

Promoção Final Fantasy VII  
Os 10 leitores mais criativos  
levam um DVD do filme

DICAS PARA TODOS OS CONSOLES



Revista

# GAMEMASTER



www.gameblog.com.br



Guia Completo  
**E3 2006**

# 32

Novidades que  
vão explodir na  
Maior Feira  
de Games  
do Mundo



PlayStation 3 jogável



Joystick do Revolution



O controle do PS3 já era



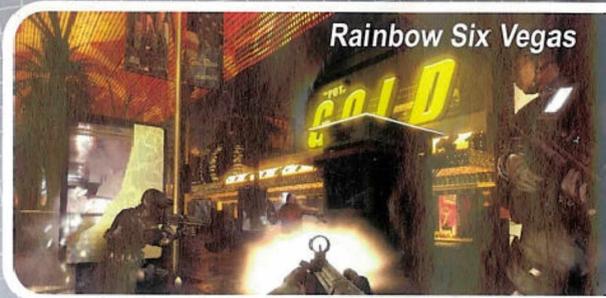
Final Fantasy VII ou XIII



Halo 3 para vencer o PS3



Gran Turismo Vision



Rainbow Six Vegas

## Nova Geração

Os jogos anunciados que vão  
arrebrantar no PS3 e no X360

## God of War 2

Kratos foi traído pelos deuses de  
novo. Aqui, tudo sobre o novo épico

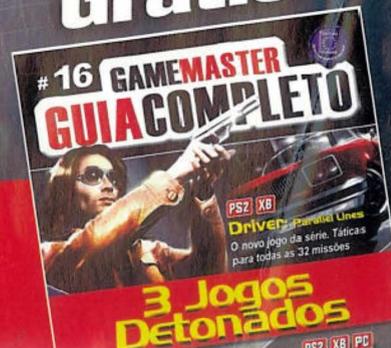
## Metroid DS

Desvendamos o melhor jogo  
multiplayer do portátil da Nintendo

## Trabalho com Game

As oportunidades de ganhar  
dinheiro com games no Brasil

## Grátis



3 Jogos  
Detonados

PS2 | XB | PC



www.playersbrasil.com.br  
**PLAYERS®**

Acessórios para PlayStation, Megadrive,  
Super Nintendo e consoles de 8 bits.



**Controle o seu destino!!!**

ADAPTADORES, CABOS, CONECTORES, CONTROLES, MEMORY CARD, CONVERSORES, RF, CONSOLES



PLAYERS é marca registrada da B.A.F. Comercio Ltda  
TEL: (0xx11) 3313-6145/3313-0441

www.playersbrasil.com.br bafcomercio@uol.com.br

Consulte com nossos distribuidores

Supersônico  
Tel: (0xx11) 3227-9870

Amir  
Tel: (0xx11) 3313-5902

Atacado dos Games  
Tel: (0xx11) 221-8674

Auzycle  
Tel: (0xx21) 3970-6330

Inicial Games  
Tel: (0xx19) 3236-0179

## Warhawk/20

Por enquanto, este é o único título de PS3 com presença em versão jogável confirmada na E3. A hora da verdade está chegando...

# A HORA DA MUDANÇA

A memória humana é mesmo curiosa. Por mais que gostemos de defender nossas opiniões com unhas e dentes, é dos momentos de mudança que nos lembramos mais. Quem não se lembra de quando o PlayStation 1 surgiu, no final de 1994, no Japão? Pouca gente acreditou no videogame quando ele apareceu naquela primeira E3, em maio de 1995, afinal, o lançamento não passava de mais uma tentativa de uma empresa sem tradição nenhuma no mercado de games e, até então, todos os que tentaram desafiar a toda poderosa Nintendo haviam falhado miseravelmente.

Mais de dez anos já se passaram e, nesse tempo, o Play assumiu o domínio absoluto dos games no mundo inteiro. A Nintendo, outrora imperatriz do entretenimento eletrônico, foi reduzida à mera coadjuvante, enquanto, do outro lado do mundo, a Microsoft tentava seguir os passos da Sony com seu desajeitado, mas poderoso Xbox. Mas não foi só nos consoles que a mudança marcou a passagem do tempo. Houve uma época, e nem é preciso ser dinossauro dos games para se lembrar, em que futebol era sinônimo de *FIFA Soccer*, mesmo no PS1. Eu mesmo cheguei a disputar umas partidas de *FIFA* no PS1 com nosso Big Boss Luiz Siqueira, o Luizão, hoje, fã de carteirinha de *Winning Eleven*.

A ascensão do PlayStation, de *Winning Eleven*, de *Metal Gear Solid*, a queda da Nintendo, o fim da Sega como fabricante de consoles, o surgimento do Xbox, de *Halo*, a guerra dos portáteis... tudo isso passou pelos corredores da E3 ao mesmo tempo em que a feira se tornava o maior evento de games do mundo, primeiro em Los Angeles, depois em Atlanta, depois em Los Angeles de novo. Em todos estes anos, muitas vezes tivemos de mudar nossas preferências, rever nossos conceitos. Estilos de jogos surgiram e deixaram de existir, expectativas foram criadas e destruídas, novas tecnologias se mostraram revolucionárias, como o CD-ROM do PlayStation, ou inviáveis, como o 3D do Virtual Boy... Mas uma coisa é certa. A mudança sempre andou lado a lado com a E3.

E este ano a possibilidade de revolução bate às portas da maior feira de games do mundo mais uma vez. Não se trata apenas do Revolution, a tentativa da Nintendo de recuperar o trono com seu controle diferente e criativo. Sim, o aparelho deve ser mostrado de verdade na E3 deste ano, mas ele é apenas parte de uma batalha que vai definir do que nós, gamers, vamos falar nos próximos anos: a nova geração de consoles. Do outro lado do ringue, o PlayStation 3 carrega nos ombros a responsabilidade de mostrar que pode não só resistir ao Revolution, mas principalmente apavorar o Xbox 360, da Microsoft. O console de Bill Gates já está nas lojas desde novembro do ano passado, mas só agora ele começa a mostrar a que veio, com jogos mais bem elaborados surgindo e com a possibilidade cada vez maior de grandes franquias, como *Halo* e *Banjo Kazooie*, fazerem sua estréia no aparelho. Quem vai dominar o futuro dos games ninguém sabe, mas é nesta E3, da qual antecipamos as 32 novidades mais quentes, que os maiores tiros desta guerra serão disparados. Uma coisa é certa. O que quer que aconteça na feira deste ano vai entrar para a história dos games.

Leandro Calçada  
leandro.calçada@europenet.com.br

## Rainbow Six Vegas/34

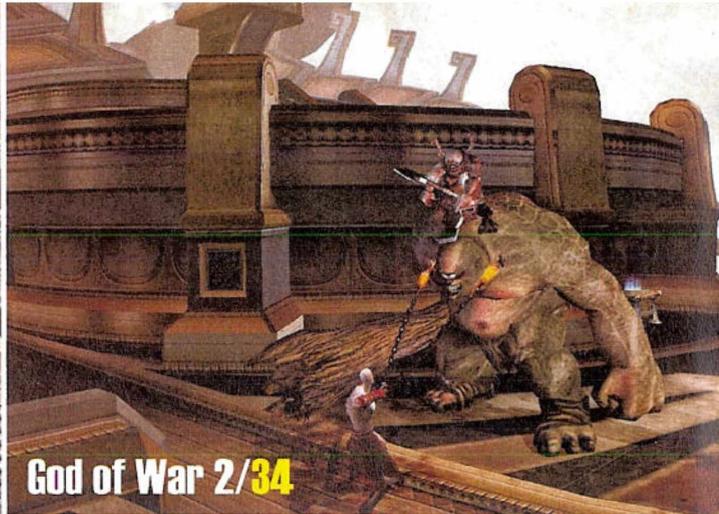
A missão da segunda leva de jogos do X360, da qual este título faz parte, é simples: impedir que o PS3 domine o mundo. Será possível?

## Star Wars: Empire at War/69

Nem só de E3 vive uma revista de videogame. Se você não está nem aí para a nova geração, não deixe de curtir os nossos reviews

## Winning Eleven 10/46

Todos os holofotes estão na nova geração, mas o melhor futebol do mundo continua apavorando no PS2



God of War 2/34

Revista **GAMEMASTER**

**Diretores**  
Aydano Roriz  
Abilio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz  
Diretor Operacional: Abilio Cunha  
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável:  
Roberto Araujo - MTB 10.766 - e-mail: araujo@europenet.com.br  
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Redator-chefe: Luiz Siqueira  
Editor: Leonardo Calçada  
Editor executivo: Felipe Assvedo  
Redatores: Danilo Porto Bastos, Eduardo Trivella, Julio Weochi, 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

Internet:  
Webmaster: Cássio Narciso  
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Letícia Nunes

Publicidade São Paulo  
E-mail: publicidade@europenet.com.br

Gerentes Comerciais  
Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097 e Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093  
Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Angela Taddeo, Alessandro Donadio, Claudia Alves, Elisângela Xavier, Flavia Pinheiro, Nickolas Suzuki, Gianpaolo Ianussi, Raphael Gherardi, Rodrigo Saccomani e Carla Lanz.  
Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5097  
Tráfego: Marcos Roberto (0xx11) 3038-5211

Publicidade - Outros Estados  
Rio de Janeiro: (0xx21) 2221-0088 - Trivirato Comunicação  
Brazília: (0xx61) 3326-0216 - New Business  
Paraná: (0xx41) 3023-8236 - GRP Midia  
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 - Semente Associados  
Santa Catarina: (0xx48) 3223-3568 - MC Representações

Publicidade - EUA e Canadá:  
00xx 1 (850) 306-0880, Fax: 00xx 1 (850) 306-0890 - Global Media

Circulação e Promoção  
Gerente de produto: João Alexandre  
Ezio S. Vicente, Marcelo Diniz, João Zanata, Natália Azeredo

Atendimento Pessoa Jurídica:  
Joelma Dantas - joelma@europenet.com.br (0xx11) 3038-5104

Desenvolvimento de Pessoal:  
Tânia Maria Ribeiro Roriz

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:  
Coordenadora: Fabiana Lopes  
Atendentes: Carla Dantas, Elisângela Tokashiki, Juliana Ribeiro, Paula Hanne, Tamar Biffi e Fernanda Fernandes  
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900  
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050  
Telefone outros estados: (0800) 557667  
Pela Internet: www.europenet.com.br  
E-mail: atendimento@europenet.com.br

Administração  
Gerente: Cecília Tornazelli  
Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Ronaldo Mendes, Gustavo Barbosa, Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro

A 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.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil  
Fernando Chignaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro da Silva, 907  
CEP 20563-900 - Grejuá - RJ

Impressão: Prof Editora Gráfica

IVC - Instituto Verificador de Circulação



Somos Filiação à ANER  
Associação Nacional dos  
Editores de Revistas

**GUIA COMPLETO (LIVRO)**

Driver: Parallel Lines (PS2/XB)	
Kingdom Hearts 2 (PS2)	
The Godfather (PS2/XB/PC)	<b>68 págs.</b>

**GERAL**

Cartas	<b>8</b>
Consumo	<b>74</b>
Diário de Rune Midgard	<b>19</b>
Entrevista	<b>10</b>
Instruções	<b>6</b>
News	<b>12</b>
Passou batido	<b>72</b>
Promoção	<b>7</b>

**CAPA**

30 novidades que vão explodir na maior feira de games do mundo	<b>20</b>
--	-----------

**ESPECIAIS**

Profissionais dos jogos	<b>50</b>
-------------------------	-----------

**PREVIEWS**

God of War 2	<b>32</b>
New Super Mario Bros.	<b>48</b>
Power Stone Collection	<b>49</b>
Rainbow Six Vegas	<b>34</b>
Rockstar Games Presents Table Tennis	<b>38</b>
Stranglehold	<b>36</b>
Superman Returns: The Videogame	<b>47</b>
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	<b>40</b>
World Soccer Winning Eleven 10	<b>46</b>

**REVIEWS**

Commandos Strike Force (PS2/XB/PC)	<b>68</b>
Daxter (PSP)	<b>62</b>
Drakengard 2 (PS2)	<b>67</b>
Exit (PSP)	<b>66</b>

Full Spectrum Warrior:	
Ten Hammers (PS2/XB/PC)	<b>70</b>
Ghost Recon Advanced Warfighter (PS2/XB/X360)	<b>52</b>
Ice Age 2: The Meltdown (PS2/XB/GC)	<b>67</b>
Mega Man Maverick Hunter X (PSP)	<b>63</b>
Mega Man Powered Up (PSP)	<b>66</b>
Metal Gear Acid 2 (PSP)	<b>64</b>
Metroid Prime Hunters (DS)	<b>54</b>
Midnight Club 3: Dub Edition Remix (PS2/XB)	<b>60</b>
Monster 4X4 World Circuit (XB)	<b>69</b>
NBA Ballers: Phenom (PS2/XB)	<b>68</b>
Pokémon Trozei (DS)	<b>64</b>
Sonic Riders (PS2/XB/GC)	<b>70</b>
Star Wars: Empire at War (PC)	<b>69</b>
Tetris DS (DS)	<b>63</b>

**DICAS**

25 to Life (XB)	<b>76</b>
50 Cent: Bulletproof (XB)	<b>76</b>
Ape Escape: On the Loose (PSP)	<b>76</b>
Dakar 2 (GC)	<b>76</b>
Delta Force: Black Hawk Down (XB)	<b>76</b>
Dragonshard (PC)	<b>76</b>
F.E.A.R. (PC)	<b>77</b>
Fatal Frame 3: The Tormented (PS2)	<b>76</b>
Ghost Recon Advanced Warfighter (X360)	<b>77</b>
Gripshift (PSP)	<b>77</b>
Gun (PC)	<b>77</b>
Kingdom of Paradise (PSP)	<b>77</b>
Metal Gear Acid 2 (PSP)	<b>78</b>
Naruto (PS1)	<b>78</b>
Naruto RPG 2: Chidori Vs. Rasengan (DS)	<b>78</b>
Samurai Jack: The Shadow of Aku (GC)	<b>79</b>
Scaler (GC)	<b>79</b>
Wreckless: The Yakuza Missions (XB)	<b>79</b>
WWE SmackDown! Vs. RAW 2006 (PS2/PSP)	<b>79</b>
Yu-Gi-Oh! GX: Duel Academy (GBA)	<b>79</b>

**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



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



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@europenet.com.br](mailto:atendimento@europenet.com.br)



Publicidade  
Fone (0xx11) 3038-5098  
Fax (0xx11) 3819-0538  
e-mail: [publicidade@europenet.com.br](mailto:publicidade@europenet.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.europenet.com.br](http://www.europenet.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.



**Só fica sem play 2 quem quer!**

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



Controler PS2  
**R\$69,99**



Suporte PS2  
**R\$29,99**



CD Remixes  
**R\$19,99**



Cabo s/ Video Universal PS1/PS2/XBOX 64/GameCube  
**R\$49,99**



Bolsa Exclusiva PS2  
**R\$39,99**



Controler Remoto  
**R\$69,99**



Cabo Extensor  
**R\$19,99**



Jogo Original  
**R\$69,99**



CD-rom Quel É A Música  
**R\$69,99**



Bonê PS2  
**R\$19,99**



Camiseta PS2  
**R\$29,99**



Porta-cd PS2  
**R\$19,99**

## Playstation2 original

Promoção

# QUERO TUDO

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

# R\$ 699,00

## Pack 1

## Pack 2

## Pack 3

## Pack 4

Tudo por:

# R\$ 99,99

Tudo por:

# R\$ 99,99

Tudo por:

# R\$ 99,99

Tudo por:

# R\$ 49,99

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

Rua Coelho Lisboa, 354 - 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

As meninas que nos perdoem, mas o guia desta edição só deve satisfazer aos cuecas. A menos, claro, que alguma de vocês também brincasse de polícia e ladrão na infância. Dos três jogos detonados aqui, dois remeteram todos da redação à época em que éramos moleques, correndo de um lado pro outro tentando salvar o mundo. *Driver: Parallel Lines* e *The Godfather* representam aquilo que nos divertiu tanto na infância: os bandidões de um lado e nós, os mocinhos, do outro. Mas nem tudo está perdido para marmanjos e gatas que não curtem tiroteios. O terceiro detonado deste mês é a versão norte-americana de *Kingdom Hearts II*, um RPG diferente, gostoso de jogar, que mistura os universos de *Final Fantasy* e *Disney*. E com este roteiro, convenhamos, qualquer RPG fica fácil.



## GameBlog

Se você é viciado em games e curte a galera das revistas *Game Master* e *Dicas & Truques para PlayStation*, aproveite para dar uma passadinha no GameBlog ([www.gameblog.com.br](http://www.gameblog.com.br)). No site, você pode acompanhar de perto a rotina dos caras da redação e, de quebra, 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;
- L, R – 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 Game Master



#### Felipe Azevedo

A contagem regressiva para a E3 começou. Faltando menos de um mês, nosso Trucker já sabe o que quer ver em Los Angeles: "Wrestling, mano!"



#### Luiz Siqueira

O boss experimentou as maravilhas do mundo online e não quer mais largar. *Ragnarök*, *Winning Eleven* e *Fight Night 3* que o digam...



#### Julio Wecchi

O esquema do careca é "criar bonequinho e mandar atacar". Essa é a definição que ele dá pra todo e qualquer RTS que pinta aqui.



#### Leandro Calçada

Abduzido para Andrômeda, nosso editor joselito sumiu por semanas. Sem notícias dele, recebemos os textos prontos via satélite.



#### Marianna Russo

A Mari só aparece na redação de vez em nunca. Aliás, estamos pensando em um abaixo-assinado para trazê-la de volta. Chega de cuecas!



#### Alexandre Nani

Não importa quantos lançamentos surjam, o cara só conhece um jogo: *Dinasty Warriors*. Na verdade, o disco sequer sai de dentro do PS2.



#### Nelson Alves Jr.

Um jogo surpreendeu o cara: *Tetris DS*. Mesmo depois de terminar *Ghost Recon*, de X360, o quebra-cabeça portátil pirou o sujeito.



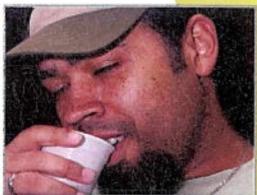
#### Leandro Rodrigues

Se tem algo que o Sombra não faz há tempos é jogar por diversão. A vida dele virou um grande detonado. Nem termina um, já agarra outro.



#### Eduardo Trivella

O sempre apaixonado Trivas parece ter encontrado a tampa da sua panela. Diz ele que o namoro é firme. A gente finge que acredita...



#### Danilo Bastos

O Ministério da Saúde adverte: detonar jogos em seqüência causa estafa. O Dango não deu bola pro aviso e, pimba, tá de cama.

## PROMOÇÃO: DESENHO

O desafio desta vez é insano. Olhe bem para a capa do DVD *Final Fantasy VII: Advent Children* aí ao lado. Olhou? Pois bem, nós temos 10 DVDs, sendo que um pode ser seu. Para isso, você deve desenhar uma nova capa para o filme, totalmente diferente da original. Coloque sua criatividade para funcionar!

### PROMOÇÃO ANTERIOR

#### Eu sou fã da Nintendo

A promoção da edição nº 12 contou com a participação de 679 leitores do País inteiro, todos fãs da Nintendo em busca do seu DS. Veja quais foram os mais criativos:

#### FRASE PREMIADA:

##### POR QUE VOCÊ É FÃ DA NINTENDO É QUER UM DS?

Leitor: Rogerio Julio da Silva - São Paulo/SP

Prêmio: Um portátil Nintendo DS

Frase: Se eu não ganhar um DS eu vou acabar num PS.

#### DESENHO PREMIADO:

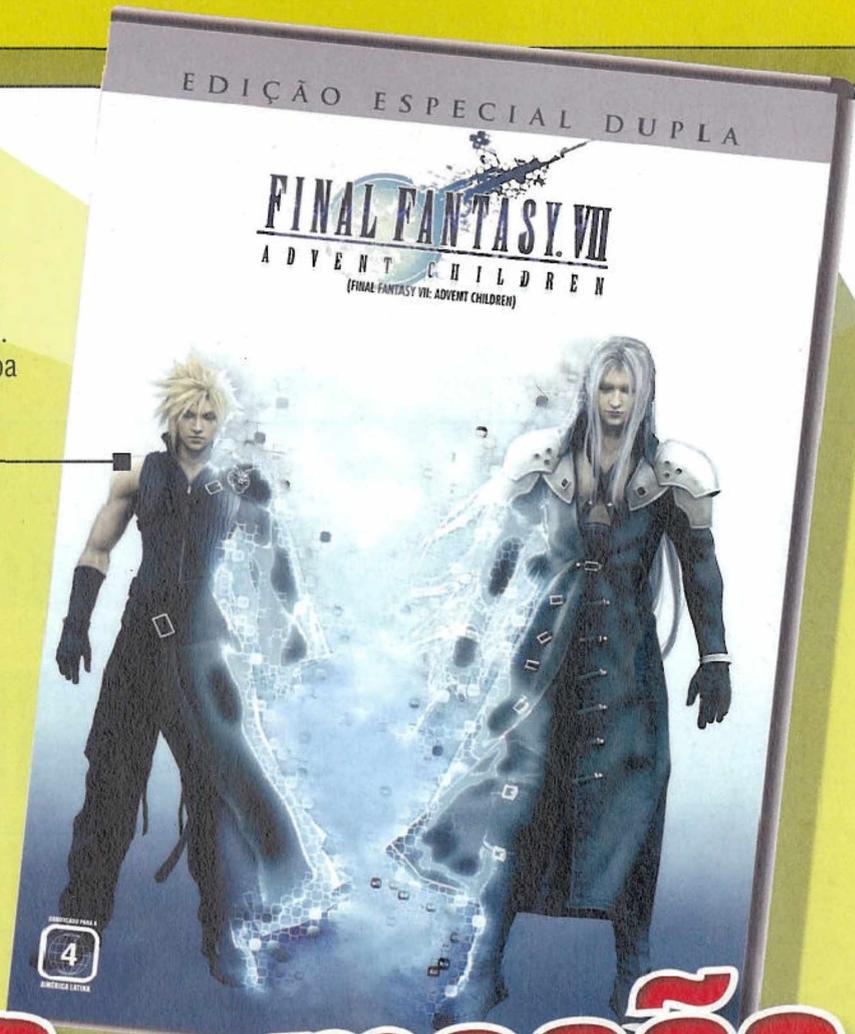
Leitor: Robson de Jesus da Costa - Japeri/RJ

Prêmio: Um portátil Nintendo DS



## REGULAMENTO

- Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: Promoção revista Game Master / Rua M.M.D.C., 121, Butantã - São Paulo/SP, CEP: 05510-900.
- O prazo para o envio dos cupons é dia 25 de maio de 2006 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
- Os cupons devem ser preenchidos corretamente e enviados junto com um desenho em anexo mostrando uma nova capa para o DVD "Final Fantasy VII: Advent Children".
- Cada cupom deve conter um desenho. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope.
- Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
- Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará os desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irreversível. Não é sorteio.
- Os vencedores autorizam desde já o uso de seu nome e imagem, bem como cedem os direitos autorais do desenho à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
- Os cupons que chegarem à redação da Game Master não serão devolvidos.
- O resultado desta promoção será divulgado na revista Game Master número 18, que estará nas bancas no dia 25 de junho de 2006. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista Game Master até 30 de setembro de 2006 para receber o prêmio, caso contrário, perderão o direito a ele.
- Os prêmios referem-se a 10 DVDs do filme "Final Fantasy VII: Advent Children". O prazo final para a entrega dos prêmios ao ganhador é 30 de dezembro de 2006.
- Não é obrigatório comprar a revista Game Master para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte. Todos os dados do cupom original devem estar presentes.
- O envio do cupom à Editora Europa implica na total concordância com todos os termos deste regulamento.



# Promoção

## Final Fantasy VII

### Advent Children

### PROMOÇÃO FINAL FANTASY VII

Envie o cupom até 25 de maio de 2006

Nome: \_\_\_\_\_ Idade: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

Cidade: \_\_\_\_\_ Estado: \_\_\_\_\_

CEP: \_\_\_\_\_ Fone: ( ) \_\_\_\_\_

E-mail: \_\_\_\_\_ Jogo Preferido: \_\_\_\_\_

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



● A eterna polêmica envolvendo Killzone continua. O vídeo foi montado sim. Agora resta saber se o PS3 será capaz disso tudo...

**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



● *King of Fighters pode manter o mesmo esquema de jogo por anos a fio, mas seus fãs sempre querem mais*

# Desembucha!

Comente, desabafe, xingue... A gente responde

**BOM PAGADOR**

Via em fóruns a galera comentando sobre a **Game Master**, dizendo ser a revista mais imparcial que existe. Sempre que passava nas bancas, eu via a capa da **GM**, mas nunca tinha vontade de comprar, até que finalmente comprei a edição nº 13 e fiquei impressionado. Só o papel da capa já valeu a compra, muito macio! E a idéia do caderninho de detonados foi ótima, pena eu não ter um DS com o *Mario & Luigi*. Mas como tudo que é bom dura pouco, agora vêm as críticas. Quando assinei a revista da concorrência, ela possuía um sistema de parcelamento por boleto bancário. Facilitou muito a minha vida por eu só ter cartão de débito.

No site da Editora Europa, porém, só há parcelamento por cartão de crédito. Estava louco para assinar a revista; mas como não dava, desisti. Até mandei um e-mail perguntando se não dava pra parcelar por boleto e me disseram que não. Quero saber se algum dia vocês disponibilizarão esse parcelamento para que eu finalmente assinie a revista. E também quero saber se vocês não podem fazer uma promoção que não seja de enviar frases, pois sou horrível nisso e nunca vou ganhar.

**Yago Licarião - Via e-mail**

Não se deprecie, caro Yago. Muitas vezes, não temos consciência de nosso potencial até que a situação propicia se apresente. Aceita um conselho? Participe de nossas promoções e espere o inesperado – você pode acabar se surpreendendo! Outra coisa: as promoções não são apenas de frases; na **GM** nº 14, rolou uma de desenhos também. E, no futuro, pretendemos fazer outros tipos. No caso do parcelamento com boleto

bancário, pedimos desculpas, mas no momento não temos planos de reimplantar esse tipo de pagamento. No passado recente, tivemos experiências ruins com isso e resolvemos suspender o procedimento. Infelizmente, ainda há muita inadimplência no Brasil e a política que a editora adotou é de só parcelar assinaturas através de cheque ou cartão de crédito. Para usar boleto bancário, o pagamento deve ser feito à vista.

**NOVAS AMIZADES**

Gostaria de parabenizá-los pelo sucesso da revista e também pelo "remexido" que deram no visual, ficou o máximo! Não está faltando nada: as promoções são ótimas, os textos e reportagens nos mantêm atentos a todos os detalhes, a revista é moderna, etc., etc. Se não for difícil, publiquem meu endereço para que eu possa me corresponder com outros fãs e leitores da revista.

**Alkemarra de Paula Leite**

Pôxa, Alkemarra... não foi de sacanagem, mas como a gente não costuma publicar endereços, acabamos perdendo o envelope da sua cartinha. Sabe como é, né... tem um montão de cartas na mesa do cara que lê as correspondências, e como ele é muito desorganizado, acabou jogando o envelope fora. Mas já que você quer se corresponder com outros leitores da **GM**, acesse o gameblog (veja quadro à direita). A gente tem certeza que você vai fazer muitas amizades.

**PIPOCA E GAME BOY**

Vi numa reportagem da **GM** que o GBA SP tem um cartucho que faz o portátil virar cinema e um MP3 player. Onde posso adquirir este produto



no Brasil? Como ele funciona? Já saiu o novo *Metal Slug* para GBA? E me falem sobre o *The King of Fighters* disponível para o sistema. Valeu por fazerem da **GM** o meu melhor passatempo!

**Wellington Diego Santos da Silva - Via e-mail**

**H** Para começar, o cartucho do GBA foi mostrado na edição nº 3, há mais de um ano, e se na época já era quase impossível achá-lo no Brasil, imagine agora... O treco funciona da seguinte forma: com um software fornecido no pacote, você pode usar um PC para transformar arquivos de mp3 e vídeo em um formato compatível com o GBA SP (isso também funciona para o Nintendo DS) e usar um cartão de memória Flash (não incluso) para rodá-los no portátil. Você pode comprar o GBA/DS Movie Player pela internet em [www.goldenshop.com.hk](http://www.goldenshop.com.hk). O novo *Metal Slug* para GBA, que na realidade é uma adaptação do primeiro jogo da série que saiu para Neo Geo, está com lançamento marcado para este ano, mas o mês em que ele vai sair ainda não foi revelado. O último KOF que saiu para GBA se chama King of Fighters EX2: Howling Blood e foi lançado em dezembro de 2003. Ele tem 21 lutadores aperfeiçoáveis, seis modos de jogo e um sistema de luta que possibilita partidas em "tag team" (duplas de personagens).

## 2 FALSIDADE IDEOLÓGICA

Quero saber se os vídeos do *Killzone* para PS3 que foram mostrados na E3 2005 são falsos.

**Saulo Santiago - Via e-mail**

**H** Naquela época, a Sony não havia liberado os kits de desenvolvimento do PS3, Saulo, por isso, as produtoras mostravam vídeos que davam uma idéia de como os jogos poderiam ser, e em sua maioria esses vídeos eram apenas CGs e não cenas de jogo. Foi o que rolou no caso de *Killzone*. Atualmente, cenas e imagens reais de jogos do PS3 estão começando a aparecer, inclusive na **Game Master**. Mas o *Killzone* do PS3 sumiu do mapa.

## 2 BOMBARDEIO POLÍTICO

Gosto muito da **Game Master** e compro-a mensalmente. Entretanto, o que me deixou muito triste é ver que existem pessoas tão alienadas participando da produção da revista. Como na reportagem *God Bless America* da edição de janeiro de 2006. Primeiramente, o redator inicia criticando péssimos exemplos de esquerda mundiais. Eu preferiria não morar em um país que ilude os próprios habitantes (que em sua maioria não sabem como ocorrem as jogadas políticas) e ter um presidente que destrói nações com o pretexto de evitar a violência causada pelo terrorismo. Os EUA não atacam declaradamente seus inimigos mundiais, eles atacam indiretamente, e eu não sei quem ainda não percebeu que o ataque ao Iraque foi apenas para conseguir novas jazidas de petróleo. Espero que esse tipo de erro não ocorra mais em uma revista formadora de opinião. Mesmo assim, darei mais uma chance.

**Renato B. Pinto - Via e-mail**

**H** Obrigado pela segunda chance, Renato. Veja bem: aquilo não é exatamente uma reportagem. Trata-se de uma coluna que expressa unicamente a opinião da pessoa que a escreveu; no caso, Alexandre Winetski, vice-presidente da desenvolvedora Incagold. Como é algo pessoal, a coluna não representa necessariamente a opinião geral da revista. E como se trata de um assunto polêmico, é natural que nem todos os leitores compactuem com aquilo que está escrito ali. Você tem todo o direito de discordar do Alexandre e expressar sua própria opinião. Escreva mais vezes.

## 2 TAGARELANDO NA REDE

Tenho uma dúvida sobre o Xbox 360. Em alguns jogos, há a função *voice*, mas como ela funciona? É possível jogar através de comando de voz? Outra coisa: graças a vocês tive de comprar um televisor HDTV da Philips após ler a reportagem da edição nº 14. Sendo assim, aí vai minha dúvida: qual a configuração de resolução que devo deixar no 360 para ter a melhor imagem? Já que existem jogos de 480p, 720p e 1080i, eu deixo na maior?

**Rodrigo P. Carpinelli - Via e-mail**

**H** A função *voice* existe em quase todos os jogos já lançados para o X360, mas ela é utilizada normalmente nos modos online para que os jogadores conversem entre si em tempo-real. Offline, ela não tem função alguma e não ser por possíveis exceções como jogos do estilo *Rainbow Six*. Quanto à HDTV, em nossa opinião, a melhor configuração é a 720p. Teoricamente, a 1080i é a melhor, mas como é entrelaçada, a imagem perde um pouco de nitidez.

# THE GAMEMASTER

O espaço que reservamos para nossos leitores mostrarem seus feitos relacionados a games, desde cosplay até a obtenção de recordes 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 naquilo que se propõem. Porém, estamos um pouco desgostosos com vocês: pelo segundo mês consecutivo, 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 às 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 de agora, todos os leitores que forem considerados "The Gamemaster" e aparecerem por aqui, ganharão como prêmio **uma camiseta exclusiva da Game Master**. Ficou bom agora? Então não tem mais desculpa! Podem enviar seus recordes, façanhas e provas de insanidade para cá. Aqueles que forem realmente Gamemasters terão acesso à fama e à fortuna. Ou quase isso.

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

**Mpbento - 27/03/2006 17:05**

Pessoal, aqui em Curitiba a revista ainda não chegou! Por sinal, este é um dos poucos pontos negativos da GM: a distribuição.

• Registramos aqui nossos pedidos de desculpas a todos que esperam um pouco mais para garantir sua **Game Master**. Estamos trabalhando com a distribuidora para sanar esse problema e tudo será resolvido em breve.

**Fabio Barros - 20/03/2006 17:08**

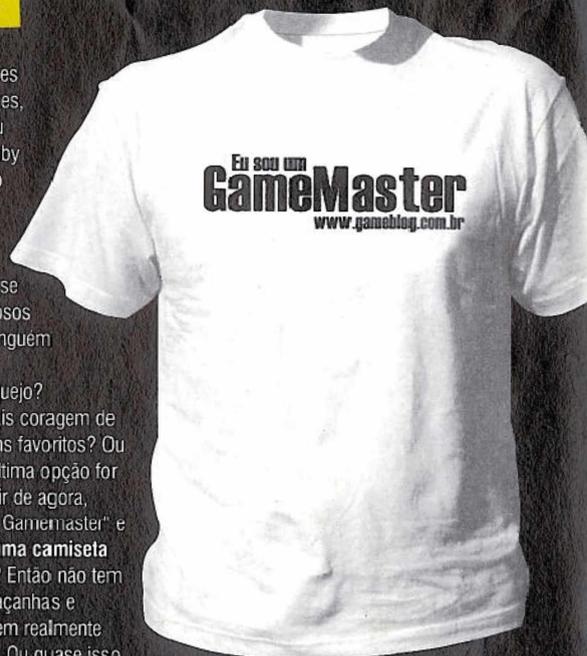
Putz... absolutamente nada do que está escrito na capa me chamou a atenção! Mas vou comprar mesmo assim. Afinal, leitor fiel é outra história!

• Dando uma prova de que aprecia nosso suado trabalho, Fabio diz que abre a mão e libera uns reais pra **GM** mesmo quando a capa não o atrai. Valeu, Fábio!

**LBK3T4 - 17/03/2006 17:49**

A Editora Europa não tem distribuidora na Europa? Tem preço em euro na capa...

• Nosso leitor doídado insinua que está de viagem marcada para o Velho Continente e que não suportaria viver sem nossas revistas. É, amigo... se realmente for esse o caso, o ideal é você fazer uma assinatura da **GM** e pedir para entregar onde você estiver. Nossas revistas eram distribuídas em Portugal até uns meses atrás, mas isso acabou.

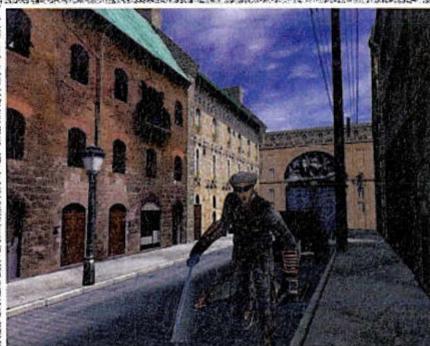
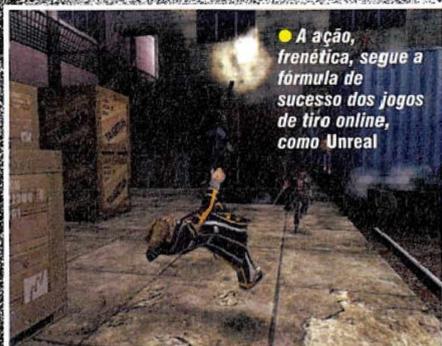


# Duelo

Embalado pelo sucesso absoluto de *Ragnarök Online*, Julio Vieitez, da Level Up!, fala de *The Duel*, próximo game da empresa a estrear no Brasil, e conta sobre os novos jogos online que a empresa pretende lançar ainda em 2006

● Julio não se preocupa com a concorrência que *The Duel* pode exercer sobre *Ragnarök*. "O mercado brasileiro de jogos online ainda tem um caminho grande para alcançar países como a Coreia e os EUA", afirma

● Como em *Ragnarök*, um dos pontos fortes do jogo é a presença de diversas opções de customização dos personagens



# de titãs

...nosso público são as pessoas que curtem uma ação intensa e muita adrenalina...

**D**epois de lançar o MMORPG *Ragnarök* e provar que existe espaço para os jogos online no mercado nacional, a distribuidora Level Up! anuncia *The Duel*, um game de tiro em terceira pessoa que tem como público-alvo os jogadores casuais. Conversamos com o gerente de marketing Julio Viêitez, da Level Up!, e descobrimos tudo sobre o novo título.

**GameMaster** – Antes de mais nada, explique a decisão de lançar um jogo de tiro online, sendo que a Level Up! firmou-se com um RPG.

**Julio Viêitez** – Um dos nossos objetivos é ampliar as opções dos jogadores. Somos especializados em jogos online e procuramos trazer para o Brasil títulos que proporcionem interação e uma nova experiência para os gamers. *The Duel*, assim como a maioria dos jogos online, permite que o jogador evolua seu personagem e adquira roupas, armas e acessórios para torná-lo único.

**GM** – *The Duel* começa a funcionar quando? E qual público vocês pretendem atingir?

**Julio** – Primeiro teremos uma fase Beta com 500 participantes que poderão se inscrever no nosso site ([www.levelup.com.br](http://www.levelup.com.br)). Em seguida, vamos liberar o cadastro e o download do jogo. Nosso público é composto por pessoas que curtem uma ação intensa, com adrenalina, jogando de casa ou com os amigos em LAN-houses.

**GM** – Como funciona o sistema de jogo: há assinatura mensal ou apenas a venda de itens?

**Julio** – Isso ainda não está definido.

**GM** – Para comprar o tempo de jogo ou itens o jogador terá quais opções? Cartão de crédito

ou os cartões de recarga, como em *Ragnarök*?

**Julio** – Vamos oferecer as mesmas opções do *Ragnarök*, facilitando a vida dos jogadores.

**GM** – Os servidores possuem algum filtro para nivelar os competidores? Dá para evitar que jogadores com armas muito potentes enfrentem outros mais fracos, por exemplo?

**Julio** – Ao entrar no *The Duel*, o jogador sempre será direcionado para um canal onde encontrará jogadores do seu nível atual. Como as armas e os equipamentos são limitados pelo nível, a diversão estará sempre garantida. Fica a critério do jogador permanecer nessas áreas ou testar sua habilidade no canal livre, onde todos podem se enfrentar.

...ao entrar em *The Duel*, o jogador sempre encontrará oponentes do seu nível atual

**GM** – Assim como em *Unreal Championship 2: The Liandri Conflict*, de Xbox, *The Duel* mescla tiroteio com o uso de espadas e ação muito rápida. Houve alguma inspiração no jogo da Epic ou a semelhança é mera coincidência?

**Julio** – É uma coincidência, pois *The Duel* foi lançado na Coreia do Sul em 2004. O estilo frenético, que requer muito reflexo e movimentação, é algo que atrai os jogadores.

**GM** – Quais as opções de disputa que os jogadores encontrarão em *The Duel*?

**Julio** – O jogador terá quatro opções de disputa.

No modo Duelo, o objetivo é eliminar o maior número de oponentes para ser o campeão. Em Gladiador, a idéia é a mesma, porém com armas brancas (adagas e espadas). Ambos os modos podem ser jogados individualmente (todos contra todos) ou em times. Já em Eliminação, cada time terá um jogador sorteado como o "alvo", que deve ser protegido. Este modo não tem a opção solo. Além disso, já estamos trabalhando para ter novidades e acrescentar novas opções ao jogo.

**GM** – O mercado brasileiro tem condição de absorver tantos jogos online? A chegada de um novo jogo não pode enfraquecer *Ragnarök*?

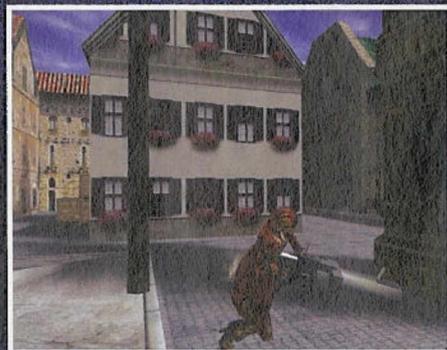
**Julio** – O mercado brasileiro de jogos online ainda tem um caminho grande para alcançar outros países, como a Coreia e os EUA. Os novos títulos trarão mais opções para os gamers brasileiros e, conseqüentemente, ajudarão a fazer o mercado de jogos online crescer.

**GM** – A Level Up! já adiantou que *Guild Wars* está nos planos para chegar ao Brasil, assim como *City of Villains* e *City of Heroes*. Existe alguma data específica para o lançamento desses jogos aqui?

**Julio** – Firmamos uma parceria importante com a NCsoft e *Guild Wars*, *City of Villains*, *City of Heroes* e *Lineage II* estarão disponíveis no Brasil ainda no primeiro semestre de 2006.

**GM** – Além dos três, que outros títulos de peso vocês pretendem trazer para o País?

**Julio** – Estamos constantemente analisando o mercado internacional e procurando jogos que sejam interessantes para o Brasil. Provavelmente teremos mais novidades ainda em 2006.





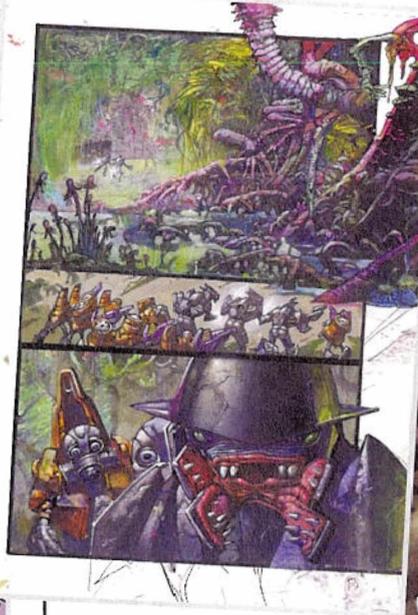
### Breakin' Quarantine

• Arte e roteiro de Tsutomu Nihei  
A HQ revela o mistério de como o sargento Johnson foi capaz de escapar dos Floods, em *Halo 1*.



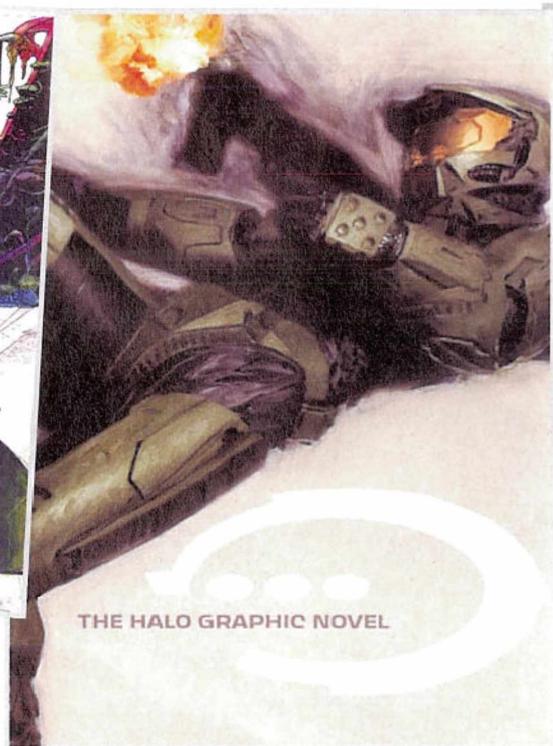
### Second Sunrise Over New Mombasa

• Arte de Jean "Moebius" Giraud  
• Roteiro de Brett Lewis  
A história traz à tona os embates na cidade de New Mombasa, vista nos estágios iniciais de *Halo 2*.



### The Last Voyage of the Infinite Succor

• Arte de Simon Bisley  
• Roteiro de Lee Hammock  
Uma nave de suporte agrícola perde contato após ser infestada por Floods, e um comandante da Elite Covenant é enviado para averiguar o problema.



THE HALO GRAPHIC NOVEL

### Halo em quadrinhos

Esta é a ideia preliminar da capa desenhada por Phil Hale.

Fotos: Divulgação

# Bungie prepara novo Halo

Enquanto *Halo 3* não chega ao Xbox 360, a produtora explora o sucesso da franquia com uma série em quadrinhos

**D**epois da avalanche de jogos virando filmes, parece que a febre chegou aos quadrinhos. A mina de ouro da Bungie e da Microsoft chamada *Halo* vai virar HQ ainda em 2006.

Previsto para julho e editado pela Marvel, *Halo Graphic Novel* terá 128 páginas coloridas, capa dura e inúmeras histórias. A idéia da Bungie é lançar uma antologia sobre a saga, com uma história principal e três menores, paralelas. O projeto conta com a participação de roteiristas e ilustradores de peso que já fizeram parte de grandes editoras como DC Comics, Dark Horse e outras. Simon Bisley, que criou a arte do filme *Johnny Mnemonic*, é um deles, assim como Geof Darrow, criador da HQ *Hard Boiled* ao lado de Frank Miller e Craig Mullins, caelejado artista de jogos como *Need for Speed* e *Age of Empires 3*.



• A HQ é assinada por roteiristas e ilustradores de peso do mundo dos quadrinhos



• A HQ não só completa a história do game, mas também mostra um universo bem maior que o visto por Master Chief

### Armor Testing

• Arte de Andrew Robinson e Ed Lee  
• Roteiro de Jay Faerber  
Quem mais eficaz para testar uma armadura Spartan? O duro é saber se o que está em teste é mesmo a armadura ou o soldado.

## Videogame no tratamento médico

Alguns hospitais dos EUA resolveram unir o útil ao agradável. Utilizando uma tecnologia desenvolvida pela NASA, a agência espacial norte-americana, médicos têm tratado pacientes com lesões cerebrais com auxílio de jogos eletrônicos.

Chamado Neurofeedback, o aparelho foi criado originalmente para treinar astronautas. Trata-se de um PC dotado de uma máquina de eletroencefalograma, que mede as ondas cerebrais por meio de três sensores presos à cabeça do paciente. Os sinais, interpretados pelo micro, são utilizados em conjunto com controles de PS2 ou Xbox.

O sistema utiliza os jogos de linha de cada console, com a única diferença de que o desempenho nas partidas se altera conforme a concentração da pessoa em tratamento. Como? A cada 30 segundos uma "fotografia" do cérebro é feita pelo sistema, que envia a imagem ao computador, que, por sua vez, afeta o videogame. O tratamento, usado em casos de lesão cerebral, visa recuperar o foco do paciente. O exemplo mais impressionante é com o jogo *Burnout*.

Enquanto a atenção está voltada à partida, o carro se mantém em alta velocidade. No entanto, se o jogador ficar cansado ou se desconcentrar, a velocidade cai mesmo que o acelerador esteja apertado. Para recuperar a velocidade, o paciente deve focar-se.

Um caso interessante de uso do Neurofeedback ocorreu no Colorado, EUA. Após sofrer lesões na cabeça em um acidente de carro, segundo a agência de notícias *Reuters*, o garoto Ethan Myers, de nove anos, tornou-se incapaz de andar, falar ou comer sozinho. Dois anos de tratamento à base de jogos, porém, fizeram com que a criança não só recuperasse os movimentos, mas também voltasse à escola.

O Neurofeedback não é mais exclusivo dos hospitais. O site [www.smartbraingames.com](http://www.smartbraingames.com), da produtora do aparelho, traz informações sobre uma versão caseira que custa cerca de US\$ 600. Vale pela curiosidade.



● **Disciplina mental:** os sensores plugados ao videogame ajudam a treinar a concentração

## GTA na TV

A revista norte-americana *Variety* noticiou algo inusitado. Segundo a matéria, a produtora Spike TV ([www.spiketv.com](http://www.spiketv.com)) pretende criar seriados para o público masculino adulto. Até aí, nada demais. Acontece que uma das propostas estudadas é uma recriação de *Grand Theft Auto*, que já teria até data de estreia: primeiro semestre de 2007. A revista não explicita se a série de TV seria uma adaptação licenciada do jogo ou simplesmente uma história baseada na franquia da Rockstar.

## Windows Vista

O Windows Vista, sistema operacional para PC que sucederá o Windows XP, foi adiado para janeiro de 2007. Em termos práticos, isso significa que alguns games para PC serão adiados por tabela. *Halo 2* e *Flight Simulator X*, otimizados para tirar proveito do Vista, são os primeiros da lista. Outro que pode atrasar também é *Crysis*, o primeiro jogo de PC a utilizar o novíssimo DirectX 10, ferramenta que promete melhorar muito o desempenho dos jogos que rodem no novo sistema operacional.

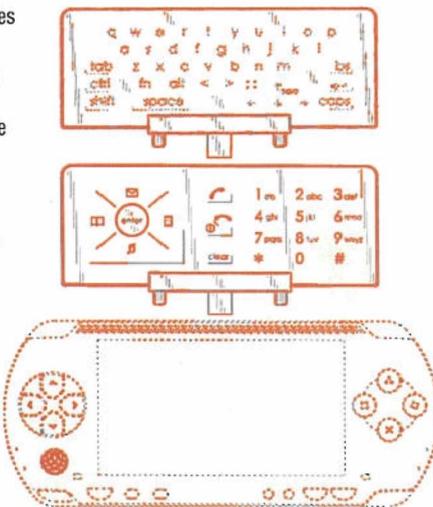
## Fim do PS1

Após completar 11 anos de idade recentemente, em dezembro de 2005, o PlayStation 1 enfim deixou de ser fabricado. O aparelho, que quebrou a marca de 100 milhões de unidades vendidas no mundo, agora é item de colecionadores. A Sony anunciou o fim da produção do videogame em abril, retirando de circulação um console que fez história. Os fãs, porém, podem ficar sossegados, já que todos os jogos do Play 1 rodarão numa boa no PS3, a ser lançado em novembro.

## Celular e teclado para usar no PSP

Não que isso prove algo, mas duas curiosas patentes foram registradas nos Estados Unidos: uma de um teclado e outra de celular, ambas para o PSP. Datados de novembro de 2004, os documentos tornaram-se públicos apenas em março de 2006. Vale ressaltar que a descrição técnica dos acessórios é pífia, sem quaisquer detalhes sobre a capacidade dos aparelhos ou especificações sobre como eles funcionariam em conjunto com o portátil. Apesar disso, e baseando-se no desejo da Sony em permitir acesso a e-mails no portátil, a chance de um acessório como o teclado virar realidade é grande. Já o celular não deve jamais sair do papel, afinal, o suporte à rede Wi-Fi do PSP é mais do que suficiente para conectá-lo à internet em quase toda cidade do mundo.

● **O celular é mesmo dispensável, mas um teclado seria a realização dos sonhos de quem tenta navegar na internet com o PSP**



## Festival de games

Durante os dias 1º e 4 de junho rola o I Festival Universitário de Games, promovido pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). O evento promoverá um encontro entre estudantes de graduação, pós-graduação e pesquisadores sobre videogames de diversas universidades do País para demonstrar e debater novos projetos na área. Sempre tendo os games como pano de fundo, os trabalhos envolvem desde pesquisas disciplinares e trabalhos de conclusão de curso até inovações tecnológicas que ainda não foram usadas comercialmente aqui ou lá fora.

O Festival conta com quatro categorias de trabalhos: projetos em desenvolvimento, demos jogáveis, jogos e mods. Quem se interessar pode acessar mais informações diretamente no site oficial do evento, na PUC-SP. O endereço é [www.pucsp.br/festivalgames](http://www.pucsp.br/festivalgames).

cobertura

# Jogos brasileiros

**CDG Rio 2006 reúne desenvolvedores de jogos do Brasil inteiro. Produção de games para celulares é o destaque do evento**

Enviado especial: Leandro Calçada

Falar em criação de jogos no Brasil pode parecer piada, mas há gente querendo mudar este cenário. A Conferência de Desenvolvedores de Games, que rolou no Rio de Janeiro nos dias 10, 11 e 12 de março, é prova desta mudança. Não, isso não significa que em breve as lojas estarão cheias de jogos nacionais para PS2, ou mesmo que as oportunidades para quem quer trabalhar nesta área sejam muitas, mas é um sinal de que o sonho de trabalhar com a criação de jogos não é impossível.



● "A doutora em educação Lynn Alves aproveitou o evento para falar de jogos e violência"

## ■ Celulares em alta

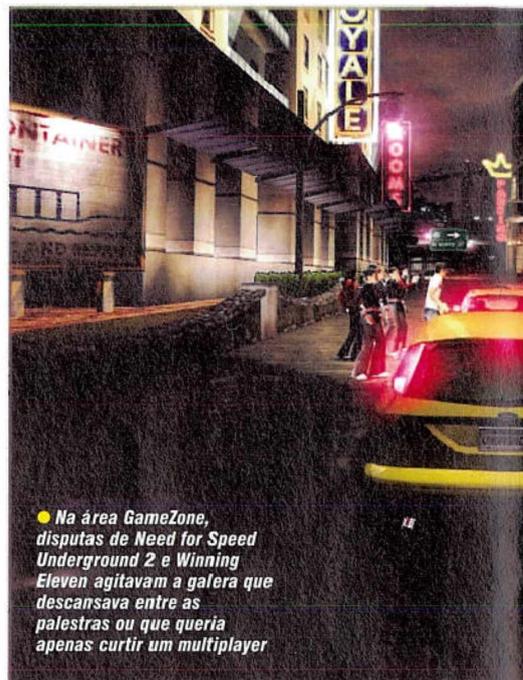
A importância dos jogos para dispositivos móveis e celulares em geral ficou evidente no conteúdo das palestras da feira. Cerca de um terço delas falava da criação de jogos para estes aparelhos ou de tecnologias ligadas a seu desenvolvimento, englobando desde as oportunidades do mercado atual até a sistemas novos e ainda desconhecidos

aqui no Brasil, como as APIs 3D (bibliotecas de programação) para dispositivos móveis e o Flash Lite, que já permite aos desenvolvedores orientais usar seus conhecimentos em Flash para criar jogos para celulares.

Isso não significa, porém, que os aspirantes a Hideo Kojima ou Shigeru Miyamoto devam esquecer a criação de jogos mais complexos para PCs ou consoles. A própria programação de minicursos do evento deixou evidente que, apesar dos objetivos iniciais simples, tanto os professores dos cursos de jogos quanto os alunos querem ir além do desenvolvimento de games simples que se vê hoje. Aulas de 3D Studio, de criação de trilhas sonoras e até mesmo de programação de games na plataforma .NET, da Microsoft, mostraram que, apesar da pirataria e da falta de oportunidades, o brasileiro quer sim criar grandes jogos. Resta saber se é uma questão de tempo ou trata-se de mais um caso do País do futuro que nunca chega.

## ■ Quem não programa também tem vez

É claro que o público principal da CDG Rio 2006 eram os programadores de jogos e aspirantes. Mas nem por isso o evento ignorou a galera que só queria jogar ou aqueles que buscavam uma visão mais



● Na área GameZone, disputas de Need for Speed Underground 2 e Winning Eleven agitavam a galera que descansava entre as palestras ou que queria apenas curtir um multiplayer

ampla do mundo dos games. A área GameZone, inédita na CDG, era uma espécie de mini LAN House, com PCs para quem quisesse jogar *Need for Speed* e *Pro Evolution Soccer*. A programação de palestras também tinha temas diversificados, como a discussão sobre jogos e violência com a doutora em educação Lynn Alves, que abordou o assunto a partir da visão dos jogadores em seu livro *Game Over*. Houve também palestras focando os aspectos práticos do mercado de jogos no Brasil.

## Festival de Jogos Acadêmicos

Paralelamente aos cursos e palestras da CDG, rolou a premiação do Festival de Jogos Acadêmicos, um concurso financiado pela FAPERJ, a Fundação de Amparo à Pesquisa do Rio de Janeiro, para premiar games desenvolvidos por universitários do País. O critério de avaliação envolveu os quesitos de originalidade, qualidade visual, jogabilidade e completude do produto, ou seja, o quanto o jogo estava finalizado no momento da avaliação. Os três finalistas ganharam um prêmio em dinheiro da FAPERJ, para continuarem seus projetos ou iniciarem novos. Vale lembrar que os jogos são para PC. Conheça os vencedores:

### 1.º colocado - BOLA DE GUDE

**Autor:** José Lucio Mattos da Gama (PUC-Rio)

**Site:** [www.icongames.com.br](http://www.icongames.com.br)

Simulação em 3D das esquecidas disputas de bola de gude. Inclui os modos de jogo mais populares, à exceção do triângulo, que, segundo o autor, exigia uma física complicada demais para PCs antigos.

### 2.º colocado - METABLOCKS

**Autores:** Alunos da Fund. Educacional de Assis/SP

**Site:** [www.metablocks.net](http://www.metablocks.net)

Um quebra-cabeça de blocos no estilo de *Tetris*, mas com uma dinâmica de jogo totalmente diferente. Há

## Trailer do mês

**Jogo:** Battlefield 2142

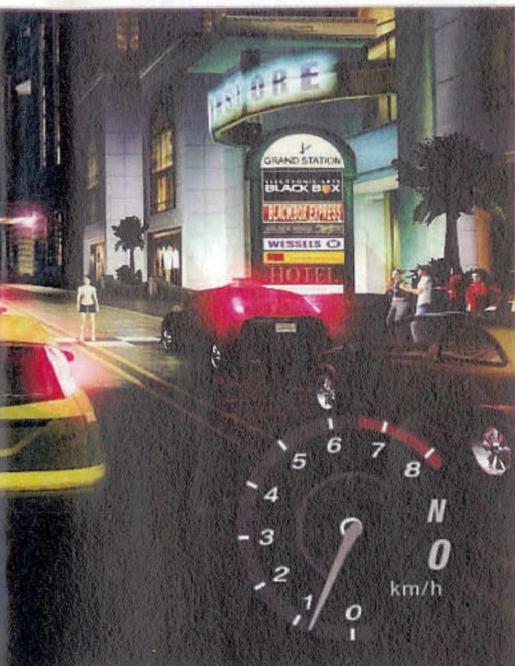
**Produtora:** Digital Illusions CE

**Lançamento:** Final de 2006

**Plataforma:** PC **Duração:** 2m11s

Uma guinada na série, que dá um salto para o futuro. O narrador conta como o início do século 22 presenciou o avanço do gelo polar, deixando poucas áreas próprias para a sobrevivência humana no planeta. As cenas de batalha mostram novidades ao controle dos jogadores: robôs gigantes, naves espaciais e roupas com camuflagem invisível.





dois modos de jogo. No primeiro, mais tradicional, deve-se agrupar as peças conforme elas aparecem, enquanto no segundo é dada uma configuração fixa de peças e deve-se acabar com elas no menor número de jogadas possível.

### 3.º colocado: MAGGIE

**Autores:** Alunos da FAESA (Espírito Santo)

**Site:** não disponível

A idéia é interessante. Com apenas um botão, alterna-se a carga elétrica de um átomo, fazendo com que ele se mova por um campo magnético. O jogo ainda é uma versão beta e, além de incompleto, tem muitos bugs, o que acabou pesando em sua classificação final.

cartão gigante

## Salve 32 GB

● Parece ficção-científica. Durante um encontro em Taepel, na Coreia do Sul, em que empresas discutiram soluções para comunicação móvel, a Samsung anunciou um cartão flash com capacidade de 32 GB de armazenamento, mil vezes mais que o Memory Stick padrão do PSP. Por hora o acessório é destinado a notebooks, mas nada impede o uso da tecnologia em outras mídias. O brinquedinho, que ainda não está à venda, funciona com 5% da energia que um disco rígido convencional. E, pasme, a empresa garante que até 2007 terá quebrado a barreira dos 100 GB.

vaporware

## StarCraft: Ghost adiado

● E já não é a primeira vez que isso acontece. Desde que foi anunciado, há cerca de três anos, o jogo da Blizzard ganhou inúmeras datas diferentes de lançamento. Segundo nota da produtora, porém, a idéia agora é transferir o título para as plataformas da nova geração. O release, no entanto, não especifica quais consoles estão na mira. "Como muitos da indústria, nós estamos impressionados com o potencial dos novos videogames e, por isso, queremos explorá-los ao máximo", explica o presidente da companhia Mike

jogo sério

## Jogadores alistados

● A Força Aérea da Coreia do Sul está recrutando cinco jogadores profissionais de videogame. A idéia é utilizar o grupo de jovens como consultores na criação de um simulador de voo e outro de guerra. Os programas serão utilizados no treinamento de militares do país. A seleção, que conta com 300 candidatos, tem lá suas desvantagens. Os escolhidos deverão servir o exército por dois anos. Nesse período, os "soldados" poderão continuar competindo nos torneios de games sem, porém, receber prêmios em dinheiro. Retrocesso...

Morhaime.

Em tempo: *StarCraft: Ghost* estava em produção para PS2, XB e GC.

● **Com tantos adiamentos, StarCraft pode virar realidade só no PS4**



Acts of Gord - Crônicas de uma locadora de videogames

### Livro do Aborrecimento - Capítulo 13

## Um retardado e seu ferro de solda

— O que há de errado com seu PS1?  
 — Não sei. Ele estava funcionando ontem, e hoje não está mais. Você pode arrumá-lo?  
 — Posso dar uma olhada nele.  
 — Pode ser agora?  
 (Nota do Editor: esse cara é abusado, mas pelo visto Gord estava paciente naquele dia)  
 — Hmmmm... Tudo bem.

Gord abre o PS1. O motivo do não funcionamento é óbvio.

— Veja. Aqui está o problema. Algum retardado com um ferro de solda tentou instalar um modchip neste PS1. Eu adoraria dizer que já vi uma solda mais porca na minha vida, mas seria uma mentira. Geralmente não se cobre um chip inteiro com solda.

— Hummm. Eu não fiz isso.  
 — Não disse que você fez. Eu disse que foi um retardado.  
 — Mas como isso aconteceu?  
 — Eu disse. Um retardado com um ferro de solda.  
 — Mas o PS1 simplesmente parou de funcionar.  
 — Por acaso eu pareço a Polícia da Moralidade? O que foi feito neste PS1 não é da minha conta. Eu posso instalar uma nova placa-mãe para você. Eu as tenho em estoque.  
 — Legal. E você pode instalar um modchip nela pra mim?  
 — Eu perguntei se eu me parecia com a Polícia da Moralidade, não se eu tinha cara de idiota...

**Gord é o dono de uma loja e locadora de games no Canadá, detesta pirateiros, especialmente os incompetentes 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](http://www.actsofgord.com)**



desplugado

## Age of Empires 3 vira tabuleiro

Depois de transformar *Civilization*, *Age of Mythology*, *Pirates* e *Railrod Tycoon* em jogos de tabuleiro, a empresa Eagle Games anunciou a transposição de *Age of Empires 3* para o formato. Todo o esquema do jogo de PC será mantido: cada jogador monta seu exército e equipa-o de acordo com as tecnologias da época. A produtora

Assemble Studios, responsável pela versão de PC do jogo, foi consultada para que a fidelidade no tabuleiro fosse mantida no maior nível possível. *Age of Empires 3 Boardgame: Age of Discovery* ainda não tem data de lançamento. Para saber mais informações sobre o jogo, consulte o site da empresa: [www.eaglegames.net](http://www.eaglegames.net).



charge

ATITUDE NOOB - PARTE 1:  
JOGAR WARIO WARE TWISTED  
NO GAMEBOY PLAYER...



por Ricardo Nakamura

Pesquisador do INTERLAB - Laboratório de Tecnologias Interativas Departamento de Engenharia de Computação e Sistemas Digitais Escola Politécnica - USP

# O que é o Conteúdo procedural

Muita gente tem falado em "conteúdo procedural" ou "geração procedural" em relação a jogos, incluindo o jogo *Spore*, de Will Wright (criador dos *Sims*), que promete usar amplamente este recurso. Mas afinal, o que é isso e por que estão dando tanta atenção pra esse assunto?

Conteúdo procedural se refere a partes de um jogo que são criadas na hora em que estamos jogando. Esse conteúdo pode incluir modelos de objetos, texturas, mapas, efeitos sonoros e até música, entre outros. Imagine, por exemplo, um jogo que se passa numa floresta. Normalmente, artistas criariam vários modelos de árvores e um level designer usaria esses modelos para montar o mapa da floresta. Todo esse material pronto seria gravado no CD do jogo. No caso da geração procedural, teríamos um programa para criar árvores usando equações matemáticas e outro programa para criar uma floresta espalhando essas árvores. Apenas esses programas seriam gravados no CD do jogo e seriam usados pra criar toda a floresta em tempo real.

Comparando as duas opções, dá pra imaginar que o conteúdo procedural ocupa bem menos

espaço do que o artístico. Ele também pode ser mais barato, porque em geral precisa de uma equipe menor de criação. Além disso, a geração procedural normalmente facilita a criação de objetos com variações. Por exemplo, um gerador procedural de modelos de pessoas poderia criar muitas pessoas diferentes, com variações na altura, tipo físico, cabelos, etc. Tradicionalmente, cada pessoa diferente teria que ser modelada por um artista. Só que também existem problemas com o conteúdo procedural. Em primeiro lugar,

**...fazer os programas que criam esse tipo de conteúdo não é fácil...**

fazer os programas que criam esse conteúdo não é fácil. Pior: muitas vezes os resultados ficam artificiais quando comparados com os objetos feitos à mão por um artista. Além disso, criar o conteúdo na hora exige mais processamento do computador (ou console) e pode ser demorado. E, por último, é difícil ter controle total sobre o

campanha

## Ensine um novato

Uma campanha lançada pela Microsoft é, no mínimo, curiosa. A empresa resolveu recrutar voluntários para ajudar novatos na Xbox Live. Como muitos dos usuários da conta Silver, que só permite partidas multiplayer aos finais de semana, não têm familiaridade com o sistema, a campanha "Xbox Live Ambassadors" visa esclarecer – e convencer – os newbies a assinarem a versão ouro do sistema. O funcionamento é bem simples: mandando um e-mail para [xlmail@microsoft.com](mailto:xlmail@microsoft.com) com o assunto "Xbox Ambassadors", o jogador se candidata a incluir na sua lista de amigos um novato para ajudá-lo. Quem se dispuser a ajudar, porém, não ganha prêmio algum. Em resumo: a Microsoft transferiu para os assinantes uma responsabilidade que era dela.

conteúdo procedural. Se o criador do jogo quer um mapa exatamente do jeito que ele imaginou, provavelmente terá de usar técnicas tradicionais de modelagem e criação para isso.

Conteúdo procedural não é uma coisa nova. Um dos maiores exemplos desta técnica é o jogo *Elite*, de 1984, criado por David Braben e Ian Bell. Neste jogo, um universo inteiro de planetas, raças etc. era criado proceduralmente. Outro exemplo é o jogo *Diablo*, lançado em 1996. Os mapas do jogo, exceto pela cidade, eram criados misturando partes de cenário feitas por artistas, para montar uma espécie de labirinto. Desta forma, os mapas eram diferentes a cada novo jogo.

Hoje em dia várias empresas e estúdios estão tentando usar e melhorar as técnicas de geração procedural para reduzir os custos de produção e chegar a novos estilos de jogos. Nos consoles da nova geração, tanto o Xbox 360 como o PlayStation 3 anunciaram recursos especiais para facilitar o uso de conteúdo procedural pelos criadores de jogos. Entretanto, o conteúdo procedural não deve substituir o conteúdo criado por artistas. O que podemos esperar são novos usos e combinações criativas dessas técnicas.

# A ERA DO GELO 2™

## O JOGO



**JÁ À VENDA**

[www.ICEAGE2GAME.COM](http://www.ICEAGE2GAME.COM)

[www.VUGAMES.COM.BR](http://www.VUGAMES.COM.BR)

PARA  
TODAS AS  
IDADES  
MINISTÉRIO  
DA JUSTIÇA



SIERRA™

PC  
CD-ROM



PlayStation.2

GAMEBOY ADVANCE

NINTENDO DS™

castigo à Romana

## Punição online

● Trapaceiros sendo banidos de jogos MMOs é um evento mais do que normal no mundo online. Acontece que uma nova modalidade de punição surgiu no game *Roma Victor*. Para manter a veracidade histórica, os administrados do MMO crucificam, literalmente, os usuários que não cumprirem as regras da partida. Detalhe: o trapaceiro que tiver a "sorte" de encarar a cruz fica pendurado por uma semana (no tempo do



jogo) para servir de exemplo aos outros perturbadores da "paz do império". Fim do período de mortificação, o jogador é expulso do servidor sem direito a reclamação.

lançamento

## Revolution sem lançamento mundial?

● Apesar de ter confirmado o lançamento do novo console para novembro, nos EUA, ainda há dúvidas quanto à chegada do Revolution nas lojas do resto do mundo. Durante o pronunciamento que fez na GDC, Satoru Iwata, presidente da companhia, disse que não vê necessidade em seguir os passos de Sony e Microsoft. "Não vemos necessidade de

um lançamento mundial apenas porque as concorrentes estão seguindo este plano", disse. A estratégia completa da Nintendo para o lançamento do Revolution só deve ser detalhada durante a E3, que rola entre os dias 10 e 12 de maio, em Los Angeles. Para mais detalhes, confira a reportagem de capa na página 20.

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

# Liberdade na hora da escolha

**N**os meses que antecederam o lançamento do X360, a Microsoft fez questão de espalhar na imprensa que desbloquear seu novo console para rodar jogos ou conteúdo não-oficial seria uma missão quase impossível. Além de prometer uma trava de software nunca vista antes pela comunidade hacker, a empresa de Bill Gates anunciou um hardware supostamente inviolável, que, entre outras coisas, teria uma carcaça sem parafusos para evitar que o console fosse aberto e assim dificultar a tão conhecida chipagem. Realmente o console veio sem parafusos e, passados praticamente quatro meses de seu lançamento, o Xbox 360 parece inviolável. Só parece...

Antes de continuar, quero deixar claro que sou contra qualquer forma de pirataria. Tenho certeza de que a cópia ilegal descontrolada é o que impede o crescimento do mercado de games no Brasil. Mas, por outro lado, sou extremamente contra restrições e bloqueios no uso de qualquer tipo de hardware. E depois de usar o Xbox 360 com mais frequência e experimentar os seus recursos, percebi que esse é o console mais cheio de travas da história.

Por exemplo, o console permite reproduzir músicas MP3 e visualizar fotos gravadas num computador com Windows que esteja conectado ao X360 via rede. Assistir a vídeos, porém, nem pensar, e acessar arquivos num computador com outro sistema (como o Linux) é impossível. Outra

restrição é quanto ao uso da Live (o sistema de jogos online da Microsoft). A ideia do "Live Market", que permite baixar demos, trailers de filmes e até comprar jogos simples pela rede, é muito bacana, porém tudo o que você faz na Live é monitorado pela MS, e tudo o que você baixa ali foi previamente analisado (ou se você preferir, censurado) pela equipe do tio Bill. Em resumo, a liberdade de escolha de como usar o X360 não

**...quanto mais bloqueios os fabricantes inventam, mais divertido fica para os hackers...**

existe. Ou você utiliza o console como a Microsoft imaginou e vive num universo totalmente controlado, ou você aguarda o chip dos hackers que vai liberar tudo e trazer de volta a liberdade.

O fato é que, com tantos obstáculos, destravar o superconsole virou quase questão de honra para especialistas no assunto. Numa rápida pesquisa pela internet, descobri que isso não está muito longe de acontecer. A primeira constatação foi ao assistir ao vídeo disponível no endereço <http://youtube.com/watch?v=60iV4tg5e6Q>, que mostra um X360 totalmente pelado (inclusive sem

empresas

## Dell compra

● A Dell, uma das maiores fabricantes de computador do mundo, comprou a Alienware, empresa dedicada a montar PCs para jogos. O acordo, negado por ambas as empresas por meses, só foi anunciado durante a GDC 2006. Aparentemente sem importância, a aquisição por parte da Dell pode trazer impacto nas vendas de CPUs. Isso porque a empresa até hoje trabalhou apenas com chips da Intel, enquanto as máquinas da Alienware trazem processadores AMD.

empresas

## Lionhead vendida

● A produtora britânica Lionhead Studios, criadora de *Black and White* e *Fable*, entre outros, agora tem novo proprietário: a Microsoft. Mais que depressa, EA e Ubisoft surgiram como possíveis compradoras, mas foi a turma de Bill Gates que arrematou o negócio. O produtor Peter Molyneux, pai dos "god games" da empresa, agora vai criar games para o X360.

a incrível "carcaça anti-chave de fenda") rodando uma versão alternativa de *Project Gotham Racing 3*.

Agora, se você quer mesmo ficar impressionado, assista ao vídeo disponível neste link <http://youtube.com/watch?v=HVvndEcuu64>. Os autores da gravação afirmam que conectando um PSP ao X360 via cabo USB seria possível fazer uma inicialização alternativa no console da Microsoft e assim permitir que jogos piratas e outras funcionalidades fossem liberadas. Até o fechamento desta edição não havia nada que comprovasse essa informação, apenas o vídeo. Apesar da possibilidade de falsificação, o vídeo não deixa de ser uma evidência, já que antes do PSP ser hackeado, vídeos semelhantes circularam pela rede. Se for verdade, em resumo, isso significa que a Sony, mesmo sem querer, está ajudando a piratear jogos da Microsoft.

Quanto mais bloqueios os fabricantes inventam, mais divertido fica para os hackers e para os usuários destravarem o sistema, ou seja, maior é a força da pirataria, que ganha caminhos alternativos. Será que a estratégia inversa, com liberdade de uso para quem compra o console, pelo menos não diminuiria a necessidade de chipar o console e, portanto, reduziria a pirataria? A resposta pode até ser não, mas tenho certeza de que muita gente que é contra a pirataria toparia chipar o console apenas para ganhar mais liberdade e adicionar recursos que já existem no console, mas que a Microsoft não quer que sejam usados. A liberdade não tem preço...

# Ragnarök Online

Aprenda com os mestres como sobreviver neste mundo



por Rafael de Agostini  
Ferreira, redator do  
site da GameTV

## MMORPG Suas aventuras em novo nível

O quê? Não entendeu a sigla? Bem-vindo ao seu mais recente modo de diversão online. Aqui há quantidades enormes de jogadores interagindo em um mesmo ambiente, milhares de pessoas conectadas dando vida a um mundo. Isso é um Massively Multiplayer Online Role Playing Game, ou MMORPG. E assim é o Ragnarök Online.

Diferentemente dos jogos convencionais, onde você passa um número de fases ou missões para concluir uma história, *Ragnarök Online* não tem fim. O mundo do jogo cresce a todo momento, e as chances de deixar seu personagem cada vez mais forte aumentam junto. Você ganha níveis, melhora atributos, compra equipamentos como armas e armaduras, investe seu tempo e habilidade para melhorá-los e fica cada vez mais forte, passando a ser reconhecido por seus feitos.

*Ragnarök* possui seis classes básicas, e cada uma delas pode evoluir para outras duas, mais poderosas. Basicamente, são o Espadachim (que vira Cavaleiro ou Templário), o Arqueiro (que vira Caçador, Bardo ou Odalisca se for garota), Mercador (que torna-se Ferreiro ou Alquimista), Mago (que pode virar Bruxo ou Sábio), Noviço (que evolui para Sacerdote ou Monge) e Gatuno (que escolhe entre Mercenário e Arruaçeiro). Cada classe é boa em algo: basicamente Espadachins e Gatunos são bons para combates corpo-a-corpo; Magos e Arqueiros atacam de longe, com elementos; Noviços são bons para suporte a outros jogadores; e Mercadores, além de bater, podem vender itens depois. Escolha bem o que vai usar para não se arrepender depois e ter de recriar seu personagem do zero. E lembre-se: jogar em grupo é a chave. Em um RPG online você não vai muito longe sozinho.

### Dicas para quem está jogando

## Kit de arcos para matar MvPs

Caçadores são os melhores personagens para detonar os MvPs, os monstros mais poderosos de *Ragnarök*. Veja a seguir quais os melhores arcos para os diferentes tipos de MvP do jogo, visando ao maior dano. O ideal é ter um Arco Composto[4]+10, mas talvez seu bolso não dê para tanto, por isso, use o que você puder comprar.

**Maya**.....Caramelo (2), Kaho e Minouros

**Abelha-Rainha**.....Caramelo (2) e  
.....Mandrágora (2)

**Besouro-Ladrão Dourado**...Caramelo (2) e  
.....Vadon (2)

**Eddga**.....Vadon (2) e Goblin (2)

**Freeoni**.....Goblin (2) e Minouros (2)

**Hatii**.....Goblin (2) e Drainliar (2)

**General Tartaruga**.....Goblin (2), Kaho e  
.....Minorous

**Bafomé/Doppelganger/Dracula**.....Poring  
.....Noel (2) e Strouf (2)

**Senhor das Trevas**.....Strouf (2) e  
.....Minorous (2)

**Flor do Luar**.....Vadon (2), Strouf e  
.....Esqueleto Operário

**Senhor dos Orcs/Orc Herói**.....Hidra (2),  
.....Kaho e Minorous

**Faraó**.....Hidra (2) e Poring Noel (2)

**Cavaleiro da Tempestade**.....Múmia,  
.....Mandrágora (2) e Ovo de Peco Peco

**Osiris/Drake**.....Esqueleto Operário (4)

### Rumores polêmicos

O servidor coreano de Ragnarök, o kRO, lançou recentemente duas Classes Expandidas: Ninja e Gunslinger. Enquanto a primeira mata a vontade de ser um ninja, a segunda traz armas de fogo para o jogo. O bRO, servidor brasileiro, já teve de tirar os itens *Cigarro* e *Cachimbo* do jogo para evitar problemas com a Justiça. Será que teremos um novo corte no futuro com a classe Gunslinger ou a classificação etária do jogo subirá?

# 32 novidades que vão do

**Nova geração bombando na prática, tecnologias inéditas em consoles e portáteis, jogos inovadores... Só cego para não ver que esta edição da E3 será a melhor de todos os tempos. Saiba por que**

**M**ês de E3 é mês de guerra. E isso vale tanto para quem trabalha como para quem curte games. Todo ano, em maio, produtoras de games, fabricantes de consoles e criadores das tecnologias mais diversas para jogos e entretenimento eletrônico se reúnem em Los Angeles para mostrar ao mundo as maiores novidades do período. É a maior feira

de games do mundo. Com tanto agito, é óbvio que as empresas, em busca da maior visibilidade possível, guardam seus filés para exibir no evento, o que só ajuda a tornar a E3 especial para quem curte e trabalha com games.

Este ano, porém, há algo a mais no ar já agitado que cerca o evento e, caso você esteja se perguntando, isso tem tudo a ver com a guerra pela nova geração dos consoles. À exceção dos primórdios da história do videogame, quando a Atari dominava, nunca antes houve três grandes empresas batalhando pela preferência dos jogadores e, mais ainda, nunca antes as três lançaram seus consoles de nova geração quase ao mesmo tempo. Tudo bem que a Microsoft se adiantou e já colocou o Xbox 360 nas lojas, mas todos sabiam que essa briga só iria rolar mesmo quando o PlayStation 3, da Sony, e o Revolution, da Nintendo, pudessem ser vistos na prática. E é em Los Angeles, na E3 deste ano, que a briga vai rolar com tudo.

## ■ Confronto de Gigantes

Quem se lembra dos grandes duelos do passado

entre Sega e Nintendo sabe bem o significado que tem esta batalha pelo império dos consoles. Não se trata apenas de saber quem fará o videogame mais poderoso, mas sim quem conseguirá criar o aparelho mais desejado. À Sony, cabe o ônus não só de provar que o PS3 é muito mais forte que o Xbox 360, mas também que a empresa ainda mantém a sua capacidade de atrair as melhores produtoras de games do planeta e trazer os jogos mais divertidos e impressionantes para o seu aparelho.

A turma da Microsoft tem uma missão mais leve, mas nem por isso menos desafiadora. A E3 deste ano é a chance que os caras têm de apavorarem o PS3 com a segunda geração de games para o X360. *Fight Night Round 3* já provou que o console pode ter jogos



# explodir feira de games mundo

■ por Felipe Azevedo,  
Leandro Calçada e  
Nelson Alves Jr.

incríveis, mas para fazer frente ao canhão da Sony é preciso algo a mais, como *Halo 3*, por exemplo, de preferência acompanhado por uma legião de jogos de alta qualidade. Até por ser um evento norte-americano, é na E3 que se espera que a turma do Xbox revele sempre as suas maiores armas, por isso a expectativa em torno dos novos jogos do X360 é alta.

Já a galera da Nintendo tem um desafio totalmente diferente nas mãos. À empresa cabe o desafio de provar que um console menor, mais barato e menos potente, mas com um controle criativo, pode não só sobreviver em meio a esta algazarra de CPUs superpoderosas e games em alta definição, mas, principalmente, mostrar para os jogadores que é a diversão, e não a definição da tela, que torna um videogame bem-sucedido.

## ■ Hora de inovar

Inovação é o que mais se espera ver nesta E3, afinal, já está mais do que claro que games de qualidade vão muito além de gráficos definidos ou mesmo sistemas de jogo criativos. Iniciativas como a da empresa Ageia, que lançou um chip de simulação física para aumentar o realismo da simulação dos games, são apenas parte da miríade de novas tecnologias que deve se destacar na feira, logo abaixo da guerra dos consoles. Acessórios inéditos para o PSP, o novo Nintendo DS, mais fino e mais leve, jogos não convencionais como *Spore*, que prometem mudar o padrão dos simuladores de PC... Este ano só vai conseguir se destacar em Los Angeles quem mostrar algo inovador e, principalmente, capaz de divertir os jogadores.

A febre da novidade vale não só para o hardware, mas principalmente para os jogos. Lado a lado com a guerra pela nova geração de videogames, produtoras do mundo inteiro irão se acotovelar em Los Angeles para mostrar como cada uma delas irá aproveitar os recursos inéditos dos novos consoles. O resultado deste confronto todo ainda é um mistério, mas enquanto a E3 não começa, nós, da **Game Master**, que vamos até Los Angeles para ver esta briga ao vivo, já separamos para você as 32 novidades que vão explodir na feira. Este é o roteiro das coisas quentes que nós vamos procurar por lá, ou seja, se você não quer ficar de fora do maior evento de games do mundo, é melhor continuar lendo.

## LEGENDA

- Certo
- ◐ Quase certo
- ◑ Provável
- Incerto

32°

## Spore ●

Surpresa seria o game não estar disponível para teste. No ano passado, o jogo já foi demonstrado em estágio bastante adiantado de produção, logo, nada mais natural do que botarmos as mãos nessa belezinha na E3. Até porque, sejamos sinceros, a data de lançamento prevista é segundo semestre de 2006. Ou mostram agora ou já era.

Para quem esteve em Marte, *Spore* é um simulador criado por Will Wright, o mesmo gênio por trás das séries *The Sims* e *Sim City*. A idéia aqui é bastante ambiciosa: o jogador começa como um ser unicelular e aos poucos evolui até expandir-se pelo universo.

31°

## Beyond Good and Evil 2 ○

Há dois tipos de jogos: aqueles que nascem clássicos (*God of War*, por exemplo) e aqueles que são alçados a clássicos. *Beyond Good and Evil* faz parte do segundo grupo. Desenvolvido por Michel Ancel, pai do personagem Rayman, o game surgiu em 2003 pelas mãos da Ubisoft. Era a primeira parte de uma trilogia, mas por um erro de estratégia grotesco, a empresa resolveu lançar no mesmo mês de novembro um outro título de muito maior apelo: *Prince of Persia: The Sands of Time*. Resultado: *Beyond Good and Evil* ficou pra escanteio. Em menos de dois meses o preço do jogo caiu dos tradicionais US\$ 50 para apenas US\$ 20 nos EUA. Uma tentativa desesperada de consertar o pisão na bola. Nem mesmo as críticas positivas da imprensa especializada surtiram efeito. O game entrou para o rol das melhores produções que nunca foram jogadas. Virou cult. A produtora logo cancelou o desenvolvimento das duas seqüências que completariam a saga.

Acontece que, de repente, por conta de tantos elogios, o público começou a desejar a continuação sem mesmo ter visto o episódio inicial. Daí para o surgimento das fofocas foi um pulo. Em muitas entrevistas dadas até agora, Ancel cita o desejo de produzir *Beyond Good and Evil 2*. Se o jogo estará na E3? Difícil... No máximo, e com muito sorte, o cara anunciará a retomada da produção.

30°

## Online Microsoft ●

A Microsoft vem martelando insistentemente na jogatina online há anos. A Live nasceu no Xbox e parece ter atingido a maturidade no Xbox 360. Em vista disso, fica evidente afirmar que novidades em relação ao serviço serão mostradas na E3. Dando um passo além do que a concorrência vem alardeando, Bill Gates já mostrou que sabe muito bem onde mirar: os jogadores casuais. Desde que surgiu em novembro de 2005, a Live Arcade parece estar no caminho certo. Para se ter idéia, o game *Geometry Wars*, desenvolvido pela Bizarre Creations, conseguiu uma taxa de conversão de 39%. Traduzindo: de cada dez pessoas que testaram a demo, quatro pagaram pela versão final. Em termos comparativos, segundo o site *TrayGames*, a média de conversão de um game online casual no PC gira em torno de 2%.

Além de abrir espaço para desenvolvedoras menores, por exigir menor investimento de produção, a Live Arcade mostra que há um público consumidor ávido por esse gênero. Logo, cremos que a empresa deve reservar um bom espaço na E3 para demonstrar os títulos de peso que estão prometidos para o serviço — leia-se *Street Fighter 2* e *Bombberman*, entre outros.

Isso não significa, porém, que o serviço principal, voltado para os assinantes "hardcore", esteja esquecido. Muito pelo contrário. Durante a GDC, que rolou em março, J. Allard, um dos cabeças da Microsoft, apresentou uma ferramenta de desenvolvimento que vem sendo comentada há dois anos pela empresa: a XNA. Trata-se de um conjunto de aplicações que permite acelerar o processo de criação e de conversões de jogos do PC para o X360 e vice-versa. Como conseqüência, há um encurtamento no tempo de produção, barateamento no desenvolvimento de games e, espera-se, maior número de empresas criando jogos para o console. Já há produtoras utilizando a nova ferramenta? Os primeiros jogos frutos das ferramentas sairão para PC ou X360? Para ambos simultaneamente, talvez? Esperamos as respostas nesta E3.

Por fim, um anúncio há muito esperado por desenvolvedoras como Blizzard. Os servidores da Xbox Live agora estão abertos às produtoras, o que garante maior liberdade tanto na produção quanto na manutenção dos jogos. A primeira questão que surge: isso significa a chegada de MMOs ao console? A Blizzard, contrária à política de converter jogos, chegou a desmentir uma versão de *World of Warcraft* para X360, no entanto, isso foi meses antes do anúncio de J. Allard. Podemos, então, esperar novidades quentes na E3? Sem dúvida que sim.

● *Ofuscado por jogos de apelo mais popular, Beyond Good and Evil quase foi esquecido, mas agora que o game virou cult, a possibilidade de uma continuação ser lançada existe*

**Cerca de 400 empresas representando 80 países irão exhibir seus produtos na E3 2006**

A primeira E3 rolou em 1995. Antes disso, os games eram coadjuvantes da CES, a feira de eletrônicos dos EUA

29°

## Online Nintendo

Nem mesmo a tradição conservadora da Nintendo a impedirá de demonstrar sua rede online chamada Virtual Console. Em 2005, a empresa explicou vagamente a idéia: um serviço que permitiria aos usuários baixarem toda a biblioteca de jogos já criados pela Nintendo, ou seja, acesso irrestrito a clássicos do NES, SNES e N64. Um ano mais tarde, em março de 2006, Satoru Iwata, presidente da companhia, deu mais alguns detalhes sobre o projeto. Não serão apenas os games da Nintendo que estarão disponíveis para download. Uma imensa lista de jogos de Mega Drive e Turbo Graphx-16 também farão parte do pacote.

Isso, porém, abre mais espaço para dúvidas. Sabe-se, segundo informações preliminares, que o console terá cerca de 512 MB de memória flash para armazenamento de dados. É pouco, se comparado aos 20 GB do Xbox 360 e dos 60 GB prometidos pela Sony para o PS3. No entanto, o que soa como teimosia, mostra-se uma opção interessante feita pela companhia. Numa entrevista à rede de televisão CNN, Iwata disse que o consumidor poderá utilizar qualquer acessório de armazenagem com o Revolution, graças às entradas USB do console. Especulando, seria possível ligar ao console um disco rígido de 160 GB (que custa cerca de US\$ 60 nos Estados Unidos), muito mais vantajoso do que os US\$ 100 cobrados pelo do X360, por exemplo. A questão é: essa opção vai mesmo existir? Esperamos que isso seja respondido durante a feira. Além disso, mais detalhes sobre o Virtual Console são essenciais, como sistemas de assinatura (se é que existirão) e preços dos jogos para download que não sejam da Nintendo.

28°

## Online Sony

Alguns detalhes que todo mundo já sabe: a Sony pretende lançar sua rede online junto com o PS3, em novembro. Não há uma nomenclatura final, mas especula-se que a rede se chame PlayStation Network Platform. Sabe-se também que o sistema não será centralizado, mas livre para que cada produtora possa administrar seu jogo da forma que desejar. Excelente para atrair as grandes empresas de MMO, como a asiática NC Soft. Isso tudo, porém, com servidores de suporte mantidos pela própria Sony. Com isso, vêm os detalhes que batem de frente com a Live da Microsoft: lista de contatos, download de material extra e venda de conteúdo exclusivo, como novos mapas e fases. Video chat também faz parte das promessas.

Todos esses detalhes vieram seguidos de um entusiasmado anúncio de que o serviço básico será gratuito. Bem, foi o suficiente para criar o alvoroço que a Sony queria. O que os fãs não notaram diz respeito exatamente a este anúncio do "serviço básico". Oras, se há um serviço básico, por certo há um "serviço avançado". E é justamente dele que a Sony deve falar em sua conferência na E3. Quanto custará a assinatura? Que tipo de vantagem terá o usuário pagante do não-pagante? A rede será exclusiva para jogos do PS3 ou haverá alguma chance de integrar MMOs de PC, como um *Star Wars Galaxies* (não por acaso, mantido no ar em servidores da Sony Online Entertainment)?

27°

## Nova geração de placas de vídeo para PC

Quem é leitor assíduo da *Game Master* sabe que o Xbox 360 acabou com os PCs em se tratando de qualidade gráfica. O império, porém, durou pouco. Séries de placas de vídeo como a X1900, da ATI, ou a GeForce 7900, da Nvidia, já empataram a parada com o console da Microsoft e prometem fazer frente ao PS3. A briga vai além: configurações com duas placas X1900 Crossfire em conjunto já mostram potência superior à de qualquer console atual, isso sem contar o sistema Quad GPU da Asus, que usa duas placas Nvidia com dois chips gráficos da

série 7800 cada e exhibe ainda mais potência.

O preço desta brincadeira, no entanto, não é nada baixo. Uma única placa de vídeo ATI X1900 Crossfire custa US\$ 600 lá fora, enquanto cada GeForce 7800 Dual, da Asus, é vendida por "apenas" US\$ 750, isso sem contar o PC insano necessário para que estas placas mostrem o seu poder. Toda essa tecnologia, porém, já é conhecida desde o final de 2005, ou seja, não há nada que impeça o lançamento uma nova geração de placas de vídeo na E3 para superar tanto o X360 quanto o futuro PS3 sem a necessidade de "gambiarras" com duas placas ou quatro chips.



## LEGENDA

- Certo
- ◐ Quase certo
- ◑ Provável
- Incerto

**Segundo a ESA  
(Entertainment Software  
Association), 50%  
dos norte-americanos  
jogam videogame**

26°

### Download de jogos Sony (PSP e PS3) ◐

Explicações detalhadas de como funcionará a rede online do PS3 devem dominar a conferência da Sony. Com isso, um leque de dúvidas paira no ar, provavelmente tendo o sistema de downloads da família PlayStation como o mais relevante. Já foi divulgado pela empresa que os jogos de PS1 poderão ser copiados da internet para rodar diretamente no PSP. Possivelmente o sistema funcionará também no PS3, incluindo títulos do PS2 comprados digitalmente. Demonstrações desse tipo durante a feira, porém, são improváveis, mas isso não significa que nada será revelado.

Levando em conta a liberação de barreiras territoriais no PS3 (como no PSP), jogos japoneses e europeus rodarão no aparelho norte-americano numa boa. Resta saber, no entanto, se os jogos das plataformas antigas também terão seus códigos de restrição liberados. Seria interessante comprar relíquias japonesas do PS1 para jogar no PS3. No PSP, a dúvida permanece: jogos antigos do Japão e da Europa funcionarão em qualquer portátil ou a trava regional será mantida? Isso sem falar no preço dos jogos.

25°

### Conexão DS/Revolution ◐

Não se engane. A única dúvida que a galera da **Game Master** tem é se a conexão entre o DS e o Revolution vai ou não ser demonstrada durante a E3. A existência do recurso, mesmo que a Nintendo não fale nada sobre o assunto, é certa. E não é pra menos, afinal, foi a empresa que praticamente criou o mercado de portáteis com o Game Boy e inventou a conexão entre os aparelhos e os consoles de mesa.

Como na conexão entre o PSP e o PS3 (ao lado), o Revolution deve se comunicar com o DS sem o uso de fios, afinal, o suporte à rede Wi-Fi faz parte das especificações de ambos os videogames. Mas ao contrário do que rola com o PSP, no DS não haverá atualizações no sistema básico do portátil, ou seja, ou o aparelho já tem alguma opção oculta para permitir esta conexão, ou ela só vai rolar com jogos específicos, como no caso do GBA. Por isso, as chances de que o DS funcione como controle do Revolution ou algo parecido são baixas. O mais provável é que role a liberação de itens e fases extras tanto no console quanto no portátil, quando versões específicas de um mesmo jogo estiverem sendo usadas. Os fãs de *Pokémon*, como de costume, terão motivos de sobra para abusar do recurso.

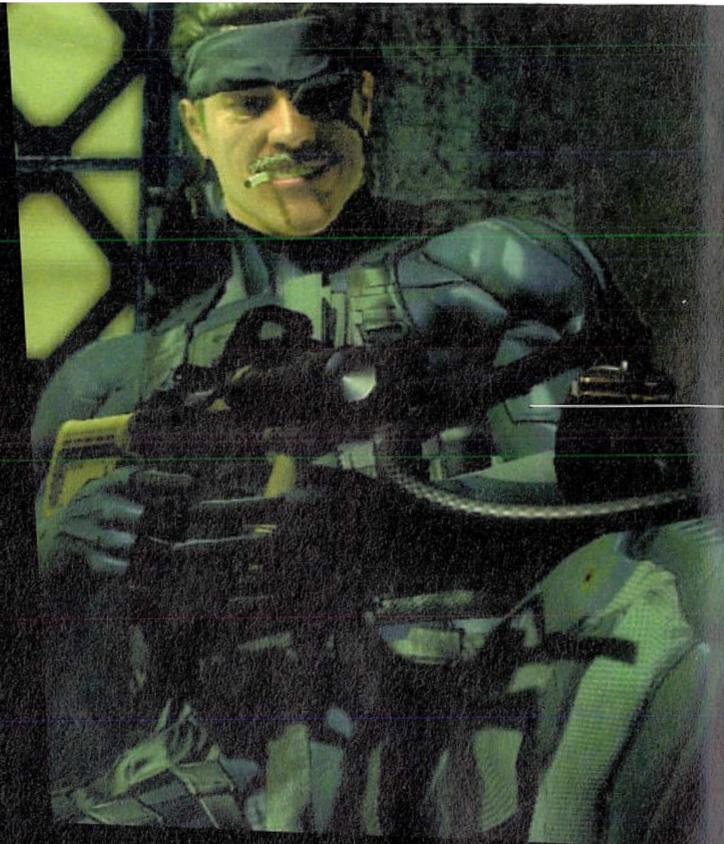
24°

### Conexão PSP/PS3 ◐

Ainda na E3 2005, quando o PS3 foi anunciado ao público pela primeira vez, os primeiros relatórios técnicos divulgados pela Sony já falavam em uma conexão do PSP com o futuro console. Pouco foi divulgado sobre o recurso desde então, mas os recentes anúncios de novos acessórios para o portátil (veja página 26) reacenderam as especulações sobre o que a Sony guardaria na manga para a interação PSP/PS3. Evidentemente, não se trata apenas da transferência de fotos e músicas por cabo USB entre os aparelhos, já que até o Xbox 360 pode fazer isso com o aparelho.

A interação entre *SOCOM III*, do PS2, e *SOCOM*, de PSP, já dá uma mostra de que a Sony deve seguir o modelo da Nintendo com seus portáteis, reservando itens extras ou mesmo modos de jogo exclusivos para quem puder usar o portátil em conjunto com o novo console. A grande sacada, porém, é que isso deve rolar sem o uso de cabos, uma vez que o PSP tem suporte à rede Wi-Fi embutido e o PS3 promete incluir o mesmo recurso. Basta uma atualização no firmware, o sistema básico do portátil, que pode rolar na data do lançamento do Play 3, e o PSP poderá até funcionar como controle extra para o console, em alguns casos. Isso sem contar a troca de itens entre jogos, minigames exclusivos, fases extras...

● A interação entre *SOCOM III*, do PS2, e a versão de PSP do game é apenas um dos recursos que deve ser explorado na conexão do portátil com o PS3



**22°**

## Metal Gear Solid PSP ○

Caso você não se recorde, a HQ interativa *Metal Gear Digital Comic* não é o único projeto para o PSP em que o estúdio Kojima Productions está trabalhando atualmente. Segundo o próprio Hideo Kojima, que revelou o desenvolvimento em seu blog pessoal em dezembro de 2005, o título em questão é algo completamente novo, que só pode ser feito para o console portátil da Sony. Kojima diz não saber ao certo se essa nova criação acabará sendo lançada ou não, mas deixou claro que se trata de um jogo normal, mas com um grande diferencial.

Seja como for, o que importa é que a Konami pode, enfim, acabar com todo esse mistério na E3. Afinal, foi na edição 2004 da feira que a produtora divulgou as primeiras informações de *Metal Gear Acid*. Em se tratando de Hideo Kojima, especular sobre o conteúdo do jogo é praticamente impossível. Porém, uma coisa é certa: se o estilo de ação do novo game for o mesmo das versões para consoles não-portáteis, certamente vai ter muito mais gente querendo comprar o PSP depois da feira. E como sonhar não custa nada, não seria nada mal se o jogo fosse um remake em 3D de uma das duas primeiras missões de Snake.

● O mais provável é que Snake apareça na E3 em mais um vídeo inédito de *Metal Gear Solid 4*. Mas não custa nada sonhar com uma demonstração do jogo na prática, não?

**Esta estatística da ESA vai surpreender os jogadores brasileiros. Nos EUA, 43% dos jogadores, ou seja, quase a metade, é do sexo feminino. Lá a mulherada joga...**

## Metal Gear Solid 4 jogável ○

Fato: E3 sem *Metal Gear* não é E3. Por isso, tenha certeza de que Hideo Kojima preparará um vídeo de *MGS4* mostrando mais alguns detalhes do game e, claro, tirando sarro não apenas das criações dos outros, mas também das suas próprias. No entanto, com tantas atrações de peso presentes na feira este ano, apenas um vídeo pode não ser suficiente para que o novo jogo da série roube a cena, como fez na Tokyo Game Show do ano passado, que rolou em setembro.

A probabilidade de a nova versão estar jogável na E3 2006, sejamos francos, é mínima, mas não se pode negar que, se isso acontecer, o estande Konami correrá o risco de desabar em virtude do número absurdo de pessoas querendo testar o game – inclusive a gente, é óbvio.

**23°**

● À esquerda, pode-se ver uma explosão em *Ghost Recon* feita de forma convencional, só com o uso da CPU. À direita, o chip da Ageia mostra o tamanho do estrago que pode fazer

**21°**

## Chip de simulação física ●

Mais uma vez, quem começa a revolucionar o mercado de jogos não são os consoles, e sim os PCs. O chip PhysX, desenvolvido pela Ageia, promete aumentar drasticamente o realismo da simulação física dos games que o utilizarem. E não se trata apenas de corpos caindo, barris rolando ou gangorras se movendo, como em *Half-Life 2*. Segundo a empresa responsável pelo projeto, o chip PhysX permitirá aos desenvolvedores criar muito mais objetos que podem ser movidos, deformados ou destruídos. E isso vai além de paredes ou caixas. Até mesmo roupas e pêlos de animais podem ser controlados pela engine física.

Todos os cálculos físicos do chip podem ser feitos pela CPU, mas como no início das placas 3D, em 1996, a grande sacada do PhysX é que o chip promete aumentar drasticamente esta capacidade. Enquanto em um jogo tradicional o número máximo de corpos ativos suportado pela CPU não passa de 40, com o novo hardware da Ageia este número promete subir para até 40 mil objetos. A engine física necessária para usar estes recursos é a NovodeX, e empresas como a Ubisoft e a Epic Games, responsável por *Unreal*, já anunciaram que estão criando jogos com suporte à engine. A NovodeX, assim como a engine Havok, usada em *Half-Life 2*, permite que a CPU faça cálculos de simulação física de acordo com suas limitações, mas caso o jogo detecte o chip da Ageia instalado, a complexidade dos efeitos saltará para níveis colossais.

Nenhum videogame da próxima geração tem o PhysX em suas especificações oficiais. Porém, a engine NovodeX, da Ageia, já existe em versão para o Cell, o processador do PS3. Isso não significa que o chip de simulação será incluído no console da Sony, afinal, a engine funciona mesmo sem o componente, mas a presença da NovodeX no kit de desenvolvimento do PS3 deixa a dúvida no ar. Parece óbvio, tanto pelo custo quanto pela época de lançamento, que as chances de o chip PhysX ser incluso no PS3 são baixas, mas o uso da engine pelos desenvolvedores de jogos sugere, no mínimo, que o chip pode acabar se tornando obrigatório na geração seguinte de consoles. Estariam começando já as especulações sobre o PS4?

## LEGENDA

- Certo
- ◐ Quase certo
- ◑ Provável
- Incerto

O centro de convenções de Los Angeles, onde rola a E3, é enorme. São mais de 80 mil m<sup>2</sup> de área útil

20°

## DS Lite ●

Por enquanto, a nova versão do Nintendo DS está disponível apenas no Japão. Aliás, não há carregamento nas lojas que vença a voracidade dos jogadores nipônicos. Bom pra eles, oras. O que nos importa é saber quando o resto do mundo poderá colocar as mãos no bichinho. Que um lançamento norte-americano é iminente ninguém duvida. No entanto, a empresa ainda não soltou um piu sobre possíveis datas ou mesmo qual o valor do portátil nos EUA.

Nossa suspeita: não há momento mais adequado para o anúncio do que durante a E3. Pode apostar. Seguindo os passos do que rolou com o GBA Micro em 2005, a Nintendo deve acabar com todas as dúvidas durante a sua conferência e, na feira, colocar apenas a versão Lite em cena.

Pra quem ainda não sabe – ou não leu a edição 14 da *Game Master* –, o Nintendo DS Lite traz exatamente as mesmas funções técnicas do modelo convencional. A mudança radical rolou em duas áreas: aumento do brilho das telas em cerca de 20% e diminuição do tamanho para dois terços do aparelho anterior.

19°

## Câmera do X360 ◐

Cadê a câmera do X360 que iria apavorar a EyeToy? Ninguém sabe, ninguém viu. Numa das primeiras aparições do console, ainda em 2004, a camerazinha foi uma das mais alardeadas pela Microsoft. Rolou até demonstração com Peter Moore papeando com outras pessoas ao vivo. Segundo foi mostrado, o apetrecho teria função no X360 não só para bate-papo via Live, mas também com jogos, que usariam o sistema de forma integrada. Mais ou menos como a EyeToy, do PS2.

Acontece que após o tal anúncio, o acessório desapareceu. Na última E3, a de 2005, nem sombra da câmera surgiu. Bem, o console chegou às lojas e até agora nem mais um chiado sobre o acessório. Vasculhamos em várias lojas online e nada. Nossas apostas são de que este ano, na edição 2006 da feira, a Microsoft finalmente solte informações a respeito de preço, data de lançamento e uma listinha de jogos que utilizarão o sistema, ou então desista da idéia de vez.

18°

## Vision GT ○

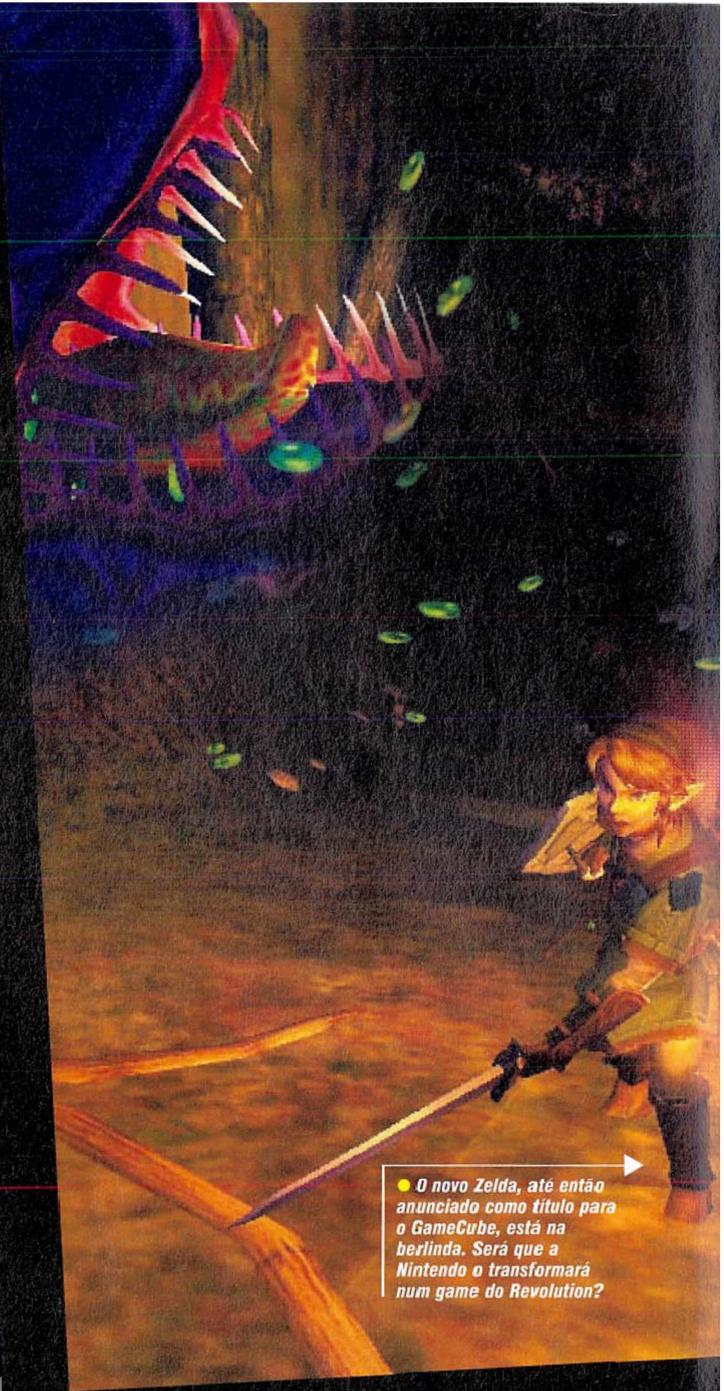
Tudo bem que a Polyphony Digital, produtora responsável pela série *Gran Turismo*, costuma atrasar – e muito – seus lançamentos. De qualquer forma, *Vision GT* (o equivalente ao quinto episódio de *Gran Turismo*) é um dos títulos capazes de entupir o estande da Sony. E a empresa japonesa sabe disso. Anunciado em 2005 para o PS3, o jogo causou alvoroço por conta de um mísero vídeo com pouco mais de 20 segundos. Mesmo tendo certeza de que uma demo jogável está fora de cogitação, sonhar com uma apresentação de cenas de jogo já bastaria para saciar nossa curiosidade.

17°

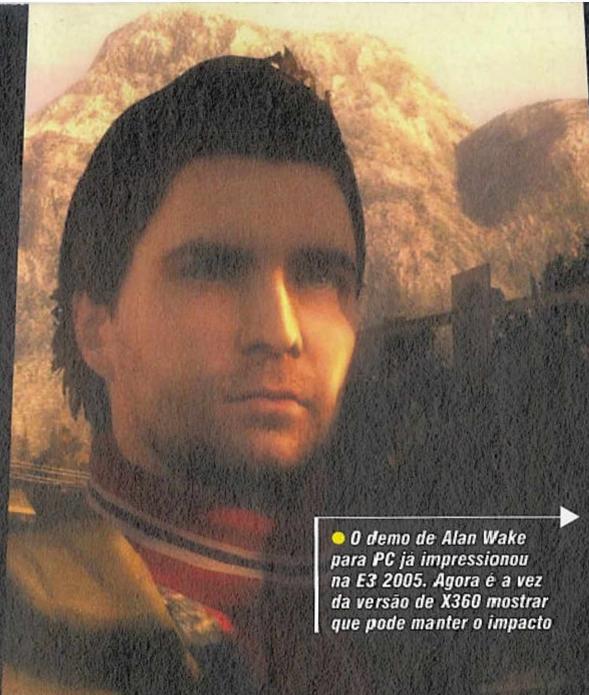
## Acessórios do PSP ○

Em março de 2006, no Japão, a Sony realizou um evento chamado "PlayStation Business Briefing". Basicamente, a empresa trouxe à tona diversas novidades relacionadas a seus videogames, em especial o PSP. Foi quase uma prévia do que será mostrado na E3. De cara, Ken Kutaragi, o pai da marca PlayStation, apresentou duas novas opções do aparelho: o PSP-1000, uma versão mais barata que traz apenas o console e a fonte de alimentação e que já está, inclusive, à venda nos EUA por US\$ 199, e o outro modelo, o PSP-1000CW, que chega exclusivamente ao Japão em 15 de maio na versão branca.

Mas foi o que ele disse depois que atçou as especulações em torno da E3. O portátil ganhará uma versão miniatura da câmera EyeToy e um receptor GPS ainda este ano. A data mais provável, segundo Kutaragi, é setembro para a câmera e outubro para o GPS, ambos no Japão. No entanto, dada a popularidade do console em terras ianques, cremos piamente de que os acessórios serão mostrados na feira. O EyeToy, da mesma forma que no PS2, terá como função básica jogos que reconhecem movimento. Há, porém, uma novidade. Utilizando o formato JPGE Motion, o aparelho permitirá videoconferência e chat online com o portátil. Além disso, a câmera trará um microfone embutido. Já o GPS será implementado para funcionar com alguns jogos (*Hot Shots Golf* ganhará uma atualização no fim do ano compatível com o acessório). Segundo Kutaragi, a Sony ainda planeja criar um software de navegação exclusivo para o PSP. Ligar toda essa parafernália na E3 é simples, atraente e garantiria um atrativo extra à grande leva de jogos anunciados pro console.



● O novo *Zelda*, até então anunciado como título para o GameCube, está na berlinda. Será que a Nintendo o transformará num game do Revolution?



● O demo de Alan Wake para PC já impressionou na E3 2005. Agora é a vez da versão de X360 mostrar que pode manter o impacto

Os jogos online não param de crescer. Segundo a ESA, o número de gamers que joga online saltou de 31%, em 2005, para 43% em 2006

15º

### Segunda geração de jogos do X360

Mais que certeza. Descontando exceções como *Fight Night Round 3* e *Ghost Recon Advanced Warfighter*, a primeira leva de jogos do novo Xbox serviu só como aperitivo. A expectativa fica para a segunda geração de títulos por uma razão simples: as produtoras começam a se familiarizar com o aparelho, conseguindo extrair mais e melhores recursos do hardware. O resultado será uma enxurrada de demos jogáveis na feira, como *Gears of War*, *Alan Wake* e *Viva Piñata*, entre outras surpresas.

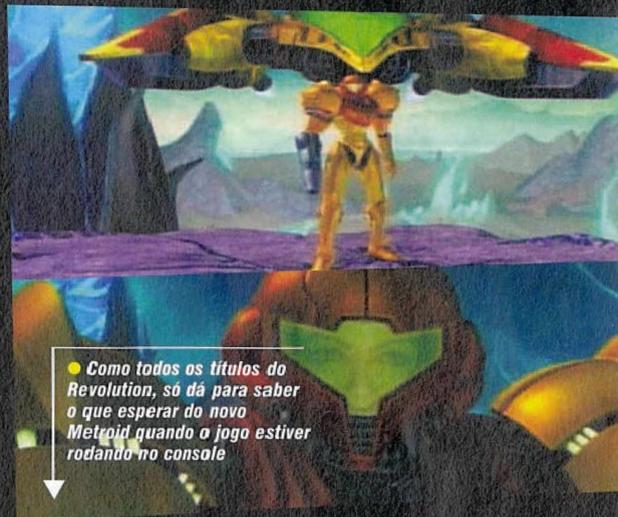
16º

### Legend of Zelda: The Twilight Princess

Que a Nintendo costuma atrasar seus principais lançamentos, ninguém duvida. Acontece que *The Twilight Princess* já virou novela. De toda forma, sempre que o nome *Zelda* está envolvido, qualquer nova data é compreendida pelos fãs como a chance de o jogo ficar melhor do que a expectativa.

Nesse caso, não apenas melhor, mas com funções exclusivas quando jogado no Revolution. Epa, mas o game não saíria para GameCube? Sim. Acontece que o próprio Shigeru Miyamoto já confirmou que o controle do Revolution, com sensor de movimento e o escambau, será compatível com o jogo. Vale lembrar que todos os títulos do Cube rodarão normalmente no novo console. Agora pense: há dois itens no estande da Nintendo que, sozinhos, estão deixando o mundo salivando. Um é o tal controle, o outro, *The Twilight Princess*. Junte os dois numa única apresentação e pronto, o êxtase está garantido.

O suporte ao controle do Revolution, porém, levanta diversas dúvidas sobre o game: isso será uma função extra desbloqueada quando se coloca o jogo no Revolution ou, numa hipótese alucinada, haverá uma segunda versão do jogo? Pior: será que o jogo sairá mesmo para o GameCube ou a Nintendo pretende anunciá-lo na feira como um título de lançamento do Revolution?



● Como todos os títulos do Revolution, só dá para saber o que esperar do novo Metroid quando o jogo estiver rodando no console

Outro fato interessante direto da ESA: 47%, ou seja, quase a metade dos jogadores frequentes de consoles dos EUA, têm menos de 18 anos de idade

14º

### Metroid Prime 3

Se há um título da Nintendo que vai demonstrar a capacidade do controle do Revolution, ele é *Metroid Prime 3*. O game já é celebrado como o melhor tiroto do GameCube, tanto pela jogabilidade quanto pela história e terá sua trilogia concluída no Revolution, o que já está deixando os fãs babando pelo console.

As informações sobre o título são poucas, mas importantes. Sabe-se que a misteriosa substância Phazon, responsável pela divisão de mundos do jogo anterior, continuará a ser um elemento fundamental no roteiro do game. Outro recurso do título anterior que será mantido é a visão em primeira pessoa. A Retro também afirmou que, apesar de a Nintendo não fazer alarde sobre o poder do Revolution, o novo *Metroid Prime* elevará a qualidade visual da série a níveis nunca antes vistos.

Segundo a Retro, o novo *Metroid* promete fazer uso do controle do Revolution de muitas formas. O importante não é o fato de o jogo usar o controle do Revolution – isso era evidente – e sim as tais "muitas formas". Nada foi revelado ainda, mas dá para esperar no mínimo um sistema de gestos para disparar ações específicas de Samus e, por que não, um sistema de detecção de movimentos para controlar a mercenária quando ela estiver em forma de MorphBall. Uma coisa é certa, se a própria Nintendo não conseguir explorar todo o potencial do seu controle revolucionário, ninguém será capaz de fazê-lo, e esta E3 é a chance que eles têm para provar isso.

## LEGENDA

- Certo
- ◐ Quase certo
- ◑ Provável
- Incerto

## 13° Banjo Kazooie 3

Pergunte a qualquer fã da Nintendo quais os melhores jogos lançados pela Rare e, certamente, a aventura *Banjo Kazooie* será citada. Como as franquias da produtora britânica agora pertencem à Microsoft, suas séries, é óbvio, devem pintar no X360.

Bem, todo mundo também sabe que a Rare anunciou o desenvolvimento de um "simulador de bichinhos fofinhos" chamado *Viva Piñata* para o console de Bill Gates. Acontece que um pequeno detalhe no texto de divulgação de *Viva* chama a atenção: "uma nova franquia do time responsável pela série *Banjo...*". Parece uma bobeira, certo? Oras, mas eles poderiam ter citado qualquer outro jogo, inclusive algum já lançado para o Xbox (*Conker*) ou mesmo para o X360 (*Perfect Dark Zero*). Convenhamos, soa no mínimo suspeito a empresa fazer questão de que as pessoas se lembrem de *Banjo Kazooie* e cia. Parece até uma teoria conspiratória.

No entanto, eis mais um pequeno detalhe. *Banjo Kazooie 3*, caso esteja mesmo em produção (e acreditamos que esteja), poderá se chamar *Banjo Threeie*. Experimente acessar o endereço [www.banjothreeie.com](http://www.banjothreeie.com) e veja onde você vai parar. No site da Rare, oras! Tem alguma coisa rolando aí...

Por conta disso, eis um anúncio que damos como quase certo para a próxima E3. A segunda geração de games para o X360 teria um reforço de peso e ainda atrairia a atenção dos consumidores nintendistas.

## 12° Resident Evil 5

Marketing é tudo. Principalmente durante a E3. Cada empresa faz o que pode para chamar mais a atenção do que o estande vizinho. A Capcom, em especial, é mestra nisso. Em 2005, mesmo em se tratando de um jogo pouco atraente, ela conseguiu juntar multidões a cada vídeo de *Dead Rising* exibido no telão. Bastou uma contagem regressiva e pronto, lá estava a muvuca pouco antes de o relógio zerar.

Agora pense na mesma cena em se tratando de *Resident Evil 5*. Vai faltar espaço para tanta curiosidade. Demo jogável? Quase impossível. Mas é muito provável que role um trailer com cenas de jogo, instigando a imaginação. Dá pra imaginar os vários zumbis rondando os corredores da feira, além de um enorme telão com o bendito cronômetro para aumentar a ansiedade dos visitantes.

## 11° Super Mario Revolution

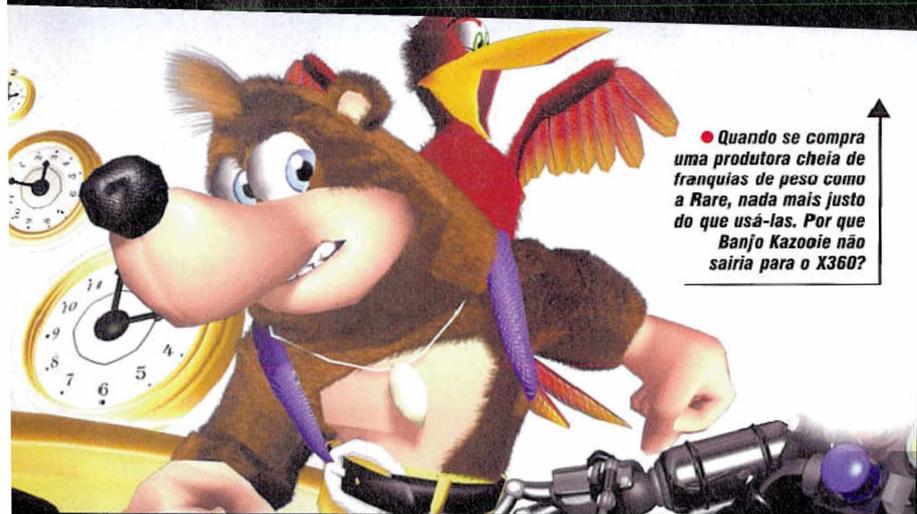
Desde os tempos do NES, todo console da Nintendo tem contado com um game do mascote da empresa, que não só costuma ser o mais divertido título do lançamento, como também demonstra o que o videogame é capaz de fazer. O GameCube teve *Mario Sunshine* e o DS teve a versão portátil de *Super Mario 64*, mas o fato é que desde 2002 os consoles não vêem uma nova aventura do bigodudo. É tempo demais, especialmente se considerarmos que *Super Mario 128*, o projeto que aparentemente está sendo usado como base para *Super Mario Revolution*, vem sendo anunciado para o GC desde o ano 2000.

Com tanto tempo no forno qualquer um imaginaria que há um monte de informações sobre o título circulando por aí. Não é verdade. Sabe-se apenas que *Super Mario Revolution* não será um quebra-cabeças, que é o que se imaginava que *Super Mario 128* iria ser, e sim uma aventura completa. Já as habilidades de Mario, os personagens jogáveis, os cenários, a presença ou não dos poderes clássicos, das mochilas de equipamentos, dos chapéus... nada disso é conhecido. O mistério tem razão de ser. A Nintendo sabe que, a não ser que pise muito na bola, o número de fãs do personagem no mundo é grande o suficiente para garantir um sucesso estrondoso para o game, ou seja, pode contar que Miyamoto e companhia vão manter o segredo até os últimos dias antes do lançamento do console.

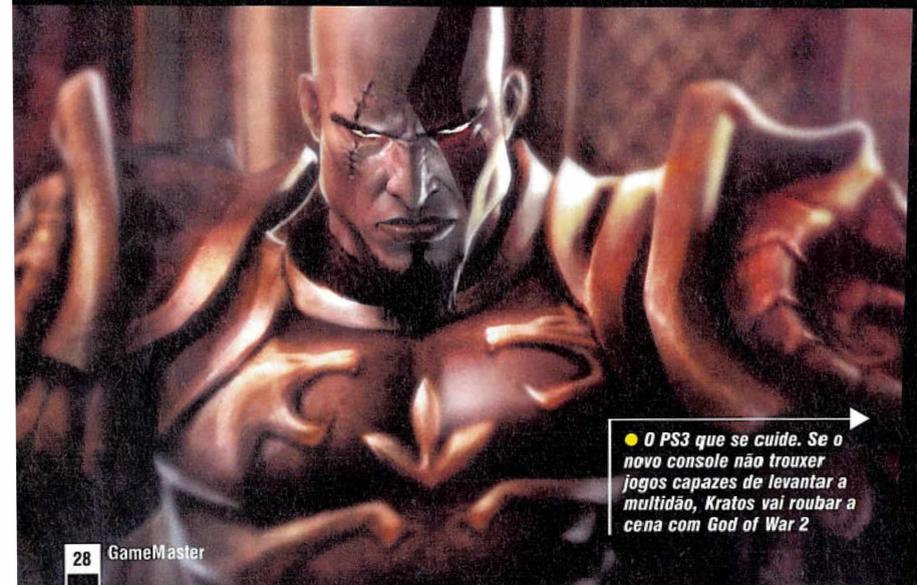
## 10° God of War 2

Dos 30 itens que você confere nesta matéria, nenhum causou maior rebuliço na redação do que o anúncio de *God of War 2*. Exageros à parte, a saga de Kratos está entre os melhores jogos já criados na história. Todo e qualquer jogador precisa conhecê-lo. Logo, o entusiasmo em testar a seqüência na E3 é bastante plausível. O PS3 bate à porta, todo mundo sabe, mas *God of War 2* (apostamos) roubará a cena durante a feira. Para saber mais sobre o jogo que tanto aguardamos testar, dê uma lida no preview na página 32.

A primeira E3, que rolou em 1995 em Atlanta, foi também a estréia do PS1 nos EUA



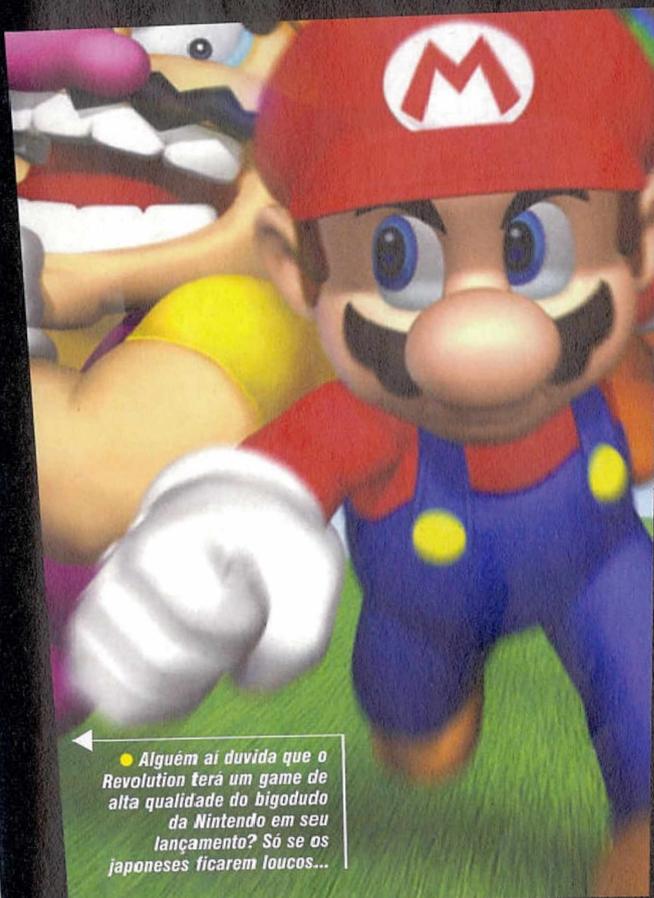
Quando se compra uma produtora cheia de franquias de peso como a Rare, nada mais justo do que usá-las. Por que Banjo Kazooie não sairia para o X360?



O PS3 que se cuida. Se o novo console não trouxer jogos capazes de levantar a multidão, Kratos vai roubar a cena com God of War 2.



● Agora com o PS3 quase nas lojas, é hora de aparecerem as primeiras cenas de jogo dos títulos do console. E Resident Evil 5 é forte candidato a conquistar multidões na próxima E3



● Alguém aí duvida que o Revolution terá um game de alta qualidade do bigodudo da Nintendo em seu lançamento? Só se os japoneses ficarem loucos...

## 9º Portátil da Microsoft ○

Uma ducha de água fria para quem acredita que a Microsoft lançará um videogame portátil. Não só a empresa desmentiu veementemente a notícia, como o recém-anunciado Origami é, na verdade, um PC. É bem verdade que o apetrecho permite rodar jogos, mas acontece que esse não é o foco dele. Utilizando o sistema operacional Windows XP, o aparelho terá tela sensível ao toque, teclado virtual, navegação via GPS e conexão online sem fio, deixando claro que o público-alvo não são os jogadores, mas os ávidos tecnocratas. Pouquíssimo provável que haja uma aparição do computador-móvel na E3.

## 7º Holografia ○

A internet é um campo vasto para devaneios. Basta pintar um vídeo na rede que o povo fica alvoroçado. O último a causar um estrondo apareceu no site [www.youtube.com](http://www.youtube.com). Chamado *Augmented Reality*, trata-se de uma demonstração tecnológica de holografia. Junte a isso a declaração do presidente da Nintendo Satoru Iwata, que afirmou que ainda há uma grande surpresa a ser revelada em relação ao Revolution e pronto: as bolsas de apostas estão abertas. Muita gente anda sonhando de que o console poderia, sim, trazer algum tipo de holografia nos jogos. Seria excelente, mas a probabilidade disso se concretizar beira o zero. Se você gosta de sonhar, porém, veja o vídeo.

## 8º Especificações do Revolution ○

Agora não tem mais jeito: chegou a hora de a Nintendo desembuchar as especificações do Revolution. Com lançamento marcado para novembro, nos EUA, este é o momento ideal para escancarar de vez as informações da máquina.

Antes de qualquer anúncio oficial da empresa, porém, o site norte-americano *IGN* já andou garimpendo em diversas produtoras que estão com o kit de desenvolvimento para saber qual será a potência do console. Vale lembrar que, segundo a própria Nintendo, cerca de mil desses kits já foram entregues. Enfim, por meio destes contatos, o pessoal do site chegou a uma possível especificação técnica do console. A CPU da IBM rodaria a 729 MHz (a do GC roda a 485 MHz e a do X360 a 3,2 GHz), O chip de vídeo, feito pela ATI, funcionaria numa velocidade de 243 MHz (o chip gráfico do GameCube roda a 162 MHz, enquanto o do Xbox antigo atingia a marca de 233 MHz). A memória buffer para texturas seria de 3 MB, turbinada por 88 MB de RAM. No GameCube são 40 MB de RAM. Tudo isso, no entanto, não passa de informação especulativa. Dados concretos mesmo, só durante a E3.

Na E3 2005, os expositores revelaram mais de mil produtos relacionados a games. E com todo este agito, a E3 2006 promete ainda mais

## LEGENDA

- Certo
- Quase certo
- Provável
- Incerto

**As mulheres dos EUA jogam quase tanto quanto os homens. São 7,4 horas de jogatina por semana das gatas, contra 7,6 horas por semana dos marmanjos**

## 6° Jogos de lançamento do PS3 e do Revolution ○

Muito se tem especulado sobre o hardware dos dois consoles da nova geração que ainda não foram lançados, mas, para repetir a frase que já virou lugar-comum no mundo dos videogames, o que importa mesmo são os jogos. Por isso, não é de se estranhar que uma das coisas que todos esperam ver na E3 2006 seja a lista de jogos do lançamento do PS3 e do Revolution. A chance de que essa revelação seja feita na feira, porém, é baixa. Claro, muitos títulos devem ser anunciados, tanto para o console da Sony quanto para o da Nintendo, mas assim como o Xbox 360 em 2005, ambos os videogames só irão chegar às lojas em novembro, o que significa que muitos dos títulos anunciados podem atrasar, enquanto outros menos badalados podem surgir para fazer volume. Mesmo assim, a boataria já está rolando sem limites. Juntando os anúncios oficiais das produtoras com os rumores descarados, já há uma lista de 30 jogos para o lançamento do PS3 e 14 para o Revolution. Vale lembrar que esta lista não é oficial, e que as chances de que uma lista oficial seja divulgada na E3 são baixas, mas mesmo assim, já dá para babar. Confira:

### PS3

6Gun 2	BattleBorne Entertainment
Avalon	Climax Studios
Dark Sector	Digital Extreme
The Darkness	Starbreeze Studios
Devil May Cry 4	Capcom
EA Sports Fight Night Round 3	EA Chicago
Eyedentify	TBA
Fifth Phantom Saga	Sonic Team
Final Fantasy VII	Square Enix
Formula One PS3	SCE Studios Liverpool
The Getaway PS3	SCE Studios Soho
Heavenly Sword	Ninja Theory
I-8	Insomniac Games
Infraworld	Quantic Dream
Killing Day	TBA
Killzone PS3	Guerilla Games
Metal Gear Solid 4	Kojima Productions
Mobile Suit Gundam	TBA
MotorStorm	Evolution Studios
Ni-Oh	KOEI
Omikron 2	Quantic Dream
Possession	Blitz Games
Project Delta	Playlogic International
ShadowClan	Tiger Hill Entertainment
Tekken PS3	Namco

Vision GT	Polyphony Digital
Warhawk PS3	Incognito Entertainment
Donkey Kong	Nintendo
Battalion Wars Online	Nintendo
Revolution Cooking Game	Nintendo
Franquia inédita de Miyamoto	Nintendo
Camelot RPG	Nintendo
Trauma Center Revolution	Atlus Software
Final Fantasy Crystal Chronicles	Square-Enix
Red Steel	Ubisoft

### REVOLUTION

Super Smash Bros. Online	Nintendo
Super Mario Revolution	Nintendo
Legend of Zelda Revolution	Nintendo
Animal Crossing Online	Nintendo
Mario Kart Online	Nintendo
Metroid Prime 3	Nintendo
Donkey Kong	Nintendo
Battalion Wars Online	Nintendo
Revolution Cooking Game	Nintendo
Franquia inédita de Miyamoto	Nintendo
Camelot RPG	Nintendo
Trauma Center Revolution	Atlus Software
Final Fantasy Crystal Chronicles	Square-Enix
Red Steel	Ubisoft

## 5° Final Fantasy VII e o XIII(PS3) ○

Se a Microsoft tem *Halo 3* na manga e a Nintendo, *Super Mario Revolution*, a Sony pode explodir uma bomba nuclear com o anúncio de *Final Fantasy VII* para o PS3. Isso mesmo: um remake do aclamado RPG da Square, lançado para o PS1 em junho de 1997, pode — leia com cuidado — pode ser anunciado para o próximo console da Sony. Pelo menos foi o que andou circulando na internet meses atrás. Nossa opinião? Muito pouco provável. Sozinho, o PS3 atrairá toda a atenção que a Sony deseja durante os três dias da feira.

Ainda no campo das incertezas, outras das focos que pipocam em sites especializados dizem respeito sobre uma possível apresentação no estande da Square-Enix de um teaser de *Final Fantasy XIII*. Trata-se de outra notícia daquelas pra receber com os dois pés atrás, já que o 12° episódio só chega aos EUA em outubro.

## 4° Halo 3 ●

Verdade seja dita, o grande momento da

Microsoft foi na E3 do ano passado. Enquanto Nintendo e Sony mostravam aparelhos em redomas intocáveis, a gigante de Redmond colocou seu Xbox 360 à prova, com inúmeros jogos, e garantiu a presença maciça dos jornalistas em seu estande. Em 2006, admitam ou não os fanáticos, a coisa mudou de figura. Com o console já nas lojas, toda a atenção voltou-se para o PS3 e o Revolution. Algo natural, já que será a primeira vez que o mundo verá os novos videogames funcionando. O que sobra para a Microsoft? Mesmo sabendo que a segunda geração de jogos do X360 estará à mostra na feira, o que garantiria um estrondo e a devida atenção ao estande da empresa seria o anúncio de *Halo 3*.

Diz o velho ditado que onde há fumaça, há fogo. Os primeiros rumores davam conta de que o jogo chegaria às lojas em novembro, mas foram categoricamente desmentidos pela empresa. No entanto, novas especulações surgiram na internet de que o título pode ser lançado no primeiro semestre de 2007. Outro mexerico que anda circulando entre os fãs diz respeito ao nome do game. Sairia de cena o *Halo 3* (algo que duvidamos muito, por se tratar de marca fortíssima) para a chegada de "Forerunner". Mesmo não confirmada, essa deve ser a carta na manga durante a conferência da Microsoft.

● Pouco se falou de *Devil May Cry 4*, mas ele ainda é um dos jogos que podem agitar o lançamento do PS3

● *The Getaway* é outro jogo pouco badalado, mas que pode fortalecer a lista inicial de jogos do console da Sony

3º

### Novo controle do PS3 ●

Muitas têm sido as causas de preocupação para os fãs da Sony desde que o PS3 foi anunciado, em 2005, mas uma preocupação supera todas as outras. Não, não se trata do leitor de Blu-ray embutido, que pode encarecer os jogos, do suposto, apesar de ainda não divulgado, alto preço do console ou mesmo da obrigatoriedade do HD para rodar jogos. O que mais preocupou a todos desde o anúncio inicial do console foi o novo controle do aparelho.

Banana para alguns, bumerangue para outros, o fato é que o controle do PS3, exibido junto ao aparelho na E3 e na Tokyo Game Show em 2005, sumiu dos holofotes na GDC 2006, a Conferência de Desenvolvedores de Games norte-americanos. O desaparecimento rolou por um bom motivo. Phil Harrison, presidente mundial da Sony Computer Entertainment, revelou na própria GDC que o controle do PS3 seria redesenhado e que a versão final do acessório só seria exibida na E3 2006.

Nada foi revelado sobre a versão final do controle, o que levanta diversas possibilidades sobre o porquê da mudança. O processo da Immersion contra a Sony, envolvendo a tecnologia de vibração, poderia ser um motivo, mas a probabilidade de que esta seja a causa do redesenho é baixa, uma vez que a remoção da tecnologia de vibração não afetaria o formato final do controle. A hipótese mais provável, evidentemente, é a de que os designers estejam trabalhando em uma nova versão do controle porque a Sony resolveu atender às reclamações dos fãs ou, o que é mais provável, o formato não se revelou adequado nos testes práticos. Agora, se você é daqueles que curtem uma boa teoria da conspiração, isso vai fritar a sua cabeça. Já pensou se a Sony resolveu tirar o bumerangue de exibição para lançar algo parecido com o controle do Revolution? Sinistro...



● A hora da verdade está chegando. Na E3, o controle do Revolution finalmente deve ser mostrado na prática

● De todos os títulos já anunciados para o PS3, Warhawk é o único garantido em versão jogável para o console



1º

## Controle do Revolution na prática ●

Já faz praticamente um ano desde que o Revolution foi anunciado, ainda sem o controle que acende as esperanças de uns e dá calafrios em outros, e até agora nada foi visto do tal controle na prática. Claro que em se tratando da Nintendo, tudo pode acontecer, já que a empresa tem por tradição manter o mistério até o último momento, mas o anúncio do tiroteio em primeira pessoa Red Steel para o novo console, produzido pela Ubisoft, mostra que a nuvem de mistério em torno do controle começa a se dissipar.

No jogo, divulgado em primeira mão pela revista norte-americana *Game Informer*, o controle do Revolution é usado para mirar diversos tipos de armas, tal qual um mouse, e, segundo o time de desenvolvimento da Ubisoft, também serve para manejar uma espada, que pode bloquear ataques inimigos, e até ativar algumas ações sensíveis a contexto, como fazer o protagonista se esconder atrás de obstáculos ou encostar-se em uma parede. Evidentemente esses caras já têm acesso, no mínimo, a uma versão preliminar do controle que funciona, e com o lançamento do Revolution anunciado para novembro deste ano nos EUA, não é sonho imaginar que, desta vez, a Nintendo terá algo bem concreto – e revolucionário – para mostrar na E3.

2º

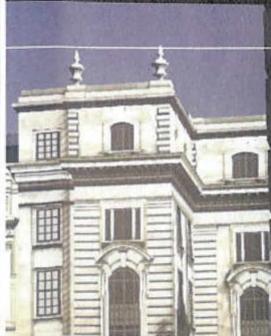
### PS3 jogável ●

Aconteceu com o X360 em 2005, vai acontecer com o PS3 agora. Com lançamento previsto para novembro e as produtoras correndo para finalizar a primeira leva de jogos, não é preciso ser gênio para concluir que, enfim, alguma coisa vai poder ser testada na prática. A Sony, para variar, não revelou ainda se o PS3 estará ou não disponível na feira em versão jogável, mas Dylan Jobe, o produtor responsável pelo game *Warhawk*, da Incognito, afirmou recentemente que o jogo poderá ser testado na E3.

Ainda não se sabe se haverá outras demonstrações jogáveis de títulos do PS3 no evento, nem se elas irão rodar no próprio PS3 ou em um hardware provisório, como aconteceu com as supostas demonstrações do Xbox 360 em 2005. Mesmo assim, é importante ressaltar que a Incognito, produtora de *Warhawk*, faz parte do grupo de desenvolvimento da própria Sony, ou seja, a demonstração de *Warhawk* não deve rolar num PC meia-boca camuflado para parecer um PS3.

Agora... vai rolar *Metal Gear Solid 4* jogável, *Vision GT*, *Motorstorm*, *Killzone*? *Motorstorm*, talvez, mas o resto é pouco provável. *MGS4* deve ganhar outro trailer (veja na página 25), *Vision GT* deve atrasar (alguém se lembra de *Gran Turismo* para o PSP?) e *Killzone*, bem... nem sequer se sabe se *Killzone* vai sair mesmo para o PS3. O fato é que a E3 é feita de surpresas, ou seja, seria inocência achar que apenas *Warhawk* seria usado para demonstrar o novo console no evento. As produtoras de games querem muito aparecer e, este ano, poucas coisas garantirão tanta visibilidade quanto mostrar um grande jogo para o PS3.

● Killzone é a grande dúvida. Será que o vídeo foi só marketing ou o jogo vai mesmo apavorar no PS3? Só o tempo dirá



● Depois de tudo o que Kratos fez no jogo anterior, os deuses do Olimpo já deveriam ter percebido que traír o ex-general espartano não é uma atitude muito inteligente

## FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2

Distribuidora: SCE

Produtora: SCE Studios Santa Monica

Tipo: Ação Previsão: 2007

# GOD OF WAR 2

**Traído novamente pelos deuses, o personagem mais violento dos games retorna ao PS2 para mudar seu destino de uma vez por todas em outra aventura de proporções épicas**

Em si, o anúncio de *God of War 2*, a continuação do melhor jogo de 2005 na opinião de público e crítica, não chega a ser nenhuma surpresa, afinal, todo mundo sabia que, mais cedo ou mais tarde, a Sony investiria na franquia novamente. A parte da notícia que realmente chama a atenção é o fato de o game não estar sendo desenvolvido para o PS3, que tem data de lançamento prevista para novembro. Apesar de chegar às prateleiras somente em 2007, a nova jornada de Kratos rolará no PS2, o que comprova que o atual console de mesa da Sony tem, de fato, potencial para continuar sendo comercializado até 2010,

assim como a companhia havia divulgado em março de 2004. Mas por que não fazer do game um título de lançamento do PS3, sendo que ele pode ajudar, e muito, nas vendas do console? Segundo David Jaffe, criador da franquia e atual diretor criativo do estúdio Santa Monica, existem duas razões para isso. A primeira é que, pelo tempo de desenvolvimento, seria impossível atingir um nível de qualidade compatível ao que a nova máquina é capaz de processar, o que acabaria decepcionando os fãs. A segunda razão é que a base instalada do PS2 é enorme, o que significa que mais pessoas terão acesso ao título. Limitações técnicas e estratégias comerciais à parte, o que importa é que *GOW 2* contará com novidades suficientes para superar seu antecessor, mas, é claro, sem perder as características marcantes que fizeram dele um tremendo sucesso.

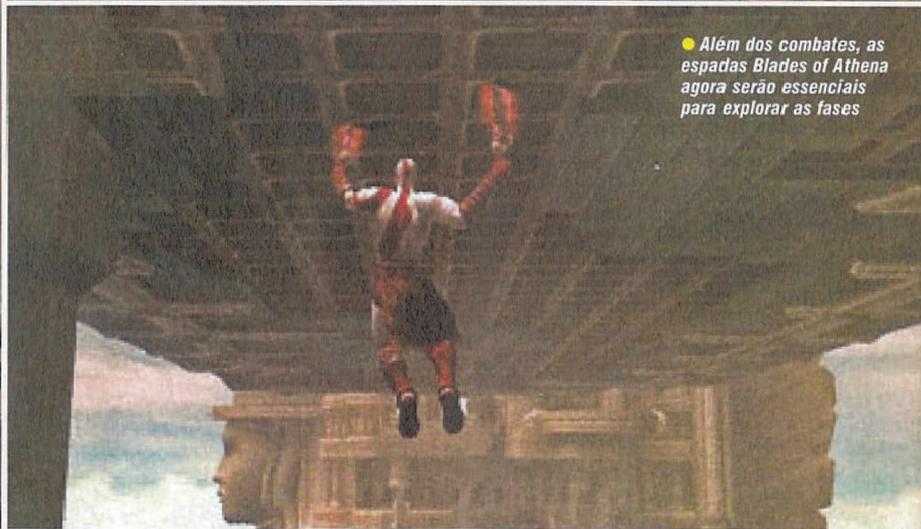
A trama do novo jogo começa exatamente do ponto onde a versão anterior termina. Ao derrotar Ares, Kratos torna-se o deus da guerra e, portanto, ganha um lugar no Olimpo. Mas o que parecia ser o fim de seus problemas revela-se, na verdade, o início de algo muito pior. Ofendidos pelo fato de um

mero mortal ter adquirido tal status, os demais deuses conspiram contra ele e tiram todos os seus poderes. Mais uma vez traído, Kratos chega à conclusão de que a única maneira de reverter a situação e impedir que sua vida continue amaldiçoada é eliminando as três Irmãs do Destino, que, como o nome indica, são capazes de controlar o destino de qualquer ser existente na face da Terra.

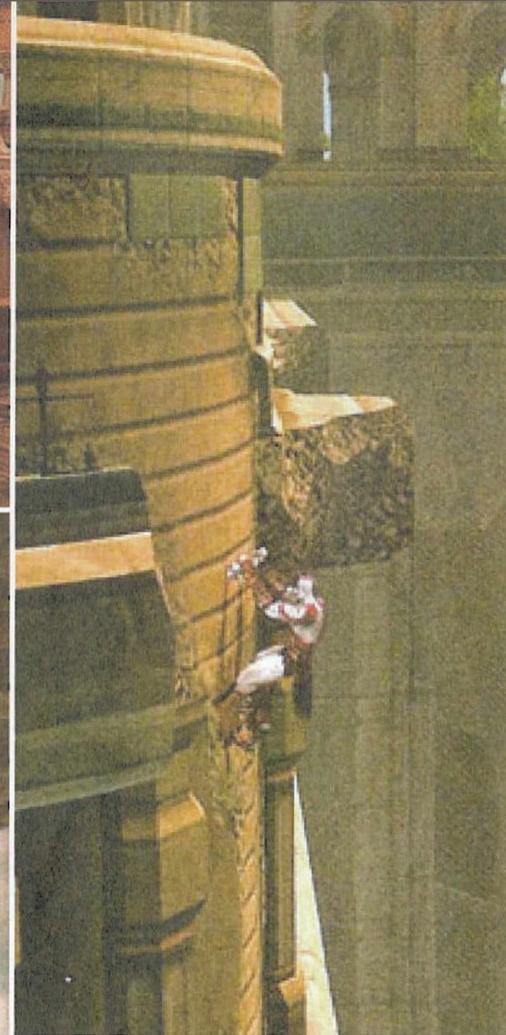
Obviamente, assim como o primeiro jogo, a jornada promete ser longa e cheia de desafios. Por isso, Kratos terá à disposição algumas habilidades e itens inéditos para explorar e avançar pelos novos cenários. Por exemplo, utilizando as Icarus Wings (Asas de Ícaro), o personagem poderá flutuar por poucos segundos – até que a cera que mantém as penas juntas se derreta, como aconteceu na história mitológica –, o que o previne de quedas fatais durante a travessia de abismos. Às vezes, porém, apenas a utilização desse item não será suficiente para que Kratos transponha obstáculos com segurança. Em momentos assim, será necessário recorrer à nova função das Blades of Athena, como agora serão chamadas as estilosas espadas que vivem acorrentadas aos punhos do personagem. Em *God of War 2*, além de servirem para fatiar as novas



● Embora não seja para o PS3, o novo game terá uma qualidade visual espetacular. Olhe bem para esta imagem e responda: será que a nova geração é realmente necessária?



● Além dos combates, as espadas Blades of Athena agora serão essenciais para explorar as fases



criaturas grotescas encontradas ao longo da aventura, as armas poderão ser usadas em prol da exploração, para se pendurar, escalar ou se balançar em alguns pontos predeterminados. O melhor de tudo, porém, é que esse recurso terá utilidade nas batalhas. Ao prender as lâminas em certos objetivos do cenário, como blocos de mármore, por exemplo, será possível arremessá-los contra os oponentes entre uma investida e outra, criando uma dinâmica mais diversificada.

Diversidade, aliás, será a palavra-chave do sistema de combate desse episódio. Na versão anterior, apesar de ter acesso a uma segunda arma principal (a espada Blade of Artemis) e a vários tipos de magias, Kratos era obrigado a utilizar uma coisa de cada vez. No novo game, no entanto, os produtores perceberam que seria muito mais interessante possibilitar a criação de combos devastadores por meio do uso de todas essas opções em conjunto. Trocando em miúdos, isso quer dizer que, desta vez, os jogadores poderão alternar entre as armas e magias a qualquer momento para realizar seqüências de ataque ainda mais letais.

Os ataques e ações predefinidas, ativadas quando os botões correspondentes exibidos na tela

são pressionados, terão uma ênfase maior em *GOW 2*. De acordo com o diretor Cory Barlog, mais importante do que esperar o surgimento do botão que deve ser apertado, será descobrir como fazê-lo aparecer. Como recompensa por esse esforço, os jogadores presenciaram algumas das mortes mais brutais já vistas em um game. É que dependendo da criatura, Kratos poderá utilizar não apenas as armas carregadas por ela, como também partes do corpo das mesmas, para eliminá-las. Contra um ciclope, por exemplo, o protagonista arrancará o único olho do monstro e, enquanto ele estiver agonizando de dor, enfiará o glóbulo em sua boca e finalizará a tortura com um poderoso chute na mandíbula. Misericórdia, como fica claro, é uma palavra que não faz parte do vocabulário de Kratos.

A pouca quantidade de chefes, um dos aspectos mais criticados pelos fãs do primeiro jogo, não será um problema desta vez, pois a produtora garante um número bem maior de inimigos colossais. Além disso, duas outras opções devem agradar aos jogadores que curtiram o game anterior: a aparição de personagens conhecidos (nenhum específico foi revelado) e um vídeo mostrando todo o processo de desenvolvimento do título.



● Os novos tipos de inimigos possibilitam maneiras ainda mais variadas de aniquilamento

● A Inteligência Artificial promete ser suprema, tanto para os inimigos quanto para os aliados



## FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/XB/PC/X360/PS3

Distribuidora: Ubisoft

Produtora: Ubisoft Montreal

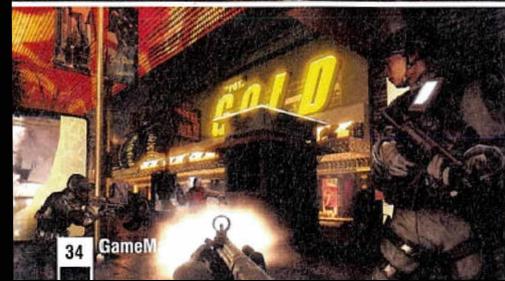
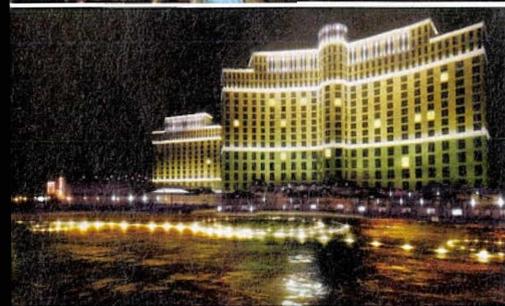
Tipo: Tiro

Previsão: 2º semestre de 2006

# RAINBOW SIX VEGAS



● Las Vegas, também conhecida como a "cidade do pecado", está sendo recriada nos mínimos detalhes



Depois de lançar um novo *Ghost Recon* e anunciar o próximo *Splinter Cell*, a Ubisoft mostra como pode revolucionar mais uma de suas franquias de sucesso

Para quem já teve a oportunidade de jogar *Ghost Recon Advanced Warfighter* no X360 e curtiu as melhorias e novidades implantadas pela Ubisoft no capítulo mais recente da série (confira o que achamos do jogo na página 56), eis aqui uma ótima notícia: a empresa pretende fazer o mesmo com *Rainbow Six*, sua outra franquia de combate tático.

Embora tenha sido confirmado que *Vegas*, assim como *Advanced Warfighter*, também será lançado para PS2, Xbox e PC, mas são as versões para 360 e PS3 que realmente merecem destaque, afinal, é graças ao poder dessas máquinas que os produtores poderão implementar algumas idéias e opções que nunca foram usadas antes, pelo simples fato de serem impraticáveis em outros consoles. Obviamente, o visual é primeiro aspecto a ser melhor explorado pela nova equipe de desenvolvimento (depois do resultado insatisfatório da versão *Lockdown*, a Ubisoft decidiu tirar a série das mãos da produtora Red Storm e deixar a criação de *Vegas* a cargo do estúdio Montreal, responsável por franquias como *Prince of Persia* e

*Splinter Cell*). Além de recriar com exatidão a cidade onde a maior parte da trama do game acontece (Las Vegas, caso você não tenha sacado pelo subtítulo), os personagens serão modelados com um nível de detalhamento incrível. Para se ter uma idéia do patamar de realismo do jogo nesse aspecto, algumas partes do corpo estão sendo renderizadas separadamente das demais. Um bom exemplo disso são os olhos, que se moverão de forma independente, e não de acordo com o movimento da cabeça de um determinado personagem.

Como se isso não fosse suficiente para causar comoção nos jogadores obcecados por gráficos, a animação dos personagens, em especial a dos dois companheiros do protagonista, também promete impressionar. As ações de cada um deles serão baseadas na captura de movimentos de dois atores com estilos totalmente diferentes. Dessa forma, segundo o designer Maxime Béland, o jogador conseguirá distinguir quem é quem apenas pela maneira como eles se comportam durante as missões.



● O esquema de jogo pode ter ficado menos complicado, mas as táticas para se dar bem continuarão sendo as mesmas de sempre



● Utilizar os objetos do cenário como proteção será fundamental para concluir as missões

A qualidade visual, no entanto, não é a única preocupação dos produtores para com o novo jogo. Uma das mudanças que eles consideram mais desafiantes no processo de criação de *Vegas* é tornar a série mais acessível a jogadores que a acham difícil demais. Para tentar sanar esse problema, o estúdio resolveu adotar o mesmo sistema de regeneração de energia usado em *Halo*: o de recuperar as forças automaticamente ao ficar protegido em um local seguro por algum tempo. Apesar de terem certeza de que essa opção realmente pode deixar o jogo mais convidativo às pessoas que nunca mostraram interesse pela franquia, os produtores sabem também que ela pode não agradar aos fãs de longa data. Com isso em mente, eles esperam criar um contraponto ao valorizar um aspecto de extrema importância em jogos do gênero: a Inteligência Artificial.

De acordo com Béland, os inimigos existentes nas versões anteriores da série agiam como se estivessem participando de uma partida do tipo deathmatch, ou seja, cada um atuava por conta própria para tentar eliminar o jogador. Em *Vegas*, no entanto, os oponentes se comportarão como em um team deathmatch, criando estratégias em conjunto para dificultar a vida do protagonista. Esse nível de inteligência, felizmente, também está prometido para os seus parceiros. Béland afirma

que, desta vez, os jogadores não apenas precisarão da ajuda dos companheiros em certos momentos, como irão querer recorrer a eles com mais frequência – uma situação bem diferente do se via nos episódios anteriores, em que era mais fácil deixar os parceiros para trás só para não correr o risco de falhar uma missão. Um componente que deve ajudar muito para que isso aconteça é o novo sistema de comando de ordens, que foi simplificado e agora funcionará de acordo com o contexto de cada situação.

Nem sempre, porém, a cooperatividade entre os membros do grupo antiterrorista será suficiente para que uma missão seja bem-sucedida. Durante tiroteios, por exemplo, mais importante do que contar com a ajuda dos companheiros, será utilizar o cenário a seu favor, protegendo-se atrás de colunas e máquinas caça-níqueis, e usando técnicas militares de combate, como fogo de supressão, para conseguir avançar. Isso, claro, se você não tiver à disposição um escudo à prova de balas, que fornece proteção sem comprometer a mobilidade do personagem. Béland deixa claro, entretanto, que o objetivo principal do jogo não é o extermínio de criminosos, e sim o resgate de pessoas inocentes. Por essa razão, surpreender os inimigos será essencial em alguns momentos. Para ilustrar essa

informação, a produtora cita a clássica cena usada em filmes policiais em que os mesmos, usando equipamento de rapel, invadem o esconderijo dos criminosos quebrando as janelas e pegando todo mundo de surpresa. A ideia, apesar de ser clichê no meio cinematográfico, nunca foi transportada para dentro de um game de uma maneira jogável; portanto tenha certeza de que vem coisa interessante por aí.

Apesar de tudo o que foi escrito até agora se referir à jogatina single player, novidades também estão previstas para quem não curte jogar sozinho. Para as disputas competitivas pela internet, que terão suporte para até 16 pessoas, o game contará com um sistema de nivelamento de oponentes (impedindo que novatos joguem contra adversários mais experientes), técnicas de combate inexistentes nas versões anteriores (sim, o fogo de supressão também estará disponível aqui), um modo para customização de personagens e armamentos (novos acessórios e itens serão habilitados após o cumprimento de certas tarefas) e missões com mais de um objetivo a ser cumprido. Atuando cooperativamente, os jogadores terão acesso a tudo isso, mas com duas diferenças: apenas quatro pessoas poderão participar e as missões disponíveis serão as mesmas do modo história.

● *Faça o que quiser, mas nunca pare de atirar. Esse é o conceito de Stranglehold*

## FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS3/X360/PC  
 Distribuidora: Midway Games  
 Produtora: Midway Games  
 Tipo: Ação  
 Previsão: 2006

## STRANGLEHOLD

**Meio game, meio filme, primeiro título da criadora de *Mortal Kombat* para a nova geração promete abusar da destruição e da interação com elementos dos cenários**

A relação entre a indústria cinematográfica e a indústria de games existe desde a época do Atari, mas foi a partir de 2003 que essa ligação começou realmente a chamar a atenção. Foi nesse ano que *Enter the Matrix*, apresentando uma trama paralela à do filme *The Matrix Reloaded*, provou ser possível criar algo bem mais interessante do que meras adaptações. Mas antes mesmo de essa prática se tornar mais popular, alguns produtores já estão indo além, trabalhando em conjunto com atores e diretores para desenvolver verdadeiros filmes interativos, produções com qualidade hollywoodiana que só poderão ser conferidas nos consoles.

*Stranglehold*, o primeiro game da Midway revelado para a nova geração, é um exemplo dessa nova filosofia. Dirigido por John Woo, o diretor de *A Outra Face* e *Missão Impossível 2* (e que atualmente assume o mesmo cargo na adaptação para os cinemas da série *Metroid*, da Nintendo), o game tem como protagonista o ator Chow Yun-Fat (que atuou em filmes como *O Tigre e o Dragão* e *O Monge à Prova de Balas*) no papel de um inspetor de polícia conhecido pelo apelido de Tequila. Como

a alcunha do personagem sugere, ele é o típico policial durão, daqueles que não pensam duas vezes antes de sacar suas armas para trocar tiros com gangues inteiras de criminosos. E é exatamente nesse tipo de situação em que a ação do jogo será focada. Esse conceito, como você deve saber, não é nenhuma novidade. *Max Payne* e *Dead to Rights*, por exemplo, funcionam dessa mesma maneira. E aí, então, que surge a seguinte dúvida: além de um visual mais apurado, como *Stranglehold* pode fazer com que os jogadores se interessem por ele? Certamente, a resposta não é o efeito de câmera lenta (aqui chamado de Tequila Time Slow-Motion System), um recurso que se tornou padrão em jogos do gênero. O que realmente pode impressionar o público é o nível de interação com os objetos do cenário. Sem precisar parar de atirar um segundo sequer, será possível escorregar por corrimãos, pendurar-se em lustres e deslizar sobre mesas, por exemplo. Entretanto, é bom ressaltar que realizar ações como essas só será possível enquanto os objetos em questão estiverem intactos, algo bem difícil de se imaginar, uma vez que os estúdios serão totalmente destrutíveis.

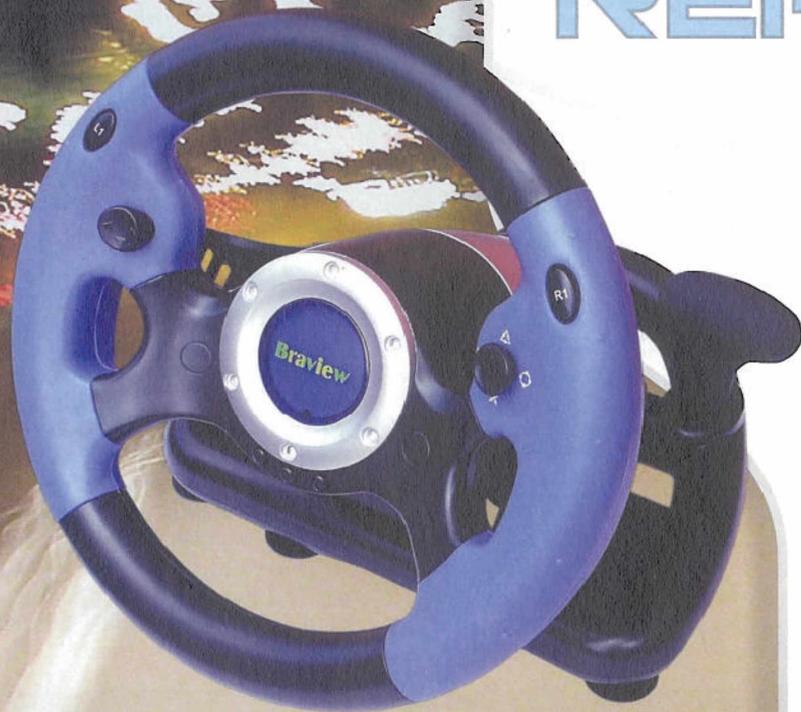
● *Se você já acha bacana realizar pulos como este, espere para ver o poderá fazer ao interagir com os objetos espalhados pelas fases*

● *As imagens ao redor não mentem: absolutamente tudo poderá ser destruído no jogo*

# Conheça a linha de Volantes da Braview.

•Diversão garantida

JOGOS COM MUITO MAIS  
**REALISMO**



- Conexão USB/PlayStation 1 e 2
- Efeitos de vibração realísticos
- Comandos de resposta rápida
- Precisão de direção com esterção de 250 graus
- Freio e aceleração através de pedais

## Mega Racing Wheel - V9

•Alavanca de câmbio integrada



## Race Play - V19





## FICHA TÉCNICA

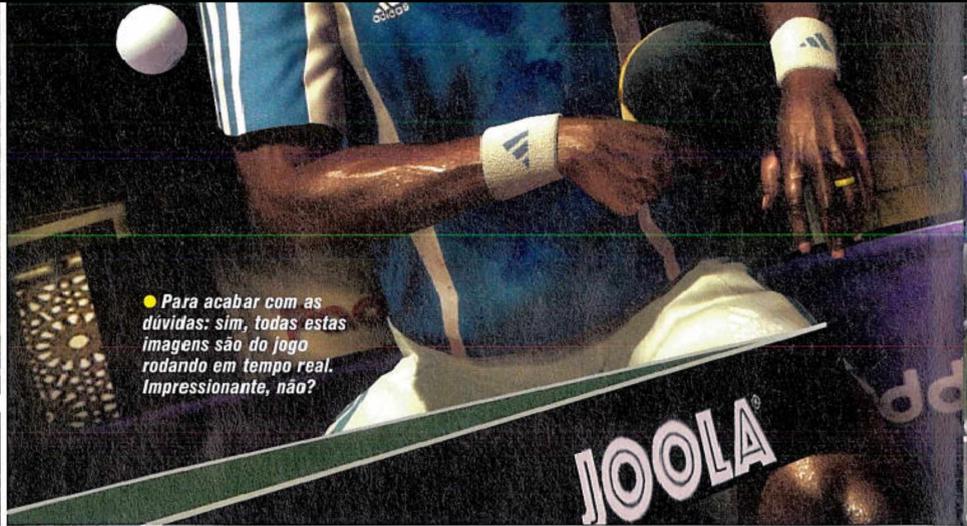
Plataforma: X360

Distribuidora: Rockstar Games

Produtora: Rockstar San Diego

Tipo: Esporte

Previsão: Maio de 2006



● Para acabar com as dúvidas: sim, todas estas imagens são do jogo rodando em tempo real. Impressionante, não?

# ROCKSTAR GAMES PRESENTS TABLE TENNIS

**Sem infringir nenhuma lei, a Rockstar estréia no 360 com um jogo de esporte que tem como base o realismo, controles intuitivos e diversão descompromissada**

**S**e até o ano passado eram pais e congressistas que ficavam chocados com o conteúdo dos games criados pela Rockstar, desta vez a produtora conseguiu fazer o mesmo com seus próprios fãs. Em desenvolvimento há mais de um ano pelo estúdio San Diego, responsável também pela série *Midnight Club*, o primeiro título da empresa para a nova geração de consoles é um jogo de tênis de mesa (pingue-pongue, para os leigos). Mas antes que você perca tempo tentando estabelecer uma ligação entre o esporte e tudo o que a produtora já lançou até hoje, fique sabendo que isso é impossível. Em outras palavras, não pense que esta será uma versão "Outlaw" da modalidade, mas sim um simulador

que tem no realismo seu ponto mais forte.

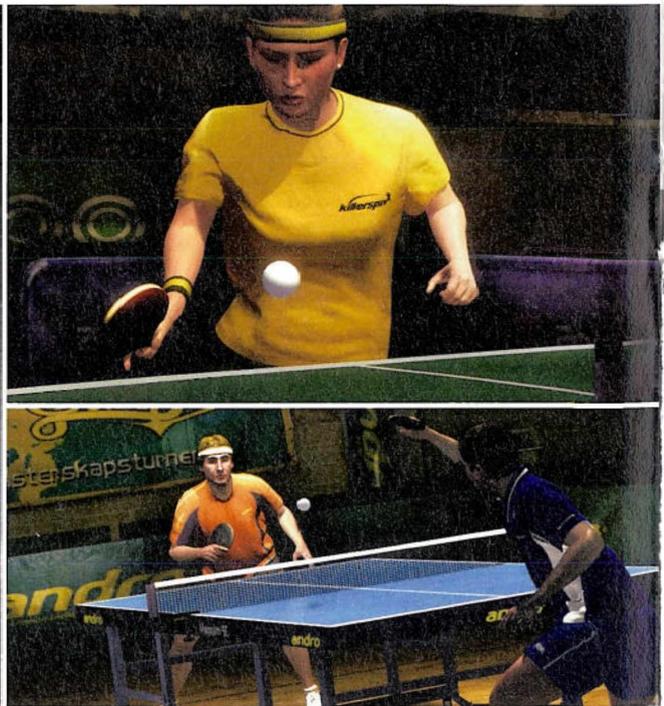
Com tantos problemas na justiça por causa de sua principal série, *GTA*, parece fácil entender a razão para a produtora ter optado por algo, digamos, "mais light" em sua estréia na nova geração. Sam Houser, diretor-executivo e presidente da Rockstar, no entanto, deixa claro que isso não exerceu influência alguma na concepção do novo jogo. "Nós simplesmente adoramos o esporte, por isso resolvemos criar um game simples e viciante, capaz de mostrar aos jogadores o que é possível fazer com o poder dos novos consoles", explica Houser.

Como as primeiras imagens liberadas comprovam, o visual de *Table Tennis* impressiona pela qualidade das texturas e das

expressões faciais dos atletas. Além disso, House afirma que a animação dos personagens não terá precedentes. Mas se a qualidade visual do jogo já é indiscutível, o mesmo não pode ser dito em relação à jogabilidade, ao menos por enquanto. Sem divulgar nenhuma informação específica, o diretor-executivo disse apenas que, em virtude das limitações da tecnologia dos consoles anteriores, nenhum jogo baseado no esporte conseguiu transmitir toda a intensidade e rapidez com que as partidas acontecem na vida real. Com base nisso, é de se esperar, portanto, que o game tenha um ritmo de ação bem acentuado e, ao mesmo tempo, apresente um esquema de controle variado e de funcionamento intuitivo, uma opção característica presente em todos os títulos desenvolvidos pela produtora.

Já foi confirmado que *Table Tennis* trará modos multiplayer e suporte para jogatina online, mas a produtora preferiu ainda não entrar em detalhes sobre esses aspectos.

● Esqueça as doideiras típicas da Rockstar. Aqui, o ponto forte ficará por conta do realismo



DESVENDE UM UNIVERSO DE FANTASIA E AVENTURA



# FANTASY GAMES

NaçãoDesign.com.br

WWW.FANTASYGAMESONLINE.COM.BR

TOCOS OS LANÇAMENTOS  
EM PRIMEIRA-MÃO.

AQUI VOCÊ ENCONTRA  
OS MELHORES GAMES,  
ACESSÓRIOS E CONSÓLES,  
TUDO PARA SUA DIVERSÃO.



VIADU+O SANTA IFIGÊNIA, 70 - LOJA 404 - METRO SÃO BENTO - SÃO PAULO  
+ELEVENDAS: (11) 3328-6807 / 3328-6808

TUDO EM ATÉ 12 VEZES

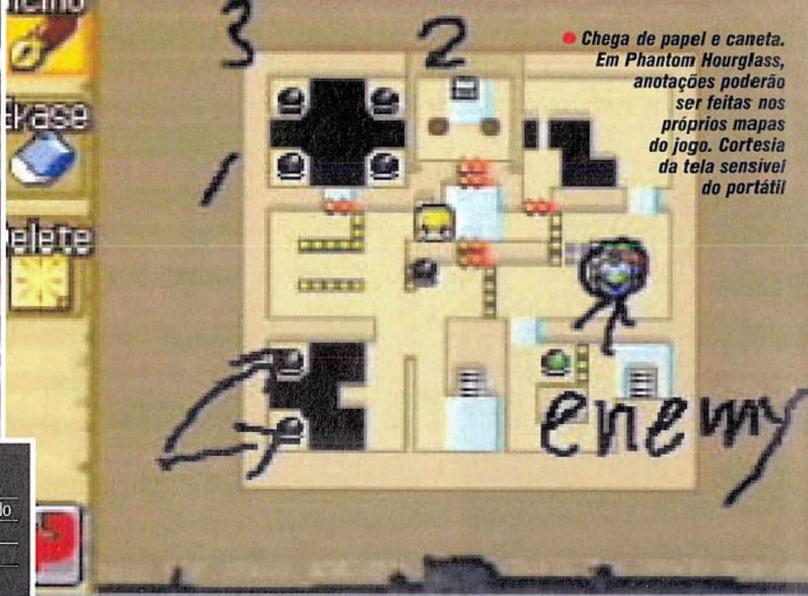


ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL



## FICHA TÉCNICA

Plataforma: DS  
 Distribuidora: Nintendo  
 Produtora: Nintendo  
 Tipo: Aventura  
 Previsão: 2006



● Chega de papel e caneta. Em *Phantom Hourglass*, anotações poderão ser feitas nos próprios mapas do jogo. Cortesia da tela sensível do portátil

# THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

O título que todos os nintendistas estavam esperando foi revelado. A ação é tradicional, mas as funções da tela sensível podem fazer dele o melhor da série até hoje

**A** pesar de não ter anunciado nenhum detalhe bombástico sobre o *Revolution* em sua palestra na Game Developers Conference (saiba mais sobre o evento na seção *News*), Satoru Iwata, o presidente da Nintendo, aproveitou a ocasião para revelar o primeiro título da série *The Legend of Zelda* exclusivo para o portátil DS. Por enquanto, a única fonte de informação sobre o game é o trailer oficial, mas isso é mais do que suficiente para se ter uma boa noção de como será a mais nova aventura de Link.

Graficamente, *Phantom Hourglass* segue a mesma linha da versão *Wind Waker*, ao fazer uso do filtro Cel-Shading, só que com uma qualidade gráfica comparável à das versões para N64. O ângulo de visão, por sua vez, rola em perspectiva isométrica, como nos episódios lançados para GBA. A diferença, no entanto, é que aqui, tanto os personagens quanto os cenários são totalmente tridimensionais.

A julgar por algumas das cenas mostradas no vídeo, a movimentação e o sistema de combate do novo jogo deverão funcionar de maneira idêntica às demais versões portáteis da série, ou seja, através do direcional e dos botões de ação. A maneira de se resolver a maioria dos enigmas existentes, no

entanto, será completamente diferente daquilo que os fãs estão acostumados, uma vez que a utilização da tela sensível será essencial. Inúmeras seqüências do trailer comprovam isso, mas a que mais chama a atenção é uma em que Link precisa lançar seu bumerangue para ativar dois mecanismos de uma só vez. Para fazer isso, o jogador terá de "desenhar" a trajetória a ser feita pelo item antes de usá-lo. Essa função também servirá para definir o percurso de barcos, pois, assim como em *Wind Waker*, será possível navegar por um vasto oceano. Outro recurso simples incluído graças à tela sensível, mas que promete ser de grande utilidade durante o game, é a possibilidade de rabiscar nos mapas. Imagine, por exemplo, que você encontre uma sala com quatro velas que precisam ser acesas em uma determinada ordem. Ao vasculhar os arredores e descobrir a seqüência certa, você poderá anotá-la para não esquecer mais tarde.

Na maior parte do tempo, a tela superior será usada para a exibição de mapas, mas ela também terá outras funções. Em uma batalha contra um possível chefe, quase no final do trailer, Link joga uma bomba sobre um redemoinho para tentar acertar o inimigo que fica flutuando no ar, isto é, na tela superior.



● O estilo visual é o mesmo de *Wind Waker*, mas a definição da imagem ficará no nível de *Ocarina of Time* e *Majora's Mask*



● Usando a stylus, o jogador decidirá a trajetória a ser feita pelo bumerangue



# Aqui pode estar a dica que você procura

## Game Master, sua revista multiplataforma



Edição 15 - R\$ 8,90

- ▶ **Na revista:** Crisys, a revolução dos jogos de tiro. Conheça o game que vai combinar visual hiper-realista, enredo surpreendente e muito desafio
- ▶ **No Guia Completo Detonado:** Black, destrua tudo literalmente



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)

## Só para quem é gamemaniaco!



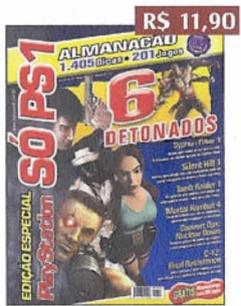
Anime Invaders - Ed. 4

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



PS One - Ed. 1

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



Almanaque - Ed. 11

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



Dicas & Truques - Ed. 3

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



Almanaque - Ed. 10

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

### Para comprar

ligue para

(11) 3038-5050

ou 0800 55 76 67

e informe a

**OFERTA 133** . Se

preferir, acesse

nosso site

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

com.br

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

Revista	Edição	Qtde.	Preço	Total + Frete

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

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

De número (verso do cartão): \_\_\_\_\_ Validade \_\_\_\_\_

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

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

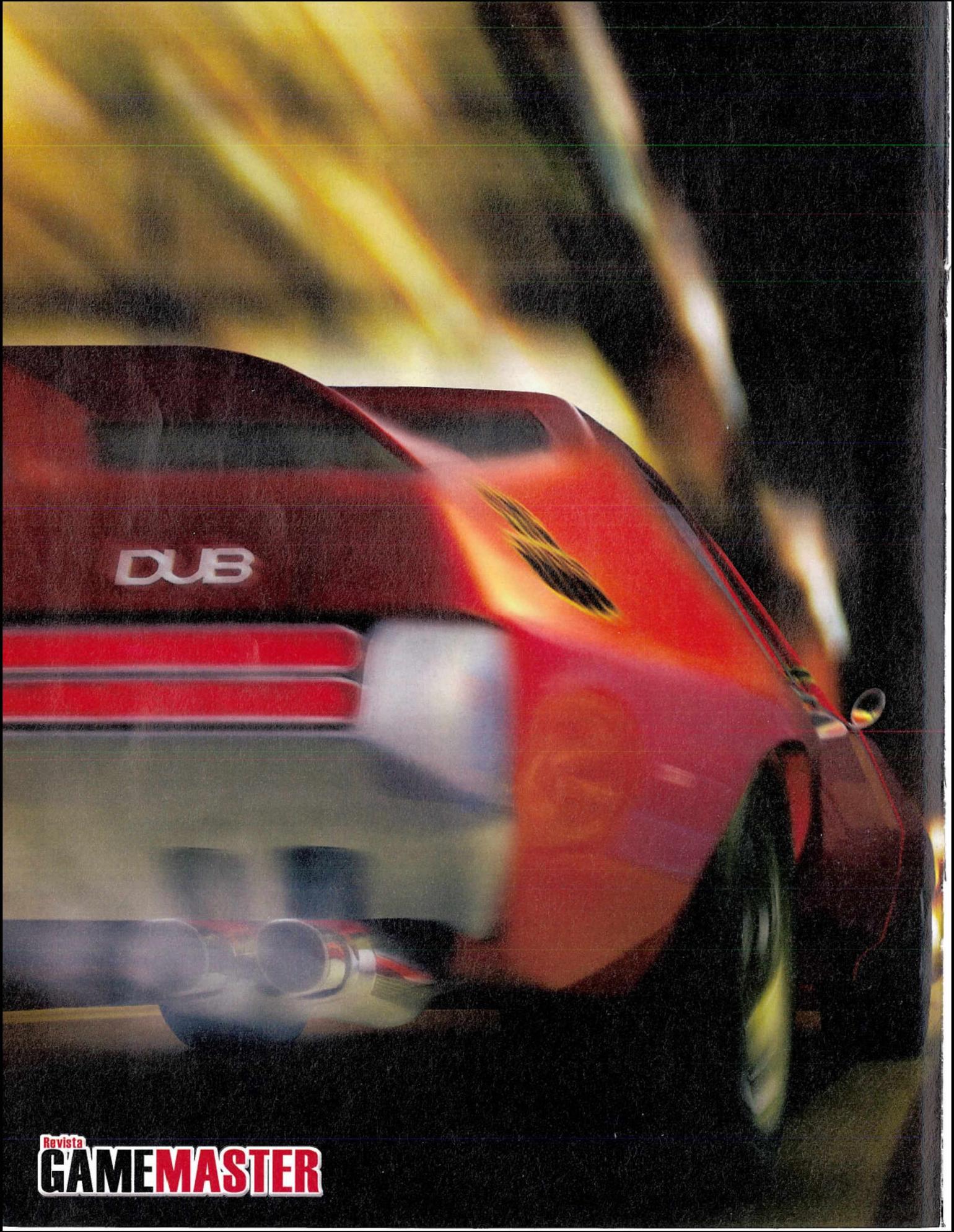
Nome: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_ Nº. \_\_\_\_\_ Bairro: \_\_\_\_\_

CEP: \_\_\_\_\_ Estado: \_\_\_\_\_ Cidade: \_\_\_\_\_ Tel.: (\_\_\_\_) \_\_\_\_\_

Celular: \_\_\_\_\_ RG \_\_\_\_\_ CPF \_\_\_\_\_

Oferta válida de 01/05/2006 a 31/05/2006, para compras efetuadas por telefone, por pessoa física, enquanto durarem os estoques.



DUB

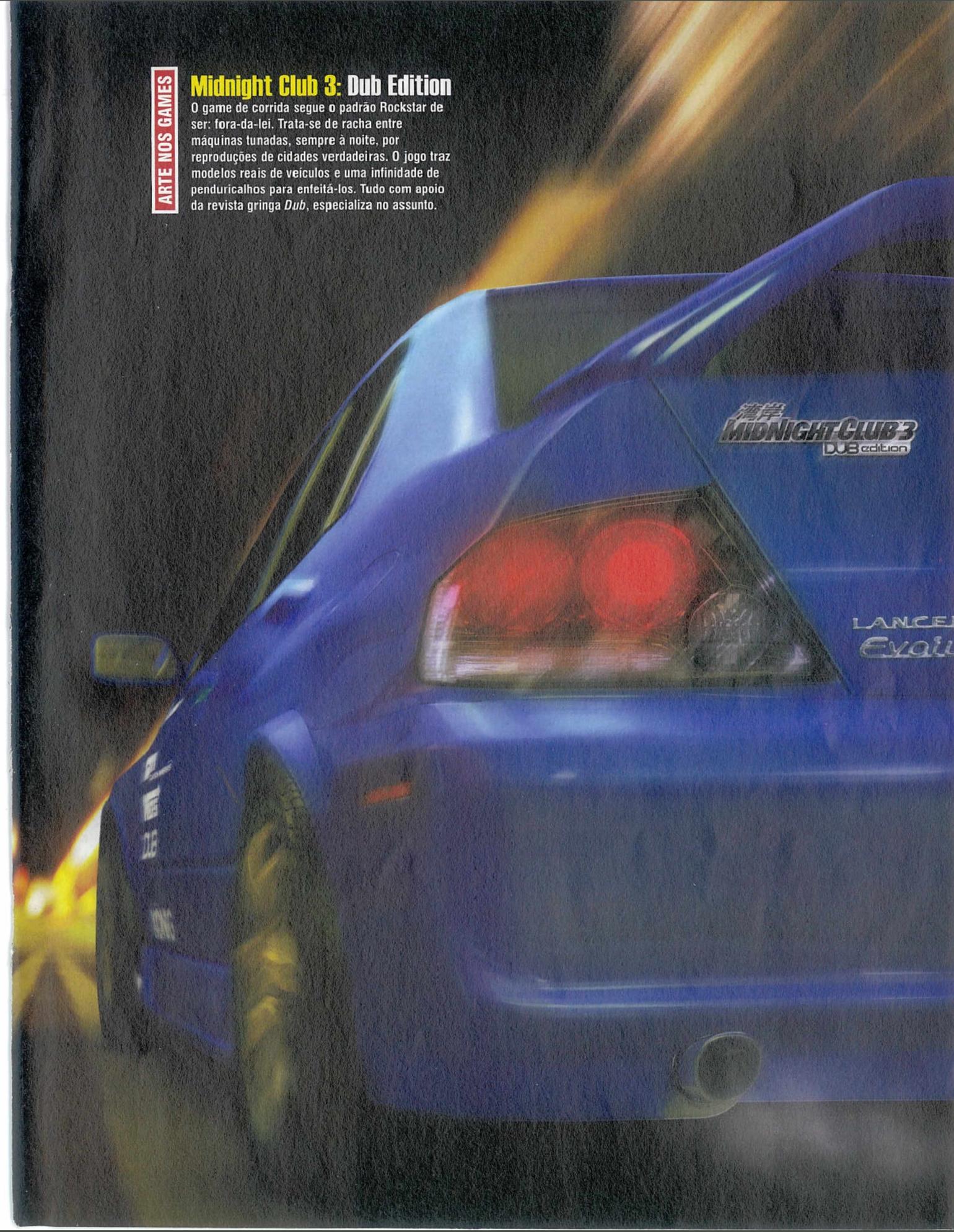
ARTE NOS GAMES

## Midnight Club 3: Dub Edition

O game de corrida segue o padrão Rockstar de ser: fora-da-lei. Trata-se de racha entre máquinas tunadas, sempre à noite, por reproduções de cidades verdadeiras. O jogo traz modelos reais de veículos e uma infinidade de penduricalhos para enfeitá-los. Tudo com apoio da revista gringa *Dub*, especializada no assunto.

午夜  
**MIDNIGHT CLUB 3**  
DUB edition

LANCER  
Evolution





Netunia  
.com.br

OS MELHORES  
JOGOS,  
OS MELHORES  
PREÇOS

PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO, SUJEITO A APROVAÇÃO DO CRÉDITO\*  
FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - ESTOQUES LIMITADO - PREÇOS SUJEITOS A VARIACÃO CAMBIAL - PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ FINAL DO ESTOQUE



PSP  
CONSULTE-NOS

NINTENDO  
DS  
CONSULTE-NOS



TELEVENDAS

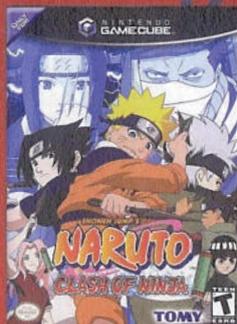
(11) 3825-7600



ATENDIMENTO PERSONALIZADO



**GRAN TURISMO 4**



**NARUTO**



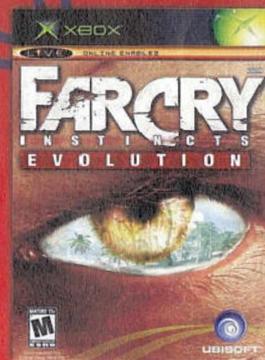
**METAL GEAR  
SOLID 3  
SUBSISTANCE**



**WINNING  
ELEVEN 9**



**KINGDOM  
HEART 2**



**FARCRY  
INSTINCTS  
EVOLUTION**

**JOGOS ORIGINALIAIS  
A PARTIR DE**

**R\$ 99,00**

**EM 3X SEM JUROS**

**ACEITAMOS CARTÕES:**



**TELEVENDAS**

**(11) 3825-7600**

**VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL**

**WWW.NETUNIA.COM.BR**



● *Diferentemente da versão anterior, desta vez será possível relembrar a fase classificatória para a Copa do Mundo com qualquer uma das seleções existentes*

## FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2  
 Distribuidora: Konami TYO  
 Produtora: Konami  
 Tipo: Esporte  
 Previsão: Abril de 2006



● *Segundo a Konami, além de melhorar ainda mais a animação dos atletas, a torcida receberá uma atenção especial no novo game*

# WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 10

**Se você ainda não conseguiu conferir todas as opções da nona versão, nem perca tempo. O próximo jogo da série já está a caminho e recheado de novidades**

**Q**uem foi que disse que você terá de esperar pela chegada do PS3 para poder jogar a décima versão do melhor futebol virtual do planeta? É isso mesmo, *Winning Eleven 10* será lançado ainda no PS2, e muito antes do que você pode imaginar: dia 27 de abril, no Japão.

Como sempre, a lista de novidades prometidas pela produtora é grande. Em termos visuais, além de incrementar as animações dos jogadores (espera-se que seja possível ver a movimentação dos cabelos de alguns atletas) e incluir alguns dribles inéditos, o estúdio TYO da Konami, que cuida da série desde a primeira versão lançada para o atual console da Sony, afirma que a torcida receberá mais atenção desta vez. Segundo informações, os torcedores não apenas serão modelados em 3D, como aparecerão mais vezes durante as partidas (anteriormente, a torcida só era exibida com mais detalhes nas comemorações de gols). Além disso, foi revelado que o banco de reservas, finalmente, estará visível.

Como se sabe, porém, o visual nunca foi o responsável pelo sucesso da série, mas sim o realismo na simulação do esporte, que, é válido

lembrar, acabou sendo prejudicado na versão anterior por causa da Inteligência Artificial dos árbitros. Sabendo disso, o estúdio resolveu tornar mais justas as decisões tomadas por eles. Teoricamente, isso significa que nem todas as faltas leves serão marcadas. Em compensação, quem tem o costume de realizar jogadas mais graves, como os carrinhos por trás, será punido

de maneira mais severa. Outro recurso que está recebendo melhorias é o sistema de alternância entre o controle dos atletas. A produtora afirma que a função, mesmo ficando inteiramente a cargo do computador, não pegará os jogadores de surpresa com mudanças inesperadas. Contudo, nem todas as melhorias estão sendo para facilitar a vida dos boleiros de plantão. Os times adversários, por exemplo, atuarão de uma forma mais dinâmica, atacando pelas laterais para cruzar a bola na área e procurando por espaços vazios para criar mais oportunidades de gol.

Quanto aos modos de jogo, as novidades são

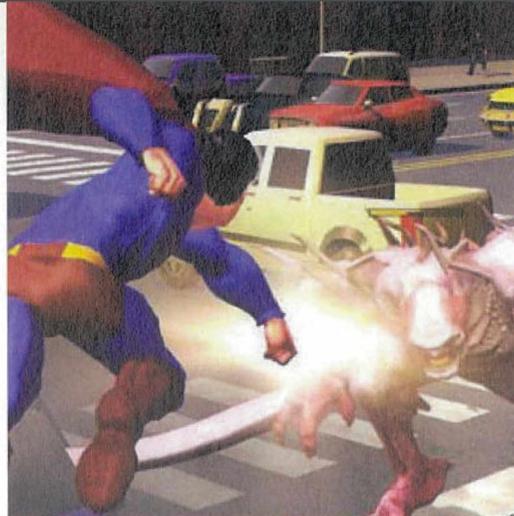
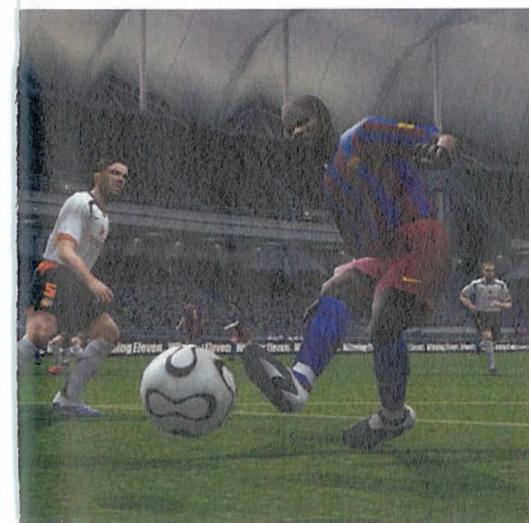


● *Apesar de nenhuma informação específica ter sido revelada, foi confirmado que o modo Master League desta versão contará com funções online*





as seguintes: no lugar do Nippon Challenge For 2006 de *Winning Eleven 9*, em que era possível reviver a trajetória da seleção japonesa até a classificação para a Copa do Mundo, haverá o *International Challenge*, no qual o jogadores poderão escolher qualquer uma das seleções. Na *Master League*, o supra-sumo da série, as opções inéditas são funções online (nenhum detalhe específico foi divulgado até agora) e a possibilidade da não utilização das curvas de progressão dos atletas – caso você queira, poderá optar por manter as características dos jogadores intactas ao longo das temporadas.



#### FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/XB/GC/X360

Distribuidora: Electronic Arts

Produtora: Tiburon

Tipo: Ação

Previsão: Junho de 2006



## SUPERMAN RETURNS THE VIDEOGAME

Mesclando acontecimentos do próximo filme e alguns dos momentos mais importantes da história do personagem, o novo game tenta ser o que nenhum outro foi até hoje: bom

O primeiro jogo não esportivo para consoles de mesa desenvolvido pelo estúdio Tiburon em nove anos (o anterior, *Nuclear Strike*, foi lançado para N64 e PS1), *Superman Returns* está previsto para ser lançado em junho, no mesmo mês em que o filme homônimo estreará nos cinemas. O longa, para quem não sabe, não é apenas uma releitura das origens do herói, e sim uma aventura inédita, que mostra o retorno do Homem de Aço à Terra depois de um hiato de seis anos. O game, no entanto, não se baseia somente nos acontecimentos da nova trama, mas também em alguns dos momentos mais marcantes dos 60 anos de existência do personagem.

De acordo com as informações divulgadas até agora, a liberdade será o atrativo principal do jogo. A cidade de Metrópolis, para que você tenha uma idéia,

terá mais de 200 quilômetros quadrados de extensão, com novas áreas diferentes que poderão ser exploradas desde o início da aventura. Além disso, as habilidades especiais do herói, como supervelocidade, superforça, visão de calor e visão de raio-x, só para citar alguns, permitirão que o jogador faça o que quiser, quando quiser.

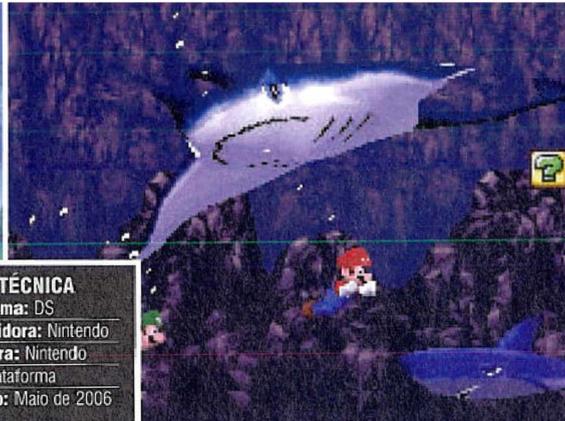
Para fazer com que o novo jogo seja o mais fiel possível ao universo do Super-Homem, pela primeira vez ele será invencível. Aqui, o sucesso do jogador nas missões dependerá única e exclusivamente de manter a cidade e seus habitantes protegidos de toda e qualquer ameaça. Para decidir se é mais importante perseguir um vilão ou impedir que um tornado destrua o centro da cidade, por exemplo, será preciso ficar de olho em uma barra que indica o estado de emergência em que a população se encontra.



● Como o personagem é invencível, o mais importante será se preocupar com a segurança dos moradores da cidade



**FICHA TÉCNICA**  
 Plataforma: DS  
 Distribuidora: Nintendo  
 Produtora: Nintendo  
 Tipo: Plataforma  
 Previsão: Maio de 2006



● Para fazer deste o melhor jogo de plataforma do Mario, praticamente tudo foi modelado em 3D, o que permite animações muito melhores

# NEW SUPER MARIO BROS.

**Nostálgico, mas nem tanto. Apesar do estilo clássico de ação, o novo jogo do encanador para o DS promete uma experiência inédita e, claro, muito divertida**

**A**lém da E3, a maior feira de games do planeta, na qual a Nintendo deverá revelar todos os detalhes do seu próximo console, o Revolution, o mês de maio guarda outra grande surpresa para os fiéis seguidores da produtora japonesa. Trata-se do lançamento de *New Super Mario Bros.*, o primeiro jogo de plataforma com progressão lateral do encanador para o DS e também o primeiro game original do gênero desde o lançamento de *Super Mario World*, em 1990, para o SNES.

Como você deve ter percebido, não nos referimos ao título como "um jogo de plataforma 2D". Isso porque, apesar de seu funcionamento ser igual ao das aventuras lançadas para os dois primeiros consoles da Nintendo, praticamente todos os objetos exibidos na tela são modelos tridimensionais. A função desse recurso, como é de esperar em qualquer jogo criado pelos estúdios internos da gigante nipônica, não é apenas estética. Na verdade, essa foi a maneira encontrada pela equipe que trabalha no jogo para incluir as habilidades adquiridas pelo herói em suas duas últimas aventuras 3D, *Super Mario 64* e *Super Mario Sunshine*.

Mas *New Super Mario Bros.* não pode ser considerado como um simples remake, com gráficos melhorados da primeira jornada de Mario no Reino dos Cogumelos. A primeira prova disso é a existência de itens que dão poderes ou permitem que o herói realize ações antes indisponíveis. Com um novo tipo de cogumelo, que precisa ser atingido várias vezes em seqüência para ser



● Esta será a primeira vez que os fãs verão Mario e Luigi juntos em um game de plataforma

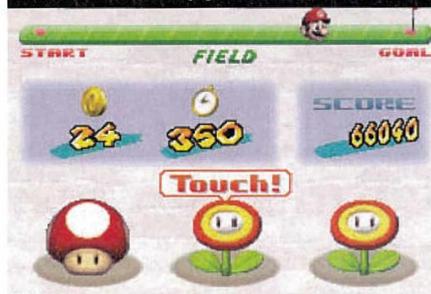
utilizado, o personagem torna-se um gigante e fica invencível por algum tempo. Outro item de que se tem notícia é um casco no qual o personagem pode usar como se fosse uma prancha para deslizar na direção dos inimigos. A segunda prova de que o game é muito mais do que uma mera atualização fica por conta das duas telas do portátil, que proporcionaram a inclusão de duas opções inéditas. Uma, obviamente, é a utilização da sensibilidade ao toque. Durante as partidas, a tela inferior não apenas exibirá informações importantes (como tempo restante, quantidade de moedas e vidas) e áreas

subterrâneas dos estágios, como também funcionará como inventário, com capacidade de armazenamento para até três itens, que serão ativados com um simples toque. A outra opção possível graças às duas telas do aparelho é o modo multiplayer. Através da conexão sem fio, dois jogadores, um controlando o Mario e o outro o Luigi, poderão disputar para ver quem consegue chegar ao final das fases no menor tempo possível. A parte mais divertida das partidas multiplayer é que, assim como na série *Mario Kart*, será possível trapacear usando alguns itens exclusivos para essa modalidade.

Como se tudo isso já não fosse suficiente para fazer a alegria dos fãs do bigodudo, foi revelado recentemente que existirão 80 fases diferentes, uma marca que o deixa abaixo apenas de *Super Mario Bros. 3*, que contava com 96 estágios distintos.



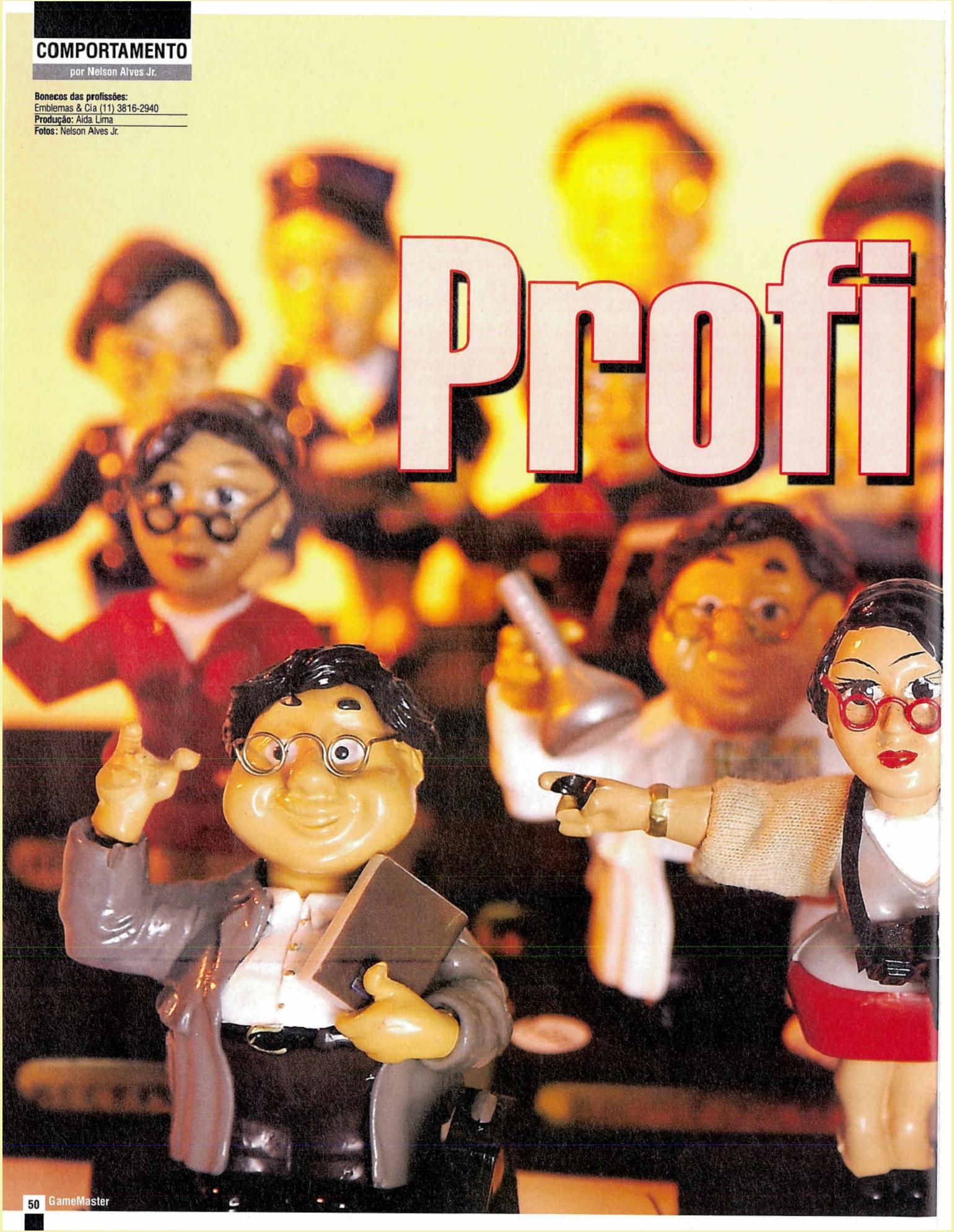
● Além de poderes novos, a utilização das duas telas deverá tornar a jogatina mais dinâmica





Bonecos das profissões:  
Emblemas & Cia (11) 3816-2940  
Produção: Aida Lima  
Fotos: Nelson Alves Jr.

# Profifi



O sonho de trabalhar com games está cada vez mais acessível. Conheça as novas áreas de trabalho que têm surgido para quem curte games no Brasil

# Profissionais dos jogos

**S** seja sincero: você já pensou em trabalhar em algo relacionado a jogos, não é mesmo? Todo mundo que curte games já alimentou esse desejo um dia, principalmente na adolescência, quando os pais minam a idéia dizendo coisas do tipo "videogame é pra criança" ou "isso não é trabalho". Parece sadismo, mas, na verdade, trata-se apenas de falta de conhecimento do mercado de jogos. Enquanto nos EUA a indústria de jogos já caminha com as próprias pernas, empregando profissionais nas mais diversas áreas, no Brasil ainda rola uma marginalização. Aqui, infelizmente, nem mesmo os interessados sabem das oportunidades existentes. Acredite, tornar-se jogador profissional não é a única opção. Tampouco escrever pra revistas especializadas. Há inúmeras chances de trabalho envolvendo games, que vão de publicitários a administradores de empresas e até mesmo algumas profissões não regulamentadas, como os GameMasters (administradores de jogos online).

Visando a desanuviar o assunto, conversamos com oito profissionais da indústria de jogos brasileira. São pessoas com as mais diversas características: há as que fazem o meio-de-campo entre distribuidoras e jornalistas, aqueles que atuam jogando ou controlando quem joga e até profissionais que atuam diretamente no desenvolvimento dos games. Conheça o trabalho deles a seguir:



## Michele Gassi

- 25 anos, Jornalista, pós-graduada em Relações Públicas
- Trabalha na agência de comunicação S2 como Gerente de Atendimento da Microsoft Brasil

O atendimento a uma conta significa cuidar de toda a divulgação relacionada aos produtos da empresa. No caso da Microsoft, isso significa cuidar dos games e acessórios para PC, como mouses e teclados. Encontrar assuntos relevantes e criar planos de comunicação fazem parte das minhas responsabilidades. Isso acontece em conjunto com a coordenação e a diretoria de atendimento da empresa. Planejamos desde a produção dos press releases (termo utilizado para designar o texto enviado aos jornalistas) até ações com teasers (envio de algum objeto que gere interesse e curiosidade) na mídia.

Mantenho contato com várias redações, tanto para sugerir pautas quanto para intermediar o contato dos jornalistas com os profissionais que eles queiram entrevistar. Em época de novos produtos, costuma-se reunir a mídia para a chamada "coletiva de imprensa", onde o produto é anunciado aos jornalistas. Isso pede muita criatividade, porque se trata de um setor dinâmico. Por exemplo: escolher o local adequado e a forma de comunicar um determinado lançamento são essenciais para chamar a atenção. Além disso, preciso me certificar de que a organização esteja impecável e ainda preparar os executivos que fazem a apresentação dos jogos para que respondam às dúvidas da forma mais clara possível. Em suma, sou o ponto de contato entre quem desenvolve e quem faz a cobertura do assunto."

### DICA PARA OS INICIANTES

Seja dedicado, leia sobre o mercado, informe-se. É exigência conhecer o produto que se divulga, mas é essencial conhecer o mercado também. Sem falar do pique para um dia-a-dia movimentado e disposição para desafios.

## Ian de Freitas

- 28 anos, Administrador de empresa
- Atua como Gerente de Produtos da EA

A responsabilidade nesta área é abrangente. Para fazer um bom trabalho, é preciso conhecer e entender profundamente qualquer game que será lançado. Em etapas, o gerente de produto avalia as principais características do jogo na fase inicial de desenvolvimento, define quem é o público-alvo para aquele título, qual a previsão de vendas e a verba de marketing (com base nas vendas previstas). Depois acompanha o processo de produção do jogo e a localização – que pode variar de uma simples tradução da caixa até a dublagem do software. É minha ainda a tarefa de dar suporte à equipe de vendas para que ela conheça o produto. Por fim, o gerente de vendas também deve planejar e executar atividades de comunicação e marketing.

Aqui na EA o desafio maior é lidar com diversos títulos simultâneos. Normalmente cada game está em um ponto distinto do processo, então, a rotina é executar as atividades necessárias para aquele produto naquele instante. São muitas tarefas paralelas que rolam simultaneamente, ou seja, os maiores desafios são gerenciar bem o tempo, ter um bom planejamento e ser multitarefa. Para se ter uma idéia, no ano passado gerenciei 17 franquias, entre elas *The Sims*, *Harry Potter*, *Myst*, *Call of Duty* e *Quake*. E o interessante é que cada uma pede uma estratégia única. Títulos como *Harry Potter*, por exemplo, exigem coordenação com a EA mundial e a Warner, enquanto em outros, como *The Sims*, a liberdade é maior e nos permite trabalhar localmente as estratégias."

### DICA PARA OS INICIANTES

Quem planeja entrar em um mercado tão dinâmico como este deve saber gerenciar bem o próprio tempo, pois se trata de recurso escasso e inelástico, além de ter um pensamento estratégico, antenado com as tendências do entretenimento.





## Viktor B. Blazek

- 28 anos, Publicitário, pós-graduado em Gestão de Proc. de Comunicação
- Roteirista de games da agência Fbiz

**P**ratico a Gestão de Projetos de Comunicação como a concepção de um jogo. Um game, como uma campanha publicitária normal ou uma promoção, tem um objetivo a ser alcançado: educar, entreter, vender, cativar, captar informações. Por isso, participo muito ativamente do processo de criação. No início de cada etapa recebo uma expectativa a ser atingida. O jogo deve se vender sozinho? Deve apoiar outra mídia, como um filme no cinema? Deve devolver um prêmio, como numa promoção? E em cima disso, começo a pensar a trama que irá valorizar o tempo investido pelo jogador.

A rotina se divide entre os trabalhos ditos "coletivos" (escutar o cliente, dividir as tarefas com a equipe de arte, estudar decisões com a arquitetura de informação, ponderar com a tecnologia as maneiras de as fases cumprirem os desejos dos jogadores...) e em trabalhos mais "introspectivos" (ler muito, buscar referências, ver casos de sucessos e de fracassos, observar testes de jogabilidade...). O bacana é que tudo serve de inspiração para o trabalho. Deixo sempre o ouvido e a mente aberta. Esses dias o meu tio espirrou engraçado do meu lado e fiquei imaginado a guerra cósmica que deve ter explodido dentro dele. Será que houve um glóbulo branco herói? Uma virose malfetora? Todo gubi também é bem-vindo. Todo mesmo. Neil Gaildman e Alan Moore são clássicos. Livros também são ótimos. Gosto muito de mitologia. Joseph Campbel é perfeito nesse aspecto, pois relaciona mitologia com a construção de roteiros como ninguém. Filmes também há muitos, dos mais populares (*12 Macacos* e *Matrix*) aos do submundo (*Pi* e *Equilibrium*)."

### DICA PARA OS INICIANTES

Nunca houve tanto espaço para games como uma opção de negócio e de estudo. É uma brincadeira séria. Vá sempre além do óbvio: veja o que o jogo pode contar, mostrar, vender... Encontre o que ninguém naquela mesa de decisão ainda viu.

## Renato Viliegas

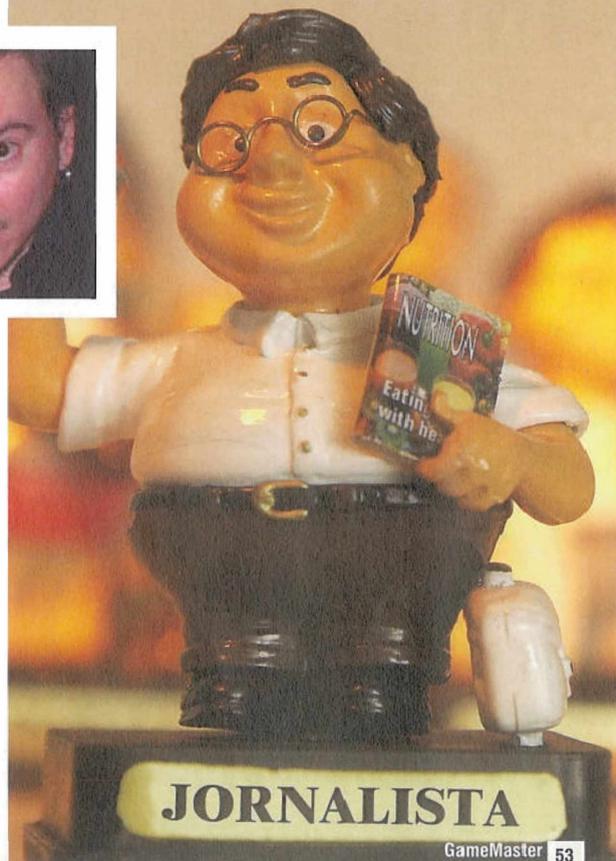
- 32 anos, Jornalista
- Gerente de Jornalismo da Game TV

**J**ornalista precisa escrever bem, suportar pressão constante, ser ágil, organizado, ter bons contatos e saber atuar em equipe. Sou formado em jornalismo e, por isso, sou absolutamente contra a idéia de que "para trabalhar com games basta saber jogar". Nos últimos anos, uma série de redações foi "invadida" por apaixonados sem a mínima noção de jornalismo. Isso é péssimo para o mercado. Informação é poder, e poder pede formação necessária para ser usado. Sempre defendi a presença de jornalistas em toda e qualquer redação, e acho que esse deve ser o primeiro passo para os interessados em trabalhar na área. Mais do que saber jogar alguma coisa, é preciso saber se comunicar com imparcialidade, clareza e credibilidade.

Na Game TV, fechamos as pautas com muita antecedência para poder trabalhar com calma e checar as informações. No dia-a-dia, a correria é grande: gravações no estúdio, em externas, edição de matérias, roteiros, decupagem (seleção de cenas) de fitas e muitas reuniões. E tudo acontece ao mesmo tempo: enquanto uma equipe está na rua, tem gente editando matéria, gravando no estúdio, escrevendo novos roteiros... Coordeno uma equipe de oito pessoas dos mais de 40 que trabalham aqui. Tudo o que vai ao ar nos programas sob minha responsabilidade passa por mim. Eu aprovo tudo, desde pautas a roteiro final. Claro que não faço tudo sozinho, mas o nosso diretor de programação dá muita liberdade nesse ponto."

### DICA PARA OS INICIANTES

Estudar. Se você quer trabalhar em algo segmentado (como games) é preciso estudar e conhecer bem o assunto. E como qualquer jornalista, é preciso estar ligado em tudo o que acontece no mundo, não apenas em seu ramo de trabalho.



# Ricardo Nakamura

• 29 anos, Mestre em Eng. da Computação

• Pesquisador do CNPq (Conselho Nacional de Desenv. Científico e Tecnológico) e do INTERLAB (Lab. de Téc. Interativas) na USP



Como a área de Entretenimento Digital é multidisciplinar, é possível encontrar pesquisadores com diferentes formações: engenharia, comunicação e até design e artes, por exemplo. Em qualquer caso, é preciso ser, no mínimo, graduado, mas, de preferência, concluir um mestrado. No meu caso, na área de engenharia, a responsabilidade é propor e realizar projetos de pesquisa e desenvolvimento que busquem avançar a tecnologia, resolver desafios da área ou desenvolver soluções inovadoras.

Um pesquisador de Entretenimento Digital no INTERLAB não necessariamente cria jogos (este é o foco das produtoras), mas estuda diferentes aspectos das tecnologias ligadas a eles, tais como computação gráfica e inteligência artificial, buscando contribuir com novos conhecimentos. O resultado das pesquisas costuma levar tempo para ser usado, mas em alguns casos, a pesquisa é aproveitada diretamente, como é o caso do projeto enJine, desenvolvido no INTERLAB, que tem produzido um game engine didático disponível como software livre (<http://enJine.incubadora.fapesp.br/portal>). Há casos, porém, em que os resultados divulgados para a comunidade de pesquisadores podem não ter uma aplicação imediata, por limitações de mercado ou tecnologia. Há ainda pesquisas realizadas em convênio com empresas. Nesses casos, o objetivo é resolver um problema mais específico e a tecnologia é incorporada diretamente em algum produto comercial."

## DICA PARA OS INICIANTES

Envolva-se em algum projeto de iniciação científica para experimentar a rotina de pesquisa e decidir se ela o atrai. Também é importante manter-se informado sobre a sua área de interesse e participar de congressos e eventos da área.



# Cláudio Almeida

• 47 anos, Publicitário

• Gerente de localização da Quoted

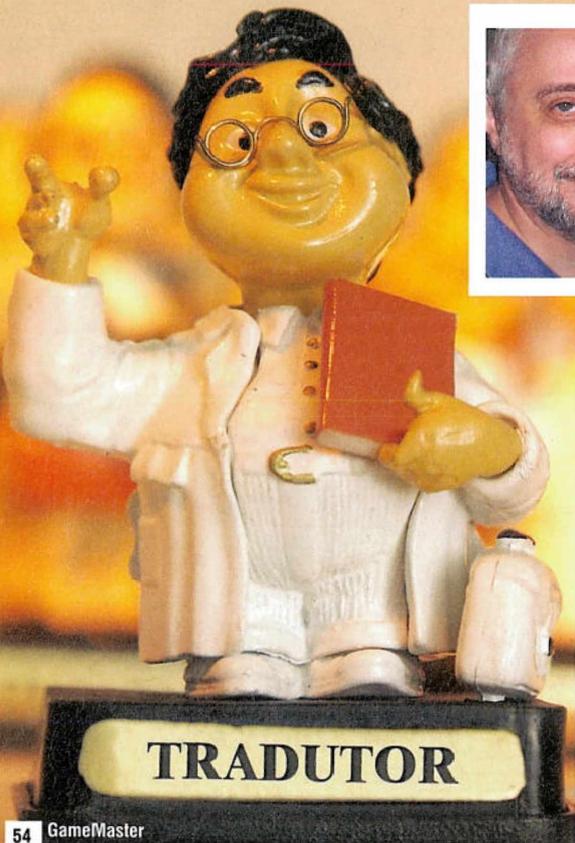


Cultura geral, domínio do inglês e de sua língua nativa, no caso o português, são essenciais para a profissão. Ajudou muito o fato de eu ser um "gamer hardcore". Sempre li de tudo: ficção científica, thrillers e quadrinhos. Além disso, sempre adorei cinema e séries de TV, sem falar das intermináveis horas que passei jogando *D&D*, *Vampire*, *Gurps*, *AD&D* e *D&D 3.5*. Pode ser difícil de acreditar, mas isso ajuda a trabalhar com jogos, seja qual for o gênero.

Para quem não sabe, a localização de um jogo engloba tradução, adaptação, revisão, gravação e edição de áudio e o acompanhamento da implementação de todos esses fatores no título. Um gerente de localização não precisa estar envolvido diretamente com cada passo da produção, mas considero importantíssimo que em algum momento da vida profissional você tenha trabalhado em duas ou mais dessas fases (eu já atuei diretamente em todas elas). Hoje, em resumo, eu trabalho como tradutor, revisor de tradução, testo jogos e ainda cuido da coordenação de testes. Não há um tempo certo por dia para cada tarefa. Cada uma tem exigências distintas. Há dias em que trabalho até as 21h, outros em que sigo pela madrugada. O importante é que, seja qual for a minha rotina, sempre dedico de duas a quatro horas para jogar por lazer, não por trabalho. Na média, um jogo demora cerca de seis meses para ser localizado, mas já houve ocasiões em que o prazo era de apenas três."

## DICA PARA OS INICIANTES

Tenha a mente aberta para as novidades, acompanhe e esteja em sintonia com todas as novas tendências que surgem, incluindo as que extrapolam a área de games. E, principalmente, jogue, jogue muito e sem preconceito.



# Norson Shiniti Saho

• 27 anos, estuda Design e Planejamento de Games na Univ. Anhembi-Morumbi e Cultura do Videogame na PUC-SP

• Patrocinado pela Microsoft Brasil como Jogador Profissional da série Age of Empires



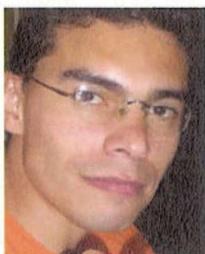
Como jogador profissional você não precisa de nenhuma formação específica. Algumas habilidades ajudam, como boa capacidade de comunicação, que é importante quando se fala com a imprensa. Eu recomendaria um curso de oratória/retórica pra quem quer se dedicar de verdade. Além disso, apesar de não ser obrigatório, conhecimento da língua inglesa ajuda muito, pois se trata do idioma padrão quando você começa a jogar internacionalmente.

Treinar é exigência básica. Em períodos próximos a torneios, treino de 3h a 5h por dia. Isso inclui jogar, analisar potenciais adversários, seus pontos fortes e fracos, estudar os sistemas de disputa de torneios, etc. Além disso, procuro praticar atividades físicas diárias de pelo menos 1h, variando entre fortalecimento muscular, atividade aeróbica e aulas para prevenir problemas do uso excessivo de computador, como RPG e ioga.

Além da quantidade de tempo jogando (horas/dia) é preciso ficar atento às mudanças desse esporte, que são constantes. Além disso, depois que você começar a trabalhar com patrocinadores, é importante estar ciente das responsabilidades que isso traz: participação em eventos e vendas, por exemplo. A profissão de jogador profissional é só uma peça do tabuleiro. Depende de como o mercado de games no Brasil se desenvolverá. As perspectivas são boas: já há feiras de games aqui e o desenvolvimento de games começa a crescer. É um mercado promissor."

## DICA PARA OS INICIANTES

O mais importante é entender essa carreira. Vivemos uma revolução tecnológica em que tudo acontece rápido demais. Novos mercados e oportunidades surgem o tempo todo. É importante treinar, e não perder o foco do que rola à sua volta.



# Douglas Moraes

• 33 anos, Animador 3D

• Supervisor Multimídia do Colégio Objetivo

Arquitetura e desenho industrial podem dar uma ótima base para o profissional que deseja seguir a carreira de modelagem 3D. Isso porque enxergar um objeto em três dimensões (altura, largura e profundidade) em planos de duas dimensões (papel ou monitor) é a maior dificuldade das pessoas que tentam ingressar na área. Para lidar com os programas de computador necessários, o ideal é procurar cursos. Eu lido basicamente com o 3D Max, para modelagem e animações, o Adobe Premiere, para edição de vídeo, e o After Effects, para efeitos pós-edição. Isso além de conhecimento em linguagens de programação, pois facilita a comunicação com os programadores e os limites da produção.

Na área de animação 3D, cabe ao profissional desenvolver a modelagem dos ambientes, objetos e personagens do jogo. A principal preocupação, no meu caso, é evitar o excesso de efeitos de luz, polígonos e texturas para não sobrecarregar o processamento das máquinas. Esse limite depende muito do público-alvo do jogo. No meu trabalho, queremos atingir a maioria dos computadores, por isso não abusamos das animações. Ao mesmo tempo, sempre há a atenção em modelar os personagens e ambientes com a maior fidelidade possível em relação ao desenho conceitual. Trata-se de um trabalho que exige muita criatividade e domínio da técnica, pois há uma exigência do mercado de que o profissional seja rápido sem perder a qualidade final."

## DICA PARA OS INICIANTES

Seja criativo. Para isso, você precisa de muito repertório: leia, assista, escute, absorva o que puder do mundo. Dessa forma, torna-se possível saber como usar a multimídia para estimular sentimentos nas pessoas.

● Assim como *Fight Night Round 3*, *Advanced Warfighter* é bonito o suficiente para fazer qualquer pessoa querer ter um Xbox 360

## FICHA TÉCNICA

Plataforma: X360

Distribuidora: Ubisoft Produtora: Ubisoft France

Jogadores: 1 a 4 (até 16 online) Tipo: Tiro

Destaque: Não é o primeiro game de tiro da nova geração, mas sem dúvida é o melhor

NOTA  
9,0

# GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

**Reviver guerras históricas é bom, mas participar de confrontos fictícios (ao menos por enquanto) é muito melhor. É a Ubisoft já fazendo estragos na nova geração**

por Nelson Alves Jr.

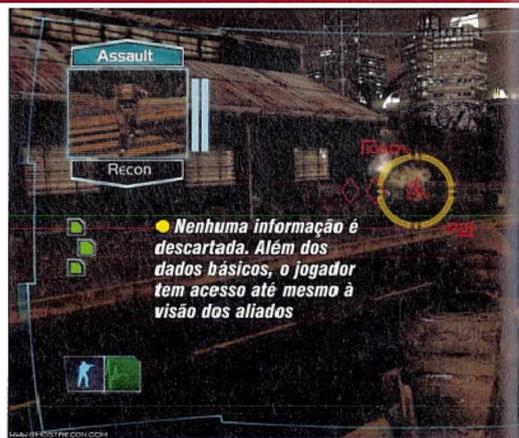
Os primeiros meses de um novo console costumam ser os mais interessantes por duas razões centrais: o aspecto técnico, já que as produtoras ainda estão se adaptando às possibilidades da máquina, e a criatividade, justamente porque o poderio do aparelho permite incrementar, por exemplo, as inúmeras características de um determinado gênero. Contra a mesmice e o senso comum de que poder de processamento é apenas sinônimo de gráficos melhores, a Ubisoft mostra com seu novo *Ghost Recon* que, sim, visual é importante, mas são as sutilezas impensáveis nas gerações passadas que fazem toda a diferença.

O espanto inicial, claro, fica por conta do visual. Os cenários não são imensos, mas colossais, com construções visíveis até onde o horizonte termina. Quando você começa a se acostumar com o realismo e pensa que é impossível o game surpreendê-lo novamente, surgem outros detalhes de cair o queixo. O exemplo mais evidente disso está nas cenas que acontecem dentro do helicóptero, no início e no fim de algumas missões. É possível mover livremente a cabeça do soldado e ter um

panorama geral do gigantesco território, que se mostra ainda maior do se pode imaginar. A quantidade de detalhes é tão absurda que a redação toda parou, literalmente, para olhar. Em pouco tempo, ouviam-se frases como "imagina um *GTA* assim" ou "olha a profundidade dessa parada". Sem alarde, a Ubisoft criou um paradigma a ser seguido em todo e qualquer gênero daqui pra frente. E olha que só falamos do cenário até agora.

## ■ Imersão total

Num game de guerra, mais do que o tiroteio, a imersão é o ponto-chave para o divertimento. E esse é o aspecto principal de *GRAW*. Mesmo possibilitando o uso da visão em primeira pessoa, o forte está na câmera padrão, em terceira pessoa. Isso porque você pode acompanhar a movimentação do protagonista e notar o esforço corporal por conta das armas e acessórios que ele carrega, tudo reforçado por um efeito espetacular: a câmera balançando no ritmo das passadas. Outras sutilezas bacanas chamam a atenção. Ao pressionar o botão de agachar enquanto se está correndo, o personagem joga-se de joelhos no chão e escorrega por uma pequena distância até parar. Repetindo o processo, só que apertando o botão para fazê-lo deitar, o soldado



mergulha com tudo, realizando um ótimo movimento que serve para escapar de fogo cruzado.

O filtro de anti-serrilhado e a iluminação dinâmica deixam o visual com um clima sem precedentes. Mas isso não é tudo. A física também impressiona bastante. Ao atirar em um pneu, não apenas se ouve o som do ar saindo, como também percebe-se que ele murcha, fazendo o veículo tombar para o lado. Fuzilando a lataria, o resultado são buracos realistas e pedaços de lataria caindo. Isso, claro, antes de presenciar uma das explosões mais convincentes já criadas.

A opção de mudar a arma de mão, implantada pela primeira vez em um game na série *Splinter Cell*, foi incrementada em *Advanced Warfighter*. Aqui, o



● A imensidão dos cenários é espantosa, ainda mais quando você os vê de dentro do helicóptero

## ■ É na geração atual?

Plataformas: PS2/XB

Produtora: Ubisoft France Distribuidora: Ubisoft

Tipo: Tiro Jogadores: PS2 - 1 (até 8 online) / XB - 1 a 4 (até 16 online)

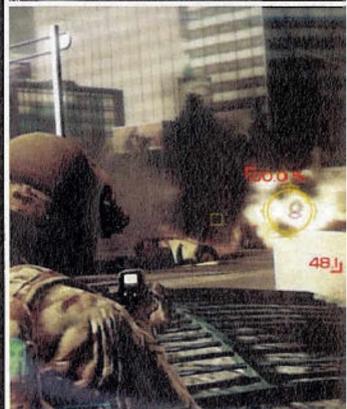
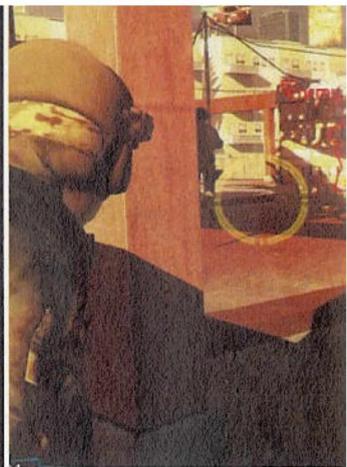
Destaque: Se tiver oportunidade, jogue-o no 360

Nota: 5,5

**A** Ubisoft deveria ter dado outro nome para as versões do jogo lançadas para PS2 e Xbox. Diferentemente do que acontece no 360, ver *Advanced Warfighter* rodando nos consoles atuais é uma experiência abominável. A impressão que se tem é a de que a produtora fez um acordo com a Microsoft para forçar a barra e convencer os jogadores a trocarem de aparelho.

*GRAW*, como ficou comprovado desde o início, ainda em 2005, quando as primeiras informações e imagens foram reveladas, foi desenvolvido tendo a nova geração em mente. Em outras palavras, isso significa que as máquinas atuais ficaram apenas com as sobras. As quedas de frame por segundo são constantes, a mira apresenta problemas sérios, a quantidade de comandos é bem menor, existe apenas um companheiro e a ação rola toda em primeira pessoa.

O game até explora o potencial de cada console: os cenários são amplos e a sensação de se estar no meio de uma guerra é angustiante. A história também é a mesma da versão do 360. Mas é só isso. Portanto, não se engane. São dois jogos distintos vendidos sob uma mesma capa.



recurso pode ser usado a qualquer momento, e não apenas enquanto se está mirando. É um detalhe sim, é verdade, mas que cria uma nova dinâmica ao combate.

Diferentemente do que os fãs de tiro estão acostumados, sair atirando a esmo em *GRAW* resulta em morte instantânea. As ações pedem cautela para serem executadas. Trata-se de uma boa mistura de guerra e estratégia sem, no

entanto, tornar as partidas monótonas.

O que infelizmente pode atrapalhar durante a jogatina é a Inteligência Artificial dos seus três aliados. Os comandos disponíveis para controlá-los são simples, dando, a princípio, a idéia de que o esquema é funcional. Não é. Por vezes você dá uma ordem e eles insistem em não executá-la. Pior que isso, só quando os caras, mesmo sendo fuzilados nos tiroteios, não procuram abrigo para se proteger. São duas falhas graves que comprometem bastante o sucesso no cumprimento das missões.

Mas esses, embora sejam os piores, não são os únicos defeitos encontrados no game. Existem bugs, como o chamado "Jesus Bug", no qual o

personagem começa a flutuar de braços abertos sempre que o jogador tenta fazê-lo rastejar em determinadas áreas. Em outro, que acontece na fase "Bulldog", você fica impossibilitado de avançar antes de conseguir completar o segundo objetivo, o que o obriga a reiniciar o console e jogar tudo de novo. Definitivamente, são coisas que poderiam não aparecer na versão final se a produtora tivesse optado por prolongar um pouco mais o tempo de desenvolvimento. Apesar disso, o game, como um todo, é bom demais. Digo isso com ênfase, pois foi um dos poucos games que eu terminei e quis, logo em seguida, jogá-lo novamente.

Voltando ao que realmente interessa – a jogatina –, além dos três companheiros, você conta com o apoio de tanques, helicópteros e de uma pequena câmera voadora. O suporte rola em fases específicas e permite ao jogador criar diferentes estratégias de ataque, potencializando ainda mais a diversão. Por exemplo, a tal câmera, que lembra alguma geringonça saída da série *Metal Gear Solid*, pode ser usada para localizar inimigos a distância. O funcionamento é simples: acessando o mapa, você aponta para onde quer que o aparelho vá. Feito isso, basta ativar a ação secundária para que ele voe mais baixo e indique a posição de cada adversário, o que evita que você seja surpreendido. Essa recurso, porém, torna o equipamento um alvo fácil para os inimigos, que podem tentar derrubá-lo com tiros. Assim, cabe ao jogador decidir como e quando usá-lo, para não correr o risco de ficar sem ele nos

momentos mais difíceis.

A interface do game, também conhecida como HUD (Head-Up Display), é um show à parte. Além das informações básicas, como munição e radar, há duas outras imagens, uma em cada canto superior da tela. A da direita exibe dados sobre o estágio e o desenrolar da história entre uma missão e outra. A da esquerda, por outro lado, mostra a visão dos seus aliados. Trata-se de outro exemplo do bom uso da força da nova geração aliado à criatividade.

## ■ Online: estupidamente bom

Só tenho um coisa a dizer: *GRAW* é o exemplo máximo de como um jogo pode prender a atenção do jogador mesmo depois de terminado o modo principal. É que o jogo traz um festival de novas opções online. Além das já tradicionais modalidades deathmatch e captura the flag, a produtora incluiu um número absurdo de mapas extras para serem usados em modo cooperativo.

O suporte para até 16 jogadores simultâneos rola macio. Mesmo em uma conexão com uma míngua taxa de upload de apenas 128 kbps, as partidas se mantiveram consistentes, sem nenhum travamento. Para conseguir tal resultado, porém, foi preciso fazer ajustes no visual, ou seja, diminuir a qualidade de algumas texturas.

A funcionalidade online do jogo, por si só, já vale o preço a ser pago por sua compra. Acredite, nota 10 para esse aspecto ainda é pouco.



NOTA

10



● A Nintendo pode até lançar jogos protagonizados pelos outros caçadores, mas Samus nunca perderá sua majestade



● Com vantagens e desvantagens, cada personagem agrada a um tipo diferente de jogador

## FICHA TÉCNICA

Plataforma: DS  
 Distribuidora: Nintendo Produtora: NST  
 Jogadores: 1 (até 4 em rede local ou online)  
 Tipo: Aventura  
 Destaque: Não há defeitos que comprometam a diversão, logo, seria injusto dar uma nota menor

# METROID PRIME HUNTERS

Com um nível de qualidade comparável ao das versões lançadas para GameCube, a série estréia no DS com novidades e, principalmente, um multiplayer perfeito

por Danilo Porto Bastos

Não demorou nem dois minutos de jogatina para que minha opinião sobre o jogo estivesse formada. Como todos sabem, porém, sou fanático por qualquer coisa criada pela Nintendo, portanto, para mostrar meu profissionalismo, decidi chegar a uma conclusão só depois de jogá-lo até a exaustão. Dessa forma, eu não apenas teria contato com todas as possíveis falhas, como também confirmaria se, de fato, o modo principal era tão curto quanto parecia, afinal existem somente quatro regiões para se explorar. Pois bem. Agora, perto do final da história e com mais de 20 horas acumuladas em disputas multiplayer - cerca de 10 jogando online -, posso dizer sem medo: *Metroid Prime Hunters* é mesmo nota 10.

## Um segredo guardado a oito chaves

Embora a ênfase seja o multiplayer, *Hunters*, assim como todos os outros episódios da série, tem uma trama envolvente que merece destaque. Mais uma vez contratada pela Federação Galáctica, a caçadora de recompensas Samus Aran tem como objetivo viajar à Tetra Galaxy para investigar uma misteriosa mensagem telepática que indica a localização de uma fonte de poder supremo. Apesar de a origem

da mensagem ser uma incógnita, sabe-se que vários outros seres receberam a transmissão, o que dá início a uma grande caçada em uma região do espaço conhecida como Alimbic Cluster. Para colocar as mãos no poder citado na mensagem, é necessário coletar oito cristais conhecidos como Octoliths, que estão espalhados por dois planetas (Alinos e Arcterra) e duas estações espaciais (Celestial Archives e Vesper Defense Outpost). Obviamente, a tarefa não é tão simples quanto parece. Primeiro, porque as áreas onde cada um deles está só podem ser acessadas através dos Stronghold Portals, que são ativadas somente com o uso dos três Alimbic Artefacts. Segundo, porque todos os itens são protegidos por poderosas bio-máquinas (leia-se chefes). E, terceiro, porque os outros seis caçadores que estão em busca do poder são capazes de roubar os itens adquiridos pela protagonista ao longo da jornada.

## Por que nota 10?

Salvo as óbvias restrições impostas pelo hardware do DS, *Hunters* impressiona, especialmente se você já jogou as duas versões lançadas para GameCube. A movimentação, as reações da personagem, a interface, os mapas, enfim, tudo lembra os jogos do console não-portátil. A única diferença mais evidente fica por conta da definição de algumas texturas e a pouca variedade de inimigos. Isso, no entanto, não

tira o mérito do jogo, que pode ser considerado o mais bonito já lançado para o DS até agora. Além disso, o jogo conta com cenas em CG, coisa que, infelizmente, nem as versões para GC tiveram.

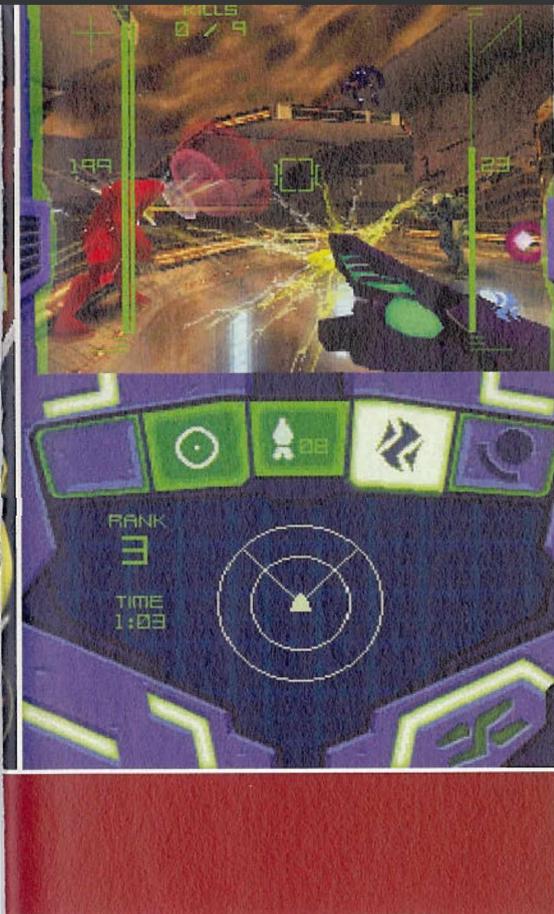
A parte sonora, assim como os gráficos, também é de primeira. Tanto a trilha quanto os efeitos sonoros são magníficos, ficando no mesmo patamar dos demais episódios da série. É bem verdade que os alto-falantes do portátil não ajudam muito, mas não é nada que não possa ser resolvido com um bom fone de ouvido.

A princípio, a jogabilidade pode parecer complicada, mas basta um pouco de prática para se perceber a eficiência e a precisão da mesma. Até existem algumas opções de configuração, mas o esquema padrão - a movimentação por meio do direcional e a mira controlada com o uso da tela sensível - é o que se adapta melhor ao estilo da maioria dos jogadores.

Mas o grande atrativo de *Hunters* é o fator diversão. Com um nível de desafio crescente, compatibilidade com o Rumble Pack, adição de armas que podem ser utilizadas por todos os personagens e cenários que praticamente dobram de tamanho ao serem explorados mais a fundo, é quase impossível alguém não gostar do jogo.

## Multiplayer de respeito

Como já foi dito, o multiplayer é o carro-chefe de *Hunters* e, diga-se de passagem, ele é perfeito. Além da possibilidade de controlar qualquer um dos caçadores - desde que você os tenha habilitado no modo principal, é bom deixar claro -, apresentar vários armamentos inéditos e contar com cerca de



20 arenas muito bem construídas, existem vários tipos diferentes de disputa e todas rolam a uma velocidade ótima.

Com um limite de quatro jogadores por partida, os confrontos podem acontecer tanto em rede local como pela internet. Em rede local, o game segue o padrão dos demais títulos com opções multiplayer para o portátil, ou seja, é possível jogar mesmo que apenas uma pessoa tenha o game. Além disso, o Rival Radar, uma opção similar ao Tag Mode de *Animal Crossing: Wild World*, permite que você troque registros e informações automaticamente com todos os jogadores que estiverem com essa opção ativada.

Quanto à função online do título, uma coisa é certa: nenhum outro game compatível com a rede Wi-Fi Connection é tão completo. Aqui, além da Friend List, cuja inclusão de amigos continua sendo feita manualmente, existe a Rival List. Nela, você pode inserir, ao término de uma partida qualquer, os oponentes que mais gostou de jogar contra, mesmo que não os conheça. Essa lista, diferentemente da primeira, desabilita o sistema de troca de mensagens por voz ou texto antes das partidas. Felizmente, a melhor novidade de todas, a de poder ver quem está online pelo próprio jogo, funciona para ambas as listas, o que facilita bastante a busca por oponentes.

Enfim, *Metroid Prime Hunters* merece a nossa nota máxima porque possui várias qualidades até então não vistas em outro jogo para o DS, o que tira o estigma de que o aparelho foi criado apenas para minigames.

## ■ Mais caçadores, mais diversão

Confira as características das armas e transformações de cada um dos seis novos personagens criados exclusivamente para *Metroid Prime Hunters*



### SYLUX

#### Arma: Shock Coil

Cria um feixe de energia que gruda no oponente. Mantenha o botão de ataque pressionado para causar mais danos

#### Transformação: Lockjaw



Permite o uso de múltiplas minas explosivas que podem ser ativadas de maneiras diferentes



### TRACE

#### Arma: Imperialist

Pressione R para ativar o zoom e ter mais precisão nos disparos

#### Transformação: Triskelion



A pouca utilidade dessa forma é compensada pela habilidade que o personagem tem de se tornar quase invisível ao permanecer imóvel



### KANDEN

#### Arma: Volt Driver

Dispara esferas de energia que embaralham a visão dos oponentes

#### Transformação: Stinglarva



Libera ferões explosivos que causam grandes danos



### NOXUS

#### Arma: Judicator

Canhão que dispara tiros congelantes

#### Transformação: Vhoscythe



Segure o botão de ataque para ativar a foice giratória



### WEAVEL

#### Arma: Battlehammer

Apesar do alto poder de fogo essa arma não tem nenhuma característica especial

#### Transformação: Halfurret



Divide o corpo do personagem em duas partes. A inferior fica imóvel e dispara em quem se aproximar. A superior pode ser controlada pelo jogador, mas apenas ataques físicos podem ser desferidos



### SPIRE

#### Arma: Magmaul

Lança esferas de magma que explodem ao impacto

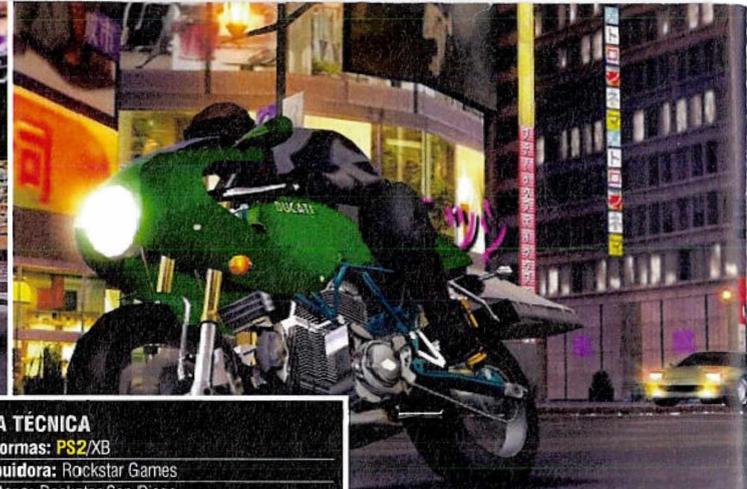
#### Transformação: Dialanche



Quando ativados, os pedaços de rochas ao redor do personagem giram e atingem os adversários mais próximos



● É inviável, claro, mas bem que a Rockstar poderia lançar uma expansão como esta por mês



## FICHA TÉCNICA

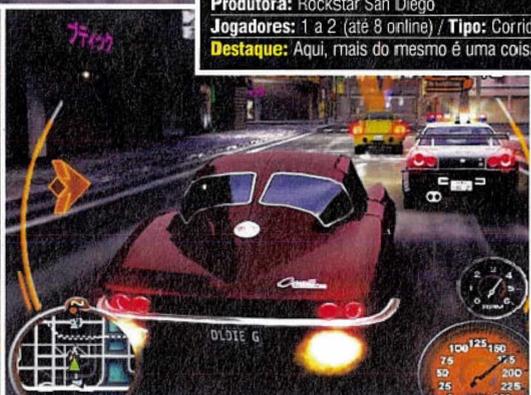
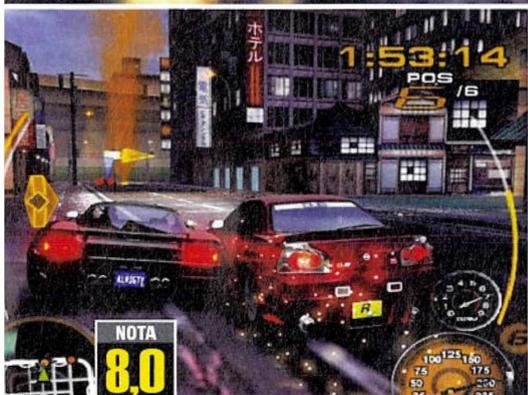
Plataformas: PS2/XB

Distribuidora: Rockstar Games

Produtora: Rockstar San Diego

Jogadores: 1 a 2 (até 8 online) / Tipo: Corrida

Destaque: Aqui, mais do mesmo é uma coisa boa



# MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION REMIX

**Novos carros, novas músicas e um novo cenário. Na expansão do terceiro game da franquia, a mesmice só tem vez no excelente desafio e na velocidade absurda**

por Eduardo Trivella

**S**e você curte futebol e é fãtico por *Winning Eleven*, sabe muito bem que é impossível passar um dia sem jogar, no mínimo, uma partida de 15 minutos. Isso também acontece comigo, só que com *Midnight Club 3*. E se os caras da redação já estavam de saco cheio de tanto eu falar do jogo, agora, com o lançamento da versão *Remix*, então, eles estão perdidos. Eu, por outro lado, não poderia estar mais feliz, já que tenho um novo pretexto para continuar jogando por mais um ano inteiro.

Com a nova geração de consoles apontando no horizonte, a Rockstar resolveu reciclar seu catálogo de títulos que fizeram sucesso para manter as aparelhos atuais na ativa e, claro, faturar alguma grana a mais. Esse é o caso de *Dub Edition Remix*, que traz algumas delícias preparadas especialmente para os fãs da série. Como o conteúdo do game é praticamente idêntico ao da versão original, o jogador pode aproveitar seu save anterior para começar em *Remix* no exato ponto em que parou no primeiro game. Quer dizer, é

quase isso. Todos as corridas vencidas e os veículos conquistados, comprados e, porventura, modificados, são transferidos para o save do novo jogo. Além disso, a porcentagem que indica o quanto do modo principal foi completado também muda. Se estiver em 100%, por exemplo, ela cairá para 77%, dando uma amostra de quanta coisa inédita o espera aqui. E para quem não ficou satisfeito com os números do game original, há ainda duas ótimas notícias. Além dos mais de 60 carangos existentes, *Remix* abre espaço na garagem para mais 24 máquinas novas, além de inúmeros outros itens para customização. A atualização de conteúdo também acontece na trilha sonora: no total, são 25 composições inéditas.

## ■ Jogatina expandida

Só a inclusão de itens e carros extras, porém, é pouco para os padrões da Rockstar. Por isso, os caras da equipe de San Diego foram além e prepararam uma surpresa para quem acompanha a série há mais tempo. Tóquio, a última e mais complexa cidade de *Midnight Club 2*, está de volta. A metrópole sofreu uma remodelagem para se adaptar ao padrão estético de *MC3* e chega com

tudo para abrilhantar o game. O mais legal disso é que a nova cidade se encaixa no jogo de uma maneira independente das outras três. Sua progressão na capital japonesa segue o esquema do modo carreira de San Diego, Atlanta e Detroit, com corridas opcionais e campeonatos do mesmo estilo, mas as disputas também podem ser enfrentadas diretamente através do modo Tokyo Challenge. Para completar, o novo cenário oferece um tipo inédito de desafio: torneios cuja exigência para participação é a classe do veículo, e não seu tipo. Infelizmente, porém, no modo Cruise, não existem logotipos da Rockstar para serem encontrados, o que significa que também não existem itens exclusivos para se destravar.

## ■ Altos e baixos

Uma das únicas reclamações que eu tinha em relação ao jogo original era fluidez do movimento, que caía consideravelmente quando chovia ou quando muitos carros apareciam na tela ao mesmo tempo. Talvez tenha sido sorte, mas não vi isso acontecer na versão *Remix*. Em contrapartida, o tempo de loading parece estar ainda maior, especialmente quando se está na garagem fazendo ajustes nos carros. Sem dúvida alguma, *Midnight Club 3 Dub Edition Remix* é um dos melhores jogos do gênero. Se pelas novidades a expansão vale muito às pessoas que jogaram o *MC3* original, para quem não conhece a série ela é parada obrigatória.

# Um dos maiores distribuidores de peças e acessórios para



**Tudo para sua assistência Técnica.**  
[www.playparts.com.br](http://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\**

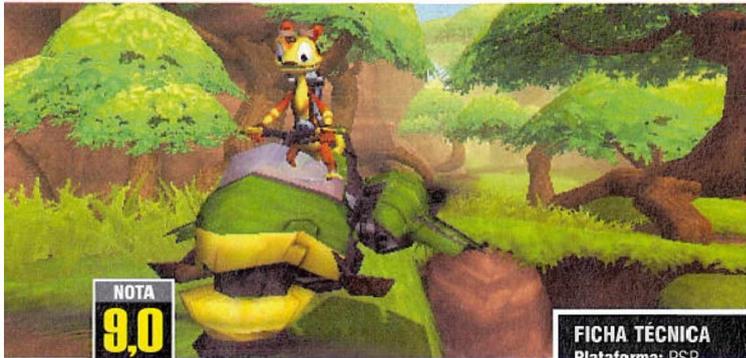
**Tel/Fax: (11) 3228-5838**

Rua Florencio de Abreu, 36 – Sala 209 – Centro – São Paulo – SP – 01030-010

• Quem não gostar do jogo propriamente dito pode tentar os minigames. É diversão garantida



• Se você achou o jogo bonito por estas imagens, saiba que na tela do PSP o visual é ainda melhor



NOTA  
**9,0**

# DAXTER

## FICHA TÉCNICA

Plataforma: PSP

Distribuidora: SCE

Produtora: Ready at Dawn Studios

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

Destaque: É tão bom quanto os lançados para PS2 e não conta com o chato do Jak

**Em sua primeira aventura solo, o roedor ajudante prova que tem muitos outros truques guardados na manga além das típicas piadinhas de duplo sentido**

por Leandro Rodrigues

**A**tuar como coadjuvante, seja em filmes, desenhos animados ou jogos eletrônicos, é sempre uma tarefa ingrata. Enquanto o personagem principal recebe as glórias e fatura as mocinhas, o pobre ajudante é deixado de lado a maior parte do tempo e só entra em ação em estágios onde o protagonista se mostra inútil. Um bom exemplo disso é Daxter, que há cerca de cinco anos ajuda Jak em suas aventuras. Felizmente, porém, o carisma do peludo vingou, o que rendeu a ele um game próprio e desenvolvido exclusivamente para o portátil da Sony.

A história se passa entre os acontecimentos do primeiro e do segundo jogos (*Jak and Daxter: The Precursor Legacy* e *Jak 2: Renegade*, respectivamente), quando Jak é capturado por uma facção inimiga. Sozinho e tentando bolar um plano para libertar o amigo, Daxter, na esperança de poder explorar Haven City com mais facilidade e encontrar pistas sobre o paradeiro de Jak, aceita uma oferta de emprego feita por Osmo, um velho exterminador de insetos que precisa de ajuda para acabar com uma infestação que assola a cidade.

Levando em consideração o nível de detalhamento dos personagens, a iluminação e, principalmente, a variedade e o tamanho dos cenários, não restam dúvidas de que este é o jogo mais bonito do PSP até agora, provando que, com

o poder do portátil e dedicação por parte das produtoras, é possível criar títulos tão bons quanto os para consoles de mesa. A animação e a movimentação de Daxter também ressaltam o cuidado que a produtora teve com o jogo. Tudo rola de uma maneira suave e fluida, até mesmo as palhaçadas que ele realiza quando você o deixa parado por alguns segundos.

No som, apesar de a trilha ser boa, o destaque vai mesmo para a dublagem. A voz de Daxter continua sendo feita pelo ator Max Casella, o que significa que o tom estridente e sacana, que deixa as piadas do personagem ainda mais hilárias, permaneceu intacto.

Como todo e qualquer jogo do estilo que se preze, itens para coletar não faltam aqui. No caso, os principais são ovos coloridos que liberam novas opções, códigos e minigames que destravam recursos extras. Aliás, esses minigames são fenomenais. Ao visitar a casa de Osmo, Daxter pode tirar um cochilo na cama que existe no local e, assim, dar início ao sonho equivalente a um jogo. São seis tipos diferentes, todos tirando sarro de filmes conhecidos, como *Matrix*, *Coração Valente*, *Indiana Jones* e *O Senhor dos Anéis*.

Além da história, Daxter conta com um modo multiplayer. Infelizmente, porém, o esquema de jogo não tem nada a ver com o que se vê ao longo da aventura. Ele funciona como uma batalha Pokémon, só que tem insetos metálicos no lugar dos monstrinhos de bolso e é chato pra dedéu.



• É bom Jak começar a procurar outro parceiro, pois se depender do sucesso do primeiro game de Daxter, o peludo pode estrear muitas outras aventuras próprias



# TETRIS DS

## FICHA TÉCNICA

**Plataforma:** DS  
**Distribuidora:** Nintendo / **Produtora:** Nintendo  
**Jogadores:** 1 (até 10 em rede local - até 4 online)  
**Tipo:** Quebra-cabeça  
**Destaque:** É o título obrigatório para quem tem DS

NOTA  
**9,0**

por Eduardo Trivella

# MEGA MAN MAVERICK HUNTER X

## FICHA TÉCNICA

**Plataforma:** PSP  
**Distribuidora:** Capcom **Produtora:** Capcom  
**Jogadores:** 1 **Tipo:** Ação  
**Destaque:** Enfim, um remake da melhor qualidade no PSP

Desde o surgimento do personagem, suas séries sempre fizeram sucesso. Uma delas foi a X, que apareceu pela primeira vez no ano de 1993, no SNES, e trouxe o herói com um visual um pouco mais adulto. *Maverick Hunter X*, caso você não saiba, é um remake dessa aventura.

Dizer que a nova versão está muito mais bonita do que a original é chover no molhado, mas não é exagero algum afirmar que o jogo não é apenas um dos mais belos da história do personagem, como também está entre os mais bem acabados para o PSP. O problema, no entanto, é que de tão bonito, a ação fica lenta em certos momentos - apesar de isso não ter atrapalhado minha diversão. A única falha realmente irritante foi o acréscimo de vozes para o protagonista e os demais personagens, o que dá ao game um ar meio forçado.

Fora isso, o novo modo Vile (que fica disponível após terminar a aventura uma vez e possibilita o controle sobre outros personagens) e algumas localizações diferentes de itens, o game é exatamente igual ao clássico dos 16-bit e, portanto, continua sendo uma delícia de se jogar.



## O clássico dos clássicos está de volta com a mesma simplicidade de sempre, mas também traz novos modos de jogo e um multiplayer pra lá de viciante

por Nelson Alves Jr.

O esquema clássico de *Tetris* dispensa explicações muito prolongadas: peças geométricas caem do alto da tela e devem ser encaixadas para formar linhas verticais, que desaparecem e contam pontos. Como sempre, isso já será suficiente para fazer valer a compra de *Tetris DS*. Acontece que aqui, no entanto, essa é só a parte básica. Graças à criatividade dos produtores da Nintendo, o game ressurgiu em sua milionésima edição, trazendo sutilezas e opções que só o deixam ainda mais divertido.

O primeiro aspecto que chama atenção é o multiplayer, com um único cartucho, para até dez pessoas. Simplesmente espetacular. Mas a diversão não pára por aí. Quando você conseguir largar a disputa em grupo, vai endoidar com as modalidades solo. Cada uma das seis opções tem como pano de fundo um game clássico da Nintendo, como *Super Mario*, *Donkey Kong*, *Balloon Fighter* e *Metroid*, e funciona de uma maneira diferente. Na *Touch*, a minha preferida, nenhuma peça surge do alto da tela. Na verdade, todas elas ficam empilhadas desordenadamente, formando uma enorme torre que ultrapassa as duas telas do portátil. O objetivo é usar a stylus para movê-las para os lados ou girá-las. A ideia é simples, mas o desafio é extremamente alto. Outra modalidade que exige muito do cérebro é a *Mission*. O jogo dá um objetivo e você deve cumpri-lo para avançar no estágio. Exemplo: formar duas linhas simultâneas usando um

quadrado como a última peça. Provavelmente um dos mais difíceis dessa versão. O modo *Puzzle* traz 200 enigmas que precisam ser resolvidos com um número limitado de movimentos. Aqui, uma decisão mal tomada é sinônimo de fim de jogo.

De todos os modos, o que menos me atraiu foi o *Catch*, uma mistura entre ação e quebra-cabeça. O controle fica sob uma única peça que pode ser movimentada livremente pela tela. Você deve grudar os blocos que caem de forma a montar um quadrado de um determinado tamanho. Feito isso, é preciso pressionar o X para explodir o bloco e atingir os metroids que surgem esporadicamente. É até divertido, mas não durou muito tempo comigo.

De qualquer forma, como eu queria, a Nintendo conseguiu o impensável: tornar *Tetris* muito melhor do que ele sempre foi.



● Não curtiu os novos estilos de jogo? Não tem problema. O modo clássico também foi incluído

REVIEWS

NOTA  
**6,5**

# POKÉMON TROZEI

**FICHA TÉCNICA**

**Plataforma:** DS  
**Distribuidora:** Nintendo **Produtora:** Genius Sonority  
**Jogadores:** 1 (até 2 em rede local) **Tipo:** Quebra-cabeça  
**Destaque:** A idéia é boa, mas ficou faltando algo

O esquete de jogo lembra vagamente o de *Tetris*. Usando a stylus, é preciso alinhar quatro imagens iguais para que elas sejam eliminadas. Você começa o estágio com todas as peças já embaralhadas: uma montanha de pokémons divididos em cinco colunas horizontais e empilhados verticalmente. Para formar as seqüências de peças, é possível movê-las em qualquer direção, sendo que para baixo, esquerda ou direita não existem limitações. Para cima, porém, apenas uma peça pode ser movida. Uma vez formada uma linha completa, surge a oportunidade de conseguir os Trozei, ou seja, eliminar peças com mais facilidade, já que elas começam a sumir aos pares.

O game é bastante dinâmico e traz alguns estágios realmente desafiantes no modo para um único jogador. Além de ser preciso eliminar quantidades insanas de peças de um determinado Pokémon nas fases, algumas vezes você deve formar vários Trozei para derrotar chefes. O segredo durante esses confrontos é criar combos constantemente, caso contrário o adversário lança um ataque que mantém visível apenas a silhueta dos bichinhos nas peças, o que atrapalha bastante.

Apesar de não ser ruim, *Pokémon Trozei* não garante muito tempo de diversão para quem não vai com a cara dos monstros. Os fanáticos, por outro lado, não têm do que reclamar. Para completar 100% do game é necessário capturar, formando Trozei, pokémons especiais que aparecem esporadicamente. O multiplayer, que poderia deixar o título mais atraente, é simples demais. Existem apenas dois tipos de disputa, competitivo e cooperativo, e nenhum deles consegue empolgar.

● E como o Tetris, só que com outro apelo. Se você não é fã da série Pokémon, talvez seja melhor passar batido



NOTA  
**8,0**

**FICHA TÉCNICA**

**Plataforma:** PSP  
**Distribuidora:** Konami / **Produtora:** Kojima Prod.  
**Jogadores:** 1 (até 2 em rede local)  
**Tipo:** Estratégia  
**Destaque:** Muito mais dinâmico do que o primeiro

# METAL GEAR ACID 2

O game ainda não é exatamente o que os fãs querem, mas ficou muito melhor do que a versão anterior. Agora há mais variedade e a ação ficou mais rápida

por Felipe Azevedo

O novo visual, apesar de ser muito mais atraente que o da versão anterior, é a novidade menos significativa aqui. O que realmente faz *Acid 2* superar o primeiro game da série são opções inéditas e algumas reformulações feitas no sistema de jogo. Para começar, o ritmo da jogatina ficou mais rápido. Agora, em vez de definir a trajetória dos personagens, selecionando o número de casas e a direção desejada, o jogador move os personagens, em tempo real, casa por casa, e só depois confirma as escolhas feitas.

A grande sacada desse novo estilo, no entanto, é a possibilidade de realizar algumas ações que, na versão anterior, só podiam ser feitas ao término de cada jogada, como alternar entre as duas posições disponíveis - em pé ou deitado de bruços -, atacar inimigos com golpes básicos ou chamar a atenção dos mesmos com as clássicas batidas nas paredes ou em objetos do cenário. No novo jogo, todas essas ações podem ser feitas a qualquer momento enquanto se está no modo de movimentação, sem que você seja obrigado a finalizar jogada logo em seguida. Um exemplo: ao acionar uma carta que possibilita o avanço de seis casas, é possível nocautear um soldado desatento no meio do caminho e, por fim, se esconder em um local

seguro - se a quantidade restante de casas for suficiente, é claro. Para quem não curtiu o primeiro *Acid*, esse recurso pode parecer inútil. Não é bem assim, pois ele cria novas oportunidades e torna a experiência um pouco mais parecida com a das versões não-portáteis.

Ainda em relação ao sistema de jogo, outra novidade que faz de *Acid 2* um título muito mais variado do que seu antecessor é a inclusão de um novo efeito colateral que dificulta a vida do jogador. Além dos sangramentos, das queimaduras e dos desmaios (os dois primeiros causam a diminuição progressiva de energia, enquanto o segundo acarreta a perda de turnos), desta vez o jogador pode ficar impossibilitado de ver as funções das cartas disponíveis se ficar coberto de óleo ou de pó químico. O primeiro caso rola se ele escorregar nas poças existentes em determinados locais. Já o segundo, quando se está muito próximo de um extintor de incêndio que foi destruído.

O tal do Solid Eye, o apetrecho que acompanha o jogo e deixa os gráficos com um aspecto holográfico, realmente funciona, mas usá-lo por períodos muito prolongados não é muito confortável. Por essa razão, você é obrigado a acoplá-lo e retirá-lo do portátil várias vezes se quiser conferir como fica o visual das áreas e dos inimigos ao longo do jogo. Nem um pouco prático.





# Tilty's<sup>®</sup> Games

## 12 anos de tradição em games



- . Venda de Consoles de todas as marcas e modelos;
- . Acessórios em geral;
- . Assistência técnica especializada em todos os consoles;
- . Serviços executados com garantia;
- . Enviamos SEDEX para todo o Brasil;



A tradição da Tilty's agora  
no centro de São Paulo  
Rua dos Timbiras, 239 Lj. 7  
Galeria América – Sta. Ifigênia  
Tel.: (11) 3361-5873  
"Aproveite Promoção  
de Inauguração"

# WWW.TILTYSGAMES.COM.BR

Rua Serra de Bragança, 476 - Tatuapé - São Paulo  
Tel: 6191-3000 / 6193-7163 - Fax: 294-9611

● O que o visual e o conceito têm de bacana, a velocidade geral do game tem de problemática

NOTA  
**7,0**

REMAINING  
**1 PERSON**

## EXIT

por Felipe Azevedo

**D**e certa forma, *Exit* é uma propaganda enganosa. As duas principais chamadas na caixa do jogo passam a idéia de que se trata de um game que não apenas requer raciocínio rápido, como também apresenta um ritmo de ação alto. Não é bem assim. A parte do raciocínio, claro, está dentro do contexto, assim como em qualquer outro game de quebra-cabeça que se preze. Quanto ao ritmo da ação, no entanto, a informação simplesmente não bate com o que se vê na prática. A não ser quando se está em áreas planas e sem obstáculos, onde é possível

pressionar o botão **R1** para fazer o personagem correr, todas as demais ações dele, como, por exemplo, empurrar caixas, subir e descer em escadas de emergência e escalar beiradas, são realizadas com uma lentidão irritante. Para piorar, algumas delas são predefinidas, ou seja, uma vez iniciadas, é impossível revertê-las ou cancelá-las.

Desconsiderando esse problema, *Exit* conta com um esquema de jogo diferenciado. Além do protagonista, as próprias pessoas resgatadas nas fases são importantes para se conseguir avançar no jogo. Com o analógico, o jogador movimenta uma

seta que pode ser usada tanto olhar as redondezas e evitar surpresas desagradáveis quanto para dar ordens aos personagens secundários. O segredo dessa opção é saber a hora certa de usar os três tipos de personagens existentes - crianças, jovens e adultos -, já que cada um tem suas vantagens e desvantagens. Os adultos podem empurrar objetos pesados e carregar outros personagens, mas não conseguem transpor certos obstáculos sem ajuda. Já as crianças, apesar de não conseguirem subir sozinhas em objetos muito altos, são as únicas que conseguem entrar em passagens estreitas.

### FICHA TÉCNICA

Plataforma: PSP  
Distribuidora: Ubisoft / Produtora: Taito  
Jogadores: 1 Tipo: Quebra-cabeça  
Destaque: Não fosse a lentidão nas ações do protagonista, o game ganharia uma nota maior

## MEGA MAN POWERED UP

por Felipe Azevedo

NOTA  
**8,0**

### FICHA TÉCNICA

Plataforma: PSP  
Distribuidora: Capcom / Produtora: Capcom  
Jogadores: 1 Tipo: Ação  
Destaque: Se todos os remakes para o PSP fossem assim, mais gamers ficariam felizes

● Nada de 2D. Seja qual for o modo de jogo escolhido, o visual é sempre assim

**A**Capcom fez em *Powered Up* o que todas as produtoras que lançam remakes para o PSP deveriam fazer. A jogabilidade clássica foi mantida e o nível insano de desafio permaneceu intacto. Em compensação, o visual sofreu uma reformulação total, com personagens poligonais, novas animações e, sobretudo, um estilo de arte mais atual. Pessoalmente, acho isso uma boa por dois motivos. Primeiro, porque os novos gráficos são mais atraentes e dão a impressão de se estar jogando algo inédito. Segundo, porque eles chamam a atenção dos jogadores da chamada "geração PlayStation", que acabam aprendendo que os games

clássicos, que não tinham nada a ver com criminalidade, terror ou tunagem, podem ser igualmente divertidos.

Além da qualidade visual superior, algumas opções e detalhes no conteúdo do novo jogo também fazem com que ele valha a pena. Há, por exemplo, dois modos principais: Old Style e New Style. No primeiro, apesar de os gráficos também serem tridimensionais, o número de fases e a estrutura das mesmas são idênticas ao game original, além de a ação ser exibida em 4x3. No segundo modo, porém, além de três estágios inéditos, a tela do portátil é 100% usada e as fases

antigas apresentam áreas, inimigos, obstáculos e itens diferentes que, se coletados, ficam disponíveis no modo para construção de fases.

Durante a jogatina, percebe-se duas coisas que afetam a jogabilidade, uma para melhor e outra para pior. A que melhora é a possibilidade de mudar os poderes adquiridos em tempo real, usando os botões **L1** e **R1**. A que piora é um pequeno atraso na resposta da movimentação do personagem. Na maior parte do tempo, isso não chega a atrapalhar, mas nas seqüências de pulos que requerem precisão total, essa falha compromete, e muito, a jogabilidade.



● O esquizofrênico Scrut é o astro do game, mas nem por isso ele vai parar de tentar pegar "aquela" noz

NOTA  
**7,0**



#### FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/XB/GC

Distribuidora: Vivendi Universal

Produtora: Vivendi Universal

Jogadores: 1 Tipo: Aventura

**Destaque:** O game é bastante simples, é verdade, mas até que dá para se divertir

## ICE AGE 2: THE MELTDOWN

por Leandro Rodrigues

Não importa se o longa de animação foi criado pela Pixar ou pela Dreamworks. Uma vez anunciado, pode ter certeza de que ele ganhará uma versão interativa. Em sua segunda aventura, o trio composto por Sid, o bicho-preguiça, Manfred, o mamute, e Diego, o tigre dente-de-sabre, tem como objetivo ajudar os animais do vale onde vivem a escapar da inundação que está prestes a acontecer, resultado do fim da era do gelo. Quem rouba a cena no novo jogo, no entanto, é Scrut, o

alucinado esquilo que vive correndo atrás de nozes.

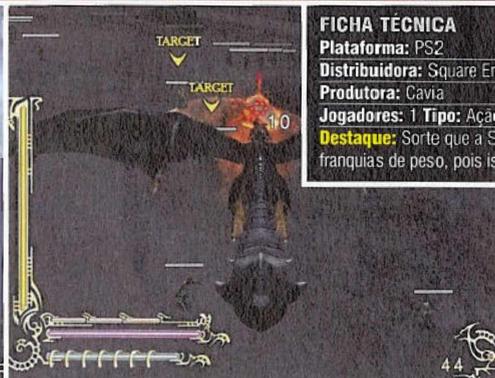
Todas as características de um jogo de plataforma estão presentes: pulo duplo, centenas de itens para coletar e, infelizmente, o famoso problema na câmera. Para compensar essa falha, o jogo conta com um sistema de controle extremamente preciso, dublagens perfeitas e efeitos sonoros de primeira, e gráficos de ótima qualidade. Mesmo assim, o ponto alto mesmo é a diversão. Além de diálogos hilários, *The Meltdown* traz alguns

minigames bastante simples e inteligentes. Em um deles, por exemplo, você controla o esquilo para coletar, sem ser visto, todas as nozes que estão atrás de Diego. Para isso, é preciso pressionar o botão indicado sempre que o tigre olhar para trás, fazendo com que a pequenina criatura se finja de morta para enganá-lo. Embora não inove em nenhum momento, o jogo pode render algumas horas de entretenimento, especialmente para a molecada que curtir o novo filme.

## DRAKENGARD 2

por Eduardo Trivella

NOTA  
**6,5**



#### FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2

Distribuidora: Square Enix

Produtora: Cavia

Jogadores: 1 Tipo: Ação

**Destaque:** Sorte que a Square tem outras franquias de peso, pois isso aqui é meia-boca



Está aqui mais uma prova de que o logo de uma empresa renomada estampado na caixa de um game nem sempre é sinônimo de uma grande produção. O jogo em questão foi bancado pela Square Enix, mas não chega aos pés dos outros títulos da companhia. Pela baixa qualidade dos CGs e a ausência de animação facial dos personagens durante os diálogos, percebe-se logo de cara que se trata de um jogo que foi desenvolvido com um orçamento bem baixo.

Mas como o aspecto mais importante em um game é seu funcionamento, *Drakengard 2* não pode ser um título completamente descartável. Em meio ao massacre incessante de hordas e mais hordas de inimigos, até dá para se divertir um pouco. Na maior parte do tempo, os combates rolam a pé, com personagens que podem ser alternados a

qualquer instante, e armas e habilidades que melhoram com o passar do tempo. Realizar combos de ataque é tão simples que, no meio da confusão, nem é necessário conectar todos os golpes para conseguir bons resultados. É legal lembrar também que se a situação em terra ficar complicada demais, você pode levar os confrontos para os céus em um esquema que lembra muito o clássico *Panzer Dragoon*. Para isso, basta chamar o seu dragão e, assim, travar batalhas ar-ar ou ar-terra, dando assistência aos aliados que estão no solo, como, por exemplo, destruindo obstáculos que eles não conseguem derrubar por conta própria.

O game é dividido em capítulos, mas também conta com um modo chamado Free Expeditions, em que o jogador pode realizar missões extras para faturar uma grana a mais.

● As batalhas lembram *Dynasty Warriors*. A diferença é que aqui existem mais opções

## REVIEWS

NOTA  
**9,0**

# NBA BALLERS: PHENOM

por Leandro Rodrigues

**P**ara mim, *Ballers* foi a primeira série "copiada" que deu mais certo do que a original, no caso *NBA Street*, da Electronic Arts. *E Phenom*, a nova versão, só ajudou a reforçar ainda mais esse meu pensamento. A base do game continua a mesma - poucos jogadores nas quadras e muita humilhação com dribles desconcertantes - mas novas opções tornam a experiência muito mais variada e divertida. Além das partidas mano-a-mano e cada um por si (três

atletas jogando ao mesmo tempo), agora existem disputas entre duplas, que, ao contrário dos outros dois tipos, fazem uso da quadra inteira.

Melhor do que isso, no entanto, é o renovado modo de carreira. Tornar-se uma estrela da NBA não se resume mais a vencer torneios atrás de torneios. Aqui, é preciso começar de baixo mesmo, fazendo de tudo um pouco, como lavar carros, dançar rap e inclusive pagar micos, tudo para ganhar créditos e poder participar de campeonatos. Só assim você

então passa a ser respeitado e sondado pelos caras da Associação Nacional de Basquete.

O visual e a jogabilidade se mantiveram no mesmo padrão do game anterior, o que é ótimo, tendo em vista que a qualidade desses dois quesitos era bem alta. Infelizmente, porém, nenhum novo dribble foi incluído. Isso não chega a ser um problema, mas pode decepcionar quem esperava encontrar mais maneiras de zoar com a cara dos oponentes, tanto ao vivo quanto em partidas online.

● O novo *Ballers* não é tão bonito quanto *NBA Street*, mas a jogabilidade ainda humilha a do concorrente

### FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/XB/PC

Distribuidora: Midway Games

Produtora: Midway Amusement Games

Jogadores: 1 a 4 (até 4 online) Tipo: Esporte

**Destaque:** Faltou novas firlas humilhantes, mas, de resto, tudo ficou mais bacana

# COMMANDOS STRIKE FORCE

por Nelson Alves Jr.

NOTA  
**4,5**

### FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/XB/PC

Distribuidora: Eidos Interactive

Produtora: Pyro Studios

Jogadores: 1 (até 8 online) Tipo: Tiro

**Destaque:** Se for pra se arriscar em outro gênero, crie outra franquia, oras!

● Se os gráficos não o impressionaram aqui, não vai ser jogando que você mudará de opinião

**A**série *Commandos* nasceu como jogo de estratégia em tempo real no PC, e assim deveria ter permanecido. Digo isso porque algum "esperto" teve a grande idéia de mudar a série de gênero na versão *Strike Force*, e o resultado final é uma grande lástima. Não bastasse a pobreza na parte visual, muito aquém do que se vê atualmente, o game oferece alguns momentos deprimentes: diálogos absolutamente sem propósito, com sentenças repetidas fora de hora; falta de suavidade na movimentação, atrapalhando a precisão da mira; e animações grotescas, daquelas presenciadas apenas na primeira leva de jogos para um console recém-lançado.

Boas ferramentas de programação nem sempre são sinônimo de qualidade. Na verdade,

vale a competência de quem produz e a maneira como usa tais ferramentas. *Call of Duty* e *Burnout 3*, para ficar só neles, utilizam o pacote de aplicativos RenderWare, desenvolvido pela Criterion. Ambos os títulos são excelentes e dispensam comentários. *Commandos Strike Force*, pasme, também surgiu sob o alicerce RenderWare, mas, pelo que se nota, não tira proveito nenhum dos recursos que fizeram do software um sucesso até hoje, como gráfico, física e Inteligência Artificial.

Das idéias originais da série, agrada a chance de alternar entre os soldados, em tempo real, durante o tiroteio. Você pode ter um soldado em uma área do mapa e um atirador de elite em outra, o que abre um leque de ações mais diversificadas. Pena que nem isso consiga salvar o título.

● Enquanto o artilheiro detona o tanque deste flanco, o atirador de elite pode ficar do outro lado, dando cobertura



**FICHA TÉCNICA**  
**Plataforma:** PC  
**Distribuidora:** LucasArts  
**Produtora:** Petroglyph  
**Jogadores:** 1 (até 8 online) **Tipo:** Estratégia  
**Destaque:** A limitação de unidades no sistema de pontos de apoio prejudica a diversão



NOTA  
**7,5**

## STAR WARS: EMPIRE AT WAR

**Nova série de estratégia baseada no universo de Guerra nas Estrelas possibilita até batalhas no espaço, mas nem tudo funciona como deveria**

por Nelson Alves Jr.

**B**aseado na saga cinematográfica, *Empire at War* coloca o jogador no controle absoluto das tropas rebeldes e imperiais, em combates que rolam tanto em terra quanto no ar. A idéia, embora seja excepcional e mais do que suficiente para fazer a alegria dos fãs, não funciona como deveria quando colocada na prática, sendo capaz de desinteressar até mesmo os apreciadores do gênero.

O problema central está na maneira como o jogador controla as unidades. A estrutura básica é a mesma vista em outros títulos de estratégia: você adquire recursos, constrói bases específicas para cada tipo de unidade e daí em diante parte para o ataque. A questão aqui diz respeito a um sistema chamado pela produtora de "pontos de apoio". São áreas predeterminadas nos mapas em que você pode distribuir seu exército. Via de regra, cada fase começa com apenas um ponto liberado, enquanto os demais precisam ser conquistados no decorrer da batalha. O grande deslize é que essas áreas



● A produtora foi infeliz ao decidir limitar a quantidade de soldados nos pontos de apoio

possibilitam o uso de um número limitado de unidades. Mesmo que haja um batalhão a seu dispor para massacrar os inimigos, o jogo o obriga a iniciar o combate com uma quantidade escassa de soldados. Não foram poucas as vezes em que tive de reiniciar um estágio porque os adversários surgiam sempre em um número muito maior. Se isso acontecesse por incompetência minha, tudo bem, mas não é. Trata-se de uma opção utilizada propositalmente, apesar de ser desnecessária.

Para os jogadores que não são afetados por falhas desse naipe, porém, o game pode prender a atenção. São duas campanhas: rebeldes e império. Além das características distintas das unidades, cada lado possui heróis com habilidades especiais. C3PO e R2-D2, por exemplo, roubam tecnologia do império. Em combates aéreos, até a TIE de Darth Vader está disponível como força extra.



● O jogo é ruim e ponto. Jogue-o por sua própria conta e risco



NOTA  
**3,0**

por Nelson Alves Jr.

## MONSTER 4x4 WORLD CIRCUIT

**FICHA TÉCNICA**

**Plataforma:** XB  
**Distribuidora:** Ubisoft **Produtora:** Ubisoft  
**Jogadores:** 1 a 4 **Tipo:** Corrida  
**Destaque:** Faça o que quiser, mas não jogue isso aqui

**A**ntes de colocar o jogo para rodar: "Bacana! Corrida de caminhões-monstro parece uma boa idéia". Primeiros dois minutos de jogo: "Hmm... Beleza! Os veículos são todos fictícios, o sistema de controle é simples ao máximo e as pistas são cheias de vielas e rampas para a realização de manobras aéreas. Parece um desenho animado estrelado por Hot Wheels".

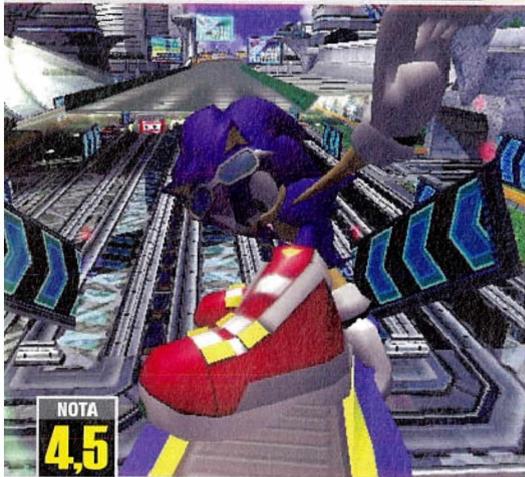
Trinta minutos mais tarde: "Descontando o excesso de clichês, tipo 'conquiste um torneio para habilitar carros e outras baboseiras', até serve como passatempo. Destruir carros de passeio, pontes e barracas em troca de pontos para melhorar as máquinas não pode ser tão ruim assim".

Três horas depois: "Por piedade, alguém tira essa porcaria da minha frente. Isso aqui não é um game descompromissado, e sim resultado de uma produção desleixada. Além dos problemas de colisão, os adversários são burros demais e nem tem muitas pistas diferentes. Faz horas que eu tô avançando e o jogo não sai dessa mesmice". Resumindo a história: mantenha-se à distância desta grande tranqueira.



REVIEWS

Depois disto aqui, a única esperança para os fãs é que o personagem seja reinventado na nova geração



NOTA  
4,5

SONIC RIDERS

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2/XB/GC

Distribuidora: SEGA Produtora: Sonic Team

Jogadores: 1 a 4 Tipo: Corrida

Destaque: Sonic nunca mereceu um game tão mediocre

Como fã de longa data do porco-espinho, sinto-me no direito de dizer que é vergonhoso o que o Sonic Team tem feito com o mascote ultimamente. Exceto por algumas versões portáteis, todos os outros jogos mais recentes do Sonic me desapontaram, e *Riders*, infelizmente, é apenas mais um deles.

Controlando um dos vários personagens disponíveis, você participa de corridas usando pranchas voadoras. Durante os rachas, teoricamente, seu objetivo é pegar o vácuo dos oponentes para ganhar velocidade e realizar manobras diferentes em determinados pontos. O problema, no entanto, é que, na prática, o esquema de jogo é frustrante. Muitas vezes, por exemplo, seu personagem atinge velocidades ridiculamente altas, mas, ainda assim, não consegue chegar nem perto dos adversários. Definitivamente, você perderá mais tempo se perguntando como isso é possível do que se divertindo.

Outro detalhe que considere inaceitável no novo jogo foi a falta de padrão. Embora a abertura do game seja feita em animação tradicional, todos os demais vídeos exibidos ao longo da história são em GC. Tá certo que isso não tem relação alguma com a dinâmica de jogo, mas só pelo descaso nesse aspecto já dá para ter uma idéia geral do restante.



Conselho de amigo: não pense que terá uma experiência tão boa quanto a do primeiro game

NOTA  
7,0

FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/XB/PC

Distribuidora: THQ Produtora: Pandemic

Jogadores: 1 (até 8 online) Tipo: Estratégia

Destaque: Nem mesmo com melhorias na IA a continuação consegue superar o original

A série de estratégia militar que surpreendeu em 2004 ganha um novo episódio, mas os ajustes em certos aspectos não são suficientes para esconder as falhas

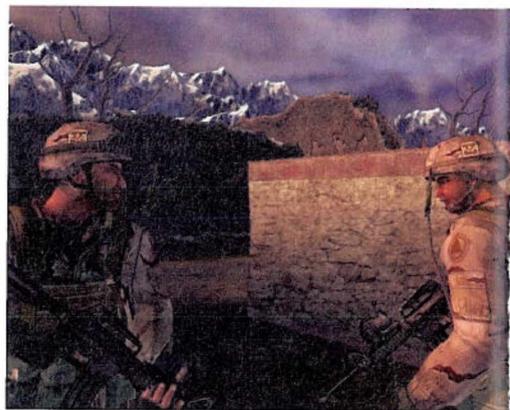
por Nelson Alves Jr.

Se no primeiro jogo os adversários eram enfeites esperando pela morte, desta vez a produtora consertou o erro. A Inteligência Artificial, sem sombra de dúvida, é o destaque do jogo. Eles agora atuam de forma muito realista, reagindo de acordo com a situação em que se encontram. Quando em menor número, eles recuam esperando por reforços, fogem de granadas, procuram por abrigo longe dos soldados que você controla e evitam ficar expostos a todo instante. Por outro lado, quando estão em vantagem numérica, eles ficam mais ofensivos, tentando tirar proveito do terreno para surpreendê-lo. Por exemplo, enquanto um grupo atrai a sua atenção, o outro procura por alternativas para criar uma emboscada. Só isso já garante tensão extra nas partidas, uma vez que você precisa eliminar os alvos visíveis e ainda por cima pensar em como não ser pego de surpresa. Outro exemplo de melhoria da IA nesta versão é a dificuldade. Nela, os inimigos não só agem coordenadamente como também têm uma mira invejável. Um simples descuido e seu pelotão vira história. Como se isso não fosse suficiente, eles também visam sempre a destruir as proteções usadas por seus soldados, como barracas de madeira e carros.

Além desse aspecto, outras alterações foram incluídas, mas sem o mesmo brilho. Os times Alfa e Bravo continuam sob sua tutela. O que muda, porém, é o fato de que cada quarteto pode ser dividido em duplas. Ou seja, você tem mais opções de ordens. Os comandos também estão diferentes, com funções inéditas, mas pouco práticas. A qualquer instante, você pode "entrar"

na visão de um soldado e executar o tiro como em um game em primeira pessoa. Só que isso, além de fugir à proposta estratégica do título, também faz com que o milico fique vulnerável. Em resumo, é uma opção que não funciona. Foram acrescentados ainda tanques e helicópteros para serem ordenados em determinadas missões, mas o recurso não diverte o quanto deveria.

De uma forma geral, *Ten Hammers* é tão atraente quanto a primeira versão e ainda por cima mais desafiante, porém tem controles confusos, o que acaba por estragar o resto.



A Inteligência Artificial da nova versão é matadora. Os inimigos fazem de tudo para se manterem vivos



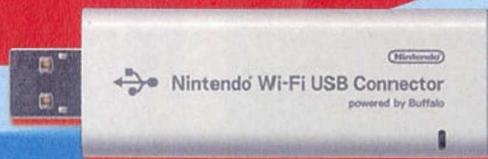
**VENHA ASSISTIR A  
DEMONSTRAÇÃO DO NOVO**

**A CADA R\$100,00 EM COMPRAS  
DE PRODUTOS NINTENDO  
VOCÊ GANHA UMA  
CAMISETA DO MARIO KART!!!\***



**A CAÇADA COMEÇOU.**

**LEVE SEU NITENDO DS, COM ALGUM  
JOGO DO NINTENDO DS COM A TECNOLOGIA WI-FI,  
PARA FAZER O TESTE E PARTICIPAR DO SORTEIO DE  
10 CONECTORES WI-FI!!!\***



Sempre há  
**alguém**  
conectado para **jogar!**

**NINTENDO DS™**

**SEXTA E SÁBADO: das 15:00h às 21:00h**  
**DOMINGO: das 14:00h às 20:00h**

**Nintendo®**

**NAS LOJAS**



**DIAS: 31 de março, 1, 2, 21, 22 e 23 de abril**  
Shoppings Center Norte, Eldorado,  
Ibirapuera, Morumbi e Jardim Sul.

**DIAS: 7, 8, 9, 28, 29 e 30 de abril**  
Shoppings Santa Cruz, Aricanduva,  
Tatuapé, West Plaza e Interlagos.

\* promoções válidas nos horários, dias e lojas específicas da demonstração do Metroid Prime Hunters.

## PASSOU BATIDO

por Nelson Alves Jr

● A trilha sonora do jogo contou com 70 integrantes da orquestra filarmônica de Hollywood, entre músicos e coristas

### FICHA TÉCNICA

Plataformas: X/PC

Distribuidora: Majesco

Produtora: GlyphX Inc.

Tipo: Ação Lançado em: 2005

## JOGO: ADVENT RISING

# De cinema...

Ficção científica de primeira para quem manja de inglês, *Advent Rising* tem seu ponto forte na história, complexa como nos melhores filmes do gênero

**N**osso principal objetivo com *Advent Rising* é criar uma experiência de jogo similar a de um filme épico", declarou Ken Gold, vice-presidente de marketing da Majesco, quando questionado sobre a produção do game em 2002. O primeiro passo para cumprir a promessa era ter uma história empolgante. E nesse aspecto o jogo se superou. Para cuidar do roteiro, a produtora contratou Orson Scott Card, renomado autor de ficção, com mais de 30 livros e participação em games clássicos, como *The Dig*, de 1995. A produção, bem ambiciosa, deu carta branca para que a saga fosse repartida em três atos. *Advent Rising*, o primeiro deles, ambienta o jogador na vida de Gideon, co-piloto de uma missão que envolve relações políticas entre diversas raças do universo.

Destrinchar a história toda exigiria meia revista, pelo menos. Daí já se percebe a complexidade que o espera. Basicamente, são três povos envolvidos num impasse: os Seekers, que querem exterminar os humanos, os Aurelians, que descobrem o plano de extermínio, e os próprios humanos, que precisam

achar um meio de se safar. Mantendo-se firme nas bases da ficção científica, o escritor Scott Card evitou a simplicidade de outros jogos, em que normalmente o protagonista precisa salvar o mundo sozinho. Aqui há uma teia de relacionamentos mais profunda, envolvendo decisões além do simples maniqueísmo.

Daí em diante, segue-se uma ação frenética envolvendo combates corpo-a-corpo com missões no comando de espaçonaves. Sem nenhum pudor, *AR* utiliza elementos de diversos gêneros e detalhes de games famosos. O jogador pode equipar duas armas simultâneas (como em *Halo 2*), diminuir a velocidade do tempo para ataques precisos (*Max Payne*), utilizar poderes psíquicos para arremessar objetos e inimigos (*Psi-Ops*) e até ver-se em seqüências de fuga com câmeras estrategicamente posicionadas para aumentar a tensão (*Beyond Good and Evil*). Como se nota, inspiração não faltou aos produtores.

Mesmo devendo no aspecto técnico, com esporádicas quedas de velocidade e um visual aquém dos títulos a que estamos acostumados, *Advent Rising* merece figurar entre jogos memoráveis desta geração.

● O roteiro não é bom à toa. Quem o assina é Orson Scott Card, autor de ficção famoso pelo game *The Dig*

● Os conflitos do jogo vão além de simples disputas entre o bem e o mal. Cada lado tem os seus méritos

## Por que não rolou

Simple: o filé do jogo é a história. Para compreendê-la, é preciso manjar de inglês, o que é raro por aqui. Quem pensa em jogar só pela ação vai perder 80% da graça e não vai se empolgar a ponto de terminar o game



● *As teclas de atalhos no topo incluem até botões para facilitar o controle da reprodução de músicas e vídeos no PC*

● *Tanto o teclado quanto o mouse foram desenhados para garantir a máxima praticidade, tanto no uso normal do PC quanto em jogos*



● *O leitor de impressões digitais é perfeito para ser usado no lugar de senhas comuns*

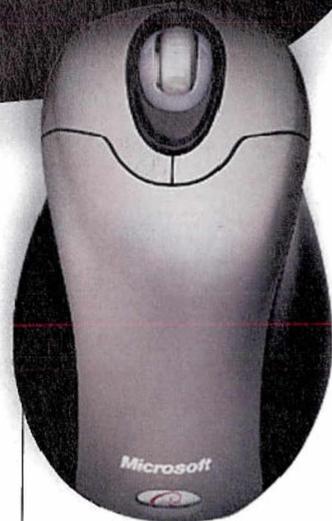
# Só falta falar

**Conjunto de teclado e mouse sem fio traz funções avançadas para facilitar uso no PC e até um sistema de reconhecimento de digitais para garantir a máxima segurança do equipamento**

● O conjunto foi criado tendo a praticidade como alvo, tanto para quem usa o PC a trabalho quanto para quem joga. Tanto o teclado quanto o mouse trazem funções que facilitam o manuseio do computador, além de possuírem anatomia na medida para games. O mouse óptico tem como principal novidade o scroll de quatro lados. Você pode subir e descer a página assim como correr para os lados em sites montados na horizontal. O mouse tem um sistema de economia de pilhas, entrando em modo de espera sempre que o jogador deixa de movê-lo por alguns instantes. Já o teclado é um show à parte. Há teclas de atalho para tudo o que você puder imaginar: imagens, músicas, login do sistema operacional, favoritos da internet e, tchã tchã, um leitor de digitais. O funcionamento é "duca": vai jogar algo que pede senha? Basta colocar o polegar e o treco reconhece o seu cadastro.

● *Tanto o teclado quanto o mouse têm design próprio para acompanhar os PCs mais insanos que um gamer pode querer*

● *O mouse, sem fio, desativa-se automaticamente caso não seja usado, para economizar pilhas*



**Produto:** Optical Desktop with Fingerprint Reader

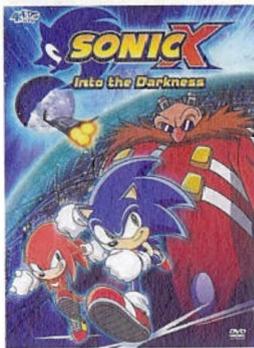
**Fabricante:** Microsoft **Preço:** US\$ 64,95

**Onde comprar:** [www.pcconnection.com](http://www.pcconnection.com) (EUA)



## DVD do Sonic

● A série animada *Sonic X* chega ao 9º DVD. O disco é região livre, o que significa que mesmo no Brasil o DVD roda na boa. O roteiro mostra uma inversão de papéis entre os personagens principais da série. O porco-espinho passa a inimigo público número 1 enquanto Eggman, o verdadeiro vilão da saga, torna-se repentinamente o herói da história. Sem estragar a surpresa, a razão disso você vê no desenho, que já está nas lojas gringas.



**Produto:** Sonic X DVD 9 - Into the Darkness  
**Fabricante:** Funimation  
**Preço:** US\$ 14,98 - **Idioma:** Inglês  
**Onde comprar:** [www.animation.com](http://www.animation.com) (EUA)

## Arte retrô

● Enquanto a discussão "arte/game, game/arte" permanece insolúvel, o autor Jon Gibson resolveu tirar as próprias conclusões. Ele reuniu em 150 páginas trabalhos de vários artistas que se inspiraram em games dos anos 80 para pintar. No livro *I am 8-bit*, o leitor encontra cerca de cem pinturas/ilustrações com temas baseados em jogos do período clássico dos games, como Pac-Man, Frogger e Super Mario.



**Livro:** I am 8-bit: Art Inspired by Classic Videogames of the 80's  
**Autor:** Jon M. Gibson - **Idioma:** Inglês - **Preço:** US\$ 22,95  
**Onde comprar:** [www.amazon.com](http://www.amazon.com) (EUA)

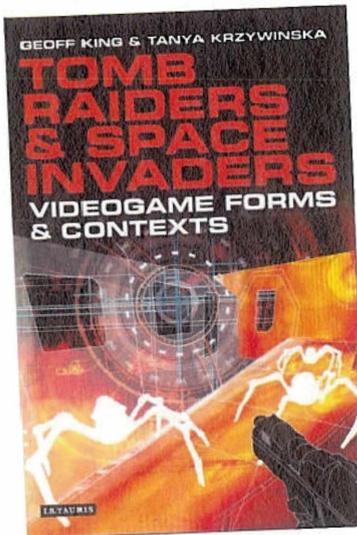
## Para quem gosta de som

● Eis um lançamento indispensável para quem curte tecnologia de ponta em áudio. Desenvolvido pela Creative Labs, o sistema de caixas chamado Inspire P7800 permite conexão com sete canais mais o subwoofer. A potência total do conjunto é de 125 W RMS e as caixas podem ser utilizadas tanto em jogos como em filmes. O ajuste de graves e agudos é feito por um controle remoto com fio, que permite ainda conectar fones de ouvido diretamente ao sistema.

**Produto:** Creative Inspire P7800 - **Fabricante:** Creative Labs  
**Preço:** R\$ 599 - **Onde comprar:** [www.lojactis.com.br](http://www.lojactis.com.br) (Brasil)



## O prazer nos jogos



● Formados pela Universidade de Brunel, nos Estados Unidos, os críticos de cinema e televisão Geoff King e Tanya Krzywinska ingressam no mundo dos games com o livro *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Contexts*. A dupla foca seus argumentos no prazer proporcionado pelos games aos jogadores. Para fundamentar a análise, os autores recorreram a uma vasta gama de títulos, passando por games de tiro em primeira pessoa, ação, esporte e RPG. O livro foi publicado em março e possui 276 páginas.

**Produto:** Tomb Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Contexts  
**Autores:** Geoff King e Tanya Krzywinska - **Preço:** US\$ 26,95  
**Idioma:** Inglês - **Onde comprar:** [www.barnesandnoble.com](http://www.barnesandnoble.com) (EUA)

## Invasão na parede

● Criativo é o mínimo dessa invenção. A empresa Blik, especializada em papéis de parede, usou o tema *Space Invaders* em uma de suas criações. O divertido decalque é fácil de ser aplicado e promete agradar a qualquer jogador "das antigas", pois permite criar cenários do arcade clássico em qualquer cômodo da casa. O pacote vem com oito peças, sendo que as cores dos decalques podem ser escolhidas no ato da compra.

**Produto:** Blik Invader  
**Fabricante:** Blik  
**Preço:** US\$ 45  
**Onde comprar:** [www.whatisblik.com](http://www.whatisblik.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



**Pra estante**  
Estátua de Cloud Strife e sua motoca de *Final Fantasy VII: Advent Children*. O trecho tem 25 cm X 18 cm de altura.

**Produto:** Final Fantasy VII Cloud Strife & Hardy Daytona - Series No. 2  
**Preço:** US\$ 299  
**Loja:** [www.liik-sang.com](http://www.liik-sang.com) (Coreia)



**Placa de vídeo cabeçada**  
Finalmente a placa de vídeo X1300 da ATI chegou ao Brasil. Não é a top de linha, mas ao menos tem garantia.

**Produto:** Radeon X1300  
**Preço:** R\$ 359,92  
**Loja:** [www.kabum.com.br](http://www.kabum.com.br) (Brasil)



**Controle saiya-jin**  
Controle indicado aos fãs da série *Dragon Ball Z*. O acessório traz o personagem Goku estampado, mas não oferece nenhuma função extra.

**Produto:** Controller Dragon Ball Z PS2  
**Preço:** R\$ 129,90  
**Loja:** [www.misterbros.com.br](http://www.misterbros.com.br) (Brasil)

25 TO LIFE



# Perigo! Trapaceiros

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

#

25 TO LIFE

XB

## FASE EXTRA BEATDOWN

Complete todas as 12 missões e objetivos para liberar a fase.

50 CENT: BULLETPROOF

XB

## SENHAS ESPERTAS

Pause o jogo, vá ao menu Options, depois a Cheats, e digite os códigos abaixo:

Action 26: orangejuice

Todas as músicas: GrabAllThat50

Todas as armas: GotThemRachets

AKA ilimitada: ny/sfinestyo

Número de mortes sempre zerado: workout

Video My Buddy: sayhellotomylittlefriend

Armas mais fortes: the hub is broken

Video Tony Yayo So Seductive: yayoshome

A

APE ESCAPE: ON THE LOOSE

PSP

## MINIGAMES EXTRAS

Ape Ping Pong: encontre 40 Specter Coins.

Jake Attacks: ache 30 Specter Coins.

Snowkidz Racing: encontre 10 Specter Coins.

Specter Boxing: ache 20 Specter Coins.

D

DAKAR 2

GC

## SENHAS RÁPIDAS

Use um dos passwords abaixo e confira os resultados:

Todos os carros: SWEETAS

Todas as pistas disponíveis: BONZER

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN XB

## SEGREDOS DA INTERNET

Saiba o que você precisa fazer para ganhar prêmios no modo online:

Army Achievement Medal: capture 3 bandeiras.

Bronze Star: detone 1.000 inimigos.

Combat Medical Badge: como médico, salve 3 pacientes.

Defense Superior Service Medal: salve 5 bandeiras.

Delta Cross: detone 10 inimigos usando a faca.

Distinguished Service Cross: acumule 5 horas de jogo.

Headhunters Medal: dê 5 headshots (tiros na cabeça).

Hill Giant Medal: consiga 10 minutos no Hill.

Infantry Badge: detone 50 inimigos.

Meritorious Service Medal: vença 10 dos 20 games.

Purple Heart: seja salvo 5 vezes por um médico.

Solders Medal: consiga 5 Spawn Points.

DRAGONSHARD

PC

## TRUQUES DO DRAGÃO

Pressione Enter para abrir a tela de trapaça e digite os códigos a seguir. Substitua os símbolos "#" por um número de 0 a 9.

Ativar trapaças: enablecheats

Vencer a batalha atual: victory

Pontos de experiência: +exp #

Pontos de experiência, ouro e Shard: +all #

Quantidade de ouro: +gold #

Pontos de Shards: +shards #

Ativar "construções instantâneas": fastbuild 1

Desligar "construções instantâneas": fastbuild 0

Remover pontos de experiência: -exp #

Remover pontos de Shards: -shards #

Remover quantidade de ouro: -gold #

Ajustar a velocidade das construções

(0 = rápida e 100 = lenta): buildspeed #

Aumentar o nível da unidade selecionada: +level #

Diminuir o nível da unidade selecionada: -level #

Desligar as trapaças: disablecheats

F

FATAL FRAME III: THE TORMENTED PS2

## SEGREDOS BIZARROS

Para habilitar novas opções e equipamentos, você precisa detonar o game numa dificuldade e/ou graduação específica. Conheça todos os segredos abaixo:

Kei-Browband: detone o jogo na dificuldade Normal.

Orelhas Kei-Fox: acabe com o game na dificuldade Hard ou três vezes na Normal.

Kei-Glasses: complete o game duas vezes no Hard ou Nightmare.

Kei-Glasses (branco) e Miku-Headband: complete a Ghost List.

Kei-Yukata (azul): detone o jogo no modo Normal.

Kei-Yukata (laranja): complete o game duas vezes no Hard ou Nightmare.

Miku-Barrette: detone o jogo no Normal.

Orelhas Miku-Cat: acabe o game no Hard

ou três vezes no Normal.

Miku-Glasses: complete o jogo duas vezes

no Hard ou Nightmare.

Vestido Miku-Pinafore: detone o jogo no Nightmare completando todas as missões.

Miku-Yukata (azul): detone o jogo no Normal.

Miku-Yukata (rosa): detone o jogo duas vezes

no Hard ou Nightmare.

Roupa Miku-Zero e orelhas Rei-Cat: complete o jogo

no Hard ou três vezes no Normal.

Rei-Glasses: complete o game duas vezes

no Hard ou Nightmare.

Ornamento Rei-Hair: detone o jogo no Normal.

Rei-Headband: complete a Ghost List.

Vestido Rei-Pinafore: detone o game no Nightmare

completando todas as missões.

Rei-Suit: acabe o game no Hard ou três vezes no Normal.

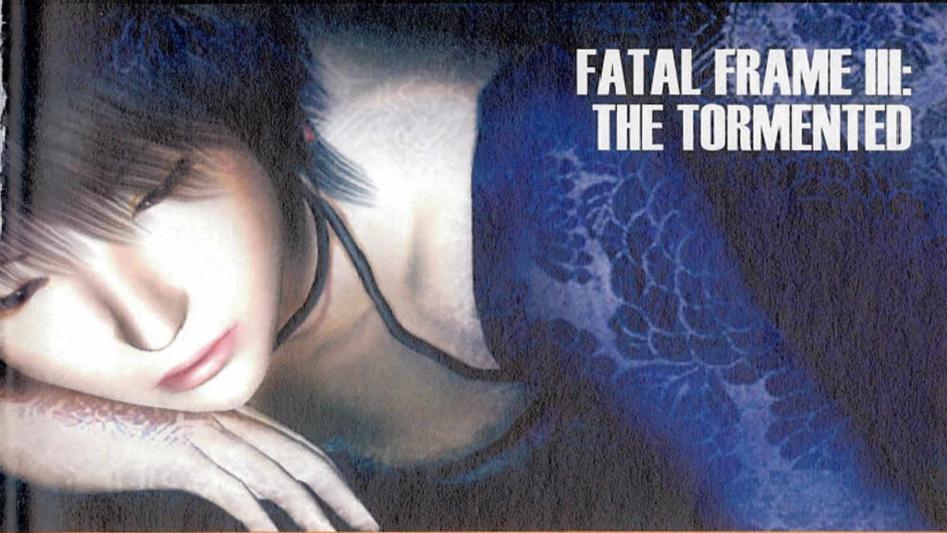
Rei-Yukata (preto): detone o jogo no Normal.

Rei-Yukata (vermelho): complete o game duas vezes no

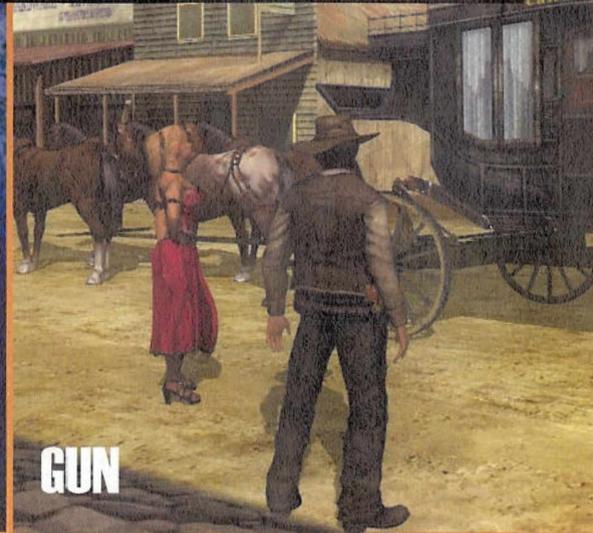
Hard ou Nightmare.

Ruri-Bell: detone o jogo no Hard ou três vezes no Normal.

Ruri-Ribbon: acabe o jogo no Normal.



## FATAL FRAME III: THE TORMENTED



## GUN

**Ilustrações especiais:** complete o game no Normal capturando 50 ou mais fantasmas.  
**Trailer especial:** complete o game no Normal capturando 50 ou mais fantasmas.  
**Show de imagens:** complete o game no Normal capturando 50 ou mais fantasmas.  
**Upgrade de lente – Crush:** complete o game no Normal capturando 150 ou mais fantasmas.  
**Upgrade de lente – Serial:** detone as missões do game.  
**Upgrade de lente – Stop:** complete o jogo no Normal.  
**Função extra – FS:** complete todas as missões com rank S.  
**Função extra – IN:** detone o jogo na dificuldade Nightmare.  
**Função extra – SN:** finalize o game na dificuldade Normal.  
**Função extra – ZM:** complete o game na dificuldade Normal capturando 100 ou mais fantasmas.

## F.E.A.R.

PC

### SEM MEDO DE SER FELIZ

Para ativar as trapaças, pressione a tecla T durante o jogo, digite um dos códigos a seguir e depois dê ENTER:  
 – **Facilidades e recursos**  
 Todas as armas, munição completa, colete e energia no máximo: kfa / Invincível: god  
 Todas as armas: guns  
 Todas as armas e munição ilimitada: tears  
 Incrementar energia e reflexos: gear  
 Mostrar posição: pos  
 Pular para a próxima fase: raphole

**Colete completo:** armor  
**Energia completa:** health  
**Carregar arma:** ammo  
**Modo Ghost:** poltergeist  
 – **Armas fáceis**  
**Rifle de assalto:** gimmegun assault rifle  
**Canhão:** gimmegun cannon  
**Duas pistolas:** gimmegun dual pistols  
**Granada de fragmentação:** gimmegun frag grenade  
**Lança-mísseis:** gimmegun missile launcher  
**Arma de prego:** gimmegun nail gun  
**Bomba:** gimmegun remote charge  
**Pistola:** gimmegun pistol  
**Plasma:** gimmegun plasma weapon  
**Rifle semi-automático:** gimmegun semi-auto rifle  
**Shotgun:** gimmegun shotgun  
**SMG:** gimmegun submachinegun  
**Mina:** gimmegun proximity

## G

## GHOST RECON ADVANCED WARRIOR

X360

### TODAS AS FASES LIBERADAS

Segure Back + LT + RT e aperte Y, RB, Y, RB, X na tela de seleção de missões.

– Go! Go! Go!

Pause o jogo apertando Start e segure os botões Back + LT + RT antes de pressionar uma das combinações abaixo:  
**1005 de energia:** LB, LB, RB, X, RB, X, RB, Y  
**Scott Mitchell invencível:** Y, Y, X, RB, X, LB  
**Grupo invencível:** X, X, Y, RB, Y, LB  
**Munição ilimitada:** RB, RB, LB, X, LB, Y

## GRIPSHIFT

PSP

### TODAS AS FASES DISPONÍVEIS

Em opção Extras, pressione: R, R, R, L, L, L.

## GUN

PC

### CANHÃO NOCK GUN E CAVALO EXTRA

Detone todas as missões do game.

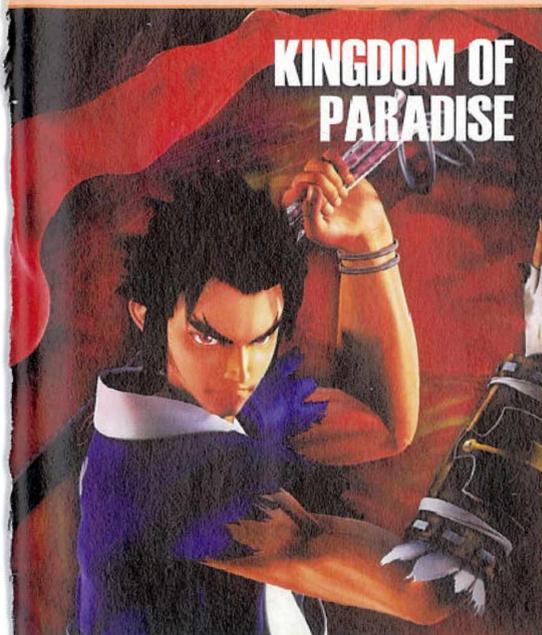
## K

## KINGDOM OF PARADISE

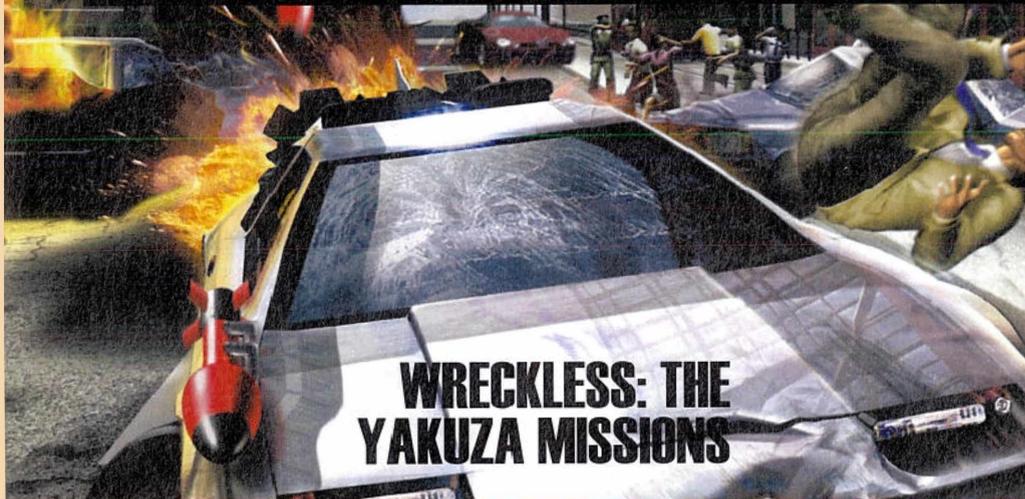
PSP

### ITENS SECRETOS E KENPU

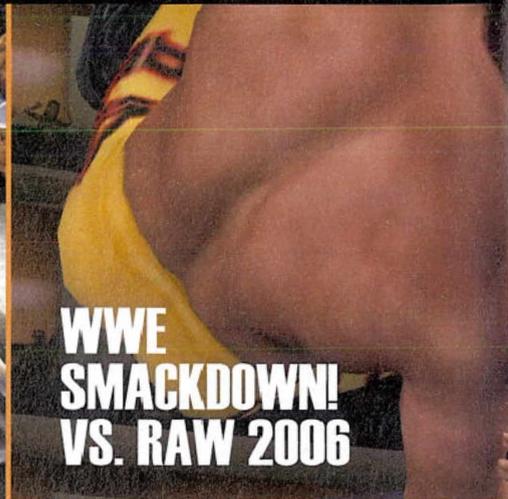
Na tela principal (no título do game), entre em Download e, quando você estiver corretamente conectado, entre com um dos códigos abaixo:



## F.E.A.R.



## WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS



## WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2006

Genbu 6 dan Bugei: zoeuiss  
 Acessório de Seima 1: ydkvcex  
 Acessório de Seima 2: aietmaw  
 Byakko Kenpu 31: pliuqcb  
 Kirin Kenpu 31: qucmktb  
 Espada Miracle: rkjulvj  
 Bracelete de Seima: jticegk  
 Brinco de Seima: lfynvng  
 Presilha de Seima: otnciet  
 Anel de Seima: xktmvut  
 Seiryu Kenpu 31: kakeiti  
 Suzaku Kenpu 31: myuicei

Card 197 - Sea Harrier\*: shrrr  
 Card 203 - Decoy Octopus\*: Dcycptp  
 Card 203 - Decoy Octopus\*: Dcy  
 Card 212 - Roger McCoy\*: Rgr  
 Card 281 - Hinomoto Reiko\*: Xx  
 Card 285 - Kinoshita Ayumi\*: Kinoshitaa  
 Card 286 - Ishii Meguru\*: Shiimeg  
 Card 287 - Sano Natsume\*: Nonat  
 Card 288 - MGS4\*: No Place  
 Card 294 - Solid Snake de MGS4: Snake  
 Card 295 - Otacon de MGS4: Otacon  
 Card Gekko\*: Gekko  
 Card MGS4: NEXTGEN  
 Card Gijin-san: shinta  
 Card Strand: nojiri  
 Card Ishii Meguru: mgr  
 Card Kinoshita Ayumi: aym  
 Card Metal Gear MK II (MGS4): mk2  
 Card Sano no vídeo Solid Eye: ntm  
 Card Reiko Hinomoto: Hnmt  
 Card Roger McCoy: Mccy

Kiri Ninjas: perca na plataforma #3 e vença Kiri Ninjas e Sabusa (plataforma #4).  
 Konohamaru (modo Multiplayer): detone Sakura no modo Story (plataforma #2).  
 Konohamaru (modo Story): detone o modo Story sem perder para Sasuke.  
 Sabusa: perca para Sasuke durante o torneio, salve o jogo e saia. Volte ao game e detone o inimigo da plataforma #6.  
 Tsunin: perca na plataforma #3, continue jogando até a #7 e depois detone Iruka (plataforma #1).

## M

### METAL GEAR ACID 2

PSP

#### CARDS EXTRAS

Use uma das senhas abaixo na tela Passwords e carregue o jogo usando um save. Os truques com "\*" funcionam somente na versão japonesa e os com "\*" na americana.

Card 046 - Strain\*: Vrs  
 Card 099 - Gijin-san\*: Cct  
 Card 119 - Reaction Block: Konami  
 Card 161 - Viper: Viper  
 Card 166 - Mika Slayton: Mika  
 Card 170 - Karen Houjou: Karen  
 Card 172 - Jehuty: Jehuty  
 Card 187 - XM8: Xmeight  
 Card 188 - Mr. Sigint: Sigt  
 Card 188 - SIGINT\*: Sigt  
 Card 197 - Sea Harrier\*: Hrrr

## N

### NARUTO

PSI

#### NINJAS SECRETOS

Ninja 3rd Hokage: detone o 3rd Hokage (plataforma #7).  
 Bandits: perca na plataforma #3 e finalize Haku e Bandits (plataforma #5).  
 Haku: detone Haku e Bandits (plataforma #5).  
 Iruka: finalize Iruka e Kakashi (depois da plataforma #7).

### NARUTO RPG 2:

### CHIDORI VS. RASENGAN

DS

#### SENHAS ANIMADAS

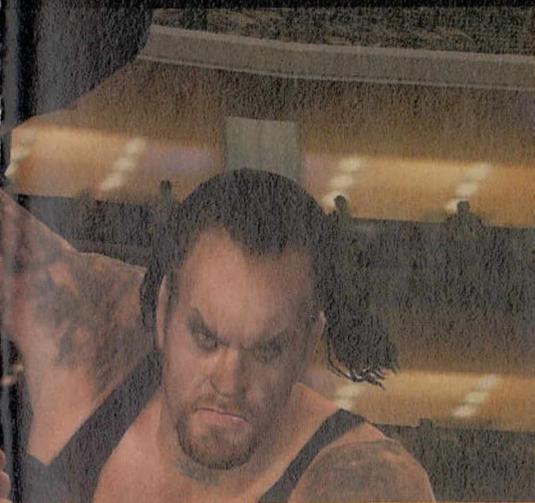
Após completar o game, fale com Konohamaru para acessar a tela de passwords. Feito isso, aperte uma sequência de quatro símbolos para habilitar itens e ativar novas opções. Para facilitar, considere os números a seguir como a representação de cada símbolo na tela:

1, 2, 3, 4,  
 5, 6, 7, 8  
 9, 10, 11, 12

Ticket para Akamaru: 3, 6, 5, 4  
 Ticket para Iruka: 8, 11, 2, 5  
 Itachi: 6, 1, 9, 8  
 Naruto's Kyuubi Rasengan: 9, 2, 12, 7  
 Orochimaru: 2, 7, 6, 10  
 Pakkun reduz 50% do contador: 10, 12, 3, 5  
 Espada de Raijin: 7, 6, 5, 11  
 Challenge do Sannin: 11, 3, 1, 6  
 Juuin Chidori de Sasuke: 4, 7, 11, 5.



## SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU



# SCALER

Quarta capa de Hokage: 1, 12, 8, 9  
 Quarta espada ninja de Hokage: 5, 11, 2, 12  
 Memória de Uchiha: 12, 8, 10, 6

## S SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU GC

**SUPERTRUQUE**  
 Segure o botão analógico esquerdo para cima, o analógico C para baixo e pressione A, X, B, Y. Esta trapaça libera as espadas Crystal, Electric Elemental e Fire Elemental, além de carregar a energia e a barra Zen.  
 Galeria de Backgrounds: complete na dificuldade Normal.  
 Galeria de modelos: finalize o game na dificuldade Hard.  
 Galeria de rascunho: detone o game na Easy.

## SCALER GC

**FINAL ALTERNATIVO**  
 Recolha todos os 100 Crystal Gems das 10 fases.  
 - **Truques especiais**  
 Pause o game, entre em Options, depois em Audio e pressione um dos comandos. Um som confirmará o truque.  
 200.000 Klokkees: **L, L, R, R, Y, X, Y**  
 Recarregar energia: **R, L, R, L, Y, Y, X, X, R, X**  
 Electric Bombs ilimitados: **R, R, L, L, Y, Y, X**

## W WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS XB

**SEGREDOS**  
 AUV: complete a missão A-9.  
 Dragon SPL: detone a missão A-1.  
 Opção Music Test: detone todas as 20.  
 Supercarro: acabe a missão B-1.  
 Tiger SPL: complete a missão A-8.  
 Carro Yakuza: detone a missão B-8.

## WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2006 PS2/PSP

**JUKE BOX**  
 Receba o troféu Bar Room Brawl.  
 - **Arenas secretas**  
 ECW One Night Stand: vença o segundo grupo de Challenges, no modo Challenge.

Wrestlemania 9: complete o Superstar Challenges.  
 Wrestlemania 21: vença o primeiro grupo de Challenges, no modo Challenge.  
 - **Telas de Loading**  
 Diva Loading: ganhe o troféu Collect-A-Diva.  
 Legend Loading: receba o troféu Legend Killer.  
 - **Cintos e roupas para o segundo jogador**  
 Camisa Carlito: receba o troféu do Challenge no Amateur.  
 Cinto Hardcore Championship e The Million Dollar Championship: ganhe o troféu do Challenge no Legend.  
 - **Lutadores secretos**  
 Steve Austin: complete o Raw Storyline.  
 The Rock: detone o Smackdown Storyline.

## Y YU-GI-OH! GX: DUEL ACADEMY GBA

**CARTAS FÁCEIS**  
 Nos sábados, vá ao Card Shop, escolha a máquina de passwords e use as senhas abaixo para liberar cards extras:  
 XY-Dragon Cannon: 02111707  
 YZ-Tank Dragon: 25119460  
 X-Head Cannon: 62651957  
 Y-Dragon Head: 65622692  
 XZ-Tank Cannon: 99724761  
 Amazon of the Sea: 17968114  
 Banisher of The Light: 61528025  
 Black Luster Soldier - EotB: 72989439  
 Blue Eyes Ultimate Dragon: 23995346  
 Blue Eyes White Dragon: 89631139  
 Chaos Sorcerer: 09596126  
 Cyber Dragon: 70095154  
 Cyber End Dragon: 01546123  
 Cyber Twin Dragon: 74157028  
 Dark Magician: 46986414  
 Elemental Hero Clayman: 84327329  
 Fairy King Truesdale: 45425051  
 Fiber Jar: 78706415  
 Fiend Comedian: 81172176  
 Fiend Scorpion: 26566878  
 Fiend's Hand: 52800428  
 Fiend's Mirror: 31890399  
 Final Countdown: 95308449  
 Fire Kraken: 46534755  
 Fire Princess: 64752646  
 Fire Reaper: 53581214  
 Fire Sorcerer: 27132350  
 Firegrass: 53293545  
 Flame Ghost: 58528964  
 Flame Manipulator: 34460851  
 Flame Swordsman: 45231177  
 Flame Viper: 02830619  
 Gearfried the Iron Knight: 00423705  
 Harpie Girl: 34100324  
 Harpie Lady: 76812113  
 Harpie Lady 1: 91932350

Harpie Lady 2: 27927359  
 Harpie Lady 3: 54415063  
 Headless Knight: 05434080  
 Hibikime: 64501875  
 Hidden Book of Spell: 21840375  
 Horn of the Unicorn: 64047146  
 Hoshingen: 67629977  
 House of Adhesive Tape: 15083728  
 Howling Insect: 93107608  
 Huge Revolution: 65396880  
 Humanoid Slime: 46821314  
 Jinzo: 77585513  
 Millenium Scorpion: 82482194  
 Mirror Force: 44095762  
 Polymerization: 24094653  
 Raging Flame Sprite: 90810762  
 Release Restraint: 75417459  
 Reshet the Dark Being: 62420419  
 Soul Absorption: 68073522  
 Soul Release: 05758500  
 Spirit Message "A": 94772232  
 Spirit Message "I": 31893528  
 Spirit Message "L": 30170981  
 Spirit Message "N": 67287533  
 Temple of Skulls: 00732302  
 Terraforming: 73628505  
 Terrorking Salmon: 78060096  
 The All-Seeing White Tiger: 32269855  
 The Big March of Animals: 01689516  
 The Earl of Demise: 66989694  
 The Fiend Megacyber: 66362965  
 The First Sarcophagus: 31076103  
 The Forceful Sentry: 42829885  
 The Portrait's Secret: 32541773  
 The Reliable Guardian: 16430187  
 The Rock Spirit: 76305638  
 The Sanctuary in the Sky: 56433456  
 Theinen the Great Sphinx: 87997872  
 Thestalos the Firestorm Monarch: 26205777  
 Thousand Dragon: 41462083  
 Thousand Knives: 63391643  
 Thunder of Ruler: 91781589  
 Toll: 82003859 / Tongyo: 69572024  
 Toon Cannon Soldier: 79875176  
 Trap Hole: 04206964 / Trap Jammer: 19252988  
 Trap Master: 46461247 / Troop Dragon: 55013285  
 Two-Headed King Rex: 94119974  
 Tyhone: 72842870 / Tyhone #2: 56789759  
 Tyranno Infinity: 83235263  
 Wave-Motion Cannon: 38992735  
 XYZ Dragon Cannon: 91998119  
 Z-Metal Tank: 64500000  
 Zaborg the Thunder Monarch: 51945556  
 Zera Ritual: 81756897 / Zera the Mant: 69123138  
 Zero Gravity: 83133491  
 Zo: 24311372 / Zolga: 16268841  
 Zombie Tiger: 47693640  
 Zombie Warrior: 31339260  
 Zombyra the Dark: 88472456 / Zone Eater: 86100785

# GAMESHOP

Para anunciar nesta seção mande um e-mail para:

publicidade@europenet.com.br

## GAME SHOW

VIDEO-GAMES-JOGOS-ACESSÓRIOS EM GERAL

Assistência Técnica Especializada  
Orçamento feito na Hora e sem Compromisso

**SUPER PROMOÇÃO**

Play2 Slim (Novo)

R\$ 590,00

Console original e com Garantia de 6 meses

**APROVEITE !!**

Consulte outras Promoções

FONE: (011) 6981-8779

(011) 8549-0607

Aceitamos os cartões Visa e Master-Card  
Entregamos Via Sedex para todo Brasil

Av: Júlio Buono, 2.376 - Vila Gustavo - São Paulo - SP



**VIRTUAL GAMES**  
Compra e Venda  
assistência técnica especializada  
ZONA SUL

Tel.: 11 5851-5236  
www.virtuaitecnica.com.br  
Av. Maria Coelho de Aguiar, 1600 - Sto. Amaro



**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 Video Games em Geral

Compra, Venda e Troca de Aparelhos Novos e Usados

Assistência Técnica para Video Games

www.fantasystar.com.br

Visa Electron, Rede Shop

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

**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

**PLANET GAMES**

- Consoles e acessórios
- Assistência técnica
- Sedex para todo Brasil

Financiamos para todo o Brasil no cheque por telefone em até 16X ou 1 + 3 s/ juros. E no carnê em até 12X p/ SP\*.

Fones: (11) 6987-2641  
(11) 6949-5195

Av. Mendes da Rocha, 95  
Vila Sabrina - São Paulo-SP  
contato@planetshopping.com.br

**bits GAMES**

www.bitsgames.com.br  
bitsgames@bitsgames.com.br

Video Games e Acessórios em Geral, Aluguel,  
Assistência Técnica e vendas

Rua: Carljós, 424 (Praça 7) - 9º andar - Centro  
(31) 3271-9537 / 3271-9484 / 3271-9414 / 3271-9423

**AVALANCHE**

Agora é a Sua Chance de Ter o Seu  
**PlayStation2**  
em até 12X Sem Entrada para Todo o BRASIL

Televendas: 0XX11.6852-2881  
6852-2879  
6864-5670  
3104-4327

SEDEX

ENTREGAMOS SUA COMPRA EM QUALQUER LUGAR DO BRASIL!

DESEDE 1995

**Fratello Games**  
**INFORMATICA**

ASSISTENCIA TECNICA ESPECIALIZADA

suas compras em até 12x

www.fratellogames.com.br  
ACEITAMOS TODOS OS CARTOES

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 9º andar loja 208  
Fone: (011) 3361-2783

# ELETROMIL

20 ANOS GAMES - MÍDIAS - INFORMÁTICA

• COMPRA - VENDA - TROCA

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM  
CONCERTOS 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](http://www.eletromilgames.com.br)

# WONDER GAMES

**Compra - Venda - Troca**

Venda de console, jogos e acessórios em geral

Assistência Técnica Especializada

Xbox - PS2 - Game Cube

Maestro MasterCard VISA Electron

Financieira em até 15 vezes  
Obs: Somente para São Paulo

Entregamos via Sedex

Tel.: (11) 3106-2612  
Fax: (11) 3105-2797  
[www.xpgames.com.br](http://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:

MasterCard VISA

[WWW.HOUSEGAMES.COM.BR](http://WWW.HOUSEGAMES.COM.BR) [HOUSE.GAMES@HOTMAIL.COM](mailto: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

# PANDA PRESENTES ELETRÔNICOS

Assistência Técnica de Vídeo Game em geral e Vendas

Tel.: (11) 3743-2180

**A maior loja do Morumbi**

1 - Av. Dr. Guilherme Dumont Villares, 1210  
loja 15 - Shopping Open Center (Portal do Morumbi)  
2 - Rua Joaquim Nabuco, 47 - lj. 05 - Brooklin

# PlayOff games

Sua diversão começa aqui!

Assistência Técnica  
Orçamento sem compromisso

**Lançamento**  
COMPRE AQUI E GANHE UM BRINDE!  
R\$ 249,90

Confira as promoções em nosso site:  
[www.playoffgames.com.br](http://www.playoffgames.com.br)

Parcelamos em até 24X

(11) 5048-0564 / (0800) 8592

# Ninjas

ARCADE

## NINJA GAIDEN - 1988

Obviamente, a imagem que você está vendo não diz respeito ao clássico de 1988. Na época das filas em fliperama, o ninja Ryu Hayabusa descia o braço na bandidagem ao lado de um outro jogador em modo cooperativo. Trata-se de um jogo totalmente diferente do que chegou ao NES em 1989, quando o herói retorna em aventura solo num "side scrolling" com um detalhe que se tornou marca registrada da série: a dificuldade insana. Ryu ainda foi e voltou num sem fim de continuações, mas apenas em 2004, num lançamento exclusivo de Xbox, o ninja-mor reapareceu em grande estilo. O game é considerado um dos melhores e mais desafiantes já feitos para o console. E é justamente a ele que a imagem ao lado faz referência.

● Não é só no Xbox que a dificuldade de Ninja Gaiden é insana. Desde os tempos do NES, o game se destaca por torturar os jogadores com desafios absurdos



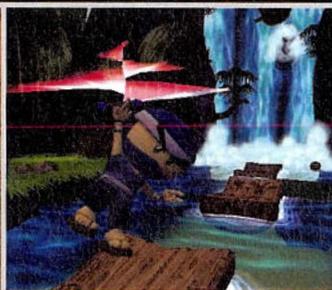
### Arcade Shinobi - 1987

A história não era das melhores, mas ainda assim cumpria o papel para um jogo cujo objetivo central era socar os inimigos. Um bando de ninjas criminosos, chamado Zeed, atacou e seqüestrou as crianças do clã Iga. Para salvar a molecada, entra em cena o mestre Joe Musashi. A pancadaria consistia em cinco estágios divididos em áreas, sempre finalizando com um chefe. A série fez história, ganhando seqüência em diversos consoles, como Master System, Mega Drive e Game Gear. Em 2002, uma versão moderna do clássico chegou ao PS2 sem, porém, manter a qualidade do antigo jogo.



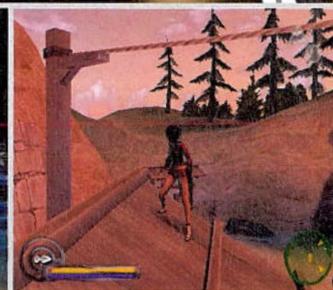
### PSone Tenchu - 1998

Via de regra, jogos estrelados por ninjas trazem ação frenética e pouco espaço para furtividade. Tenchu, porém, quebra todos esses paradigmas. O sistema de combate exige cautela do jogador, já que o game valoriza a eliminação dos inimigos sem que o personagem seja visto. Na verdade a idéia é simular a ação ninja à perfeição: na sombra, em silêncio e sem ser notado. O jogador conta com uma série de instrumentos que já são característicos, como estrelas, bombas de fumaça e até um gancho para conseguir pendurar-se nas alturas.



### PS2/X/6C I-Ninja - 2003

Quem disse que jogos de ninja precisam necessariamente ser sérios e violentos? A Namco mostrou que visual alegre e personagens caricatos também funcionam com o tema. Tudo rola em ritmo de comédia: o game começa com uma patetada do protagonista que, sem intenção, mata seu mestre. Desse ponto em diante, o fantasma do professor acompanha o aluno dando as coordenadas a seguir durante os estágios. O herói cabeçudo avança adquirindo várias habilidades, que vão desde correr pelas paredes à invencibilidade temporária.



### PS2 Red Ninja: End of Honor - 2005

Destaque para a história, que, apesar do clichê, traz mais densidade do que a média. No século XVI, enquanto diversas províncias japonesas lutam pela supremacia política, o uso dos ninjas cresce e a violência se espalha. No meio do tumulto, uma jovem perde os pais num ataque do clã Black Lizard. Ela própria é deixada pendurada pelo pescoço para morrer, mas escapa ilesa miraculosamente. Kurenai, como é chamada, é adotada por um grupo que a treina na arte ninja para executar sua vingança. A especialidade da moça é o uso de um cabo de aço com uma ponta cortante.

# www.GameOne.com.br

Especializada Playstation

## PlayStation 2

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



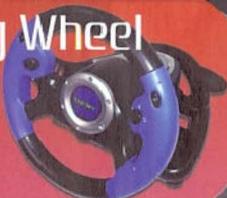
## Cabo Video Componente

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

# 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 Vídeos	PC's Porão Games
Joysticks	Mídias CD's & DVD's	Neon	Webcam		

novosite: [poroagames.com](http://poroagames.com)



Fotos meramente ilustrativas - Foto não inclusa - Preços sujeitos a alteração sem prévio aviso - Taxa de juros para pagamentos em 6x no cartão: Visa de 4,99% ao mês