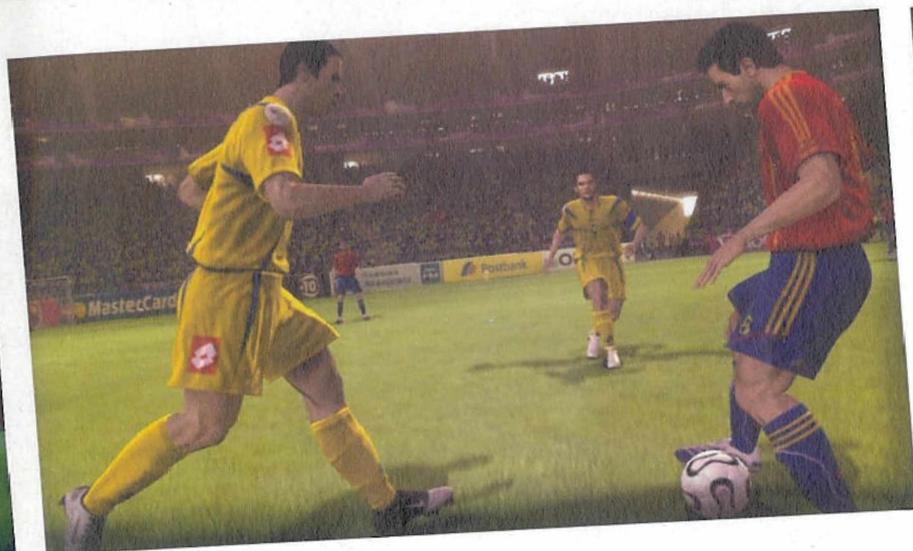
Para garantir que toda exuberância gráfica não prejudique a fluidez do game, os produtores farão uso de um pequeno truque: pouca profundidade de campo. Trata-se daquele efeito de desfoque que surge de acordo com a distância com que se observa um objeto. A área mais baixa da arquibancada, por exemplo, terá uma maior quantidade de polígonos e, conseqüentemente, mais detalhes. A parte mais alta, por outro lado, será exibida com um visual menos definido.

■ Sistemas de jogo

Obviamente, o supra-sumo do game será a disputa pela Taça do Mundo. O título trará as 127 seleções classificadas no torneio, mantendo a chave original em que cada uma tentará a classificação para as finais. Paralelamente a essa modalidade, a produtora incluirá uma novidade chamada Global Challenge. Nesse modo, o jogador poderá reviver algumas das partidas mais clássicas da história das Copas. Quanto à jogatina multiplayer, o game terá suporte para oito jogadores simultâneos.

As animações, que são o forte da série, chegarão robustas. Mais de cem atletas top-de-linha tiveram seus movimentos capturados, permitindo recriar as jogadas e características individuais de cada um. É válido lembrar que haverá inúmeros segredos a desbloquear, incluindo craques históricos.

• Além de uma iluminação mais realista, a torcida promete reagir de uma forma mais natural



• As animações dos jogadores foram criadas a partir da captura de movimentos de mais de cem atletas

Lista de estádios do game

• **FIFA World Cup Stadium Hamburg**
Capacidade: 51.055 / Cidade: Hamburgo

• **FIFA World Cup Stadium Hanover**
Capacidade: 44.652 / Cidade: Hanover

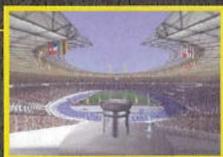
• **Olympiastadion**
Capacidade: 74.220
Cidade: Berlim

• **FIFA World Cup Stadium Dortmund**
Capacidade: 65.982
Cidade: Dortmund

• **Zentralstadion**
Capacidade: 44.199
Cidade: Leipzig

• **FIFA World Cup Stadium Cologne**
Capacidade: 46.120 / Cidade: Colônia

• **FIFA World Cup Stadium Gelsenkirchen**
Capacidade: 53.804 / Cidade: Gelsenkirchen



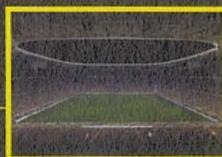
• **FIFA World Cup Stadium Frankfurt**
Capacity: 48.132
Cidade: Frankfurt

• **Fritz Walter-Stadion**
Capacidade: 43.450
Cidade: Kaiserslautern

• **Frankenstadion**
Capacidade: 41.926
Cidade: Nuremberg

• **Gottlieb Daimler-Stadion**
Capacidade: 53.200
Cidade: Stuttgart

• **FIFA World Cup Stadium Munich**
Capacidade: 66.016
Cidade: Munique



• Todos os 12 estádios da Copa serão recriados nos mínimos detalhes

PODE pegar!

É tudo na faixa

Aproveite a abundância de ofertas e divirta-se sem gastar um centavo sequer com nossa seleção de jogos gratuitos

Simples, rebuscado, hilário, casual, desafiante. Diferentemente do que possa parecer, um jogo gratuito não é necessariamente ruim. Muito pelo contrário. A peneira feita pela Game Master serviu para provar que há muita coisa boa disponível na internet para divertir jogadores de todos os tipos sem que seja preciso enfiar a mão no bolso. Tiroteios entre personagens de palito, paródias de *Street Fighter*, comunidades online... Até corridas em 3D você encontra na rede, com direito até a editor de pistas. Tudo de graça. E o melhor é que você nem precisa ficar garimpando no meio do lixo, pois está tudo separado para você bem aqui. Escolha nas páginas a seguir o tipo de jogo que melhor se adapta ao seu gosto, baixe-o e divirta-se.

Street Chaves

Site: www2.uol.com.br/fliporama/games/pc_windows/street_chaves/download.html

Tamanho: 5,5MB

Tipo: Luta



Como sugere o título do jogo, trata-se de uma paródia de *Street Fighter* usando os personagens do seriado *Chaves* como lutadores.

O resultado é bizarro, pra dizer o mínimo. O autor, um fã de ambas as séries, manteve as vozes da pancadaria original, mas acrescentou os cenários e personagens da vila televisiva. E para deixar a salada ainda mais tosca, o criador ainda mesclou golpes de *Fatal Fury* ao jogo. Logo, ouvir os gritos Terry Bogard contra os Chun-Li faz parte da brincadeira. Apesar dos poucos frames na movimentação dos combatentes, a luta agrada pelo bom humor.

TrackMania

Site: www.trackmanianations.com / Tamanho: 265 MB / Tipo: Corrida

Assim que testar *TrackMania* você saberá porque este jogo faz tanto sucesso. O visual é caprichado, os efeitos de física, impressionantes, e para temperar o pacote o game ainda inclui um editor de pistas bastante sofisticado. Se quiser, você também pode personalizar o seu carro, mudando absolutamente todos os detalhes da pintura. O jogo oferece uma extensa lista de circuitos para jogatina offline. A maior diversão, porém, está em baixar as pistas criadas por fãs. Há cenários desafiantes ao extremo, com rampas, loopings e todo tipo de maluquice imaginável. O objetivo do game baseia-se somente na quebra de recordes. Apesar de diversas pessoas correrem juntas, não há batidas. Tudo para não atrapalhar a cronometragem de cada corredor.



Gunbound

Site: www.gbound.com.br

Tamanho: 111,6 MB

Tipo: Ação/Estratégia



Um combate de canhões misturando elementos de cenário em 3D com visão em 2D. Uma vez instalado, o jogador deve preencher um cadastro, pois as partidas rolam exclusivamente online. O formulário exige apenas a definição de um apelido e de uma senha, que vão servir para identificar a sua personalidade no mundo online. Nenhum dado de pagamento é exigido. Depois, basta entrar em um dos servidores disponíveis e escolher as salas de jogo. É possível montar uma lista de amigos, participar de clãs e conferir rankings com pontuação mensal e semanal. Como opção extra, e nesse caso você precisará pagar, o site oficial oferece upgrade para as máquinas sem que você precise perder muito tempo evoluindo no jogo.

Online Drag Racing Game

Site: www.rpmworld.com / Tamanho: 2,2 MB / Tipo: Corrida

O visual sem detalhes garante a boa disputa nas partidas mesmo em conexões não tão boas e com computadores antigos, já que o game só rola online. O pequeno arquivo montado em Flash pode ser executado até mesmo com outros aplicativos rodando. A primeira tela que se vê é a de cadastro, bastando colocar um apelido e o e-mail. A senha provisória chega pela caixa postal. O jogo oferece a possibilidade de compra e venda de veículos, mudança no desempenho pra garantir melhor arranque e velocidade final. Os desafios duram menos de 15 segundos cada. Para validar as corridas, o jogador precisa confirmar o valor das apostas, que variam de \$ 100 a \$ 1 milhão. Vença a corrida, fique com a grana e invista em melhorias.

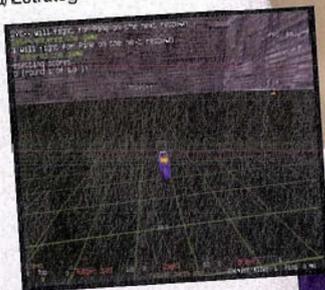


por Nelson Alves Jr.

Armagetron Advance

Site: <http://armagetronad.net>
 Tamanho: 1,2 MB Tipo: Corrida/Estratégia

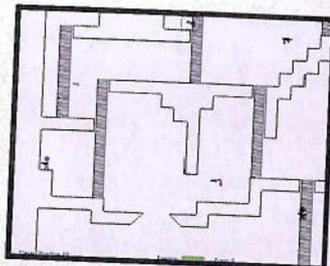
Um dos menores downloads entre todos os games testados e possivelmente um dos mais divertidos. O sistema de jogo valoriza mais o raciocínio que a velocidade. Você controla uma moto futurista – lembra bastante a do filme *Tron*, da *Disney* – que deixa um rastro sólido. O cenário consiste num quadro de pequenas dimensões. A idéia é usar o seu rastro para diminuir o espaço livre do adversário. Quem bater primeiro perde. Alguns estágios colocam até seis jogadores no mesmo cenário simultaneamente, ou seja, o desafio é intenso.



Bastard Reloaded

Site: <http://bastard.chat-blitz.de> Tamanho: 1,6 MB Tipo: Tiro

Tiroteiro frenético, com ação ininterrupta, variedade no arsenal e uma montanha de mapas para fazer download. O diferencial do game é ter



personagens feitos de palitinho. Os cenários seguem o padrão de usar apenas linhas e o controle consiste em dois botões: "Shift" para pular e "Ctrl" para atirar. As setas movimentam o personagem. O resto é chover no molhado: você encara vários bots (caso esteja jogando offline) com o intuito de permanecer vivo. Desconsidere a pistola inicial. A graça começa após você pegar a Bazuca ou a Uzi.

Yeti Sports

Site: www.yetisports.org Tamanho: cerca de 20MB Tipo: Esporte

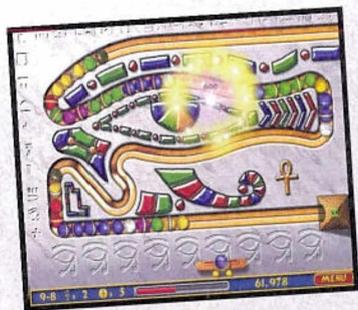
Diversos jogos de esporte estrelados pelo Pé-Grande. Estranho? Não tanto quanto usar um pingüim como bola. Aparentemente cruéis, os games na verdade abusam do humor. Não há um pingo de violência. São oito joguinhos, todos em Flash. Em um você usa um taco de beisebol para lançar o pingüim longe, enquanto em outro, a idéia é pegar as aves enquanto o Pé-Grande surfa. A simplicidade fez tanto sucesso que a criação nascida na Áustria acabou invadindo os celulares e ganhou até versão para PS2 e X em 2005.



Luxor

Site: www.gamehouse.com
 Tamanho: 12,5 MB Tipo: Puzzle

São cerca de 80 níveis de um quebra-cabeça dos mais desafiantes. Além de precisar calcular cada jogada, o usuário deve ter precisão para acertar os ícones da



mesma cor para destruí-los. O "lançador de bolinhas" é um escaravelho, mantendo o estilo visual adotado por todos os cenários, que é o antigo Egito. Apesar da aparência simplista, o treco é altamente viciante. Há até uma historinha de pano de fundo: seu objetivo é conter a rebelião de um vilão que pretende tomar o lugar do faraó e destruir

Rag Doll Kung-Fu

Site: www.ragdollkungfu.com

Tamanho: 304 MB (demo) Tipo: Luta

Toda regra tem uma exceção. Por isso, mesmo numa lista contendo apenas versões completas de games, uma demo tinha de aparecer. A questão é que não se trata de uma demo

qualquer, mas de um jogo excelente, bem produzido e com uma física de cair o queixo. *Rag Doll*, numa tradução literal, significa "boneca de pano". O efeito, usado para dar suavidade à queda de corpos, é conhecido por quem curte jogos de tirojo. No caso de *Rag Doll Kung Fu*, porém, todos os personagens usam o efeito. O controle é feito com o mouse. Você pode pegar o lutador por qualquer área – pé, cabeça, cotovelo etc – para aplicar os golpes. O resultado é hilário.



America's Army: Special Forces

Site: www.americasarmy.com Tamanho: 897MB Tipo: Tiro

Você viu certo: são quase 900 MB de download no total. Na contramão de tudo o que se conhece de jogos gratuitos, *America's Army* traz um game de ponta completo e gratuito. Desenvolvido com base no treinamento do exército norte-americano, o jogo traz visual caprichado, táticas de combate reais, assim como as armas mantêm-se fiéis às utilizadas pelos milicos. As patentes também foram mantidas, permitindo ao jogador encarar desde um fuzileiro até um especialista em comunicações ou engenharia. *Special Forces* é a continuação de *America's Army: Operations*, lançado, não por acaso, em 4 de julho de 2002. A série agradou e ganhou versão nos consoles PS2 e XB.



E ainda tem mais...

Não ficou satisfeito com os games que mostramos? Sem problemas. Jogo divertido e gratuito na internet é mato. Experimente visitar um dos sites a seguir. O joguinho divertido que você procura pode estar bem aqui.

War Rock

www.warrock.net

- Jogo de tiro em 3D.

Crimson Room

www.datacraft.co.jp/takagism/index_e.html

- Quebra-cabeça online.

The Mystery of Time and Scape

<http://server-admin.pwp.blueyonder.co.uk/motas/mystery/testgame.htm>

- Desafio de lógica.

Mah Jong Solitaire

www.allgamesfree.com/games/info/Mah-Jong-Solitaire.php

- Remova as pedras iguais que estiverem livres.

Snowcraft

www.allgamesfree.com/games/info/Snowcraft.php

- Guerra de bolas de neve.

Pongling

www.allgamesfree.com/games/info/Pongling.php

- Acerte a bolinha nos campos e não a deixe cair.

Gravity

www.miniclip.com/gravity.htm

- A idéia é pousar a nave tendo a gravidade como adversária.

Table Tennis

www.shockplay.com/demo/pingisdemo.htm

- Tênis-de-mesa com uso do mouse.

Roby Baggio Magical Kicks

www.robertobaggio.com/games/index.asp

- Cobranças de falta com física realista.

Tennis Open

www.candystand.com/games/cs_shock_cstn.htm

- Jogo de tênis bem simples, só que controlado pelo mouse.

ManagerZone

www.managerzone.com.br

- Administração de clubes de futebol. Totalmente em português.

9 Hole Challenge

<http://games.msn.com>

- Partidas de golfe online, no melhor estilo Tiger Woods.

Harlem Globetrotters Freethrow

<http://disney.go.com/games/freethrow/index.html>

- Como sugere o nome, trata-se um game de basquete com a galera mais famosa do esporte.

Catapult

www.lapoo.nl/catapult2

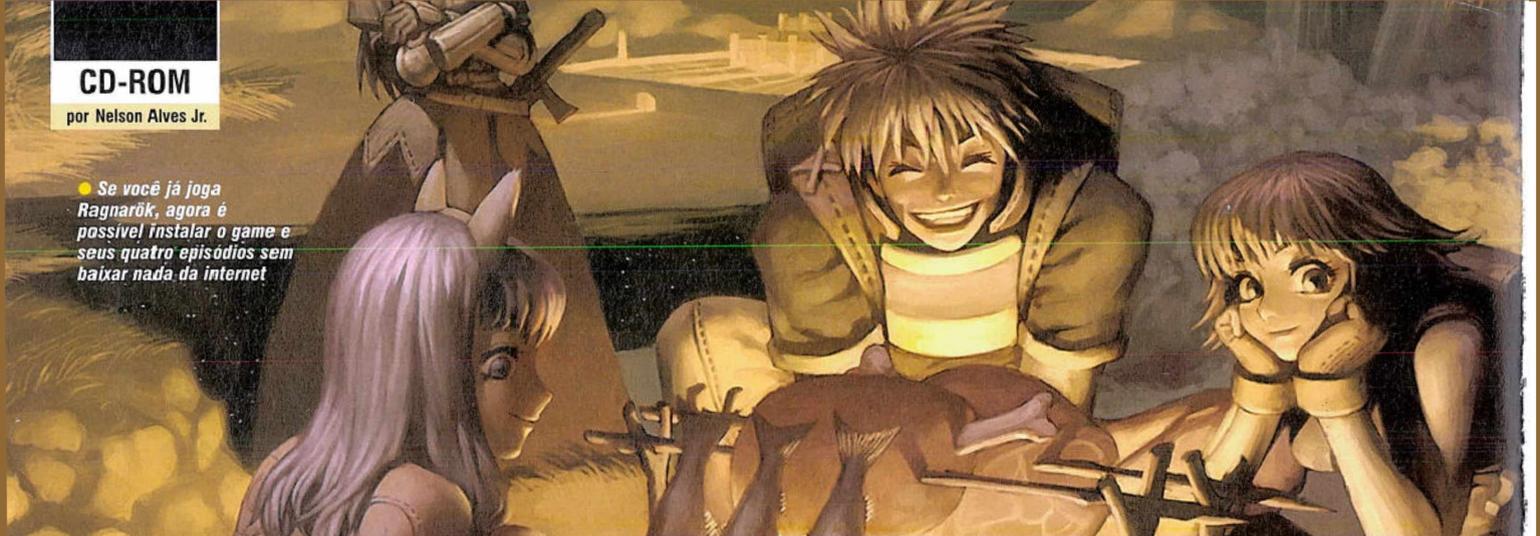
- Uma batalha das mais esquisitas ambientada em plena Idade Média. Seu objetivo é usar a catapulta para destruir os castelos.

Rural Racer

www.miniclip.com/ruralracer.htm

- Uma corrida um tanto diferente. Saem os carros, entram os caminhões do campo.

● Se você já joga Ragnarök, agora é possível instalar o game e seus quatro episódios sem baixar nada da internet



Cinco jogos, um CD

Presente para os fãs e essencial para quem quer conhecer *Ragnarök*, o novo CD-ROM do MMORPG reúne o game e seus quatro episódios num só disco

Se você não teve a chance de conhecer *Ragnarök Online* antes, agora não tem mais desculpa. O novo CD-ROM do jogo que você recebeu com esta **Game Master** traz, além da trama original, os quatro episódios extras em um pacote fácil de instalar.

A jogatina, vale lembrar, exige pagamento de mensalidade no esquema dos celulares pré-pagos. Você compra um cartão em postos autorizados com um determinado número de horas liberadas e joga. Quando o tempo do cartão zera, basta recarregá-lo para dar continuidade às partidas.

Agora, se você é do tipo que mal conhece *Ragnarök*, quanto mais os episódios extras, as chances de ficar perdido no jogo são grandes. Por isso, não deixe de ler os guias no CD-ROM e confira os quadros abaixo para ter uma idéia melhor sobre qual o tema de cada episódio:

Guerra do Emperium

O ponto-chave aqui são os confrontos de jogador contra jogador, conhecidos por PvP (player versus player). Os confrontos têm data e hora certa para rolar e servem para aumentar as habilidades dos combatentes, além de permitir a coleta de novos e poderosos itens. A tal Guerra do Emperium baseia-se nesses embates. O capítulo introduz os "Períodos de Guerra", em que os 20 castelos distribuídos por cinco cidades podem ser disputados pelos clãs com o objetivo de conquistar território e itens extras. Esses embates especiais rolam às quintas-feiras, das 19h às 21h, e aos domingos, das 16h às 18h.

Juno

A cidade tema do episódio também é conhecida como "A Cidade dos Sábios". A expansão traz seis novos personagens: templário, sábio, bardo, odalisca, arruaceiro, alquimista e monge. As características e armas de cada um, obviamente, são únicas. Outra novidade interessante é que agora os usuários podem criar até cinco personagens por conta, em vez dos três de antes. Para os exploradores, a nova cidade oferece áreas inéditas, como um laboratório de biologia, por exemplo. Por fim, há cerca de 90 novos itens, como a Capa do Sobrevivente, dos templários, e o Chicote de Cordel, das odaliscas.

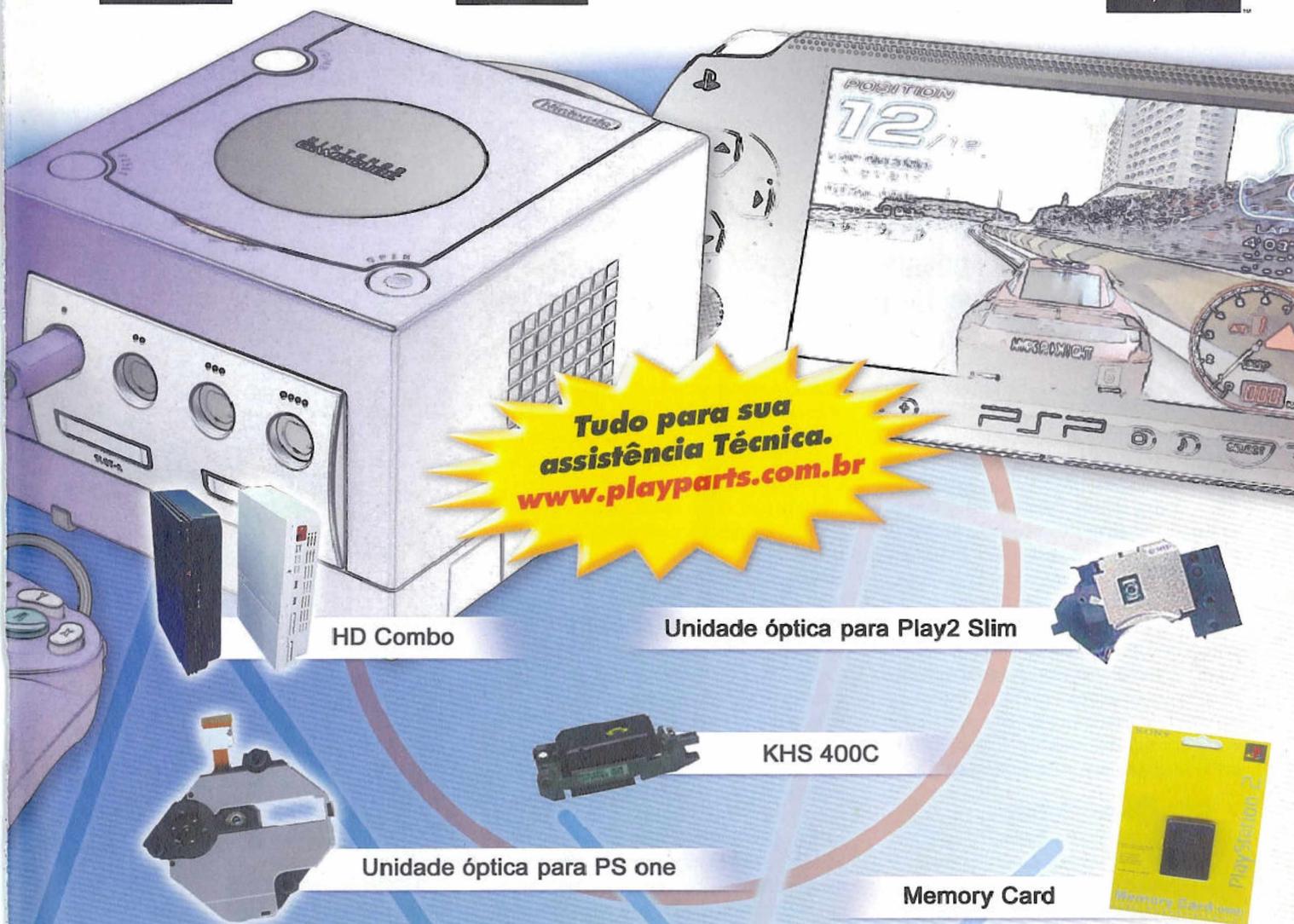
Amatsu e Kunlun

Amatsu refere-se a uma ilha que é parceira comercial de Rune-Midgard, a cidade central de *Ragnarök*. Para chegar à ilha, o jogador precisa pagar 10 mil zenys para o capitão Walter Moers, localizado nas docas de Alberta. Já Kunlun é uma potência econômica cujos principais destaques são as atrações turísticas e a fé dos habitantes. De novo, para chegar lá é preciso conversar com o barqueiro Wabakho, em Kunlun, também nas docas de Alberta, e pagar 10 mil zenys. Como opção inédita para os personagens há o casamento, que permite aos casais desenvolverem poderes exclusivos.

Umbala e Niflheim

Descoberta pela expedição do arqueólogo Von Conrad, a floresta negra de Umbala cobrou a vida de muitos exploradores antes de ser descoberta. Para avançar nas missões da região, o jogador deve antes aprender o idioma Wootan, ensinado pelo chefe Wootan. Por outro lado, a região de Niflheim é circundada por trevas eternas, com ruas infestadas por monstros. Por se tratar de área inóspita, aconselha-se aos jogadores nunca entrarem sozinhos no local. As principais novidades na expansão incluem a chance de guardar a lista de amigos nos servidores do jogo, os armazéns para 300 itens (os antigos suportavam 100) e a possibilidade de se divorciar.

Um dos maiores distribuidores de peças e acessórios para

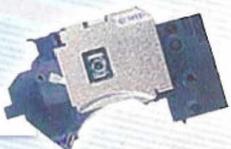


Tudo para sua assistência Técnica.
www.playparts.com.br



HD Combo

Unidade óptica para Play2 Slim



Unidade óptica para PS one



KHS 400C

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

● O controle dos socos com o analógico é difícil de dominar, mas gratificante. A sensação é de que você está lutando de verdade

NOTA
9,0

FIGHT NIGHT ROUND 3

Enfim acabaram as dúvidas em relação à qualidade técnica da nova geração. O novo boxe da Electronic Arts esbanja no visual sem descuidar da ótima simulação

por Nelson Alves Jr.

Pronto, agora o Xbox 360 disse a que veio. Se havia alguma dúvida, por menor que fosse, em relação à qualidade do aparelho, pode respirar aliviado. *Fight Night Round 3* mostra do que um console da próxima geração é capaz. O jogo está longe da perfeição, que fique claro, mas ainda assim é o melhor boxe já criado e, de longe, o game mais divertido do console até então.

Só não leva nota máxima por dois pequenos deslizes técnicos: o sistema de colisão que peca em alguns momentos, com a luva atravessando o rosto do adversário ou o calção entrando no joelho, e a movimentação meio brusca dos boxeadores. Seria interessante ter maior suavidade na ginga. Nenhum dos aspectos desmerece o conjunto da obra, porém.

■ Criando seu lutador

Em relação aos primeiros episódios, *Round 3* ganhou um editor de jogadores mais completo. Diferentemente do padrão de outros jogos, em que você seleciona partes predefinidas do rosto, agora há áreas mapeadas a serem alteradas. Pense na bochecha como exemplo. Utilizando os dois analógicos, o editor permite fazer absolutamente

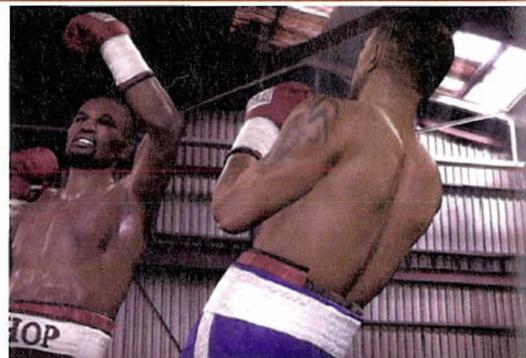
qualquer mudança desejada. O mesmo vale para o formato da cabeça, nariz, sobrancelha, orelha, olhos, queixo, testa, têmpora. Todas as partes do crânio são 100% editáveis. Com paciência, você pode recriar a sua própria feição no boxeador. A edição do restante do corpo, evidentemente, não é tão detalhada, mas ainda assim oferece liberdade para aumentar ou diminuir a massa muscular, gordura, altura e peso.

■ Estética com função prática

Um aspecto interessante que ganhou função prática é o vestuário. Durante o processo de evolução do atleta, as peças disponíveis para compra não refletem apenas a estética, mas ajudam a angariar preciosos pontos em certas habilidades. Há diversos tipos de luvas, calções, protetores bucais e sapatilhas. Cada item auxilia em uma área de atuação, como força, velocidade e fôlego, por exemplo. É como num RPG: você equipa um certo acessório e recebe uma porcentagem extra de habilidade. Mais legal ainda é que o jogador precisa de muito empenho para comprar os tais itens. Para se ter uma ideia, as vitórias iniciais premiam com 15 mil dólares no máximo, enquanto um calção para aumentar a força pode ultrapassar os 300 mil.



● Nocaute dramático. Ao acertar um Impact Punch, você pode ver o adversário cair em primeira pessoa



● Roupas e equipamentos rendem habilidades extras ao atleta, mas custam uma nota preta

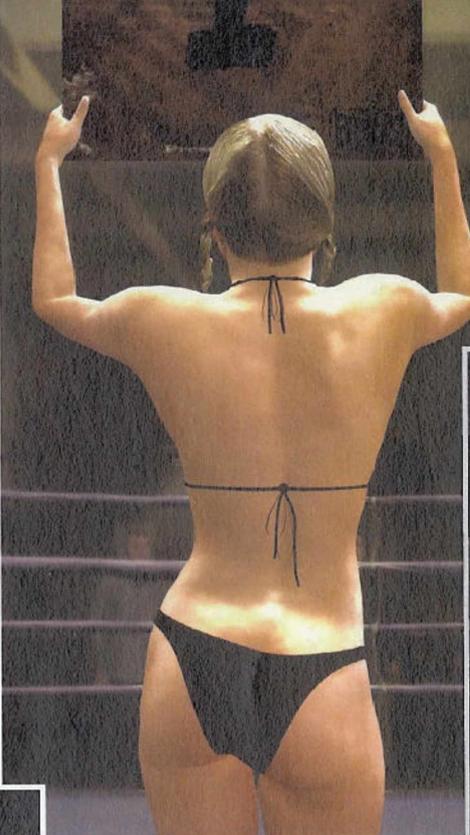


■ Controle exigente

Jogadores que conhecem a série não terão problemas com os comandos, no entanto, os novatos podem apanhar – literalmente – até pegarem o jeito. O sistema de Total Punch Control



● Luvas e faces deformadas, saliva voando, o efeito de câmera lenta nos socos decisivos é arrasador



● Pode tirar o cavalinho da chuva. A modelagem das gatas do ringue não se compara à dos lutadores. É uma pena...



FICHA TÉCNICA

Plataforma: X360

Distribuidora: Electronic Arts

Produtora: Electronic Arts

Jogadores: 1 a 2 (online) Tipo: Luta

Destaque: Finalmente um jogo que faz jus à nova geração, com visual de cair o queixo e diversão contagiante. Só falhou na Inteligência Artificial

E NOS CONSOLES ATUAIS, COMO FICA?

Plataformas: PS2/XB

Distribuidora: Electronic Arts

Produtora: Electronic Arts

Tipo: Luta Jogadores: 1 a 2 (online)

Destaque: O melhor episódio da franquia, com melhorias interessantes, mas ainda com problemas no desafio

NOTA - 8,0

A característica mais marcante de *Round 3* é mesmo a diversão. A modalidade multiplayer rivaliza até com *Winning Eleven*. A comparação pode soar como heresia para alguns, mas se justifica quando o combate começa. Mesmo a movimentação robótica dos pugilistas passa despercebida pelo divertimento proporcionado.

Obviamente que comparar as versões dos atuais consoles com a do Xbox 360 seria injusto. Não espere pelos mesmos efeitos visuais, até porque são inviáveis nas máquinas atuais. No entanto, isso não tira o brilho do jogo. Mesmo no PS2, que costuma receber as versões mais empobrecidas, o game oferece visual acima da média. A excelente modelagem dos boxeadores mescla-se aos já conhecidos controles utilizando os analógicos. A fusão dos dois sistemas é perfeita e os golpes transpiram realismo. Claro que os menos habilidosos podem mapear os socos para os botões tradicionais do controle, mas aí a graça do combate vai pro espaço. É preferível sofrer um tempo treinando para dominar o jeito padrão de golpear. Dá mais satisfação.

De modo geral, as versões não apresentam nenhuma mudança drástica na mecânica de jogo. Todo o sistema de criação do personagem, que permite moldar como quiser o rosto do lutador, está idêntico ao do X360, assim como o uso de vestuário para melhorar a habilidade dos atletas. Uma implementação extremamente agradável que a produtora usou nesse terceiro episódio. Além do treinamento óbvio, que envolve sacos de areia e sparring, o jogador pode comprar peças de roupa que aumentam em alguns pontos a habilidade do lutador. Custam caro, exigem paciência, mas funcionam muito bem e dão um toque de estratégia à pancadaria.

pode parecer confuso a princípio, mas garante precisão absurda quando dominado. O analógico esquerdo movimenta o corpo do pugilista, enquanto o direito, os punhos. Cada golpe, seja um jab ou um gancho, precisa ser feito na alavanca como os movimentos de verdade. Para aplicar um gancho, por exemplo, é preciso executar uma meia-lua no controle. Nas esquivas, o procedimento é o mesmo. Aperta-se o gatilho esquerdo para travar o pé no lugar e com o analógico direito movimenta-se o tronco. O sistema manteve-se inalterado em relação aos primeiros jogos, com exceção de uma trínca de socos chamada Impact Punches. Esses golpes, mais potentes, exigem treino não só para entender o movimento, mas principalmente para pegar o tempo exato para aplicá-los. Uma vez que se acerte o adversário em cheio, porém, o efeito é devastador. O sujeito fica tonto, prestes a cair, e a câmera muda: você passa a enxergar o ringue pelos olhos do coitado que vai à lona. O controle continua funcionando, só que o seu lutador aparece de frente para a tela. O efeito é muito bacana e dá uma dramaticidade extra ao momento do nocaute.

■ Eu quero um Xbox 360

Ok, se visual é algo imprescindível para você, prepare-se para ficar extasiado. A modelagem dos lutadores chega a assustar, tamanho o realismo. Dá pra ver o suor escorrendo pelo corpo dos caras, assim como os respingos a cada pancada no rosto. As escoriações surgem em tempo real, assim como

o sangue escorrendo de acordo com a profundidade dos cortes. Só vendo para acreditar.

A iluminação, que chegou a um novo patamar com o adendo do sistema de iluminação dinâmica HDR (High Dynamic Range Illumination), interfere inclusive na pele dos atletas. Nota-se perfeitamente o contraste formado na musculatura, nas dobras do calção e nas luvas. Tudo muda conforme o movimento do corpo e o tipo de luz do ringue.

Outro aspecto desta versão que torna a experiência imersiva ao extremo é o sistema de câmera. Entrando nas opções do jogo, é possível desabilitar o HUD: o painel de informações que exhibe dados como energia, fôlego etc. Aqui você luta às escuras, com apenas os dois oponentes em foco. Isso potencializa o realismo do jogo, dando a impressão de tratar-se de uma transmissão de TV.

■ I.A. sem cérebro

Descontando as duas firulas citadas no início (sistema de colisão e movimentação), outro defeito sério de *Round 3* está justamente no quesito em que ele deveria brilhar: a Inteligência Artificial. Os oponentes agem de forma definida, o que permite achar um padrão de luta e permanecer preso a ele, facilitando demais o modo carreira.

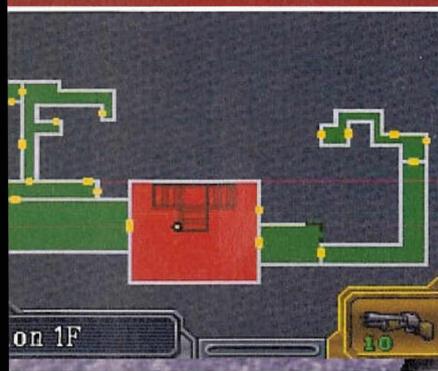
Por outro lado, saiba que o multiplayer sozinho já vale o investimento. Online ou offline, as partidas contra jogadores reais potencializam a diversão. Você vai passar horas com os amigos sem ver o tempo ir embora. É compra certa.



● "Wow! What a mansion!". Esta e outras frases clássicas estão de volta na mesma dublagem tosca de sempre. E os sustos, mesmo na telinha do DS, continuam intensos

NOTA
8,0

RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE

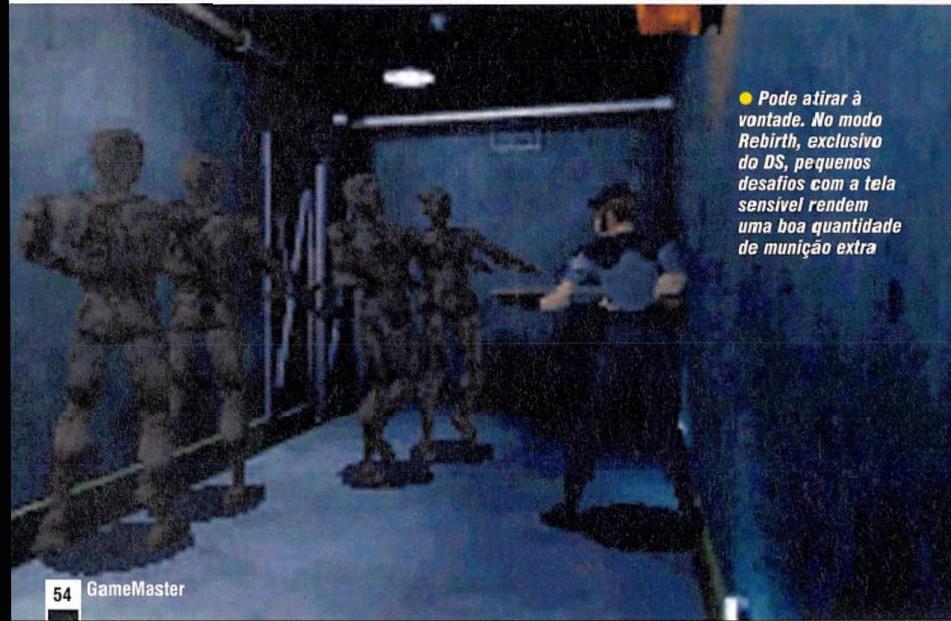


● O multiplayer traz alguns minigames interessantes, como a típica – e perigosa – brincadeira da faca. Topa o desafio?



O jogo que trouxe o terror ao mundo dos games mostra que é possível assustar mesmo na telinha do DS e traz um pacote de novidades digno de um game inédito

por Eduardo Trivella

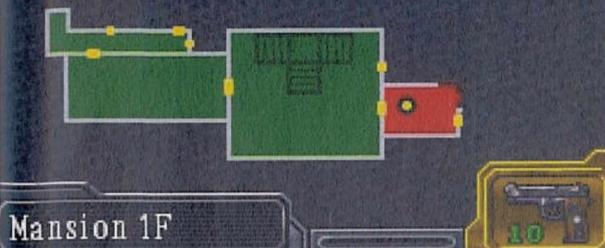


● Pode atirar à vontade. No modo Rebirth, exclusivo do DS, pequenos desafios com a tela sensível rendem uma boa quantidade de munição extra

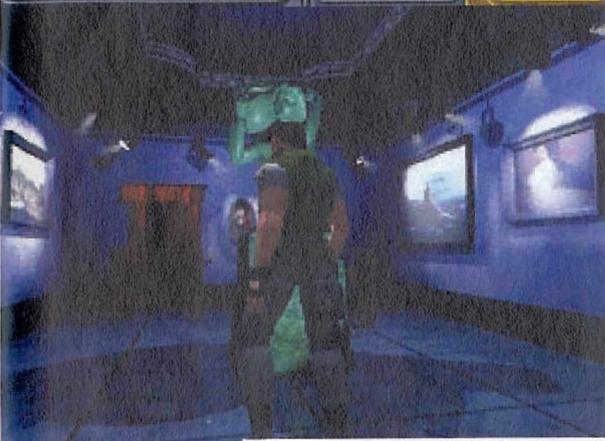
Há dez anos, é bem capaz que você estivesse soltando pipa, jogando bola descalço na rua ou mesmo brincando de boneca com as amigas. Não importa. Enquanto você praticava essas atividades pueris, a Capcom lançava um título nada inocente para o então recém-lançado PlayStation 1: *Resident Evil*. Muita cabeça de zumbi rolou de lá pra cá e, nessa década, a série ganhou inúmeros jogos para tudo o que é console, desde os tradicionais títulos para um jogador até derivados com modos online, sem contar o excelente *Resident Evil 4*. Com tantas opções de qualidade no mesmo universo, as chances de um remake ser bom são mínimas, ainda mais um produzido com o mesmo enredo e visual do primeiro *Resident Evil*.

Só que a Capcom não é nada boba. Um videogame único, como o Nintendo DS, pede um

● O mapa, sempre visível na tela superior, compensa a deficiência nos gráficos. Há portas que só podem ser vistas por ele



Mansion 1F



FICHA TÉCNICA

Plataforma: DS

Distribuidora: Capcom Produtora: Capcom

Jogadores: 1 (até 4 em rede local) Tipo: Ação

Destaque: Parece mais um caça-rinqueis da Capcom, mas as novidades valem a pena

■ Afinal, o que há de novo?

Pra começar, aquele loading chato sempre que se muda de sala já era. As animações com as portas ainda estão lá, mas você pode cortá-las. Outras características que aceleram o ritmo de jogo são a possibilidade de selecionar os itens com a Stylus e a presença constante do mapa na tela superior. As demais novidades são todas relacionadas à jogabilidade. No modo para um jogador, agora é possível escolher entre duas opções: Classic e Rebirth. Na primeira, a aventura é a mesma do PS1, enquanto que na segunda, as características exclusivas do DS são colocadas em prática.

É aqui que a versão do portátil mostra a que veio. Aleatoriamente, e em salas por onde você já passou, novos monstros surgem e a visão muda para primeira pessoa. Nessas horas, é preciso riscar a tela com a Stylus para dar facadas em mortos-vivos, cães possuídos e corvos pentelhos. Depois de acabar com eles, itens como munição, ervas curativas e Ink Ribbons (que permitem gravar o progresso) aparecem, então não é preciso fazer economia nesse departamento. Há também puzzles inéditos que exigem o uso da canetinha, com ações como avançar ponteiros de relógio ou combinar cores para abrir baús.

A novidade mais genial, porém, só conhece quem avançar no jogo: há um momento em que é

preciso reavivar um companheiro por meio de respiração boca a boca. Como isso é feito? Assoprando o microfone do DS. E não basta sair assoprando feito um louco. É preciso fazê-lo no ritmo certo. Momentos mais tarde, o inverso ocorre: é preciso sugar ar perto do microfone para retirar veneno que foi injetado em você.

Mesmo quem já decorou este game em outros consoles, é preciso ressaltar, tem na nova versão motivos mais do que suficientes para topar uma nova incursão por Raccoon City. Parabéns para a Capcom, que não só conseguiu renovar o primeiro capítulo de sua maior série, como também mostrou que jogos de terror podem funcionar – e muito bem – mesmo em um portátil.



■ Sangrando em conjunto

Para aproveitar que o DS é um portátil com multiplayer sem fio, diversos modos para mais de um jogador foram incluídos. Em mapas situados dentro da mansão, até quatro pessoas podem disputar "corridas" para chegar a um determinado ponto no meio da zumbizada ou então agir em equipe para mandar os mortos-vivos para o inferno. O último e mais simples minigame desse estilo envolve uma disputa de facas em primeira pessoa com a Stylus, bem nos moldes daqueles momentos que rolam na aventura para um jogador. O chato desses modos multiplayer é que cada jogador deve ter seu próprio cartucho...

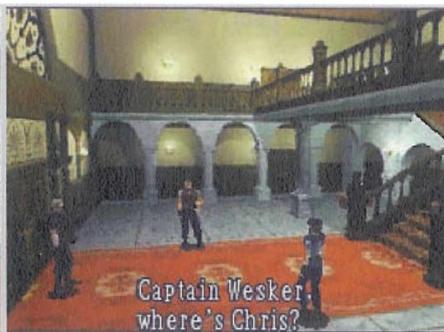
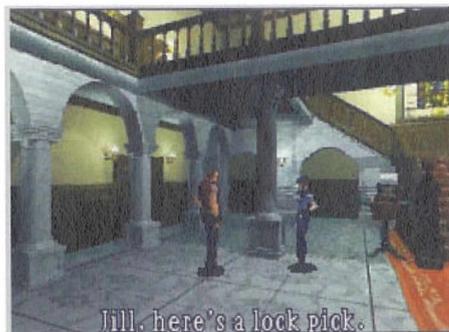
Resident Evil Único, e foi isso o que a empresa criou. Claro, à primeira vista, *Deadly Silence* é igual à versão do jogo de 1996: os mesmos gráficos em baixa resolução, a mesma dublagem ridícula e a mesma movimentação robótica dos personagens. Na época, considerando a revolução que o jogo representou, tais falhas eram fáceis de ignorar, mas hoje é difícil aceitar um game assim. A Capcom sabe disso, logo, a produtora resolveu caprichar nas novidades (veja o quadro acima) sem comprometer o valor nostálgico do game.

E valor nostálgico, *Resident Evil* tem de sobra. A história, de tão famosa, dispensa comentários (se você não a conhece é porque deve ter brincado demais de boneca em sua vida...). Já o visual, apesar de limitado, merece mais elogios do que xingamentos. Para um sistema de baixa capacidade gráfica como o DS, mundo em pseudo-3D do jogo

é digno de aplauso. Como na versão de PS1, os personagens se movem em três dimensões dentro de ambientes pré-renderizados, coisa que ainda não havia sido feita no sistema. Só que isso não foi alcançado sem sacrifícios: muitos itens são difíceis de visualizar e algumas portas só podem ser localizadas graças ao mapa, na tela superior.

Na parte sonora, o jogo deixa qualquer título do DS no chinelo: a angústia proporcionada pelos ventos tenebrosos, uivos e gemidos macabros continua intacta nos fones de ouvido. E se você pensa que não vai tomar sustos jogando em uma tela tão pequena, prepare-se. Eu pensava a mesma coisa, mas foi só aquele cão dos infernos pular pela janela para eu saltar da cadeira... e olha que eu sabia que ele ia entrar por ali!

Jogo cedido por House Games (0x11) 3326-0045



NOTA
7,0

● *Momento The Punisher: na hora de aplicar o golpe final na bandidagem, você pode apelar para movimentos especiais cruéis*

FICHA TÉCNICA

Plataforma: X360

Distribuidora: SEGA

Produtora: Monolith Productions

Jogadores: 1 Tipo: Ação

Destaque: Triturar crânios com marretas é legal, mas enjoa.

● *Os ambientes escuros, no estilo de Doom 3, também ajudam a deixar o clima do jogo mais macabro*

● *Nas primeiras vezes, até que essas figuras assustam, mas depois que o décimo cara aparece do mesmo jeito, você já nem repara mais*

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

Com ambientação de arrepiar, gráficos animais e armas dos tipos mais bizarros, o game que prometia a experiência mais assustadora do X360 morreu na praia

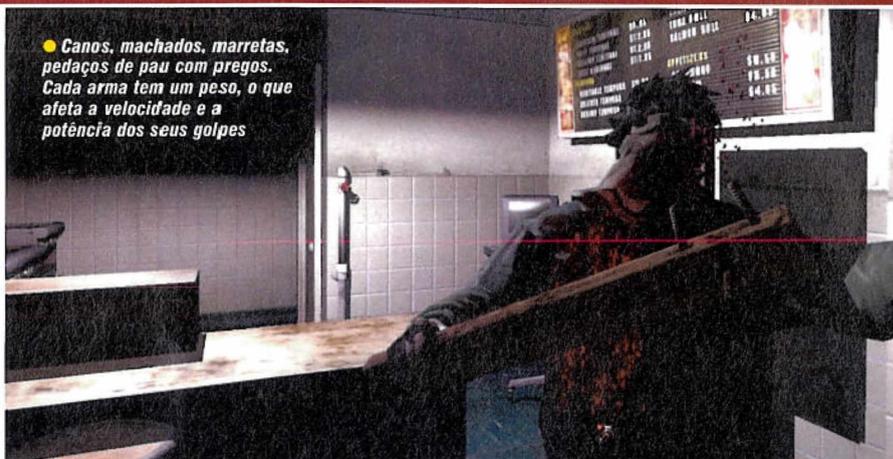
por Eduardo Trivella

Se você tem um irmão mais velho que adora assustá-lo e faz isso sempre pulando de trás da porta da cozinha, você já experimentou uma sensação parecida com a que *Condemned* proporciona. Não que o game seja de todo ruim, mas aquilo a que ele se propõe – assustar – perde o efeito muito rápido.

Mas antes de falar do que o jogo tem de mau, é melhor tratar do que merece elogios. A ambientação é show de bola: cenários escuros e sombrios com uma atmosfera arrepiante e iluminação de arrasar. Há salas, por exemplo, em que raios de sol passam por vidros quebrados e iluminam partículas de poeira que, só para humilhar, se movimentam conforme o jogador passa por ali. Os efeitos sonoros também são agonizantes e têm ótimos exemplos de como soa um crânio na hora em que está sendo esmagado por diversos tipos de porretes.

Uma grande sacada do game, aliás, é permitir que o jogador aproveite um sem-número de objetos

● *Canos, machados, marretas, pedaços de pau com pregos. Cada arma tem um peso, o que afeta a velocidade e a potência dos seus golpes*



do cenário como instrumentos causadores de dor: machados, marretas, canos... enfim, qualquer coisa pode ser usada para amassar ainda mais a cara dos feiosos que povoam os muquifos do jogo. Armas de fogo também existem, mas em menor variedade e sua munição é limitadíssima, o que o força a partir para a porrada quase o tempo todo. Para facilitar um pouco as coisas, o jogador conta com um Taser, aquele aparelho de choque que atordoa o bandido durante um curto espaço de tempo. E dando um gostinho de *The Punisher* à brincadeira, é possível finalizar os inimigos com quatro golpes escabrosos diferentes, acionados a partir do direcional digital.

Algo deu errado

Talvez o maior defeito de *Condemned* seja a repetição. Os sustos, depois de algumas horas de

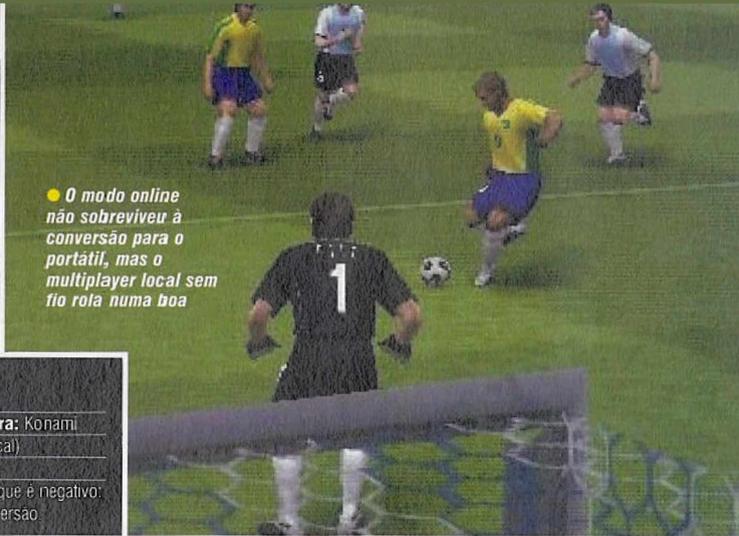
jogo, não fazem mais qualquer efeito. Você vai cansar de ver drogado saindo de trás de pilar com um ferro na mão. E apesar de não haver mapas nem muitas indicações em meio à escuridão que permeia as fases, a navegação acaba sendo fácil, pois a linearidade é algo que impera.

Tentando disfarçar um pouco sua natureza de game de tiro, *Condemned* combina a detonação sem dó com momentos de investigação criminal, mas a escolha dos apetrechos detetivescos é feita automaticamente e as pistas são tão evidentes que até o Stevie Wonder as veria. E de olhos vendados! Pesando os prós e contras, trata-se de um jogo que merece ser visto não só pela beleza como também por alguns momentos de angústia que rolam no início da aventura. Mas não espere nada muito profundo, pois a novidade passa logo.



NOTA
7,0

FICHA TÉCNICA
Plataforma: PSP
Distribuidora: Konami **Produtora:** Konami
Jogadores: 1 (até 2 em rede local)
Tipo: Esporte
Destaque: Infelizmente, o destaque é negativo: tiraram a Master League dessa versão.



● O modo online não sobreviveu à conversão para o portátil, mas o multiplayer local sem fio rola numa boa

WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 9

O melhor futebol chega ao PSP em versão americana numa conversão quase perfeita. O visual, os dribles, as táticas... está tudo lá. Pena que faltou a Master League...

por Neison Alves Jr.

O rei das conversões, também conhecido por PSP, recebe outra versão vinda do PS2. Desta vez, ficou a cargo da Konami encolher a série *Winning Eleven*. Porém, ao contrário do que outras produtoras fizeram (vide *King Kong e Need for Speed*), a Konami conseguiu reduzir o melhor futebol dos games sem desvirtuá-lo.

O resultado é que *Winning Eleven 9* também merece a coroa de melhor futebol dos portáteis. As funções de movimentação, dribles e táticas são as mesmas do PS2, o que impressiona. Você pode criar o esquema da forma que quiser, incluindo mudanças na função tática de forma individual, alterar a área de atuação dos atletas em campo, a forma como eles atacam e defendem, além de poder programar quatro táticas e alternar entre elas em tempo real durante as partidas. Jogo iniciado, outra surpresa. Os incontáveis dribles também foram mantidos, incluindo o elástico e o giro sobre a bola (marseilles roulette). Rodando com uma fluidez

excelente, o game apresenta quedas de velocidade apenas em momentos específicos, como em cruzamentos com a área cheia. Perdoável, visto que isso acontece desde sempre no PS2.

Deixando de lado os confetes, vale lembrar que, apesar de ótima, a primeira aparição da série no PSP está longe da perfeição. A principal derrapada foi a exclusão da Master League. Seria fantástico se o PS2 e o portátil pudessem se comunicar para troca de jogadores nessa modalidade. Pense, que animal: você evoluiria o seu time no portátil e transferiria o seu avanço para o console. Só que não rola...

Mesmo com esse deslize, que talvez se explique pela falta de espaço em disco, o jogo se redime por possibilitar a disputa de partidas multiplayer. Cada jogador com um game, é bem verdade, e sem modo online, mas ainda assim a opção é altamente divertida. Eis aí uma conversão que, apesar das falhas, não vai ficar de fora do meu PSP. Se aceita uma sugestão, não deixe fora do seu também.

Jogo cedido por House Games (0x11) 3326-0045



● A movimentação rola macia, como no PS2. A velocidade só cai quando a bola invade a área lotada



● Mesmo os dribles mais animais da versão de PS2 foram mantidos intactos no portátil



● A lanterna, além de servir para iluminar os cenários, é essencial para derrotar os yamibitos

NOTA
8,0

● Enxergar através dos olhos dos monstros e de outros personagens ainda é um dos recursos mais aterradores do game

versão japonesa

SIREN 2

Série de terror que corre por fora contra franquias como *Resident Evil* e *Silent Hill* continua apostando em seu ponto mais forte: o clima de tensão constante

por Felipe Azevedo

Em termos técnicos, pode-se dizer que *Siren* é o "patinho feio" dos games de terror. Seu visual não é tão apurado quanto o de *Silent Hill 2* e a jogabilidade não se compara à de *Resident Evil 4*, mas em compensação, *Siren* supera todos os concorrentes no quesito mais importante do gênero: o clima. Graças à obrigação de enxergar através dos olhos dos inimigos para localizá-los, ao aspecto sujo e envelhecido dos cenários e ao fato de

que os inimigos não podem ser eliminados definitivamente, o nível de tensão é sempre alto.

Neste aspecto, *Siren 2* é exatamente igual à versão anterior. A diferença é que o novo game conta com uma série de opções inéditas que tornam a experiência de jogo ainda mais interessante que a de seu antecessor. Para começar, o arsenal dos 13 personagens principais (três a mais do que no primeiro game) não é mais limitado. Qualquer arma usada pelos inimigos pode ser aproveitada, após você tirá-los de combate temporariamente. Deve-se

● Se você acha que basta matar os shibitos para resolver o problema, pode esquecer. Eles sempre voltam à vida

● O visual decrépito dos cenários só contribui para deixar o ambiente, que já é tenso, ainda mais sombrio

● *Siren 2* não é forte apenas na hora de assustar. Os enigmas também oferecem um bom nível de desafio

● Agora é possível pegar qualquer arma dos shibitos. Mas ao fazer isso, a sua arma anterior fica ali, à disposição para quando eles voltarem. E shibitos sempre voltam...

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2

Distribuidora: SCEI

Produtora: SCEI

Jogadores: 1 Tipo: Aventura

Destaque: Não é o melhor nem no visual, nem na jogabilidade. Mas dá medo. Muito medo...

deixar claro, no entanto, que o recurso não funciona de forma totalmente satisfatória, já que é impossível desarmar os inimigos de uma vez por todas — quando você coleta uma nova arma, a anterior é descartada automaticamente e acaba ficando à disposição do inimigo assim que ele recupera a consciência. Mesmo assim, trata-se de uma opção que deixa a ação mais variada e dá uma liberdade maior ao jogador.

Os tais yamibitos, os novos inimigos desta versão, são uma espécie de pretexto para a imortalidade dos shibitos. Em forma de espectros, eles são eliminados facilmente ao serem expostos à luz das lanternas usadas pelos personagens, mas se deixados de lado pelo protagonista, eles se incorporam nos oponentes desacordados e os trazem de volta à ativa.

Diferentemente da versão anterior, os mapas das fases agora indicam a localização dos protagonistas, o que facilita muito a vida do jogador. Para nivelar o desafio do jogo, porém, a produtora resolveu modificar um pouco as coisas em relação ao principal instrumento de navegação do game: a habilidade sight-jack, que permite enxergar através dos olhos dos outros. Desta vez, além de inimigos e de personagens normais, é possível ver lembranças do passado ou usar a visão de um cachorro. A primeira opção serve para dar dicas sobre os itens que precisam ser encontrados para resolver alguns enigmas, mas é na segunda opção que se percebe o quanto *Siren 2* é um game inteligente. Para explorar os cenários com o personagem Shu Mikami, que é parcialmente cego, o jogador fica à mercê do cão-guia que o acompanha. Durante os momentos em que a ação é vista através dos olhos do cão, o jogo perde as cores e a câmera torna-se fixa, o que aumenta ainda mais a sensação de vulnerabilidade. Para não dar de cara com os inimigos que perambulam pelo local, existem pontos em que se pode mandar o cachorro se esconder em um local estratégico para que você possa avançar sem ser visto.

Outro diferencial de *Siren 2* em relação à primeira versão é a utilização de veículos. Confesso que achei o recurso um tanto limitado, já que só se pode subir e descer dos automóveis em locais predeterminados, mas é interessante o fato de que eles são necessários para solucionar alguns objetivos. Além disso, é possível usá-los para atropelar shibitos no meio das ruas. A probabilidade de eu ficar mais três noites sem dormir direito após terminar o jogo, como rolou com o primeiro *Siren*, é grande, mas esse é um risco que, na minha opinião, vale a pena correr.



NOTA
7,5

por Nelson Alves Jr

THE RUB RABBITS!

FICHA TÉCNICA

Plataforma: DS

Distribuidora: Sega Produtora: Sonic Team

Jogadores: 1 a 2 (até 4 em rede local) Tipo: Minigame

Destaque: O uso criativo das funções do aparelho

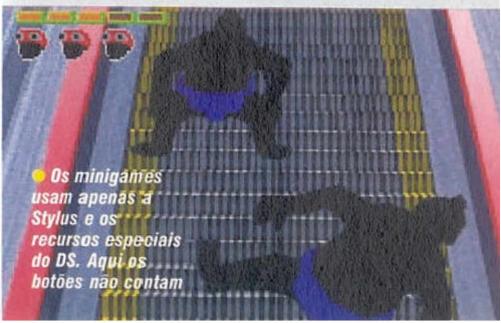
O nome é outro, mas o game poderia ser chamado tranquilamente de *Feel the Magic 2*. O visual segue a mesma linha, com poucas cores e traços pouco detalhados de propósito, e a mecânica de jogo também permanece inalterada. As 35 fases são divididas em cinco níveis de dificuldade, cada um com cerca de 20 segundos de duração. Antes de cada estágio rola um interlúdio em formato de história em quadrinhos. Os objetivos são explicados antes de cada fase.

Como se trata de um amontoado de minigames, o jogador consegue se familiarizar com os comandos sem dificuldades. Apenas a Stylus é usada, o que facilita bastante a dinâmica do game e o torna uma armadilha perfeita para os casuais que abominam botões. Inovação faz parte dos aspectos que diferenciam este game de *Feel the Magic*. Alguns dos desafios exigem segurar o console ora de lado, ora de cabeça para baixo. Outros, já vistos anteriormente, fazem uso do microfone.

Seguindo a linha do primeiro game, novamente o jogador encara uma história de amor das mais estranhas. De início, o personagem central se apaixona por uma garota e parte para a conquista, mas em determinado momento, outra menina tenta obsessivamente evitar o namoro do casal. Os enigmas sempre envolvem salvar a sua amada ou se desvencilhar da maluca que tenta acabar com o caso. Tudo com muito bom humor.

Apesar de divertido, o game tem os seus momentos de monotonia. Também faltou balanceamento no desafio. Certas fases são quase impossíveis, enquanto outras são fáceis ao extremo. Nem mesmo na criatividade a produtora escapou de deslizes. Alguns estágios são exatamente iguais aos do primeiro jogo. São poucos, é verdade, mas é algo que poderia ter sido evitado. Mesmo assim, trata-se de um título melhor e mais criativo que o seu antecessor.

Jogo cedido por House Games (0x11) 3326-0045



● Os minigames usam apenas a Stylus e os recursos especiais do DS. Aqui os botões não contam



NOTA

5,5

● Os cenários não passam de arenas disfarçadas, que só se abrem depois que você mata o último inimigo. É uma solução, no mínimo, porca



FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2

Distribuidora: Konami

Produtora: Konami TYO

Jogadores: 1 Tipo: Ação

Destaque: Pancadaria desenfreada é legal, mas um pouco de variedade na ação faz falta

THE SWORD OF ETHERIA

por Nelson Alves Jr.

Nada contra pancadaria acéfala. Na verdade, sou apaixonado por jogos no estilo de *Baldur's Gate* uma classificação que, forçando um pouco a barra, se aplica a *The Sword of Etheria*. Você anda, bate e ganha pontos para evoluir.

Acontece que o jogo tem um controle pouco amigável. É fácil aplicar os golpes, é bem verdade, mas ainda assim a movimentação é falha. Move-se o personagem tanto com o analógico quanto com o direcional digital. Via de regra, deveria haver alguma diferença entre os sistemas, já que o analógico costuma ser... bem... analógico, mas aqui ele não é. Há apenas duas velocidades: parado ou correndo.

Sem meio termo. Como dito, você avança batendo e ganhando pontos que servem para comprar itens ou incrementar os ataques. Ao seu lado lutam outros dois personagens controlados pela inteligência artificial. Você pode dar comandos básicos a eles. Nada complexo: travar a mira em alguém e mandar atacar ou simplesmente chamá-los para recuar. De resto, eles atuam de forma independente e, na maior parte do tempo, dão conta do recado.

Além dos golpes, o jogo utiliza um sistema de combos entre os três comparsas. Quanto mais hits você der sem deixar os adversários caírem no chão, maior a pontuação final. Apesar de não ser o

aspecto mais importante em um jogo, nesse caso o visual merece um parecer destacado. Arrisco dizer que está entre os piores do PS2. Os cenários se restringem a arenas disfarçadas por rochas ou árvores. Você entra, as duas extremidades travam e um punhado de inimigos surge. Quando todos são derrotados, a saída se abre num passe de mágica. Apesar de pobre, essa mecânica passaria batida caso houvesse variedade de inimigos e mais detalhes nos estágios. Não há nem um nem outro. Fazendo vista grossa a todos os problemas, você pode até conseguir se divertir por alguns instantes, mas não se iluda: o jogo não prende a atenção.

STATE OF EMERGENCY 2

por Nelson Alves Jr.

NOTA

5,0

FICHA TÉCNICA

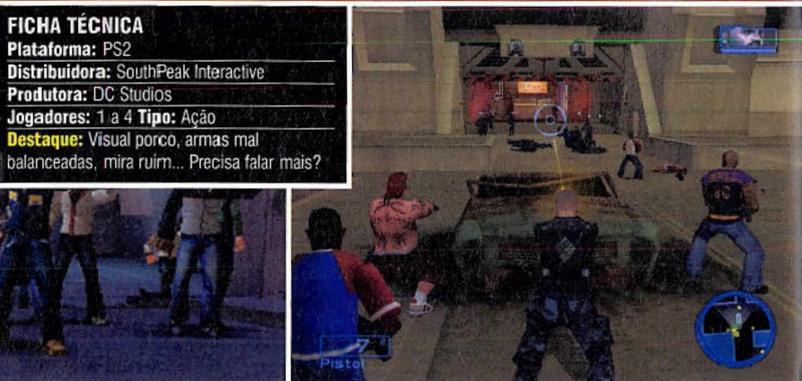
Plataforma: PS2

Distribuidora: SouthPeak Interactive

Produtora: DC Studios

Jogadores: 1 a 4 Tipo: Ação

Destaque: Visual porco, armas mal balanceadas, mira ruim... Precisa falar mais?



Se o primeiro *State of Emergency* já não era grande coisa, a continuação é ainda pior. O sistema de jogo quase não evoluiu. A principal alteração que se nota desde o início é a abundância de armas e a ausência da pancadaria. Antes, socos e pontapés eram os astros. Agora você só anda armado. E justamente pela escolha de transformar o game num tiroteio desenfreado, a produtora pisou na bola ao retirar a possibilidade de travar a mira, como no primeiro jogo. A visão em terceira pessoa com mira livre só torna tudo ainda mais difícil.

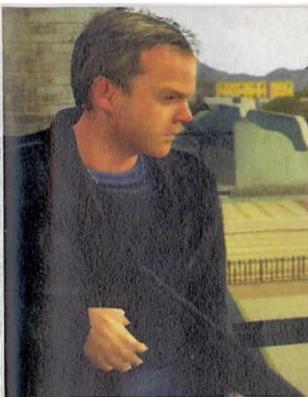
Faltou também balancear melhor as armas. Um exemplo bastante claro está no uso do rifle com

mira telescópica. Obviamente que o zoom ajuda, mas se você continuar atirando com a pistola, acertará os inimigos a distância com a mesma eficácia. Logo, para que trocar de arma?

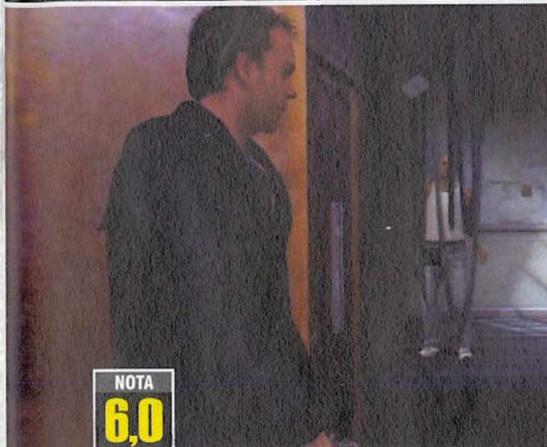
A engine gráfica permanece inalterada, mesmo após quatro anos. Resultado: defasagem total. A modelagem dos personagens é ruim, os cenários são pobres e sem detalhes e a movimentação é dura. No entanto, se não houve melhoras, tampouco houve piora. Você ainda pode arrebrantar boa parte dos objetos dos cenários, provocar explosões exageradas e interagir com corpos caídos. Um aspecto que mereceria melhoras é a forma como

atuam as multidões. O jogo manteve as centenas de pessoas correndo pela tela, mas manteve também a forma desordenada com que correm. Fica um tropeço no outro, sem direção. É falso demais.

Outra novidade é a presença de veículos. Dá para pilotar helicóptero e tanque, entre outros. É divertido, mas confuso. Como bônus, o jogo oferece um modo chamado "arcade". Funciona como os Rampages, de *GTA*. Você tem um tempo limitado para executar tarefas, como acertar os guardas enquanto os presidiários fogem ou detonar postos de observação com o helicóptero. É um recurso interessante, mas, como o game, dispensável.



● Jack Bauer, o cara que, dizem por aí, dá porrada até no Chuck Norris, não fez muito bonito neste game



● A história relata fatos inéditos, que ocorreram entre a segunda e a terceira temporadas da série

NOTA
6,0

FICHA TÉCNICA
Plataforma: PS2
Distribuidora: SCE Studios Cambridge
Produtora: 2K Games / SCE
Jogadores: 1 / **Tipo:** Ação
Destaque: História que esclarece o que rolou entre a segunda e terceira temporadas

24: THE GAME

Roteiro inédito e recheado de revelações para os fãs da série disfarça o fato de que, como jogo apenas, a aventura de 24 Horas no PS2 não passa de mediana

por Nelson Alves Jr.

Que fique claro desde o início: o jogo foi produzido para fãs e iniciados na série. A história começa sem muitas explicações, com um tutorial dos principais comandos surgindo em tempo real durante a primeira missão e pronto. Para quem já conhece o seriado, ótimo. Quem não conhece, porém, vai ficar boiando bastante até sacar o que está rolando.

De toda forma, criou-se expectativa demais durante o processo de desenvolvimento do jogo que, infelizmente, não se concretizou em qualidades na versão final. Há excelentes idéias postas em prática aqui, mas de forma totalmente bagunçada. Um exemplo disso está na recriação dos personagens. Como era de se esperar, todos foram dublados pelos respectivos atores do programa. No entanto, a versão digital é inexpressiva e não acompanha as variações de temperamento tão comuns nos episódios e também presentes no jogo, ou seja, há uma boa atuação nas vozes, mas com animações faciais pobres que acabam com o clima.

O problema se repete no desenrolar das ações. É um misto de cuidado na recriação da série com desleixo na forma como as coisas se desenrolam. Na construção das cenas, todo o clima da série

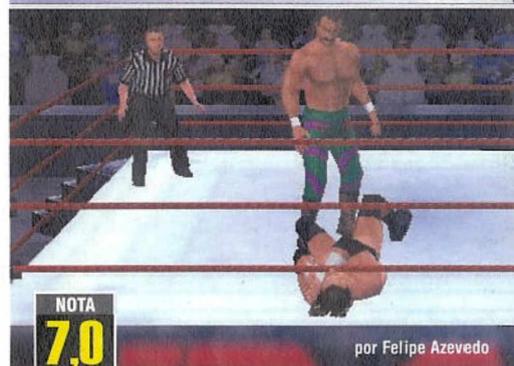
está intacto. Cortes dramáticos, várias câmeras mostrando a mesma seqüência, o nome dos personagens aparecendo quando eles surgem pela primeira vez em ação, problemas sendo resolvidos em pontos distintos simultaneamente.

O pecado é que, apesar disso, os controles são confusos, lentos e por diversas vezes deixam o jogador sem saber o que fazer. A mira, por exemplo, se alterna entre automática e manual sem que você ordene. De repente você quer fixar o foco em algum inimigo e o treco emperra. Num jogo de ação isso é imperdoável. A movimentação dos personagens é outro aspecto que deveria ter sido melhor trabalhado. Não há fluidez em nenhuma das ações executadas. Os poucos frames das animações deixam o andar ou mirar muito bruscos.

O maior ponto positivo do jogo, porém, não é o clima, e sim a própria história. Quem assiste à série terá a grata surpresa de entender o que houve entre a segunda e terceira temporadas. Detalhes como a origem do agente Chase – que pode ser controlado em certos momentos – e outros pontos cruciais são revelados no game, que vale como passatempo, diverte pela história, mas deixa a desejar nos principais aspectos técnicos. Encare como fã, mas sabendo que está longe de ser algo memorável.



● Assumidamente igual à versão de PS2, o jogo permite até a troca de saves entre os videogames



NOTA
7,0

por Felipe Azevedo

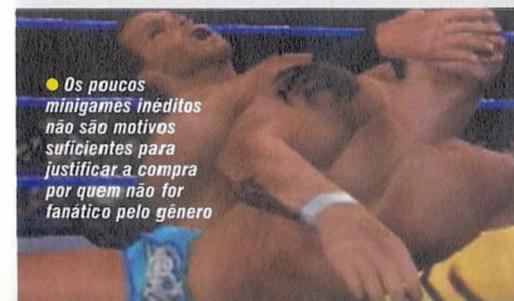
WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2006

FICHA TÉCNICA
Plataforma: PSP
Distribuidora: THQ **Produtora:** Yuke's Media Creations
Jogadores: 1 (até 4 em rede local) **Tipo:** Luta
Destaque: A troca de saves com o PS2 é interessante

Seria muito mais fácil pedir para que você lesse a análise da versão para PS2, publicada na edição nº 13 da sua *Game Master*, uma vez que praticamente não há diferenças entre o jogo e esta versão para o PSP. O jogo portátil, no entanto, traz um recurso bem bacana, em especial para os fascinados pelo gênero, mas que não têm muito tempo para jogar em casa. Conectando os dois consoles por meio de um cabo USB, é possível transferir saves entre as duas versões e, assim, progredir no jogo em qualquer lugar.

Para não dizer que essa é a única característica que distingue a versão portátil da do console, também existe um personagem inédito e três minigames (um quiz com perguntas sobre curiosidades da federação, um pôquer que conta com a participação de alguns lutadores e um jogo no qual seu objetivo é impedir que o lutador Eugene caia no chão antes de dar uma volta ao redor do ringue). Nenhuma dessas opções, porém, se destaca a ponto de poder ser considerada como a principal razão para fazer alguém gastar cerca de R\$ 200 no título.

Jogo cedido por House Games (0x11) 3326-0045



● Os poucas minigames inéditos não são motivos suficientes para justificar a compra por quem não for fanático pelo gênero

REVIEWS

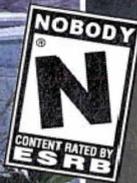
Who killed Lin
Who killed TheAvatar
Who killed McFuzzy
Who killed OrangeJulio

TheAvatar

McFuzzy

Lin

0:25



● Uma pena que revista não tem animação, senão você veria como a movimentação dos personagens é porca

NOTA
4,0

67

60

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/XB/PC

Distribuidora: Eidos Interactive

Produtora: Avalanche Software

Jogadores: 1 (até 16 online) Tipo: Ação

Destaque: Se é guerra de gangues que você quer, *GTA: San Andreas* ainda é a melhor pedida. Fique longe desta tosqueira

6 (27)



25 TO LIFE

por Felipe Azevedo

Normalmente eu concordo com todas as avaliações do ESRB, o órgão que faz a censura dos games nos Estados Unidos. Em relação a *25 to Life*, entretanto, sinto que os membros da organização deveriam considerar a criação de uma nova categoria: N, de nobody (ninguém, em português). Dessa forma, todo mundo ficaria sabendo que um determinado game não presta, o que evitaria que milhares de pessoas jogassem dinheiro fora com porcarias como essa.

Além de ser feio pra caramba – algumas texturas, de tão porcas, dão a impressão de que se trata de um jogo para PS1 – a ação de *25 to Life* é repetitiva ao extremo. A animação dos personagens também é precária, tanto no modo para um jogador como nas partidas multiplayer, que, é bom ressaltar, não empolgam nada. Para piorar a situação, o jogo ainda apresenta sérios problemas de colisão e de Inteligência Artificial. Dois exemplos que ilustram bem esses defeitos são inimigos que continuam

vivos mesmo depois de serem atingidos à queima roupa na cabeça, ou que ignoram o fato de você estar usando um inocente como escudo humano e atiram sem dó, eliminando os reféns.

Admito que desmerecer o trabalho dos outros não é uma coisa muito elegante de se fazer, mas fica difícil segurar a bronca quando se percebe que certas produtoras não se preocupam em criar algo que faça realmente valer a sua grana e que possa render bons momentos de diversão.

WORLD RACING 2

por Nelson Alves Jr.

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/XB

Distribuidora: TDK Produtora: Synthetic

Jogadores: 1 Tipo: Corrida

Destaque: Que tal sombras estáticas de objetos que não estão no cenário?

NOTA
2,0



● Repare no emblema na grade do radiador. É uma foto em 2D, não um emblema tridimensional. Porco...



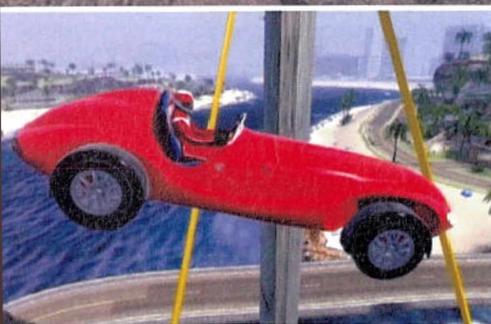
Que conste dos autos: eu tentei jogar isso. Deixei a primeira impressão de lado e persisti para chegar a uma conclusão óbvia: este jogo fede. Trata-se de um festival de bobagens em forma de corrida. Nem mesmo os alardeados 90 e tantos carros, 160 pistas e trocentas missões servem de consolo. O troço é ruim e pronto.

Tivesse sido lançado há, digamos, oito anos, no PS1, por certo teríamos um clássico em mãos. Hoje, porém, *World Racing 2* não passa de uma porcaria sem-vergonha que não faz juz aos nomes Mercedes-Benz, Volkswagen e Alfa-Romeo estampados na maioria dos modelos do jogo. Aliás, como será que as montadoras permitiram que seus carros estivessem num projeto tão tosco?

O visual é um desastre completo. A modelagem dos carros deprime, as texturas são borradas, os emblemas dos carros são em 2D (e não em 3D, como era de se esperar) e até sombras de objetos

que não existem aparecem. Imagine seu carro no meio da pista, as laterais do asfalto sem nenhuma árvore, e ainda assim a sombra de uma árvore estampada – e estática – bem no meio do vidro traseiro. Pense na mesma cena, só que agora com vários elementos ao lado da pista. Não adianta. A sombra da bendita árvore, que pode mudar para um risco disforme, continua lá, dura.

Tudo bem, você não vai deixar de jogar por causa de uma sombra, certo? Pois então vamos falar sobre a dirigibilidade. A aderência do asfalto lembra uma pista de neve. Não importa a velocidade, seu carro sempre derrapa de forma exagerada, desgovernado. E pra isso nem é preciso afundar o pedal do freio. Basta soltar o acelerador, mesmo a míseros 60 Km/h, que a máquina escorrega sem dó. Por pior que um jogo de corrida possa ser, nenhum chega perto desta aberração. Aproveite o seu tempo livre e jogue outra coisa.

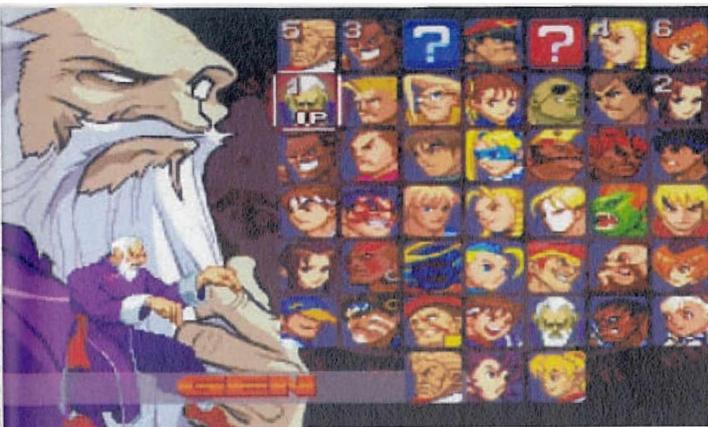


MPS DO TORO
40.84
MPS RESOLUÇÃO
33.95

TOUR
1/1

● Que tal largar o acelerador a 60 Km/h e ver seu carro derrapar feito doido? Isso sim é "simulação"





● Os controles são idênticos aos das versões de console e arcade, ou seja, quem manja não vai ter dificuldades



● Marca registrada de Street Fighter, o visual 2D prima pelos detalhes dos cenários e pela fluidez das animações

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PSP
 Distribuidora: Capcom Produtora: Capcom
 Jogadores: 1 (até 8 em rede local) Tipo: Luta
 Destaque: As animações com fluidez perfeita, mesmo com três lutadores na tela

NOTA
8,5

STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX

Desafio extremo e animações de primeira numa conversão perfeita para o PSP da série de luta mais conhecida do mundo dos games

por Nelson Alves Jr.

"Tudo depende de sua habilidade", anuncia o narrador. O pior é que não é exagero.

Diferentemente de outros games de luta que amaciam para quem não sabe jogar, permitindo socar os botões de forma desordenada, em *Street Fighter* a história é outra. Não há meio termo. Ou o jogador sabe aplicar os golpes, ou não sabe. Apertar qualquer coisa é sinônimo de fim de jogo.

A mecânica, porém, não chega a assustar. A exigência do aprendizado é facilmente superada pela quantidade limitada de movimentos que cada lutador possui. Uma olhadela pelo manual já permite decorar os golpes básicos. E isso pra quem nunca experimentou a série, porque a galera das antigas, por certo, já gastou muitas fichas nos arcades com Ken, Ryu e companhia. Todo esse blablablá só pra dizer que a conversão para o portátil está perfeita. Se você já jogou qualquer episódio da saga, não precisará de absolutamente nenhum treino para se divertir no PSP. Os movimentos podem ser aplicados tanto pelo direcional quanto pelo

analogico, se bem que no segundo a sensibilidade é tão alta que dificulta os controles. Além disso, mesmo utilizando o direcional, rolou um desconforto permanente durante os testes. E o incômodo piora dependendo do personagem escolhido. Guile e Blanka, por exemplo, que exigem que os golpes sejam carregados, causam uma dor insana no dedo. Certo que isso não é problema do jogo, mas da ergonomia do console, mas fica o registro para quem tem mão grande.

Como novidade, há algumas modalidades que estendem a durabilidade do jogo. No modo Vs 100 Kumite, você encara 100 combates em seqüência, objetivando alcançar o maior número possível de vitórias. Já no Variable Battle, você controla dois personagens – em modo tag – contra um oponente. No modo Reverse Dramatic battle, porém, a coisa muda de figura, e você sozinho tem de encerrar dois adversários. O que chama a atenção aqui é a fluidez com que o jogo roda. Três personagens entupindo a tela de magias e nada de queda de velocidade.

Quanto às animações, elas são um show à parte. Sim, o visual 2D pode estar ultrapassado, mas no caso de *Street Fighter* é marca registrada, insubstituível e inelével. A grande prova de tudo isso está no cenário do Ryu, mais belo e detalhado do que nunca. O multiplayer, modo que alavancou a série ao estrelato, volta turbinado. Utilizando a rede Wi-Fi do PSP, até oito jogadores podem se enfrentar no modo torneio. Não há modo online.

Jogo cedido por House Games (0x11) 3326-0045



● Apesar do bellissimo visual, a falta de missões interessantes acaba estragando o jogo



NOTA
6,5

por Nelson Alves Jr.

KING KONG

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PSP
 Distribuidora: Ubisoft Produtora: Ubisoft France / Phoenix Studio
 Jogadores: 1 (até 2 em rede local) Tipo: Luta
 Destaque: O visual é lindo, mas o sistema de mira estraga

Se fosse pra levar em conta apenas o aspecto visual, certamente esta versão de *King Kong* levaria nota máxima. Toda a riqueza de detalhes vista na versão de console foi mantida, com direito a animações fluidas e cenários amplos. Acontece que visual apenas não faz um bom jogo. No caso do PSP, em particular, é dureza jogar games em primeira pessoa que usam os botões como mira. A ação fica emperrada. Você demora mais tempo tentando achar a posição exata para o personagem agir do que efetivamente agindo. Nesse aspecto, a melhor solução encontrada para o PSP foi a de *SOCOM: Fireteam Bravo*. Mira sempre na linha do horizonte, garantindo agilidade com o analógico.

Quando se assume o controle do macaco, a coisa muda um pouco de figura. Com visão em terceira pessoa, os controles tornam-se bem mais amigáveis, no entanto, nem mesmo as seqüências de pancadaria do animal salvam o jogo da monotonia. Por mais que tente, a aventura não empolga tanto na telinha quanto nos consoles. Aliás, no PSP o game traz apenas 15 missões, três vezes menos que nos videogames. Mancada...

Jogo cedido por House Games (0x11) 3326-0045



● O controle de mira nos botões do PSP compromete – e muito – a agilidade do jogo

REVIEWS

● *Nem adianta perder tempo buscando táticas furtivas. Para pichar você vai ter de sair na mão com a polícia mesmo. Vai entender...*

NOTA
6,0



● *A presença de desafios acrobáticos, bem no estilo de Prince of Persia, é um dos pontos fortes do game*

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/XB/PC

Distribuidora: Atari

Produtora: The Collective

Jogadores: 1 Tipo: Ação

Destaque: Grafitar é show de bola. Sofrer com um sistema de combate porco para poder fazê-lo não é

por Felipe Azevedo

MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

Sim, eu também achei que *Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure* demorou demais para ser lançado. Mas agora, depois de passar um fim de semana inteiro testando o jogo, tenho que confessar que preferiria ficar esperando por ele mais dois anos só para não precisar dar uma nota tão baixa. Acredite, ele poderia ser muito, mas muito melhor mesmo.

O grande vilão da história aqui é a jogabilidade ou, para ser mais exato, o sistema de combate. A dinâmica das lutas é tão imprecisa e o resultado

tão frustrante que até agora eu fico tentando entender por que a produtora não decidiu focar a ação completamente na furtividade, que, afinal, é a base do mundo dos grafitadores. Ou por acaso você já viu algum desses caras saindo no braço com policiais no meio da rua para poder desenhar em um determinado lugar? Pois é, nem você nem ninguém.

Sobre a proposta principal do jogo, a arte de grafitar, não há o que reclamar. A variedade, tanto de desenhos quanto de materiais, é enorme. Além

do spray, pode-se colar adesivos, rabiscar com canetões e até usar rolos para pintura, tudo para deixar sua marca registrada pela cidade. Quem manja da cultura de rua vai se esbaldar. Nem tudo, no entanto, conta a favor desse aspecto. Se realizar acrobacias à *Prince of Persia* para escalar construções e alcançar locais perigosos para grafitar é uma experiência bem bacana, ter de pichar uma mesma parede oito vezes ou mais sem nenhuma explicação convincente não é uma das coisas mais divertidas de se fazer.

TAMAGOTCHI CONNECTION: CORNER SHOP

por Nelson Alves Jr.



NOTA
3,0

Já está mais do que na hora de o Vaticano designar algum santo protetor dos gamers. Pelo menos assim teríamos pra quem pedir socorro quando bombas como estas são lançadas. Haja paciência. Que me perdoem os fanáticos, mas esse tal *Tamagotchi* não passa de uma fraude. Estão tentando faturar em cima do nome dos bichinhos virtuais que viraram febre há alguns anos.

Observe bem o objetivo do "jogo" — as aspas são por minha conta, porque chamar isso de jogo é elogio exagerado —, você escolhe um entre três personagens, depois entra em uma das lojas (no início apenas duas estão abertas) e executa aquilo que os clientes pedem. Vejamos: alguém pede um bolo de morango. Na tela sensível, você monta a iguaria de acordo com o pedido. Escolha o bolo, coloque o glacê, enfeite com os morangos e entregue ao comprador. Se acertar, ganha uns trocados. A seguir, você repete isso mais uma vez. E outra vez. E mais outra. E não

FICHA TÉCNICA

Plataforma: DS

Distribuidora: Bandai Produtora: Nana On Sha

Jogadores: 1 (até 2 em rede local) Tipo: Simulação

Destaque: De tão repetitivo, o nome do jogo deveria ser *Tamagotchi Repita até a Morte*

pense que existe um limite de clientes por dia. Se quiser, você pode permanecer fazendo a mesma ação até terminar a bateria do portátil. É um treco absolutamente sem sentido.

Há vários estabelecimentos diferentes, de dentista a florista, tudo com o intuito de arrecadar grana para investir em objetos para sua casa.

Você também pode cuidar de um spa. Neste caso, seu trabalho é distribuir sopas e comidas adequadas aos clientes. Qualquer que seja o negócio, porém, a ação se repete sempre igual até o dedo inchar ou até você tomar vergonha e desligar o videogame.

Jogo cedido por House Games
(0x11) 3326-0045



● *Pegue um papel, escreva "vire" dos dois lados, depois obedeça-o. Vai ser mais divertido que jogar isso aqui*

FICHA TÉCNICA

Plataforma: DS

Distribuidora: Nintendo Produtora: Nintendo

Jogadores: 1 Tipo: Plataforma

Destaque: Enquanto *New Super Mario Bros.* não chega, sinta o gostinho com este game



SUPER PRINCESS PEACH

NOTA
8,0

Apesar da dificuldade ridiculamente baixa, este *Super Mario Bros.* às avessas agrada principalmente a quem estava louco por outra aventura clássica do bigodudo

por Felipe Azevedo

Não se deixe enganar pela caixinha cor-de-rosa do jogo. *Super Princess Peach* pode até agradar a mulherada, mas são os fãs das clássicas aventuras em 2D de *Mario* que realmente vão curtir o game. Tudo o que se encontra em um autêntico jogo do encanador, como itens secretos, passagens escondidas, estágios móveis e fases escorregadias, está presente, com o diferencial de que, desta vez, você controla a princesa Peach na tarefa de resgatar os irmãos Mario das mãos do Bowser, e não o contrário.

O grande barato do título está na maneira como a Nintendo incorporou a tela sensível à jogatina. Em vez de itens típicos como cogumelos, flores de fogo e roupas com poderes especiais, a protagonista conta com suas próprias emoções para transpor obstáculos, eliminar inimigos e resolver enigmas. São quatro temperamentos diferentes – Joy (alegria), Rage (ira), Gloom (tristeza) e Calm (calma) – todos ativados através da tela sensível e que deixam a princesa com habilidades especiais por alguns segundos. Com Joy, por exemplo, a

personagem começa a flutuar, possibilitando o acesso em locais muito altos. O Gloom, por outro lado, faz a princesa chorar.

Nesse estado, além de jorrar litros de lágrimas, que podem ser usadas para girar rodas d'água ou para criar superfícies escorregadias, a princesa se movimenta a uma velocidade muito maior, o que evita que ela seja pega por algumas armadilhas. O sensor de voz do portátil também tem utilidade no jogo, mas com uma frequência bem menor. Nas fases que rolam debaixo d'água, assoprar no microfone faz o submarino usado pela personagem disparar bolhas de ar contra os inimigos.

Como pontos negativos, apenas duas coisas não me agradaram. A primeira foi o nível de dificuldade, extremamente baixo. A segunda foi a falta, em determinadas fases, dos itens que repõem a barra que possibilita o uso das emoções da protagonista. Se você gastar a barra inteira para explorar uma área que não guarda nenhum item importante e depois encontrar um local essencial que só possa ser alcançado com alguma das emoções de Peach, você não terá opção a não ser recomençar o estágio do zero. Até existe um item que faz com que a barra da princesa se regenere automaticamente depois de algum tempo, mas ele só fica disponível em fases mais avançadas e, pior, seu preço é bem salgado.

● **Revolução feminista no reino dos cogumelos. Desta vez quem precisa ser salvo é o Mario**



● De LEGO, este joguinho infantil meia-boca só tem o nome. Nem os bonecos, nem os cenários usam os blocos de montar



NOTA
4,5

por Nelson Alves Jr.



LEGO KNIGHTS' KINGDOM

FICHA TÉCNICA

Plataforma: GBA Distribuidora: THQ

Produtora: THQ Jogadores: 1 Tipo: Aventura

Destaque: Pelo menos poderia ter opção para quatro jogadores simultâneos

Ojogo até que é interessante, mas possui idéias desperdiçadas em excesso. Pra começar: há quatro cavaleiros que se alternam durante a jornada. Em uma das fases você chega a controlar o quarteto todo, cada um em uma área específica. Depois há um estágio maior que serve como pano de fundo para a história de cada um deles. E então fica a pergunta: por se tratar de um jogo de bate-anda-bate, não seria melhor ter incluído uma opção para um multiplayer cooperativo? A opção é essencial para tornar a experiência mais divertida.

De qualquer forma, talvez esse não seja o pior dos deslizes de *LEGO Knights'*. Nota-se pela facilidade dos desafios que a aventura foi feita tendo as crianças como alvo. Por conta disso, faltou um mapa para orientar o jogador. Por certo, um adolescente ou um adulto consegue se localizar facilmente pelas fases, mas isso pode ser penoso para alguém de menor idade.

Descartando a facilidade e a linearidade dos objetivos, a falha mais grave está no fato de não haver nenhum LEGO no caminho. Mas espere: o nome do jogo não é *LEGO Knights' Kingdom*? Onde diabos estão os bonecos, então? Nem mesmo as construções, objetos de cenário ou armamento usam os bloquinhos LEGO como base. E isso é toco.

Jogo cedido por House Games (0x11) 3326-0045

REVIEWS

● Como em todo jogo da série Street, aqui o que vale mesmo é fazer firula. O gol é consequência

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/XB/PC

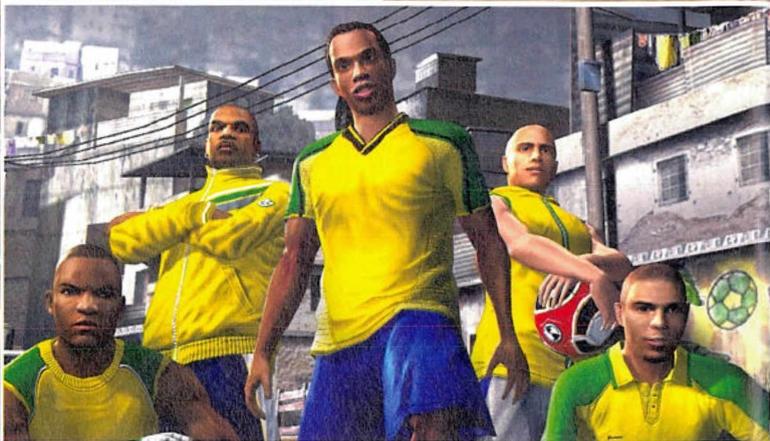
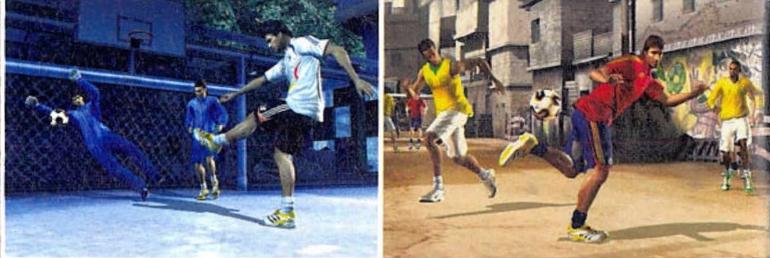
Distribuidora: EA Canada

Produtora: Electronic Arts

Jogadores: 1 a 4 Tipo: Esporte

Destaque: O goleiro agora pode sair jogando, além de o jogo incluir atletas clássicos

NOTA
6,0

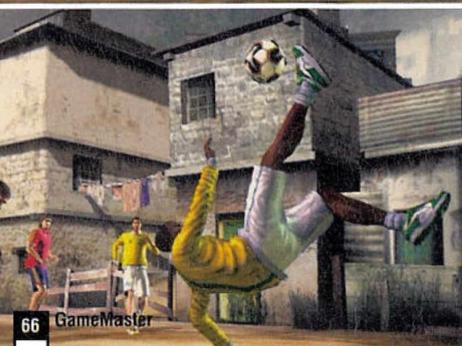


FIFA STREET 2

● É possível tentar evitar os dribles dos adversários. Mas o contra-golpe é difícil



● Agora há um sistema de mira para fazer gols. O controle ficou melhor, mas a dificuldade aumentou



Quem jogou o primeiro não vai se surpreender. Salvo por pequenas mudanças nos desafios e no sistema de controle, o futebol-firula da EA continua o mesmo

Por Nelson Alves Jr.

Otro daqueles reviews ingratos. Falar de *FIFA Street* é chover no molhado. Quem curtiu o primeiro por certo vai amar a continuação.

Quem não gostou, por outro lado, vai continuar odiando a franquia. O novo jogo não sofreu nenhuma alteração significativa que possa desagradar aos fãs ou conquistar os antipáticos. Na verdade, o título traz de volta a fórmula padrão adotada pela EA em seus jogos da série *Street*. O que vale são os truques aplicados, mais do que habilidade ou qualquer outra coisa. Você domina a infinidade de dribles disponíveis, usa-os um a um várias vezes para ganhar pontos, enche a barra de gamebreaker – um chute especial virtualmente indefensável – e o usa para depois repetir a tática.

A diferença é que agora a produtora resolveu dar aos dribles o valor que eles merecem. No modo carreira, chamado *Rule the Streets*, há certos objetivos em que você só passa aprendendo os vários truques disponíveis. Por exemplo: alguns confrontos só validam os gols marcados via gamebreaker, que só se consegue aplicando muitos dribles. Logo, ou você aprende a dominá-los ou será presa fácil dos oponentes. Na verdade, a EA resolveu valorizar aquilo a que o jogo se propõe, que são justamente as firulas excessivas. Aqui não há lugar para puristas amantes de futebol real.

Infelizmente, as irritantes animações que o deixam vulnerável por alguns segundos, quando o

adversário aplica um drible, ainda existem. Para aliviar o efeito, porém, foi incluído um contragolpe que pode ser usado na defesa. Não é fácil, pois conta exclusivamente com a sorte, mas ainda assim vale a tentativa. O esquema é fazer o mesmo movimento no analógico que o atacante. Se o cara der o drible em que o controle representa direita, você precisa colocar para direita no mesmo instante para neutralizar o movimento.

De resto, a mecânica de jogo permanece inalterada, com sutis melhorias. O game começa com você criando um atleta do zero. Aqui mora um dos destaques: um editor bastante completo, com centenas de opções envolvendo aparência física e badalques para enfeitar o sujeito. Daí em diante inicia-se uma série de partidas com intuito de melhorar as habilidades do seu jogador e angariar estrelas para o seu time.

Das sutilezas, a mais agradável está na possibilidade de mirar para onde vai o chute. No primeiro jogo, cada bola ao gol era uma incógnita, mas desta vez a produtora resolveu o problema. Um alvo aparece quando você está para chutar. Com o direcional escolhe-se para onde quer que a bola vá. Parece bobeira, mas melhora muito a sensação de controle. Marcar gols, por outro lado, ficou mais difícil. Outra novidade na área das firulas é a possibilidade de sair jogando com o goleiro. O cara não fica mais restrito à área, mas pode avançar por todo o campo. Com habilidade dá até pra marcar um golzinho com o sujeito. É humilhante.



FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/XB/PC

Distribuidora: Codemasters Produtora: Codemasters

Jogadores: 1 a 2 (até 12 online) / Tipo: Corrida

Destaque: Melhor episódio da série, com novo sistema de danos e mais categorias, ultrapassando cem campeonatos



NOTA
9,0

TOCA RACE DRIVER 3

Fórmula-1, picapes, karts, caminhões... O simulador mais eclético da história do automobilismo traz ainda mais categorias com a boa dirigibilidade de sempre

por Nelson Alves Jr.

Há dois tipos básicos de produtoras: as caça-niqueis e as que prezam a qualidade. A Codemasters, felizmente, faz parte do segundo grupo. Cada novo jogo de uma franquia dos caras surpreende pelo capricho nos detalhes, e *TOCA 3* segue essa filosofia à risca.

O sistema de danos, que já era bom, foi renovado e ficou ainda melhor. Os controles também sofreram modificações. Mesmo quem está acostumado a controlar os carros em *TOCA 2*, vai sofrer um pouco. Graças ao aumento significativo na quantidade de categorias disponíveis, o jogador precisa de paciência para entender o comportamento diferenciado entre cada carro. Alguns, como os Bajas, permitem leves pancadas na traseira do oponente. Já outros, como os Fórmulas, se espatifam no menor contato.

No entanto, a exigência de treinamento não torna a experiência frustrante. E isso é um ponto positivo, porque o desafio compensa os jogadores com técnica. Se você é daqueles que faz curva se apoiando nos adversários e não curte frear, passe longe. Este jogo não é pra você. Das mudanças estruturais, a maior surpresa está na quantidade de categorias à disposição. Das 15 do episódio anterior, o game saltou para 35 nesta versão. Tem de tudo um pouco: Copa Clio, V8 Supercars, Turismo alemão, Fórmula-3, Torneio de Clássicos, caminhões, picapes, Nascar... A variedade é o ponto central. Mesmo os jogadores mais chatos acham uma categoria que agrade.

Outra novidade bacana está na inclusão do modo Pro Career. Nele, as disputas estão agrupadas por categoria. A Open Wheel, por exemplo, que abrange a categoria fórmula, vai dos Karts à Fórmula-1, ou seja, você pode competir direto nas modalidades que mais curte sem passar por todo o modo carreira. No World Tour, o esquema mantém-se inalterado. A cada novo torneio em que você é admitido, surge a opção de escolher entre duas ou três categorias (o número muda conforme se avança no jogo). A dirigibilidade é outro aspecto irrepreensível quando se fala em Codemasters. Os comandos são precisos e a sensação de velocidade é excelente.

LENSHIFT
BANGIN!

● O melhor do game é a opção de trocar porradas com um amigo. Mas isso não é novidade, não é mesmo?

● O modo solo lembra muito *The Warriors*, só que sem o encanto do jogo da Rockstar

NOTA
5,0

por Eduardo Trivella

FINAL FIGHT: STREETWISE

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/XB

Distribuidora: Capcom Produtora: Capcom

Jogadores: 1 a 2 Tipo: Ação

Destaque: Bom para uma tarde chuvosa (se jogado em dupla)

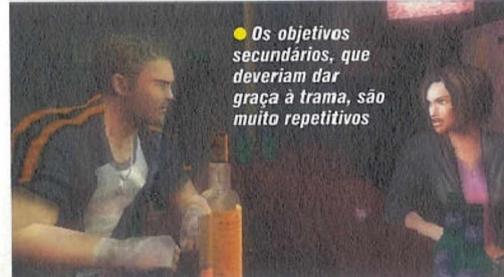
O mundo dá voltas, e o mundo dos videogames dá mais voltas ainda. *Final Fight Streetwise* buscou inspiração em *The Warriors*, que por sua vez buscou inspiração no *Final Fight* original. E todos são filhos de *Double Dragon*. Mas de tanto dar volta, parece que *Streetwise* não saiu do lugar...

A produtora até que se esforça em mostrar algo novo, mas não há nada por aqui que você não tenha jogado antes, principalmente em *The Warriors*. O modo principal conta com uma jogabilidade semi-aberta na qual você pode avançar a história ou adotar um ritmo menos acelerado e cumprir algumas missões paralelas. O chato é que esses objetivos secundários são repetitivos pra caramba. Na verdade, o jogo todo é. Para quem só viu *Final Fight* na vida, sistemas de upgrade de combos, compras de músicas, acessórios, minigames de dardos, queda-de-braço e etc. podem até parecer novidade. Mas se você parar e analisar o jogo em relação a todo o gênero, a coisa muda de figura. Nem nos gráficos parece que a Capcom se esforçou muito neste jogo.

O que mais vale a pena em *Streetwise* é chamar um amigo para se divertir com o modo arcade para dois jogadores, que é pura porrada como o arcade dos velhos tempos. Mas mesmo assim, a experiência só vale se você esquecer o que aprendeu de games ao longo dos anos.

● Os objetivos secundários, que deveriam dar graça à trama, são muito repetitivos

● A dirigibilidade é a mesma, mas as categorias... Quanta diferença. De 15, o número de modalidades diferentes subiu para 35



PASSOU BATIDO

por Nelson Alves Jr



● *É... eu sempre soube que esses inseticidas em espiral não serviam para nada mesmo...*

● *Cuidado na hora de sugar o sangue. Se a vítima acordar, rola um festival de tapas*



JOGO: MR. MOSQUITO

Sanguessuga

Da próxima vez que os pernilongos o atacarem sem dó no verão, lembre-se deste clássico da bizarrice japonesa. Sugar sangue não é assim tão fácil

Quando um jogo tem como protagonista um pernilongo, com certeza, normal ele não é. Excêntrico se encaixa melhor na definição. Mesmo assim, se tiver oportunidade, deixe de lado o preconceito e experimente-o. Você vai descobrir um game que foge por inteiro ao convencionalismo. O grau de esquisitice pode ser comparado ao de *Katamari Damacy*, o que deixa bastante claro tratar-se de algo inusitado.

Seu objetivo como pernilongo é percorrer 12 estágios que se espalham pela casa da família Yamada. Na descrição do jogo, você descobre que o inseto precisa armazenar comida (leia-se sangue) para quando o inverno chegar. Tudo bem que a ideia é sem noção, afinal, mosquitos não criam estoque de sangue. Mas quem se importa com verossimilhança quando se assume a pele de um pernilongo? Mesmo longe do primor visual, o game consegue passar de forma impressionante a sensação de grandeza que envolve o inseto. Cada

estágio, pelos olhos do bicho, torna-se monumental. Um simples quarto dá a impressão de que nunca poderá ser explorado por completo.

O objetivo, como dito, é sugar sangue. Seus alvos são os membros da família Yamada. De início, as coisas são bem simples. A primeira vítima da sua picada é a filha do casal, chamada Rena, de 17 anos. No aposento da menina, você deve chamar a atenção apagando a luz. A garota se levanta e, quando volta para a cama, deixa uma parte do corpo pronta para o seu ataque. O mosquito é controlado com o analógico esquerdo. Quando você está perto de uma área "chupável", o jogo dá um sinal. Uma vez na mira, basta apertar o botão ● para pousar e para picar, aperta-se o analógico direito. Feito isso, um monitorzinho surge na tela, mostrando um zoom de onde você está, enquanto na imagem maior você acompanha as reações da vítima. Mantendo o analógico pressionado, você deve girá-lo em sentido horário

para sugar. Um medidor mostra a quantas anda a ansiedade da vítima. Se você sugar rápido demais, o tal medidor se enche mais rápido. Caso atinja o nível vermelho, prepare-se para guerrear: o jogo entra no modo Battle Mode, que é uma verdadeira luta pela sobrevivência, já que um humano enfurecido é problema na certa. Espere por tapas, chineladas e o que mais for possível para esmagar um pobre (e faminto) inseto.

Avançando nos estágios, as coisas começam a complicar. Enfurecidos com sua presença, os Yamada equipam-se com inseticidas e criam armadilhas para capturá-lo, enquanto as áreas do corpo que você pode chupar tornam-se menores. Imagine pousar próximo ao lábio, por exemplo. Além da dificuldade em não chamar a atenção, você terá a respiração como oponente natural. Nesse ritmo crescente de dificuldade, o jogo mostra um nível de criatividade acima da média. Trata-se de uma indicação interessante para quem curte estranhezas ou só está cansado da enxurrada de continuações que assolam o mercado.

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/X/GC

Distribuidora: Eidos Produtora: Zoom

Tipo: Ação/Simulação

Lançado em: 2001 (JP) e 2002 (EUA)



● *Estocar sangue para o inverno? Caaaro... O que esse mosquito quer mesmo é atacar a japinha*



● *Antes de atacar, muitas vezes é preciso chamar a atenção da vítima para ela expor a área desejada*

Por que não rolou
O mercado japonês é bastante receptivo a games fora do convencional. O norte-americano, por outro lado, é mais conservador. A Eidos até chegou a acreditar na ideia, criando uma distribuidora exclusiva para tais títulos chamada Fresh Games, porém os jogadores gringos não captaram o recado. Parece que a mesmice faz mais a cabeça dos ocidentais.

AQUI TEM DICAS, GOLPES E TRAPAÇAS

PARA TODO TIPO DE JOGO!

AQUI SÓ TEM DICA!

PS2 • PS1 • PSP • GameCube • GBA • Nintendo DS • Xbox • PC

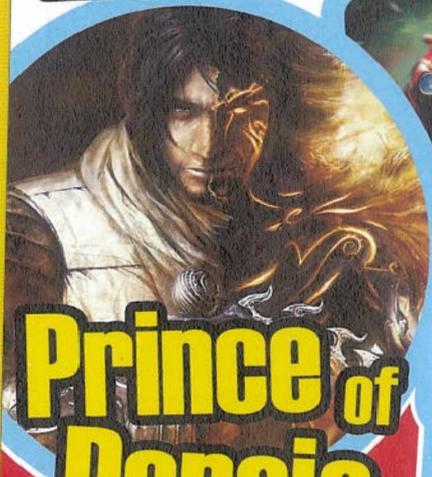
www.gameblog.com.br • Ano 1 • Nº 4 • Brasil R\$ 7,90 • Europa € 2,90

REVISTA **DICAS & TRIQUES** PARA GAMES



TRAPAÇAS, GOLPES E SEGREDOS PARA

202 JOGOS



Prince of Persia

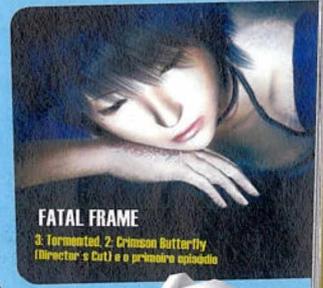
Two Thrones, Warrior Within, Sands of Time, 3D, 2 e o episódio clássico



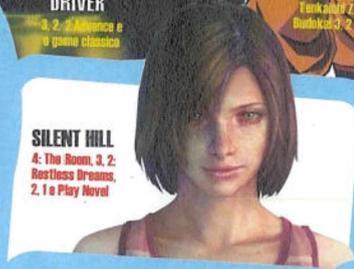
DRIVER
3, 2, 2000 e o game clássico



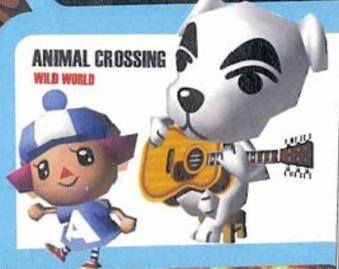
DRAGON BALL Z
Fusion Reborn e Budokai 2 e 4



FATAL FRAME
3, Tormented, 2, Crimson Butterfly (Director's Cut) e o primeiro episódio



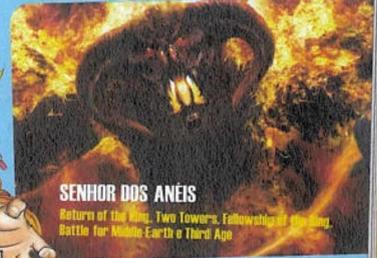
SILENT HILL
4: The Room, 3, 2, Restless Dreams, 2, 1 e Play Novel



ANIMAL CROSSING WILD WORLD



NARUTO
Narutimate Hero 3, 2 e 1, Clash of Ninja 1 e 2, Goktoku Ninja 3 e 4, Sakyo Ninja 2 e 3 e outros



SENHOR DOS ANÉIS
Return of the King, Two Towers, Fellowship of the Ring, Battle for Middle Earth e Third Age

- MAIS** METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE YU-GI-OH! GX
 DRAGON QUEST VIII CALL OF DUTY 2 ME AND MY KATAMARI
 DOOM 3: RESSURECTION OF EVIL TENCHU: WRATH OF HEAVEN
 RESIDENT EVIL DS JUMP SUPERSTARS STREET FIGHTER E CIA

E AINDA:
4.290
DICAS EXCLUSIVAS



LANÇAMENTO REGIONAL. SE PREFERIR, COMPRE PELO TELEFONE 0800 55 76 67 OU NO SITE WWW.EUROPANET.COM.BR

JÁ NAS BANCAS

● O cara até gosta de jogar, mas o hobby preferido dele é criar fases para Tomb Raider. É mole?

Eu também jogo

Fanático por *Tomb Raider*, o tecladista da banda Shamaan mostra que manja — e muito — de games

Com Fábio Ribeiro, tecladista do Shamaan

Texto e fotos por Nelson Alves Jr.

A relação com os videogames extrapola a normalidade quando se trata de Fábio Ribeiro, tecladista da banda paulistana Shamaan. O cara não curte apenas jogar, mas sempre que pode passa algumas horinhas construindo fases para o jogo *Tomb Raider*, série por qual é fanático. A paixão por Lara Croft começou meio sem querer. "Pouco antes de o primeiro jogo sair (1996), um amigo trouxe uma demo pra eu ver. Eu fiquei alucinado e comprei o game logo no lançamento", explica.

Dali em diante, Fábio não parou mais. Durante o bate-papo com a *Game Master*, que rolou no estúdio dele, em São Paulo, o cara fez questão de mostrar a pilha de games da série que guarda intacta. "Terminei todos e já estou ansioso pelo lançamento de *Legend*", diz, referindo-se ao mais recente game da musa, previsto para o mês de abril.

Mas jogar, como foi dito no começo da reportagem, é só o começo. Fábio curte mesmo construir as próprias fases para *Tomb Raider*. Apesar de funcionar apenas como um passatempo, algumas das fases criadas por ele já tiveram até reconhecimento internacional. "A segunda fase que eu criei foi gratificante. Em 2002, a revista *Tomorrow*, da Alemanha, selecionou os dez melhores estágios criados por fãs e o meu foi um deles. A fase foi até encartada na revista, num CD-ROM de brinde", conta, orgulhoso. A tal fase a que ele se refere levou seis meses para ficar pronta.

Chega a ser engraçado imaginar que o integrante de uma banda internacional gosta de relaxar desenvolvendo fases de videogame. "Só fico frustrado por não ter o tempo necessário para continuar criando", diz. Aliás, espanta notar o conhecimento técnico que Fábio tem do assunto. Citando arquivos "wad" para cá, "compilação" para lá, o cara desfia um rosário de termos específicos a cada explicação que dá sobre

“Em 2002, a revista *Tomorrow*, da Alemanha, selecionou os dez melhores estágios desenvolvidos por fãs e o meu foi um deles”

o construtor de fases que utiliza. "O programa é bem rudimentar, distribuído pela Core Design na época do episódio *Last Revelation* (1999). Basicamente, ele só permite utilizar objetos e texturas prontas. Hoje em dia, porém, várias comunidades do jogo na internet expandem esta funcionalidade com programas feitos por fãs. Dá pra desenhar objetos do zero, recriar texturas, mesclar itens de diversos jogos e por aí em diante", explica, enquanto mostra uma de suas criações, que usa itens do game *Return to Castle Wolfenstein*.

● O gosto por música vem desde os 5 anos. A mãe ensina piano, enquanto o pai, violão erudito

NA COMPRA DE

UM APARELHO NINTENDO DS,

LEVE UM DESSES JOGOS DE
GRAÇA!



à venda:



Submarino
www.submarino.com.br



SUJEITO A DISPONIBILIDADE NA LOJA

NINTENDO DS™

Rádio online no PSP



SELECT

START

SONY

POWER

HOLD

Conheça o fenômeno do podcasting, que já conquistou a galera ligada na internet e agora invade o portátil da Sony com notícias de games de todo o mundo

Podcasting. Quem é viciado em internet já sabe há tempos o que o termo significa, mas se você é do tipo que detona *Metal Gear 3*, *Halo* e *Metroid Prime 2* com uma mão nas costas e mesmo assim não faz idéia de que treco é esse, não precisa ficar envergonhado. Apesar de desconhecido entre muitos gamers daqui, o podcasting é muito usado por blogs e, principalmente, pelos grandes sites gringos de jogos, para distribuir notícias, entrevistas e até músicas. Todos os arquivos vêm no formato MP3, de áudio, que é transmitido digitalmente pela internet para PCs por um método conhecido como streaming. Só que não são só PCs que podem receber podcasts. Qualquer dispositivo portátil, se tiver acesso à rede e o software adequado, pode entrar nessa onda.

É aí que o PSP entra na jogada. Com a nova atualização do sistema do videogame, agora na versão 2.6, é possível acessar diversos canais de podcast diretamente do aparelhinho, sem usar um PC, ou seja, você pode ter notícias atualizadas e

entrevistas dos maiores sites e blogs de games do mundo inteiro em tempo real, direto no videogame. Claro, para que isso tudo funcione é preciso ter não só uma conexão de internet, mas também um roteador Wi-Fi, pois é ele que permite ao portátil se conectar à rede.

A chave do podcasting no PSP é a nova opção no item *Network*, chamada *RSS Channel*. Os canais RSS funcionam como uma lista de favoritos. Por meio de links especiais, divulgados nos próprios sites que suportam o sistema, pode-se adicionar os canais de notícias automaticamente no portátil. Basta clicar nos tais links com o browser do PSP. Muitos sites internacionais atualizam seu conteúdo diariamente, ou às vezes até mais de uma vez por dia, ou seja, sempre que você checar o canal, haverá novidades fresquinhas à espera. Veja nos passos a seguir como atualizar seu PSP, conectá-lo à internet e aproveitar os melhores canais de podcasting de games do mundo.

Para atualizar o PSP

Antes de acessar os canais de podcasting no PSP, é preciso ter a versão 2.6 do sistema no portátil. Veja como atualizar:



1 Com um cabo USB, conecte o PSP ao PC. No Memory Stick, acesse a pasta chamada PSP. Crie uma pasta chamada GAME e, dentro dela, outra com o nome de UPDATE. Acesse o site us.playstation.com/PSP.aspx?id=softwareupdate e baixe a atualização diretamente da Sony para esta pasta. É preciso ter ao menos 16 MB livres no Memory Stick para atualizar o portátil, mas uma

Opções em português

Para evitar confusão, todas as opções do PSP indicadas neste tutorial foram usadas com o portátil configurado para a língua portuguesa. Se o seu PSP estiver em inglês, acesse o item *Settings*, vá a *System Settings* e escolha o item *Português* na opção *System Language*.

Podcasting?

O termo vem da junção de duas palavras. O prefixo *Pod* vem do iPod, o player de MP3 portátil da Apple que virou febre no mundo inteiro, e que foi o primeiro dispositivo portátil a ser usado para ouvir programas de rádio que seus usuários baixavam da internet. O *casting* vem de *broadcasting*, um termo em inglês usado para designar transmissões de TV e rádio.

Para que serve o RSS

O sistema RSS, usado pelo PSP para receber podcasts, é o mais popular nos blogs e grandes sites de jogos. É preciso notar, porém, que o RSS não serve apenas para áudio. Notícias em texto e até mesmo vídeos podem ser transmitidos com este padrão, mas o PSP, ao menos por enquanto, ainda não é compatível com o sistema. Por isso, caso o canal RSS que você adicionou não funcione, verifique seu conteúdo num PC para ter certeza de que ele é compatível com o portátil. Vale lembrar que só podcasts em MP3 funcionam no PSP.

Canais de RSS

Conheça alguns sites que oferecem conteúdo de podcasting para o PSP. Para acessá-los, basta digitar um dos links abaixo no browser do PSP. Note que nem todos os sites que suportam podcasts em RSS são compatíveis com o portátil, por isso, se você testar algum link desconhecido, não se surpreenda se ele não funcionar.

IGN (EUA)

scripts.ign.com/rss/ign.podcasts.2.0.xml

Gamespot (EUA)

www.gamespot.com/podcast/podcast.xml

Podgames Brasil (Brasil)

www.podbrasil.com.br/podcanais/podgames/podgames.xml

Configuração do Wi-Fi

Se você tem uma rede Wi-Fi em casa ou conhece algum cybercafé que tenha rede sem fio, veja aqui como configurar seu PSP para navegar na internet:

1 No menu principal do sistema, vá à opção *Definições* e acesse o item *Definições de Rede*. Selecione *Modo de Infra-estrutura* para configurar a rede sem fio e clique em *Nova Ligação* para criar uma conexão nova.

2 Se desejar, mude o nome da conexão. Pressione \rightarrow e acione o item *Scan* para localizar o ponto de acesso à rede sem fio. Vale

lembrar que se a chave WLAN, à esquerda do PSP, não estiver ligada, o aparelho não vai se conectar. Se mais de um ponto de acesso aparecer, escolha o com sinal mais forte.

3 Aperte \rightarrow mais duas vezes. Se a rede usar uma chave de segurança, você precisará digitar o número-chave no próximo campo. Caso a rede que você está tentando acessar não seja sua,

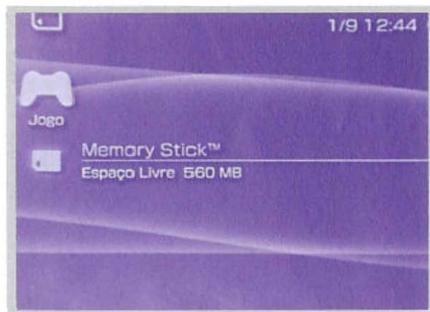
peça este número para o responsável. Dê \rightarrow mais três vezes e tecle \times para salvar as configurações.

4 Teste a conexão. Se o link falhar, você pode ter errado o número-chave no passo 3. Verifique-o. Caso o erro seja no endereço IP, volte à tela de configuração, dê \rightarrow até chegar à opção *Address Settings* e acesse o item *Custom*. Neste caso, você precisará de um técnico configurar tudo na mão.

Podcasting na prática

Com o PSP atualizado e configurado para acessar a internet, adicionar canais de podcasting e acessá-los é tão fácil quanto clicar no link de uma página na internet. Veja a seguir como adicionar e acessar um canal de podcasting:

vez concluído o processo de atualização, você pode apagar o arquivo EBOOT.PBP do cartão para recuperar o espaço numa boa.



2 A atualização só rola se o PSP estiver ligado na tomada e com a bateria 100% carregada, por isso, carregue-o. Quando o portátil estiver em condições, vá ao item *Jogo*, no menu de sistema, acesse a opção *Memory Stick* e inicie o item *PSP Update 2.00*. Não desligue o portátil durante o processo de atualização em hipótese alguma, ou o aparelho vai virar um caríssimo tijolo preto.



1 Abra o browser do PSP e acesse um site que ofereça conteúdo em podcast. O exemplo da imagem é do canal de podcasts do site IGN. O endereço é www.ign.com/index/podcasts.html.

2 Viu o ícone laranja ao lado da seção *Videogame Podcasts*, na janela anterior? Posicione a setinha do browser sobre ele e clique para adicionar o canal à lista de podcasts do seu PSP. Na tela que surgir, selecione *Yes* e aperte \times para adicionar o canal à sua lista.



3 Saia do browser. Na tela do PSP, abra a opção *RSS Channel*, escolha o canal *IGN Games Podcasts* e aperte \times . É preciso estar conectado à internet para acessar o canal. O PSP baixará a lista de podcasts do período. Basta escolher uma, apertar \times e ouvir a transmissão.

Dica: como em toda transmissão de conteúdo multimídia pela internet, para garantir a máxima qualidade, é bom ficar esperto com a sua conexão. Se a velocidade dela for baixa ou se você estiver fazendo muitos downloads, o podcast pode demorar para ser reproduzido ou o som pode ser interrompido a todo momento. Caso isso aconteça, interrompa todos os downloads e tente de novo.

● *A tela usa tecnologia LCD, ou seja, o monitor é fino e não esquenta. A taxa de contraste, porém, é um pouco pior que a das TVs convencionais*

● *Os primeiros LCDs não eram bons para jogos, mas este modelo, com tempo de resposta de 8ms, não interfere em nada com a fluidez dos gráficos*



● *Isto é um monitor, não uma TV, ou seja, não há caixas de som. Mas isso não é problema, afinal, para curtir o som do PS3 e do X360 um receiver é mesmo essencial*

Alta definição para mortais

● *O monitor não é grande: tem apenas 17 polegadas. Mas a definição compensa o tamanho da tela*

Solução para quem não pode investir uma grana preta nos novos televisores HDTV, os monitores de LCD para PC surgem como boa opção para curtir o Play 3 e o Xbox 360

● A próxima geração (se é que já não pode ser chamada de geração atual) de videogames já bate à porta. Com ela vem a necessidade de trocar certos aparelhos para melhor aproveitar o poderio gráfico dos novos consoles. Acontece que nem todo mundo dispõe de 4 ou 5 mil reais para comprar uma TV de alta definição. Nesse caso, a solução está em investir em um monitor de LCD. Com menos de 1,5 mil reais, é possível comprar um de 17 polegadas no Brasil. Entre as melhores opções está o lançado pela LG,

modelo L1740B. Ele possibilita jogar com definição de 720p (padrão no X360 e PS3), além de rodar jogos de PC a 1280x1024, com 8ms de resposta. Como inovação, o aparelho possui um sistema chamado f-Engine, que, segundo a produtora, faz um tratamento na imagem no próprio monitor, tornando mais nítido o que se vê na tela.

Produto: Monitor LCD L1740B
Fabricante: LG **Preço:** R\$ 1.399,00
Onde comprar: www.kalunga.com.br



Tira risco

● Repare: por mais cuidado que você tenha, um dia seu console pode apresentar problemas na leitura de CDs e DVDs. O PS2 é mais famoso por essas falhas, no entanto o Xbox não fica fora da lista. A menos que seja um defeito mecânico, e nesse caso o ideal é procurar um técnico, seu aparelho pode apenas estar sofrendo de um mal comum: sujeira. Para resolver isso há uma solução simples e econômica, chamada Laser Lens Cleaner. Basta inserir o CD no aparelho, rodar como se fosse um jogo e esperar alguns segundos para a remoção do pó.

Produto: Laser Lens Cleaner

Fabricante: Kinyo – **Preço:** US\$ 9,99

Onde comprar: www.cduniverse.com (EUA)



Leitura militar

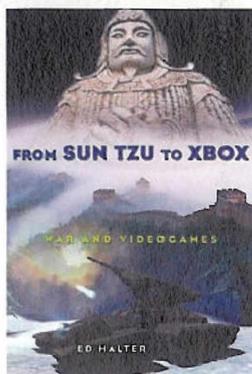
● Que paralelo existe entre a tática militar e a indústria de jogos? É essa pergunta que o livro *From Sun Tzu to Xbox: War and Videogames* se propõe a responder. São 336 páginas sobre a evolução militar desde o ano 3 mil a.C., mostrando as coincidências existentes no desenvolvimento dos jogos desde a época dos tabuleiros eletrônicos. Parece meio assustador, mas o texto esmiúça o relacionamento da indústria militar com Sony, Microsoft e Nintendo e quais os planos para recrutar a geração joystick.

Livro: From Sun Tzu to Xbox: War and Videogames

Autor: Ed Halter – **Idioma:** Inglês – **Preço:** US\$ 15,95

Data de lançamento: Junho de 2006

Onde comprar: www.barnesandnoble.com (EUA)



Para os fãs do bigode

● Em matéria de ergonomia este mouse é nota zero, mas como enfeite ele pode agradar a muitos fãs. No formato do Mario antigão, o acessório prova que não é funcional não só pelo formato, mas também pelo fato de possuir só dois botões. Quem gosta de barra de rolagem já tem um motivo a menos para usá-lo. Para piorar, o mouse não é ótico. De qualquer forma, o apetrecho é licenciado pela Nintendo e pode ser encontrado tanto no formato do Mario como no de um Goomba.

Produto: Nintendo Mouse: Mario – **Fabricante:** Innovation Technologies

Preço: US\$ 19,95 – **Onde comprar:** www.lkk-sang.com (Coreia)



PSP para DJ

● Baseado num jogo lançado primeiramente na internet e depois nos celulares, *DJ Max* chega ao PSP numa versão turbinada e feita para colecionadores. Trata-se de um game musical em que o objetivo é apertar os botões no ritmo das músicas. O pacote traz um UMD com mais de 50 músicas, um CD duplo com a trilha orquestrada, um calendário de parede, uma tira para prender no PSP e dez cartões-postais com imagens do jogo. Tudo por menos de 90 dólares. Os mais abastados, porém, podem comprar diretamente da produtora (que fica na Coreia do Sul) um pacote com todos os itens acima mais um PSP Premium com um memory stick de 1 GB e uma câmera digital pelo valor de 349 dólares.

Produto: DJ Max Portable Prestige Box Set Collector's Edition

Fabricante: Pentavision – **Preço:** US\$ 89,90

Onde comprar: www.play-asia.com (EUA)



Sony até mesmo na academia

● A galera que é mesmo fã da Sony e de todos os consoles da linha PlayStation não tem mais que se desvencilhar da marca preferida nem durante a prática esportiva. Desenvolvido pela própria Sony, este squeeze segue a linha das famosas garrafas da empresa suíça Sigg, utilizadas por 11 entre 10 esportivas profissionais pelo globo. Feitas em alumínio e impermeabilizadas com um produto anti-oxidante e atóxico, a garrafa mantém a água (ou qualquer que seja o líquido especial turbinado que esteja na moda nas academias) intacta e protegida de germes, além de ajudar a preservar a temperatura. A versão PlayStation do squeeze traz os famosos símbolos da Sony (▲, ●, ✕ e ■) e só é encontrado na cor azul, mantendo-se fiel ao tom da marca.

Produto: Sony Sports Bottle

Fabricante: Sony

Preço: US\$ 4,99

Onde comprar: www.play-asia.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 dos Correios, 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



GBA no carro

Se o seu pai é vidrado naquelas viagens de carro de 15 horas e a bateria do seu GBA não agüenta, este adaptador para carro é a salvação.

Produto: Car Adaptor Sander GBA

Preço: R\$ 54,90

Loja: www.americanas.com.br (Brasil)



Dançar sem tropeçar

Apesar da aparência convencional, este tapete de dança para PS2 destaca-se pelo fato de não usar fios.

Produto: Dance Pad Wireless for PS2

Preço: US\$ 19,99

Loja: www.radioshack.com (EUA)



PSP equipado

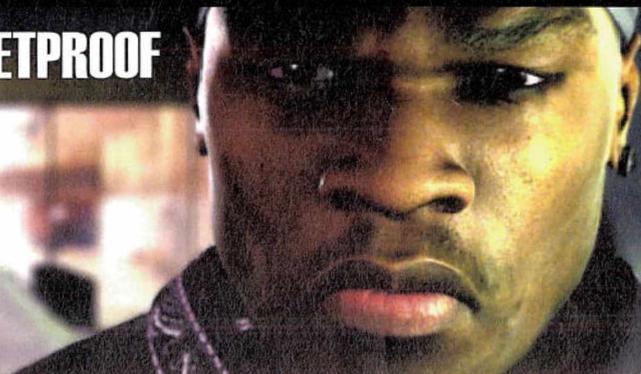
Kit essencial para quem comprou um PSP. Inclui porta-UMDs, cabo USB, capa, carregador para carro e até base recarregadora, entre outras tranqueiras.

Produto: Starter Kit 15 in 1 para PSP

Preço: R\$ 99,00

Loja: www.gameone.com.br (Brasil)

50 CENT: BULLETPROOF



Perigo! Trapaceiros

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

#

50 CENT: BULLETPROOF

PS2

SENHAS ESPERTAS

Durante o jogo, vá ao menu Options, depois a Cheats e entre com um dos passwords abaixo:

Energia ilimitada: ny5finesty0

Armas mais poderosas: the hub is broken

Zerar o contador de mortes: workout

Video Tony Yayo So Seductive: yayoshome

Video My Buddy: sayhellotomylittlefriend

A

ALIEN TRILOGY

PS1

TRUQUES DO HOSPEDEIRO

Entre no modo Xenomania para usar os códigos abaixo e acessar os últimos estágios:

Fase 3-10: 4VJLBFQDMP89XVNVQVJLBBMBCBT49F3J

Fase 3-11: 4VBFNBSCS24PB94BNF7BQVBBMB7VH9F3J

Fase 3-12: S3BBBBFGS0PB94BNKZBQVBBMBZV09HBL

Fase 3-13: Q3BQVBDXRCPB94BNQVBTBLBLMBGWH9GGL

ARMORED CORE: FORMULA FRONT

PSP

(ARMORED CORE: FORMULA FRONT INT.)

50 Exhibition Matches: detone a Formula Regular League.

Video de encerramento disponível: finalize as 50 Exhibition Matches.

– Movimentos especiais

Pressione os comandos no controle manual na batalha:

Soltar extensões: ↑ + →

Soltar arma do braço esquerdo: ↑ + ●

Soltar arma do braço direito: ↑ + ■

Onda de fogo: dê impulso para frente e no chão pressionando ●

AQUAMAN: BATTLE FOR ATLANTIS

GC

EXTRAS DO GAME

Aquaman clássico: finalize o game usando o Aquaman.

Black Manta e Tempest: complete com Aquaman clássico.

B

BATTLEFIELD 2

PC

SOLDADO TRAPACEIRO

Pressione a tecla "~" para abrir o console e digite os comandos abaixo:

Invencibilidade: aiCheats.code Tobias.Karlsson

Matar todos os bots: aiCheats.code Thomas.Skoldenborg

Matar todos os bots inimigos: aiCheats.code

Jonathan.Gustavsson

Carregar em um novo cenário: aiCheats.code

WalkingsWayTooTiresome

Bloquear acesso ao console: renderer.drawConsole 0

Ativar acesso ao console: renderer.drawConsole 1

BURNOUT LEGENDS

PSP

CARROS SECRETOS

Saiba como conseguir cada uma das máquinas extras do game. Alguns veículos podem variar conforme a versão do jogo (americana, européia e japonesa).

– Carros compactos

Assassin compact: faça 15 takedowns.

Compact cop: consiga bronze no Silver Lake ou nas perseguições ao Airport T1 & T2.

Dominator compact: consiga 10.000 burnout points.

Gangster legend: consiga ouro em Palma Bay Legend Face-off.

Legend compact: consiga ouro no Interstate Loop Legend Face-off.

Compact collector: consiga ouro no Silver Lake Eliminator.

Tuned compact: ganhe cinco medalhas de ouro.

– Carros do tipo Muscle

Assassin muscle: vença 30 takedowns.

Classic legend: ouro no Big Sure Shore Legend Face-off.

Dominator muscle: ganhe 25.000 burnout points.

Legend j-muscle: ganhe ouro no Airport 1+2

Legend Face-off.

Muscle cop: consiga a medalha de bronze no Harbour Town ou na perseguição Sunrise Valley.

Random Muscle collector: ganhe ouro no

Harbour Town Eliminator.

Tuned muscle: receba 20 medalhas de ouro.

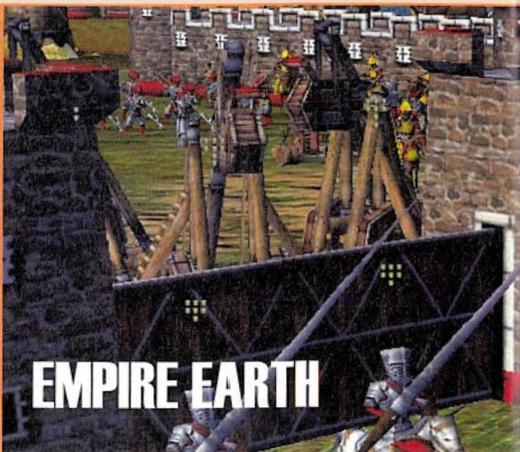
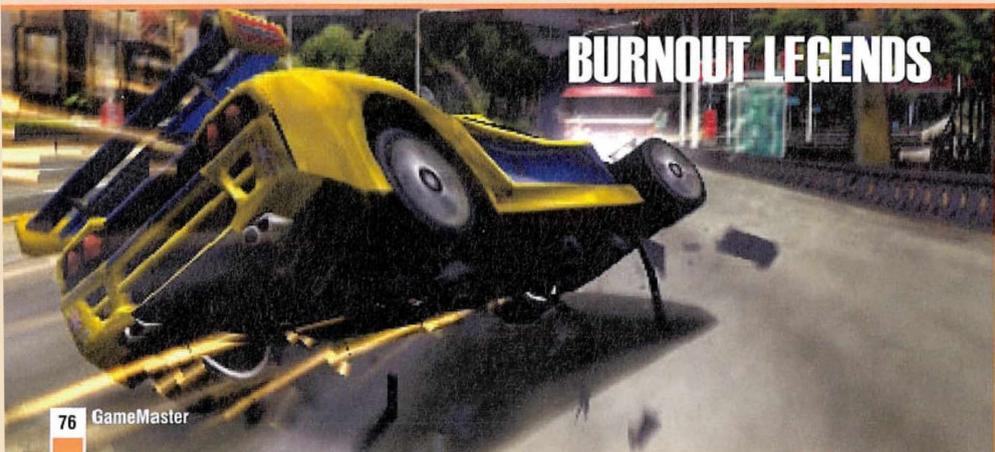
– Veículos especiais

As dicas abaixo servem para o World Tour.

Cop Racer: consiga ouro em todos os Pursuit.

Firetruck: consiga ouro em todos os Crash.

Gangster Boss: consiga ouro em todos os Race.





FAR CRY INSTINCTS

Aumenta barra de energia: GiveMeHealth
Adrenalina infinita: VitruviAnRush
Munição infinita: BulletsOfHell
Correr mais rápido: AmAFastMachine

– Carros do tipo Assassin
Assassin Compact Car: faça 15 takedowns.
Assassin Coupe Car: faça 60 takedowns.
Assassin Muscle Car: faça 30 takedowns.
Assassin Sports Car: faça 100 takedowns.
Assassin Super Car: faça 150 takedowns.

– Veículos pesados
4WD Heavy-Duty: consiga \$10.000.000 no modo Crash.
4WD Racer: consiga \$2.000.000 no modo Crash.
B-Team Van: consiga \$15.000.000 no modo Crash.
City Bus: consiga \$70.000.000 no modo Crash.
Delivery Truck: consiga \$20.000.000 no modo Crash.
Heavy Pick-Up: consiga \$1.000.000 no modo Crash.
Longnose Cab: consiga \$50.000.000 no modo Crash.
SUV Deluxe: consiga \$5.000.000 no modo Crash.
Tractor Cab: consiga \$30.000.000 no modo Crash.
Trash Truck: consiga \$90.000.000 no modo Crash.

C CAPCOM FIGHTING JAM XB

LUTADOR PYRON

Detone o game no nível Normal ou superior de dificuldade. O chefe de fogo pode ser escolhido normalmente na tela de seleção de personagens.

CON. THE PSP

KFJ NA TELA DE SELEÇÃO

Detone o personagem KFJ no modo Class B Story (no Team Rogue).

D DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII PS2

FINAL ALTERNATIVO

Consiga os três G Reports e termine o game. Você vai conferir um desfecho diferente.

E EMPIRE EARTH PC

CÓDIGOS DO IMPÉRIO

Pressione Enter durante o game, teclie corretamente os comandos abaixo e aperte Enter novamente para finalizar a trapaça:

100.000 de recursos: all your base are belong to us

1.000 de comida: boston food sucks

1.000 de ouro: atm / **1.000 de aço:** creatine

1.000 de rocha: rock&roll

1.000 de madeira: you said wood

Sempre com muita madeira: slimfast

Sempre com muito aço: girlyman

Sem ouro: boston rent

Sem recursos: the big dig

Sem rochas: mine your own business

Sem madeira: uh, smoke?

Todas as unidades no Level 10: the quotable patella

Veja os peixes: columbus

Completar construções e recarregar energia das unidades: coffee train

Construir tudo na hora: BrainStorm

Recarregar energia de todas as unidades com ataques especiais: I have the power

Mostrar mapa: bam

Mapa completo e explorado: asus drivers

Mapa completo, explorado e com todos os recursos: my name is methos

Remover objetos do mapa: headshot

Perder a batalha: ahhhcool

Vencer o jogo: somebody set up us the bomb

Mostrar todos os truques: display cheats

F FAR CRY INSTINCTS XB

CÓDIGOS DA GUERRA

Pause o game, entre no menu de Cheats e digite os códigos abaixo para vencer fácil:

Todos os mapas: TheWorldsMine

G GRAND THEFT AUTO 3 PC

TRAPAÇAS BANDIDAS

Digite os comandos durante o game:

– **Personagem principal**

Pacote de armas: GUNSGUNSGUNS

Dinheiro fácil: IFIWEREARICHMAN

Carregar energia: GESUNDHEIT

Carregar colete: TURTOISE ou TORTOISE

Aumentar nível de perseguição: MOREPOLICEPLEASE

Diminuir nível de perseguição: NOPOLICEPLEASE

Trocar herói: ILIKEDRESSINGUP

– **Mandando no tempo e clima**

Tempo bom: SKINCANCERFORME

Névoa 1: ILIKESCOTLAND

Névoa 2: ILOVEScotLAND

Névoa 3: PEASOUP

Jogabilidade rápida: TIMEFLIESWHENYO

– **Personagens secundários**

Pedestres malucos: ITSALLGOINGMAAAD

Pedestres assassinos: NOBODYLIKESME

Pedestres armados e perigosos: WEAPONSFORALL

– **Veículos**

Tanque de guerra: GIVEUSATANK

Carros See-Thru: ANICESETOFWHEELS

Melhor direção: CORNERSLIKEMAD

Carros voadores: CHITTYCHITTYBB

Carros aparecem em sua volta: BANGBANGBANG

GUNDAM: JOURNEY TO JABURO PS2

ARMAS RECOMENDADAS

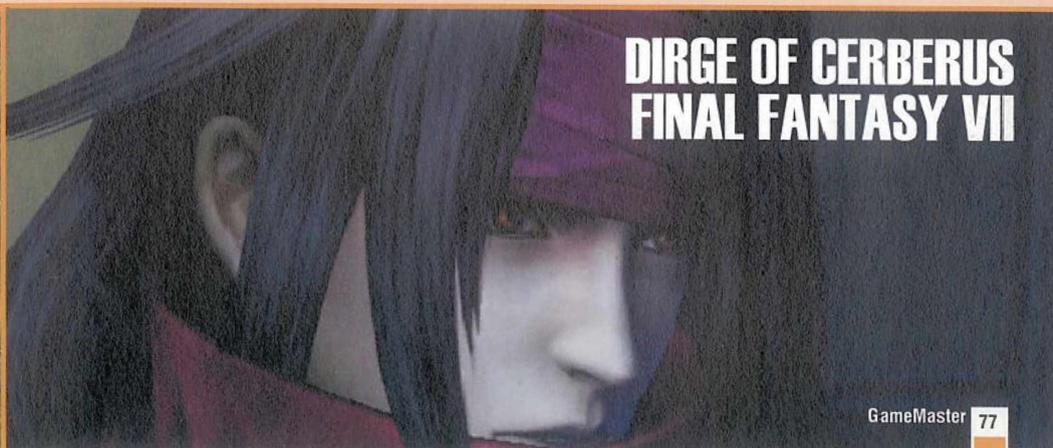
Fase 1: arma Beam Sword / **Fase 2:** arma Hyper Bazooka

Fase 4: arma Beam Rifle, Hyper Bazooka

Fase 5: arma Beam Rifle / **Fase 6:** arma Beam Rifle

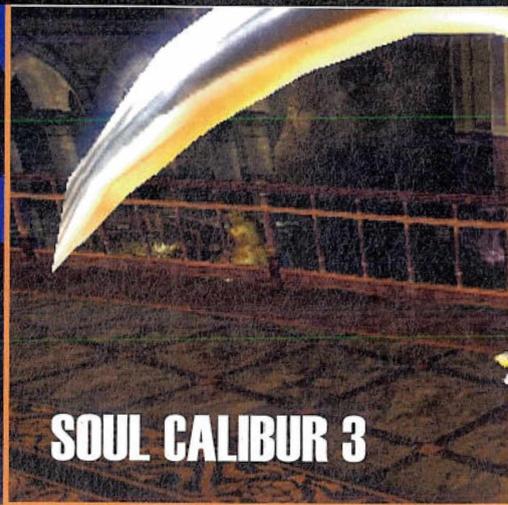
Fase 7: arma Beam Rifle / **Fase 8:** arma Beam Rifle

Fase 9: arma Hyper Bazooka



DIRGE OF CERBERUS FINAL FANTASY VII

KILLER 7



SOUL CALIBUR 3

H HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS GBA

DAISY DODDERIDGE CARD

Ligue o GBA num GameCube com a mesma versão do jogo.
- Segredos do bruxo

Colete um certo número de cards para liberar feitiços e itens:

Alohomora: recolha cinco Spell Cards.

Beastary: colete cinco Beasts Cards.

Girding Potions: recolha cinco Potions Cards.

Gringotts Bank GCN: pegue cinco Hogwarts Cards.

Quidditch Practice: recolha cinco Quidditch Cards.

Sliding Puzzle: recolha 100 feijões Tomato.

H HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE GC

SEGREDOS DO BRUXO

Complete uma determinada coleção de cards para ganhar pontos ou desafios extras:

Beasts Set: 20 pontos para Grifinória

Classical Beasts Set: corrida extra com Rony

Dragons Set: corrida extra com Rony

Giants Set: 20 pontos para Grifinória

Goblins Set: 20 pontos para Grifinória

Hags Set: corrida extra com Hermione

Quidditch Set: corrida extra com Harry

Vampires Set: 20 pontos para Grifinória
Witches Set: corrida extra com Hermione
Wizards Set: corrida extra com Harry

I HUNTER: RECKONING WAYWARD PS2

TRAPAÇAS DA CAÇA

Depois de detonar o game, coloque as seqüências abaixo no Menu de Cheat.

Todas as armas (requer o troféu Looter):

■, ✕, ●, ✕, ↑, ↓, ↑, ↓

Todos os cheats ativados: ●, ■, ▲, ✕, L1, L2, ←, ←

Monstros difíceis (requer o troféu Team Up):

■, ■, ▲, ■, L2, L2, ↑, ↓

Mais danos (requer o troféu Machine Boss):

↓, ↓, F1, F1, ↑, ✕, ↑, ●

Vidas ilimitadas (requer o troféu Warrior):

→, →, →, ✕, ↑, ▲, ↑, ■

Munição ilimitada (requer o troféu Gun Bunny):

→, →, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓

Energia no máximo (requer o troféu Pitfighter):

▲, ▲, ●, ●, ■, L1, ■, F1

Munição ilimitada (requer o troféu Rouge Hunter):

✕, ▲, ●, ■, ▲, ↑, ↓, ↓

J JAK X: COMBAT RACING PS2

PERSONAGENS SECRETOS

Saiba como liberar novos pilotos no modo Adventure:

G.T. Blitz e Kiera: detone o jogo
Daxter: jogue 5 horas e pague 50.000 orbs no Secrets Shop
Kleaver: vença a corrida Beachfront Drive
Rayn: detone o Blue Cup
Razer: vença a corrida Northern Tour
Pecker: jogue 10 horas e pague 60.000 orbs no Secret Shop
Sig: detone a competição Spargus City Death
UR-86: detone Kras City na qualificação

J JUICED PC

TODOS OS CARROS NO MODO ARCADE

Na opção "Extras", entre com a senha PINT.

K KILLER 7 GC

SEGREDOS

Modo Hopper 7: detone o Killer 8.

Personagem Young Harman e modo Killer 8 Hard:

complete o jogo básico no nível normal ou superior.

M MEGA MAN MAVERICK HUNTER X PSP

NOVA TELA PRINCIPAL

Basta detonar o game.

Video Megaman X e Vile Jogável: detone o jogo usando o personagem X.

Arma ilimitada de Vile: após detonar o jogo com Vile, salve o game. Carregue o save, comece uma nova partida e confira a nova arma que surgiu na tela de seleção de armas.

M METROID PRIME PINBALL DS

MODO EXPERT

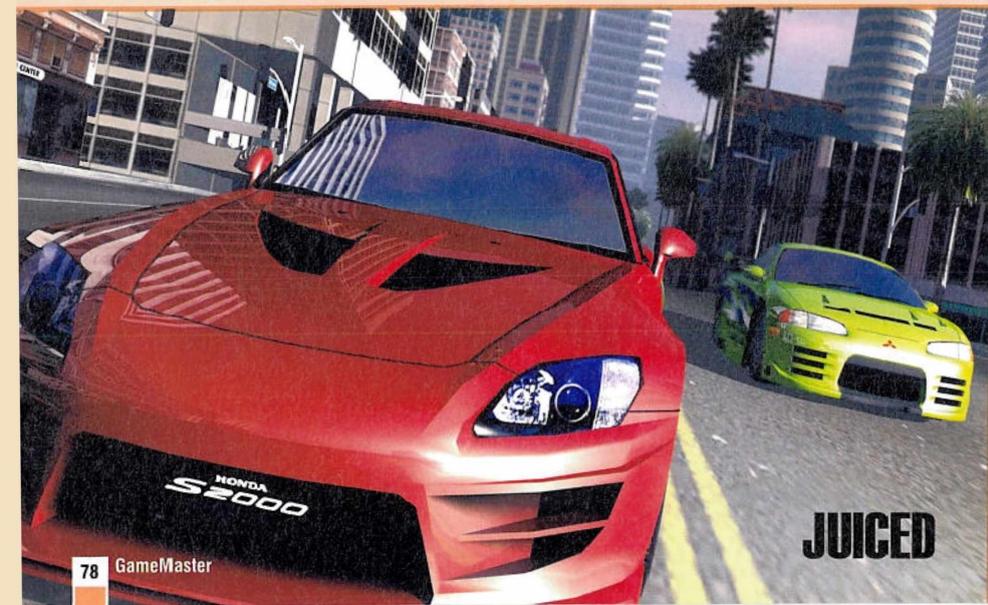
Detone o modo Mission. O novo nível de dificuldade aparecerá no menu Options.

N NARUTO: SAIKYOU NINJA DAIKESSHU 3 DS

NOVOS FUNDOS DE TELA

Saiba quantas vezes você deve detonar o game para liberar cada um dos wallpapers no modo Graffiti:

Chouji: 1 / Gaara: 2 / Gai: 2 / Hinata: 3



JUICED



Ino: 3 / Jiraiya: 2 / Kakashi: 2 / Kankuro: 2
 Kiba: 1 / Naruto: 1 / Neji: 1 / Rock Lee: 1
 Sakura: 1 / Sandaime: 2 / Sasuke: 1 / Shikamaru: 1
 Shino: 1 / Temari: 3 / Tenten: 3
 – Personagens extras
 Gai e Kakashi: detone o Level 1 e o 2.
 Jiraiya: detone o game.
 Sarutobi, Sandaime, The Third: detone um capítulo com o Hokage Rank.

NIGHTMARE CREATURES 2 PS1

SELEÇÃO DE FASE

Na tela principal, selecione New e segure **R2** + **LT** + **○** + **■**. Pressione **■**, para surgir um pequeno menu no canto superior esquerdo da tela. Use **→** para selecionar as fases de **○** ou **■** para escolher onde o personagem vai começar na fase (streamzone). Para encontrar o último chefe, selecione LEVEL 8: EIFFEL e coloque 107 como streamzone.

R RED FACTION 2 XB

CÓDIGOS DE MARTE

Entre com os comandos no menu Cheat:

Granadas Bouncy: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
 Balas Gibs: ●, ●, ●, ●, ●, ○, X, ●, ●
 Balas instantâneas Gib: X, X, X, X, X, Y, ●, X, X
 Cenas do diretor: Y, X, ●, ○, ●, X, Y, ○
 Explosivos instantâneos Gib: ○, ●, X, Y, ○, ●, X, Y
 Modo gordão: ●, ●, ●, ●, ●, ○, X, ●, ●
 Balas de fogo: Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y
 Mensagens escondidas: Y, X, Y, X, Y, X, Y, X, Y, X
 Disparos rápidos: ●, Y, ●, Y, X, X, ○, ○
 Superenergia: X, X, Y, ○, Y, ○, ●
 Munição ilimitada: Y, ○, X, ●, Y, ●, X, ○
 Granadas infinitas: ●, X, ●, Y, X, ○, X, ●
 Todas as trapaças: ○, ○, X, X, Y, ●, Y, ●
 Zumbi: X, X, X, X, X, X, X, X, X

RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE DS

MODO MASTERS OF KNIFING

Detone o game no modo Rebirth. O Masters of Knifing traz cinco minigames extras.

Lança-foguetes nos minigames: detone qualquer cenário em menos de três horas. A nova arma estará no inventário.

– Personagens extras no multiplayer

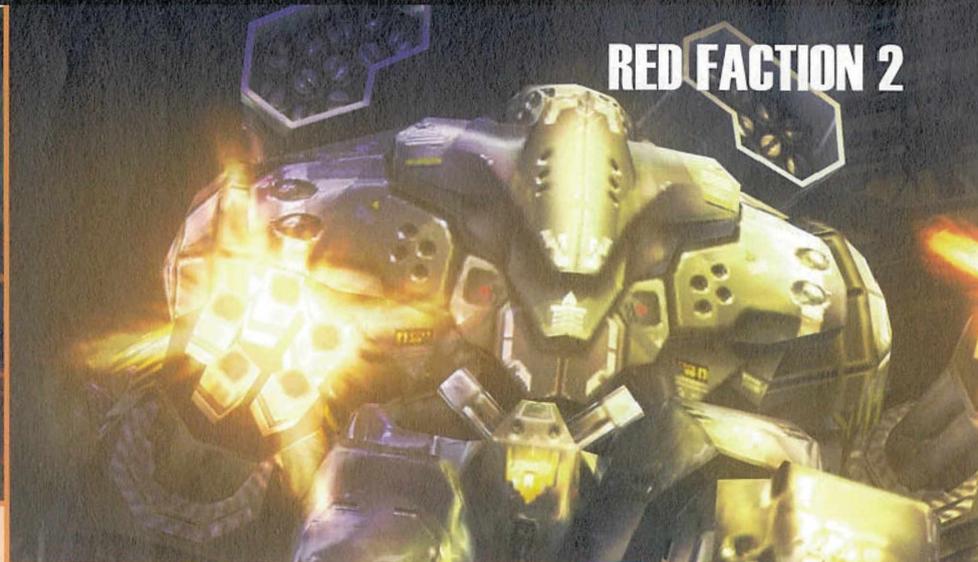
Barry: detone o game com Jill no modo Rebirth.

Enrico Marini: complete todas as fases Co-op no Wireless Play.

Forest Speyer: complete o modo Classic com Jill.

Kenneth J. Sullivan: complete o modo Classic com Chris.

Rebecca Chambers: complete o modo Rebirth com Chris.



Richard Aiken: detone todas as fases do Versus no Wireless Play.
Wesker: consiga rank B no Masters of Knifing.

SOUL CALIBUR 3 PS2

ILUSTRAÇÕES EXTRAS

Saiba como liberar novas ilustrações no Valeria's Shop:

Arte publicitária 1: vença o Tournament in the World Competition ou participe de 1.500 batalhas.

Arte publicitária 2: detone o League Tournament in the World Competition ou participe de 1.500 lutas.

Arte publicitária 3: acabe o Tournament in the World Competition três vezes consecutivas ou participe de 1.500 batalhas.

Coleção de arte 1: termine o Chronicles of the Sword ou participe de 700 batalhas.

Coleção de arte 2: finalize todas as missões do Soul Arena no nível de dificuldade Hard conseguindo sempre a melhor pontuação. Como alternativa paralela, participe de 800 lutas.

Artes especiais: detone o Chronicle 17 ou participe de 700 batalhas.

T TENNIS NO UJI-SAMA 2005: CRYSTAL DRIVE DS

TENISTAS EXTRAS

Detone os torneios ou áreas abaixo com um determinado personagem para liberar um tenista secreto:

Akazawa: Area Singles, com Mizuki.

Akutsu: Area Singles, com Muromachi.

Atobe: Iron Plate 3, com qualquer personagem.

Dan: Top Of Lefty, com Ryoma.

Higashikata: Kantou Doubles, com Sengoku e Akutsu

Ibu: Area Singles, com Kamio.

Inui: Iron Plate 1, com qualquer esportista.

Kabaji: R-1, com qualquer tenista.

Kaidou: Seigaku Rankings Match, com qualquer personagem.

Kaneda: Area MIX, com qualquer esportista.

Kikumaru: Area Match Doubles, com Fuji e Kawamura

Kisarazu Atsushi: Area Doubles, com os irmãos Fuji.

Minami: I-1, com qualquer tenista.

Mizuki: Open Cup Singles, com Ryoma.

Oishi: Kantou MIX, com Seigaku Team B.

Oshtari: Kantou Singles, com Shishido.

Sakurai: Area Doubles, com Momoshiro e Kamio.

Sengoku: Junior Selection, com qualquer tenista.

Shinya: Iron Plate 2 (em duplas), com qualquer esportista.

Tachibana: Kantou Singles, com Ibu.
Tezuka: Nationals Singles, com Ryoma (você não pode perder um single point).

TOKOBOT PSP

MODO TIME TRIAL

Basta detonar o game.

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND PS2

TRAPAÇAS NERVOSAS

No menu principal, entre em Options e depois em Cheat Codes. Entre com as senhas a seguir e comece uma nova partida ativando as trapaças no menu Game Options.

– Equilíbrio perfeito nas manobras

Grind: grindXpert / Manual: 2wheels!

Skitch: hltcharlde

– Personagens extras

Mat Hoffman: the_condor / **Jason Ellis:** sirius-DJ

Y YU-GI-OH! DUEL MONSTERS 6 EXPERT 2 GBA

BOOSTERS EXTRAS

Barrel Dragon: pegue a carta Barrel Dragon.

Black Skull Dragon: consiga a carta Red Eyes Black Dragon.

Blue Eyes Toon Dragon: ganhe 1.000 Duel Points.

Blue Eyes Ultimate White Dragon: detone o Saturday Weekly Tournament.

Blue Eyes White Dragon: consiga a carta Blue Eyes White Dragon.

Blue Millennium Pack: junte 550 cartas diferentes.

Buster Blader: ganhe 2.000 Duel Points.

Dark Magician Girl: finalize o Saturday Weekly Tournament 10 vezes.

Exodia: pegue a carta Exodia the Forbidden One.

F-I-N-A-L: vença Yugi, Anzu, Jounouchi, Bakura, Kaiba,

Ishizu, Rex, Weevil, Truesdale, Mai, Espá e Mako (10 vezes cada oponente).

Graceful Charity: vença três duelos em uma rodada.

Green Millennium Pack: consiga 1.000 cartas.

Pink Millennium Pack: obtenha 500 cartas.

Relinquished: ganhe 5.000 Duel Points.

Yellow Millennium Pack: vença o segundo duelo durante o Target Week.

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

e-mail: fantasystar@fantasystar.com.br
 Rua Sta. Ifigênia, 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 12 X no cheque ou carnê

Fones: (11) 6987-2641
 (11) 6949-5195

Av. Mendes da Rocha, 95
 Vila Sabrina - São Paulo-SP
 contato@planetshopping.com.br

bits GAMES

www.bitsgames.com.br
 bitsgames@bitsgames.com.br

Vídeo 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 **PlayStation 2** em até 12X Sem Entrada para Todo o BRASIL

Televendas: 0XX11 6852-2881
 6852-2879
 6864-5670
 3104-4327

Pratello Games

SEDEX

Enviamos sua compra pelo melhor lugar do Brasil!

Faça seu cadastro por telefone e parcelas suas compras em até 12x

CONSOLES NÃO INCLUIDO

HD 80 Gb
 HD Loader
 Modem
 Instalação apenas R\$ 320,00

HD 80 Gb
 HD Loader
 Modem, R\$ 590,00
 Instalação apenas

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA A MAIS DE 10 ANOS

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

WWW.PRATELOGAMES.COM.BR
 ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES

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

ELETROMIL

20 ANOS GAMES - MÍDIAS - INFORMÁTICA

• COMPRA - VENDA - TROCA ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM 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

WONDER GAMES

Compra - Venda - Troca
Venda de console, jogos e acessórios em geral



Assistência Técnica Especializada
Xbox - PS2 - Game Cube



Financeira 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

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 HOUSE.GAMES@HOTMAIL.COM
Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844

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

CASA DA UNIDADE ÓPTICA

Troca de leitora na hora
PS1 / PS2 / PS two

Pagamento em até 2X no local

Enviamos para todo o Brasil

Playstation • CD • DVD
Automotiva • Flat Cable
Circuito para Games




Tel.: (11) 3362-0478 / 3362-0243 - Rua Sta. Ifigênia, 348 - Lj. 24

GUERREROS ATÉ A MORTE

Totalmente online este jogo desafia os mais corajosos guerreiros para batalhas até a morte!

Você terá a chance de se tornar dono de sua própria exército de guerreiros, podendo aumentar e seu exército ganhando batalhas. Criar suas próprias armas, vendê-las! Só com aliança ou cobiçade se ganha uma temporada de batalhas. Planeje ataque com seus aliados através de fórum, bate-papo ou webmail.

Aventure-se! Mais que morrer você não vai...
Acesse:
<http://www.pcl.com.br/gam> ou <http://www.pcl.com.br>

PARA ANUNCIAR NESTA SEÇÃO MANDE UM E-MAIL PARA:

publicidade@europenet.com.br

Cães ajudantes

• Como um cão real, Hewie não obedece ordens a esmo. É preciso ganhar a confiança dele antes

PS2/X/PC

HAUNTING GROUND - 2003

Um thriller psicológico ambientado numa mansão abandonada. O game mescla o clima de terror com seqüências de enigmas. Há dois protagonistas: a garota Fiona Belli, de 18 anos, que ficou órfã após um acidente de carro, e o pastor alemão branco Hewie. Por certo, a melhor recriação de um cachorro num jogo. Ele ajuda a garota durante a aventura a encontrar objetos e a atacar inimigos. Acontece que não basta ordená-lo a fazer isso ou aquilo. O game oferece um sistema em que a garota precisa ganhar a confiança do cachorro. Quanto melhor a relação entre ambos, mais facilmente ele executa as tarefas. E isso altera inclusive o final da história.



Arcade e Mega Drive Shadow Dancer - 1989

Shinobi, o primeiro sucesso estrelado por um ninja da Sega, trazia Joe Musashi como protagonista. Em *Shadow Dancer*, quem protagoniza o game é Hayate, filho de Joe. A pancadaria põe o cara frente a frente com uma organização mafiosa chamada Asian Dawn. Para vencê-la, ele tem ajuda do seu cão Yamato. Durante o jogo, o animal é acionado colocando-se o direcional para baixo seguido do botão de ação. Há também um movimento especial que utiliza uma magia, multiplicando o cachorro por toda a tela. O jogo foi lançado primeiro para os arcades e depois portado para o Mega Drive. Permitia dois jogadores, mas em turnos alternados.

Arcade e consoles Samurai Showdown - 1993

Além de ser um dos melhores games da SNK, *SS1* abriu as portas para a polêmica censura que envolve os títulos da empresa nos EUA. Enquanto no arcade japonês o jogo trazia sangue e animações de golpes fatais, na versão de console norte-americana o que se viu foi sangue branco e nenhuma animação. Para alívio dos fãs, o original sem cortes foi lançado para 3DO, ainda que poucas lojas quisessem vendê-lo. De toda forma, entre os quase 30 personagens, o ninja Galford sai da cidade de São Francisco para combater demônios que estão dominando as pessoas. Com ele, segue o cachorro Poppy, que era usado no golpe Rush Dog.

N64 Jet Force Gemini - 1996

Um game de tiro em terceira pessoa produzido pela Rare. Havia quatro personagens centrais: Juno e Vela (humanos), além do robô Floyd e, evidentemente, um cão. Seu nome era Lupus. Com exceção de Floyd, os outros nomes remetem a astrologia, como o vilão Mizar, que também é o nome de uma estrela. A sacada em relação ao cachorro é que ele não é apenas um acompanhante no jogo, e sim um dos protagonistas. As fases exigem do jogador descobrir qual o personagem correto para vencer os obstáculos. Lupus, por exemplo, podia planar por alguns instantes, o que permitia alcançar plataformas mais altas.

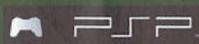
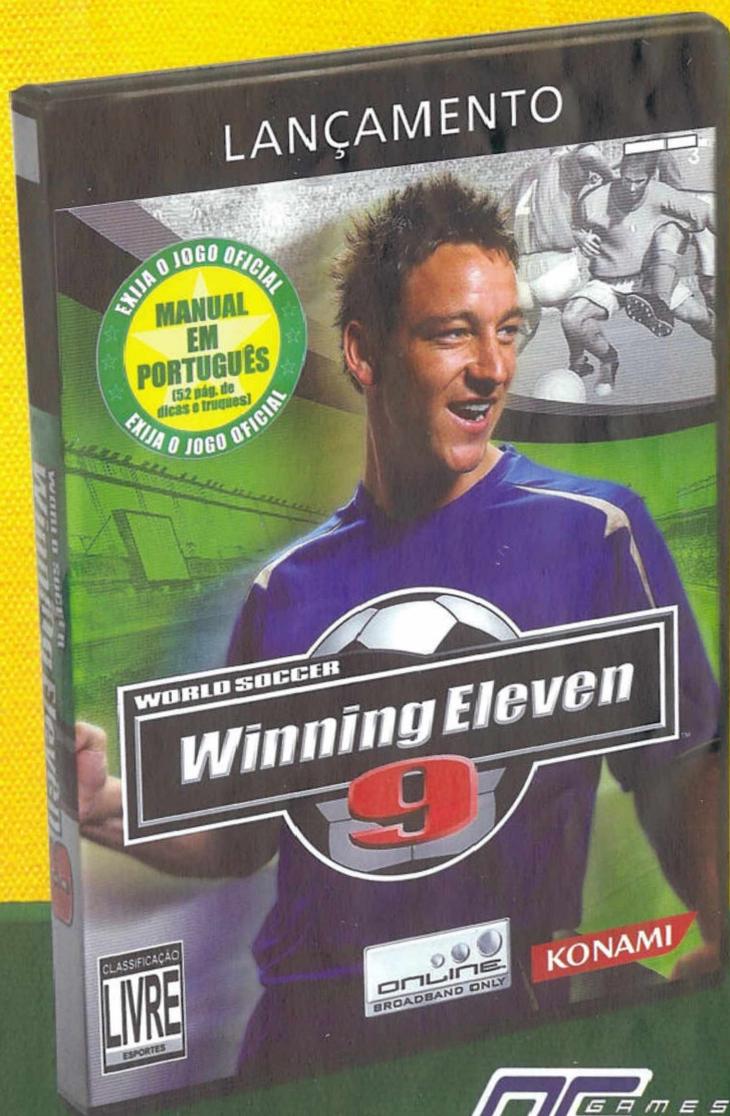
PS2/XB/PC Dead to Rights - 2003

Uma história mais do que batida envolvendo um policial chamado Jack Slate que parte em busca de vingança. Diálogos melodramáticos sobre seu passado e ação em câmera lenta são constantes no jogo. Entre um tiroteio e outro, o jogador tem a opção de acionar seu companheiro Shadow, da unidade policial K-9 (um trocadilho em inglês para canino, ou canino). O cão funciona como um ataque especial. Uma vez acionado, ele persegue o alvo e desarma o oponente, dando um alívio para você prosseguir. Infelizmente, é a única função do animal. Além dos closes quando ele entra em cena, não há nenhuma outra animação, muito menos funções extras.

JOGADORES REZAM ANTES DE ENTRAR EM CAMPO. A GENTE APERTA START.

tradec.com.br

- 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 equipes de clubes esportivos;
- Disponível para plataformas PlayStation 2, PSP e Xbox;
- JÁ NAS LOJAS.



©1996 JFA ©2002 JFA MAX ©2001 Korea Football Association agradecimentos especiais a SEJIN, MUKTA, Eunho, Denis pelos dados "adidas" da Seleção Coreana, o jogador adidas e 3 listras marca registrada da adidas-Salomon group, usado com permissão os nomes e a semelhança dos jogadores reais é autorizado pela FIFA e suas associações membros. Oficialmente licenciado pela Eredivisie CV Gioco oficialmente PROFESSIONISTI Campeonato Nacional de Liga (S/06 Primeira via Segunda Divisão Product by) Licença Oficial de la LFP Produzido sob licença do Chelsea FC Merchandising Ltd www.chelseafc.co.uk The Arsenal Crest, Arsenal Logo e cilindro são marcas registradas do Arsenal group de companhias e usados sob licença. TM & ©2005 Arsenal Football Club plc. Licenciado por Granada Ventures. Todos os direitos reservados. PSP é uma marca registrada e os logotipos "PlayStation" e "PS-FAMILY" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo (tm) podem ser necessários (vendidos separadamente). Os jogos On-Line necessitam conexão via internet e Memory Card (RAM) 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 Xbox são marcas registradas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e / ou países e são usados sob licença da Microsoft. O ícone de classificação é uma marca registrada da Entertainment Software Association.

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	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 Videos	PC's Porão Games
Joysticks	Midias CD's & DVD's	Neon	Webcam	Teclados PC & PS2	

novo site: poraogames.com



Aparelhos fotografados sem os jogos - 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