



Revista

GAMEMASTER

GUERRA DA NOVA GERAÇÃO

Revelamos os jogos que
vão fazer você desejar
um PS3, um X360, um Wii
ou um PC mais poderoso:

- Assassin's Creed PS3
- Gears of War X360
- Super Mario Galaxy Wii
- Spore PC

X360 no Brasil



Bill Gates
quer lançar
o X360 aqui.
Saiba tudo
sobre essa
bomba



Reviews

Table Tennis X360

Hitman: Blood Money PS2 XB X360 PC

Odama GC Sin Episodes: Emergence PC

O Código Da Vinci PS2 XB PC

Splinter Cell: Essentials PSP

Previews

Metal Gear Solid 4 PS3

Suicídio de Snake? Raiden Ninja?
Entenda a última loucura de Hideo Kojima

Mass Effect X360

Isso sim é imensidão. Prepare-se
para explorar a Via Láctea inteira

World Cyber Games

Já está rolando a etapa brasileira da Copa
do Mundo dos Games. Veja como participar



Guia Completo 2 Detonados

OS New Super Mario Bros
X-Men: The Official Game

X360 PS2 XB GC PC Game



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

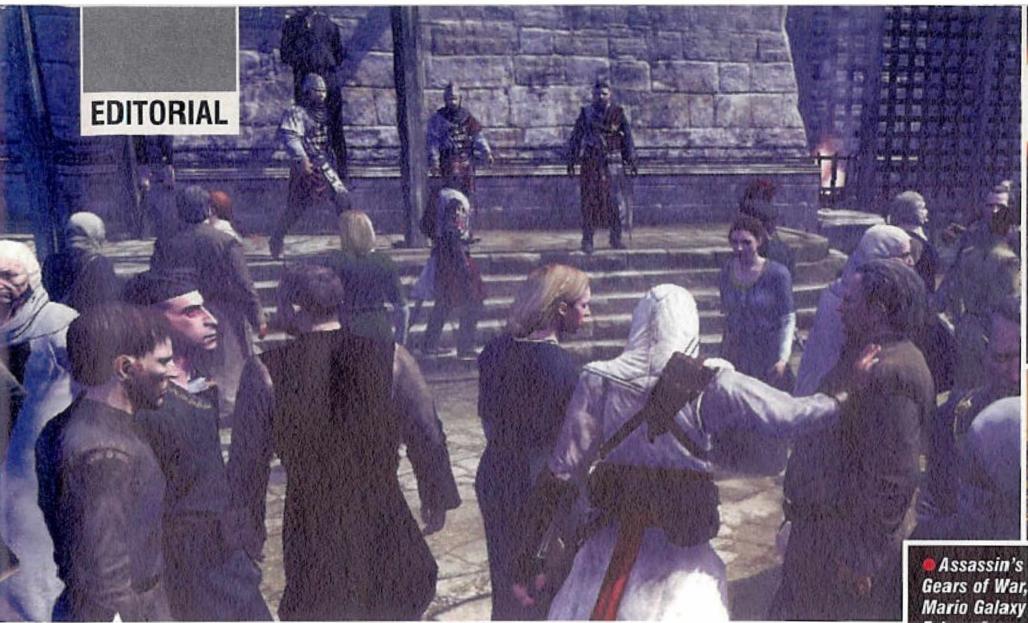
Tel:(0xx11)221-8674

Auzycle

Tel:(0xx21)3970-6330

Incial Games

Tel:(0xx19)3236-0179

EDITORIAL

● *Assassin's Creed, Gears of War, Super Mario Galaxy e Spore.* Estes são os soldados de elite na guerra pela nova geração



● Snake suicida, Raiden ninja... Será que Kojima andou comendo os cogumelos alucinógenos de Miyamoto? Tentamos (se é que é possível) entender a cabeça do mestre



● Felipe, Leandro (esse mesmo, com pinta de roqueiro tosco), Nelson e Luizão. Quatro fanáticos por games na E3. É ou não é o paraíso?



AGORA É GUERRA

Em diplomacia, costuma-se dizer que existe uma pequena diferença entre hostilidade e guerra. Hostilidade é o que acontece quando um vizinho liga o som alto de madrugada e você olha feio pro cara no dia seguinte. Agora, se você ficar p. da vida e partir pra porrada, aí é guerra. Quando Kaz Hirai, presidente da Sony Computer Entertainment dos EUA, diz que a nova geração só começa com o lançamento do PS3, é hostilidade. Quando Satoru Iwata, presidente da Nintendo, diz que a corrida por mais potência é inútil e não vai atrair mais jogadores, ou quando Peter Moore, líder da divisão de entretenimento da Microsoft, diz que trocar a vibração do controle do PS3 pelo sensor de movimentos é uma péssima idéia, isso é hostilidade. Agora, quando os jogos do X360, do PS3 e do Wii disputam a atenção dos gamers na E3, em Los Angeles, a maior feira de games da galáxia, aí sim, é guerra.

Por mais interessantes que sejam as conferências, as declarações das empresas, as especulações, a tecnologia dos consoles, a batalha pela nova geração não vai ser vencida por palavras, ou mesmo pela tecnologia. Não é o presidente que vence a guerra. São os soldados. E quando se trata da batalha pelo domínio do entretenimento eletrônico, esta tarefa cabe aos jogos. São eles que mostram se o controle do Wii é divertido de verdade, se o disco Blu-ray do PS3 faz mesmo alguma diferença ou se a Xbox Live melhora de fato a experiência de quem está jogando. Sem bons games, a nova geração não passa de um punhado de conceitos interessantes, assim como, sem armas e soldados, as ameaças de um chefe de estado não passam de palavras vazias.

Nesta E3, a guerra foi declarada de vez e as armas da nova geração, como você pode ver na reportagem de capa da sua **Game Master**, já estão à mostra. *Assassin's Creed*, no PS3, *Gears of War*, no Xbox 360, *Super Mario Galaxy*, no Nintendo Wii e até mesmo *Spore*, que só vai sair para PC, disputavam não só a atenção dos gamers e jornalistas na feira, mas também serviam como campos de teste, ferramentas que tanto as produtoras de games quanto os fabricantes de console usaram para medir a reação do público, a empolgação dos jogadores. Talvez seja preciso fazer algum ajuste no controle do Wii, talvez o PS3 precise enfatizar mais o seu poder gráfico, talvez a Microsoft precise de mais que um ou dois jogos de peso para se manter à frente na nova geração quando os dois concorrentes forem lançados. Não se trata só de atacar, mas sim de aprender as táticas dos adversários e usá-las contra eles, como bem mostrou a Sony ao incorporar um sensor de movimento semelhante ao do Wii no controle do PS3.

Golpes baixos, espionagem, demonstrações de poder. Rolou de tudo nessa E3, e ainda vai rolar muita coisa até novembro na guerra pelo futuro do entretenimento eletrônico. O tempo das hostilidades acabou. Promessas, declarações e alfinetadas são coisas do passado. Agora, o que todos os gamers querem, incluindo nós, da **Game Master** e você também, tenho certeza, é ver os jogos, saber na prática o que cada console é capaz de fazer. É isso que começamos a mostrar nesta edição, e que vamos continuar a mostrar nas próximas. Porque numa guerra é assim. Nunca se sabe quando virá o próximo ataque-surpresa.

Leandro Calçada
leandro.calçada@europenet.com.br

P.S.: Se você leu a edição anterior, deve se lembrar que eu mencionei que traríamos uma surpresa da E3. Pois bem. A edição especial **Nova Geração** já está nas bancas desde o finalzinho da feira e traz 64 páginas com a cobertura mais completa do maior evento de games do planeta, incluindo as novidades do PS3, X360 e Nintendo Wii. Quem quer saber absolutamente tudo sobre a E3 não pode perder.

Revista GAMEMASTER

EDITORIA
Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

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

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

Editor: Leandro Caçada
Editor-executivo: Felipe Azevedo
Redatores: Danilo Porta Bastos, Eduardo Trivella, Júlio Wechi, 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 Manoela Russo
Colaboraram nesta edição: Marco Femando de Lima

Internet:
Webmaster: Cássio Nardo
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Leticia 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, Angélica Tadeo, Alessandro Donadi, Cláudia Alves, Elessangela Xavier, Flávia Pinheiro, Nickolas Suzuki, Gaspáolo Iarussi, Raphael Gherardi, Rodrigo Sacomani e Carla Janez.

Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5097

Tráfego: Marcos Roberto (0xx11) 3038-5211

Publicidade - Outros Estados
Rio de Janeiro: (0xx21) 2221-0088 - Trinúrvito Comunicação
Brasília: (0xx11) 3326-0205 - New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 - GRP Midia
Rio Grande do Sul: (0xx11) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 - MC Representações

Publicidade - EUA e Canadá:
00xx 1 (650) 306-0890; Fax: 00xx 1 (650) 306-0890 - Global Media

Circulação e Promoção
Gerente de produto: João Alexandre
Edu S. Vicente, Marcelo Diniz, João Zahata, Natalia Azeredo

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

Desenvolvimento de Pessoal:
Tânia Marilia Ribeiro Roriz

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:
Coordenadora: Fabiana Lopes
Atendentes: Carla Dantas, Elessangela Tokeshki, Juliana Ribeiro, Paula Hanne, Tamar Billi e Fernanda Fernandes
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo - SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-6050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela internet: www.europenet.com.br
E-mail: atendimento@europenet.com.br

Administração
Gerente: Cecília Tomazelli
Renata Kuroski, 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 Chignala Distribuidora S.A - Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Pro! Editora Gráfica

IVC - Instituto Verificador de Circulação

 Somos Filados à ANER
Associação Nacional dos
Editores de Revistas
www.aner.org.br

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



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



Redação
Fone (0xx11) 3038-5086
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: 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



Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: 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

PlayStation 2

Em até **6X 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.



Cabo Video Componente

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



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 Diners 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 inclusas.

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

Manual Game Master

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

Guia Completo

Mutantes de um lado, cogumelos de outro. É, galera, enquanto os X-Men lutam pela integração pacífica dos mutantes com a espécie humana em *The Official Game*, a Princesa Peach foi raptada mais uma vez no Reino dos Cogumelos. Com a jogabilidade clássica em 2D e os gráficos tridimensionais do DS, *New Super Mario Bros.* é a fusão perfeita entre o tradicional e o moderno. E neste guia você encontra tudo, mas tudo mesmo sobre o jogo. Fases secretas, canhões para pular mundos, localização de todas as moedas especiais... enfim. Clássico que é clássico merece ser detonado 100%. Mas não pense que o detonado do jogo dos mutantes fica atrás não. Aqui você não só encontra o roteiro detalhado para abusar dos poderes de Wolverine, Iceman e Nightcrawler, como também confere a localização de todos os itens secretos do jogo. Aproveite.



PROMOÇÃO ANTERIOR

Promoção Final Fantasy VII: Advent Children

Na edição nº 16 da Game Master, propusemos um desafio aos nossos leitores: desenhar uma nova capa para o DVD do filme Final Fantasy VII: Advent Children, que foi lançado oficialmente aqui no Brasil. Os dez leitores mais criativos ganharam um DVD do filme. Veja a lista e descubra se você é um deles:



1º Viviane Machado Ferreira
Brasília/DF

GameBlog

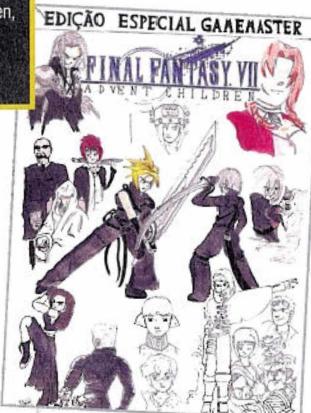
Se você é um viciado em games e curte a galera da redação das revistas Game Master e Dicas & Truques para PlayStation, aproveite para dar uma passadinha no GameBlog (www.gameblog.com.br). No site, você pode acompanhar de perto a rotina desses caras da redação e saber tudo dessa galera que manja muito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

Botões Especiais

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

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

Os Vencedores



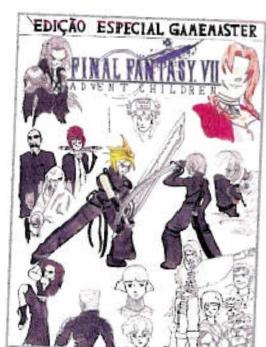
2º Rodrigo Hudson Waltrid
Santo Antônio de Aracanguá/SP



3º Luiz Carlos Vassala Jr.
Cajuru/SP



1º Viviane Machado Ferreira
Brasília/DF



4º Natasha Yuriko dos Santos
Ribeirão Preto/SP

5º Amanta L. dos Santos Gaia
Santo Antônio do Pinhal/SP

Outros ganhadores

6º Lucas Suez Barcelos Gomes
São Gonçalo/RJ

7º Alan Hiroshi dos Santos Kawata
Ribeirão Preto/SP

8º Laís dos Reis e Silva
Manaus/AM

9º Antonio Evangelista C. de Menezes
Fortaleza/CE

10º Felipe Nagorro Poveda
São Paulo/SP

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 micrônio por um computador de verdade.



DESVENDE UM UNIVERSO DE FANTASIA E AVENTURA



FANTASY GAMES



WWW.FANTASYGAMESONLINE.COM.BR

TODOS OS LANCAMENTOS
EM PRIMEIRA-MÃO.

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



VIADUTO SANTA IFIGÉNIA, 70 - LOJA 404 - METRÔ SÃO BENEDITO - SÃO PAULO

TELEVENDAS: (II) 3328-6807 / 3328-6808

PAGO EM ATÉ 12 VEZES



ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

Assassin's Creed é um dos grandes jogos da nova geração revelados na E3. Para saber tudo de sua produção, veja a reportagem de capa na página 20



FALE COM A GAME MASTER

Mande as suas dúvidas para:
Desembucha - Revista Game Master
Rua MMDC, 121 - Butantá, 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

Desembucha!

Comente, desabafe, xingue... A gente responde

MÃE É MÃE

H Eu adoro a revista de vocês e acho que minha mãe vai me deixar assinar, mas vamos à pergunta: meu irmão e eu queremos um console, mas não sabemos qual. Ele quer um Xbox e eu quero um PS2. Gostaria que vocês me dissessem qual dos dois é o melhor, o preço e dez jogos bons para cada.

Kevin Ogg – via e-mail

H Antes de tudo, agradeça à senhora sua mãe por ser tão boazinha. Fazer assinatura de uma revista e ainda bancar um sistema de videogame para os filhos não é pra todo mundo, não. E seja qual for o console que vocês ganharem, estará de muito bom tamanho: os dois são bons e possuem ótimos jogos. É só você consultar as edições da GM que tem em casa para ver quais games tiveram boas avaliações nos reviews. E aproveite agora que os consoles de nova geração já são uma realidade (ou quase isso, no caso do PS3 e do Wii) e os preços dos videogames atuais estão caindo. É possível, inclusive, encontrar boas ofertas de consoles usados na própria internet, em sites de leilão.

AQUI NÃO TEM MÁGICO

Estou indignado com a falta de profissionalismo de vocês! Eu esperava ver na edição de JUNHO (que comprei logo no primeiro dia que chegou às bancas) a matéria sobre a E3, que aconteceu em MAIO. Na edição de junho, vocês falam que o nome definitivo do Revolution é Wii, falam de alguns jogos... beleza. Mas como nós, brasileiros, não podemos ir à maior feira mundial de games, gostaríamos de saber o que rolou por lá. Eu

tenho todas as edições da Game Master. Todas! Não quero de maneira alguma ir para a concorrente; por isso, se sair a matéria, eu compro.

Leandro Pacheco Rosas – via e-mail

H Então, pode comprar! Vamos esclarecer alguns pontos para você não achar que somos preguiçosos ou mesmo maus profissionais, Leandrão. A edição a que você se referiu é a de junho, correto? Para que ela esteja disponível durante esse mês (ela chega às bancas dia 25 de maio), é preciso que seja produzida antes disso, correto? É assim que funcionam as coisas na redação de uma revista, meu camarada.

Para ilustrar melhor: quando fechamos a edição de junho, o que aconteceu no começo do mês de maio, estávamos numa correria dos infernos para deixar tudo pronto e correr para a E3. Enquanto essa revista chegava às bancas, dívamos um duro danado no evento,

fazendo a cobertura online e reunindo material para produzir mais duas revistas na volta ao Brasil (sem contar a Dicas & Truques para PlayStation). Esses dois "bebês de sete meses" foram gerados numa velocidade que você nem imagina e se chamam "Game Master Especial Nova Geração", que contém a cobertura completa da E3 2006 e que

já está nas bancas há algumas semanas; e a própria Game Master nº 18, que você tem em mãos no momento e que se aprofunda em algumas consequências do que rolou na feira. Como você vê, matéria sobre a E3 não falta. E também não falta vontade por nossa parte de levar toda essa informação até você. Nem pense em mudar para a concorrência!

MUDANÇAS

H Antes eu comprava três revistas de games de outra editora para me manter informado, mas, por curiosidade, passei a adquirir também a GM, pois achei boa a ideia do livrinho de detonados, além de o número de páginas ser bem maior do que o das concorrentes. Depois de um ano, decidi parar de comprar as outras e ficar apenas com a Game Master. Não que as outras revistas sejam ruins, mas a GM consegue ser melhor do que as três juntas e ainda tem a vantagem do livrinho.

Um dos fatores que atraiu minha atenção no início foi o número de páginas, sempre superior a cem. Porém, com o passar dos meses, esse número diminuiu. Isso me deixou um pouco triste, mas nada que fizesse com que eu deixasse de considerar a revista a melhor do mercado. Outra coisa que me chateou um pouco foi a mudança de layout após o aniversário da revista. Não que esteja ruim, mas acho que antes era melhor, mais colorido.

E o fato de terem tirado os selos das notas com a garota também não foi legal. Na Dicas & Truques para PlayStation, por exemplo, há a garota do mês e ninguém reclama, certo? Mesmo assim, continuei com vocês apesar das críticas, pois acho que a revista ainda tem infinitos pontos positivos e, afinal, ninguém é perfeito.

Edgard Cortes Gama Jr.

Rio de Janeiro – RJ



• A cobertura da E3 ficou tão completa que precisou de uma revista só para ela



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

tib ReloadD - 26/05/2006 19:14
Peso-pesado... será que é um irmão do Makotron? Caraca! Agora que a GM vai arrebentar!

- O título do Post era "Reforço Peso-Pesado" e incitava os blogueiros a adivinhar quem é o novo colaborador da GM. Apenas os usuários Yuri e L8K3T4 acertaram. A propósito, a resposta pode ser encontrada na página 22.

Sylvio_Brunelli - 22/05/2006 14:14
Que a mulher é gata, isso é. Mas no game ela ficou ridícula.

- A gata em questão é Judith Wignall, guitarrista da banda Halo Friendlies que virou a personagem Judy Nails em Guitar Hero de PS2. Pelo jeito, a maioria dos jogadores prefere a versão carne e osso à virtual.

ZACK - 25/05/2006 21:43
Essa nova geração está meio devagar. Em qualquer revista de games, os jornalistas que tiveram contato com os novos aparelhos, em especial o PS3, parecem unâimes no desapontamento.

- Com razão, ZACK mostra seu desapontamento com o novo console da Sony. Mas calma. Essa foi só a primeira exibição do PS3. Assim como os outros videogames de nova geração, ainda há muita história a ser contada...

mostrou mais nítido em 1080i. De qualquer forma, se você acompanhou o teste de TVs HDTV que fizemos na edição 14 da Game Master, já sabe que, apesar de o 720p ser o melhor modo na teoria, na prática cada aparelho tem a sua definição ideal. Conclusão: fique com a configuração que parece mais nítida e ignore o número na tela. Ele não significa nada mesmo...

THE GAMEMASTER

Que beleza! Depois de alguns meses de férias, os melhores jogadores que leem a GM voltaram a enviar seus recordes para a redação. No mês que se passou,



recebermos inúmeras provas de que quem lê nossa revista é mesmo fera no joystick! Continuem mandando suas façanhas e declarações de amor aos videogames, pois estamos cheios de camisetas da hora para premiar vocês.

O ganhador deste mês é Daniel de Mattos Neto, um mestre em Tekken 5. O paulista da cidade de Pirassununga, terra da mais famosa cachaça brasileira, conseguiu algo que nem de longe pode ser considerado fácil como empurrar bêbado em ladeira. Daniel venceu 446 oponentes no modo Survival do game. Achou pouco? Então saca só: nesse modo, o jogador enfrenta um adversário após o outro e a energia só é recuperada em uma pequena fração depois de cada combate. Mesmo assim, o cara mandou para a lona quase 500 inimigos em sequência! Mereceu a camiseta... Agora siga você também o exemplo e mande para cá o seu recorde.

H Exatamente, Edgard. Ninguém é perfeito. Mas pode ter certeza de que nos esforçamos para chegar o mais próximo possível disso. A GM realmente começou com um número maior de páginas, mas com o tempo concluímos que não era preciso tanto espaço para dar a informação que interessa. Mesmo assim, o guia extra que acompanhava toda edição continua com o mesmo tamanho desde o início; o que faz da GM a maior (e em suas próprias palavras, também a melhor) revista de games do mercado brasileiro.

No que se refere ao layout pós-niver e à menina do selo, opinião é opinião, não é verdade? Você já deve ter percebido que a redação é 90% masculina, então é lógico que quase todo mundo aqui aprecie a imagem de uma bela mulher, mas depois de um tempo, começamos a enjoar de ver a mesma mina em vários cantos da revista e chegamos até a achar a idéia meio ridícula (só o selo, a Bruna Spinola é linda). Desculpe por termos dado o fora na gata, mas é só no casamento (ou similares) que se deve ver e desejar a mesma mulher todos os dias, não é mesmo? Na **Dicas & Truques**, por exemplo, o lance é diferente, pois todo mês há uma garota nova, mas mesmo assim tem quem reclame das gatas. Obrigado por suas opiniões e faça isso mesmo que prometeu: continue conosco, pois ainda há muita coisa boa pela frente.

CUIDADO, LOMBADA À FRENTE

H Cadê a lombada do livrinho de detonados? Aquilo é um livrinho, não uma revistinha! Ou, pelo menos, era para ser um livrinho! Sem a lombada, fica péssimo guardá-los! Imaginem na edição 83, quando nós já tivermos 83 livrinhos. Como vamos fazer para achar o livro de número 52? Lombadas já!

Felipe Polovanick - Guarujá - SP

H Sua carta foi motivo de fúria para um membro da equipe. Para ele, que prefere permanecer incôgnito, não é nem livrinho nem revistinha: é Guia Completo. Aliás, "livrinho" é uma palavra que tira o cara do sério. Bom, mas isso não vem ao caso. Quanto à sua dúvida, para guardar os guias na estante as lombadas quadradas eram mesmo ideais, mas na hora da leitura elas impediam que o guia ficasse aberto na página desejada. Outro problema é que, com o uso, algumas páginas do guia começavam a despregar; o que não é nada agradável. Você pode não ter notado ainda, mas vá por mim: esse novo formato é melhor.

A VEZ DO BRASIL

H Quero comprar um X360, mas tenho dúvidas. O que é mais vantajoso? Comprar a versão americana ou esperar a nacional? Com a chegada do console no Brasil, poderei usar a Live brasileira mesmo com um console americano?

Renato Ribeiro dos Santos - São Paulo - SP

H Vamos com calma, Renato. Ainda não há nada 100% concreto sobre o lançamento do Xbox 360 no Brasil. Por enquanto, tudo o que existe é uma "vontade oficial" por parte da Microsoft em

lançar o aparelho em mercados que até agora foram negligenciados, como o nosso Brasil. Detalhes sobre a Live ou mesmo uma possível trava regional nos jogos ainda são desconhecidos, mas pelo menos temos a certeza de que Bill Gates está de olho na nossa terra. Por isso mesmo, vale a pena conferir na página 48 a reportagem especial sobre o X360 no Brasil.

PROBLEMAS DE DEFINIÇÃO

H Depois de ler a reportagem sobre TVs de alta definição da GM nº14, comprei uma TV Phillips 29pt8422/78 para ligar um X360 em HDTV. Vocês falam que a imagem fica melhor trabalhando em 720p, mas quando eu selecionei 720p no X360, a TV indica na tela o modo 1080i. Configurando o videogame para 480p ou 1080i, a TV exibe a indicação correta, mas em 720p não. Liguei para a Phillips reclamando que a TV não trabalha em 720p conforme anunciado e eles falaram que é assim mesmo, que a TV mostra 1080i mas está operando em 720p, e que, se o modo não estivesse certo, a imagem ficaria irregular. Como na matéria vocês falam que algumas pessoas da redação têm este tipo de TV, gostaria de saber se isso é normal.

Valdinei Martins Vieira - via e-mail

H Valdinei, em TVs de tubo, como este modelo da Phillips, resolução não é algo tão exato quanto em uma TV de plasma ou LCD. Fatores como a distância diagonal entre os pontos na tela de fósforo (dot pitch) e o foco do feixe de elétrons fazem com que a resolução máxima possível nesses aparelhos varie de aparelho para aparelho. Não por acaso, nenhum televisor de tubo vem com a resolução real indicada, pois é impossível medi-la com precisão.

Agora, quanto ao 1080i que aparece quando o X360 roda em 720p, sentimos lhe informar que aqui na redação acontece o mesmo, e a explicação oficial da Phillips é idêntica à que você ouviu. É impossível confirmar visualmente se a TV está operando em 720p ou 1080i, mas em nossos testes este aparelho se



• Rodrigo Moretz,
gerente de marketing
da Samsung, é o
responsável pelas
etapas brasileiras da
World Cyber Games

“ ...na final mundial de 2005,
o jogador brasileiro campeão de
Need for Speed: Underground 2
recebeu US\$ 20 mil. O segundo
colocado recebeu US\$ 10 mil... ”

WCG: a Olimpíada dos games

Conheça a World Cyber Games 2006, o torneio mundial de games que mais uma vez terá etapas no Brasil e já tem até torneios de Xbox 360

Se você acredita que joga muito e tem potencial para se tornar um atleta eletrônico, eis aqui uma oportunidade de provar isso. A partir deste mês (junho), começa a etapa brasileira da World Cyber Games, (WCG, para os íntimos). As eliminatórias rolam em Manaus, Recife, Brasília, Minas Gerais, Curitiba, São Paulo, Rio de Janeiro e Porto Alegre, e a final nacional acontece em São Paulo. Como prêmio, os vencedores no Brasil ganham a participação na final mundial, que acontecerá em outubro deste ano no Autódromo de Ímola, na Itália.

Na WCG de 2005, o Brasil conseguiu uma ótima colocação, com uma medalha de ouro (*Need For Speed*) e duas de prata (*Warhammer 40.000: Winter Assault*). Como novidade, há este ano dois jogos de X360 no torneio mundial (*Dead or Alive 4* e *Project Gotham Racing 3*), mas, no Brasil, por enquanto, os games da nova geração estarão disponíveis apenas para demonstração na final local, ou seja, o que vale mesmo para os nossos atletas são os jogos de PC.

Para a competição deste ano, as inscrições devem ser feitas no site www.samsung.com.br/wcg. A primeira etapa brasileira já rolou no dia 23 de

junho, mas ainda dá tempo de se inscrever para as próximas disputas. A inscrição custa R\$ 25,00 e os jogos de PC que fazem parte da disputa em 2006 são: *StarCraft: Brood War*; *WarCraft III: Frozen Throne*; *Half Life: Counter-Strike 1.6*; *FIFA*

... todo o dinheiro obtido com as inscrições é revertido para o próprio evento...

06; *Need For Speed: Most Wanted* e *Warhammer 40.000: Winter Assault*. Como novidade, há este ano dois jogos de X360 no torneio mundial (*Dead or Alive 4* e *Project Gotham Racing 3*), mas, no Brasil, por enquanto, os games da nova geração estarão disponíveis apenas para demonstração na final local, ou seja, o que vale mesmo para os nossos atletas são os jogos de PC.

Enfim, foi dada a largada oficial para a World Cyber Games (WCG) 2006, a competição mundial

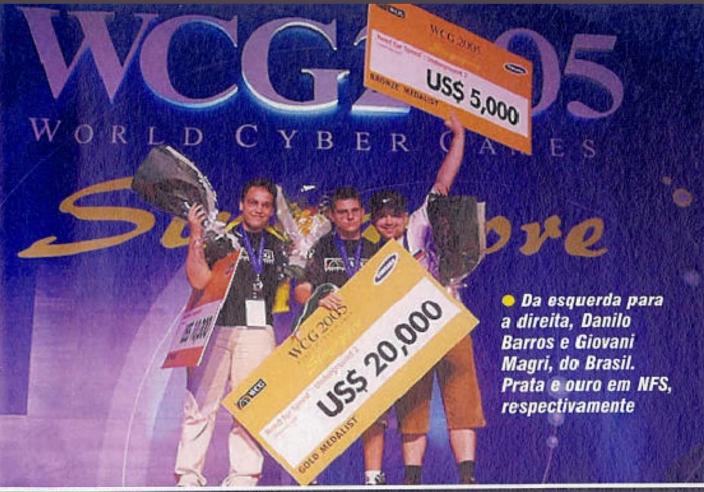
que é considerada a Olimpíada dos Jogos Eletrônicos. Agora é só os atletas se inscreverem e treinarem para manter a posição de destaque do Brasil no torneio. A seguir, entenda um pouco mais sobre a competição nesta entrevista exclusiva com Rodrigo Moretz, gerente de Marketing da Samsung que é o responsável pela WCG no Brasil.

Game Master – Qual é o critério utilizado pela WCG para escolher os jogos da disputa?

Rodrigo Moretz – Os títulos oficiais foram escolhidos por meio de uma pesquisa online com gamers, comunidades, parceiros de vários países e especialistas no assunto, a fim de refletir as preferências e tendências do mercado. As disputas dos jogos para PC envolvem os mesmos games definidos para o WCG 2005, alguns, porém, em novas versões, como é o caso de *Need for Speed*, *FIFA* e *Warhammer*.

GM – Em quais jogos o Brasil tem mais chances de levar alguma medalha?

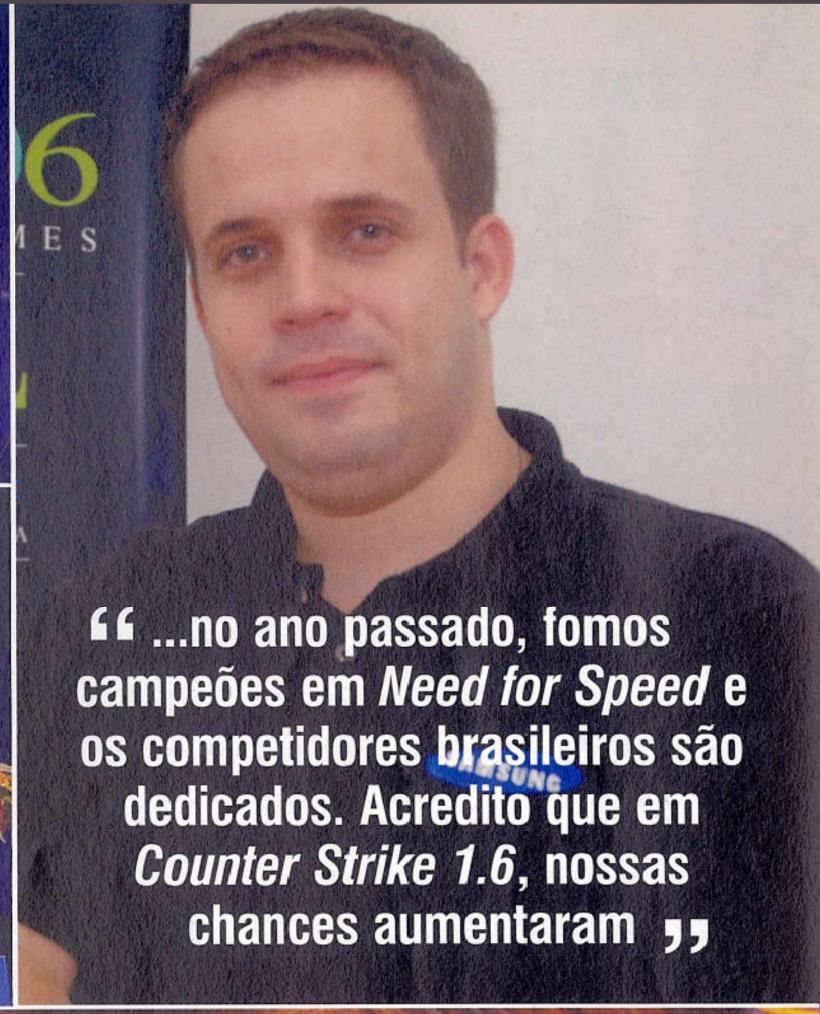
Rodrigo – Temos ótimos jogadores em *FIFA*. No



● Da esquerda para a direita, Danilo Barros e Giovani Magri, do Brasil. Prata e ouro em NFS, respectivamente



● Já no torneio de Halo 2, não houve Brasil no pódio. O primeiro lugar foi dos norte-americanos



“...no ano passado, fomos campeões em Need for Speed e os competidores brasileiros são dedicados. Acredito que em Counter Strike 1.6, nossas chances aumentaram ,”

ano passado fomos campeões em *Need for Speed* e os competidores brasileiros são dedicados. Acredito que em *Counter-Strike 1.6* nossas chances aumentaram, pois temos bons times.

GM – A participação do X360 na disputa de 2006 significa que daqui para frente a WCG terá mais jogos de consoles e não se concentrará tanto nas disputas no PC?

Rodrigo – Não podemos afirmar isso ainda, mas pode ser que o console ganhe tanta força quanto o PC. Sómente o tempo vai dizer.

GM – As medalhas e o reconhecimento mundial têm muito valor, claro, mas os medalhistas na final mundial ganham algum outro prêmio?

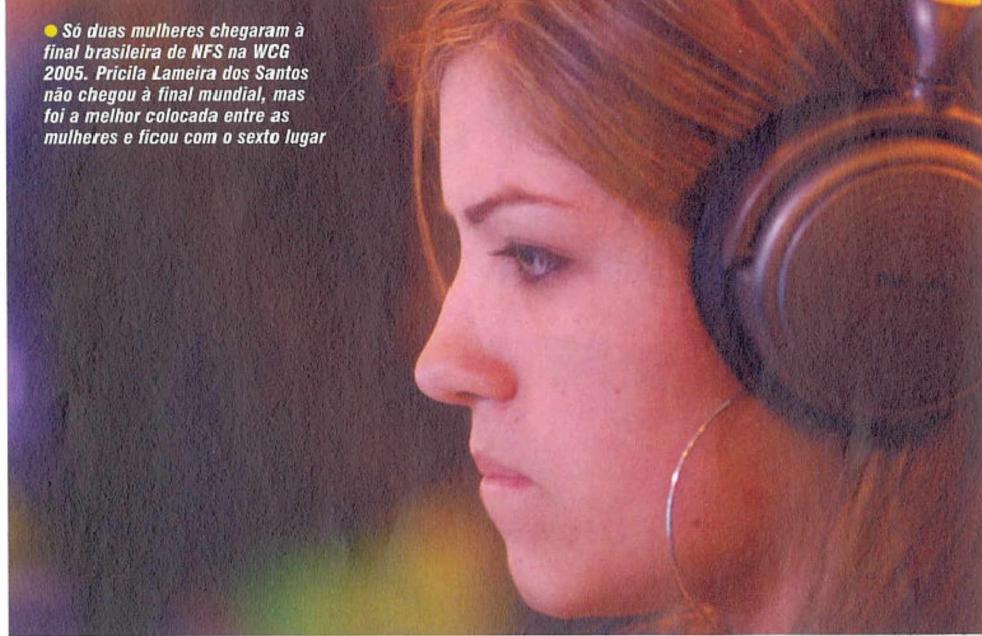
Rodrigo – Sim. Os vencedores da final mundial também ganham um prêmio em dinheiro. Na final mundial de 2005, por exemplo, o jogador brasileiro campeão de *Need for Speed: Underground 2* recebeu US\$ 20 mil. Já o segundo colocado, também brasileiro, recebeu US\$ 10 mil.

GM – Quantos países vocês esperam que estejam representados na final mundial?

Rodrigo – Cerca de 70 países.

GM – Cada país pode enviar apenas um representante por jogo para a final mundial da WCG ou é possível ter mais de um jogador da mesma nacionalidade por game?

● Só duas mulheres chegaram à final brasileira de NFS na WCG 2005. Priscila Lameira dos Santos não chegou à final mundial, mas foi a melhor colocada entre as mulheres e ficou com o sexto lugar



Rodrigo – O limite máximo é de 24 jogadores por país, e em cada modalidade não pode haver mais de dois representantes por país.

GM – Vocês esperam ter 7 mil inscritos, certo? Se cada inscrição custar R\$ 25,00, isso significa que serão R\$ 175 mil em receita. Somado o patrocínio declarado de US\$ 200 mil da

Samsung são mais de R\$ 600 mil para organizar o evento. Quem fica com o lucro da WCG e o que é feito com esse lucro?

Rodrigo – A World Cyber Games não gera lucro para a Samsung ou para seus organizadores. Todo o dinheiro obtido com inscrições e patrocínio é revertido para o próprio evento em atrações, infra-estrutura, divulgação, etc.



cobertura

Balancão da E3 2006

Maio é o mês em que o mundo dos games se volta para Los Angeles para ver a E3, a maior feira de games do Universo. Saiba o que rolou de mais importante por lá

Controle do PS3 REVELADO

O PlayStation 3 foi um dos astros da feira. Mostrado na prática pela primeira vez durante a coletiva de imprensa da Sony, um dia antes da abertura oficial da E3, o console roubou a cena ao exhibir o controle definitivo. Similar ao Dual Shock 2 no formato, o novo controle não usa fios e traz dois gatilhos analógicos no lugar dos botões L2 e R2, como os do X360. As maiores mudanças, porém, foram a inclusão de um sensor de movimento semelhante ao usado no controle do Nintendo Wii e a remoção do recurso de vibração, sob alegações de que ele interferia com a detecção de movimento. O sistema reconhece movimentos e giros em qualquer direção, mas ao contrário do controle do Nintendo Wii, o novo Dual Shock não permite apontar objetos na tela com precisão. *Warhawk* era o único jogo na feira que usava o novo recurso, permitindo que o jogador girasse o controle para direcionar a aeronave.

Sem mudanças visuais, o controle do PS3 uniu os gatilhos do Xbox com o sensor de movimento do Wii



Preço do PS3

O PlayStation 3 vai custar caro. De acordo com Ken Kutaragi, presidente da Sony Computer Entertainment, o novo console virá em duas versões, uma custando US\$ 499 e a outra no valor de US\$ 599. A versão mais barata não incluirá o suporte a rede Wi-Fi embutido nem a saída de vídeo digital HDMI, o que não impede que o console rode jogos em HDTV. Outra diferença é no tamanho do HD. Ambos os pacotes do PS3 incluirão o acessório, mas o mais barato terá apenas 20 GB de disco rígido, enquanto a versão mais cara incluirá o disco de 60 GB. O PS3 chega às lojas japonesas no dia 11 de novembro e dia 17 invade Austrália, Europa e EUA.

● Apesar de anunciar o que parece ser o protótipo final do PS3, o aviso no estande da Sony deixava claro. Tudo ainda pode mudar

Design and
specifications are subject to
change without notice.

● O estande da Nintendo foi o mais disputado da feira. Todos queriam testar o tão falado controle do Wii



Nintendo Wii na prática

● Na E3 deste ano o tão falado controle do Wii pôde, enfim, ser testado na prática. Acredite: a idéia funciona. Jogos como *Zelda: Twilight Princess*, que sairá em versão para Wii e GameCube, *Metroid Prime 3* e *Super Mario Galaxy* (confira o preview na página 26) foram os mais procurados, mas muito da funcionalidade do controle na detecção de movimento e mira na tela também pôde ser vista na coletânea de minigames *Wii Sports*, que trazia jogos simples de tênis, beisebol e golfe. Só não foi possível avaliar o visual da maioria dos games, já que, à exceção de *Super Mario Galaxy*, todos os títulos aparentemente foram feitos em kits de desenvolvimento do GameCube. O lançamento mundial do Wii está previsto para novembro deste ano. O preço do console não foi divulgado, mas estima-se que não passe dos US\$ 250, o mais baixo da nova geração.



Jogos do Xbox 360

● A competição para a Sony desta vez é forte. Enquanto o PS3 não vem, os games que mais chamaram a atenção no Convention Center, em Los Angeles, eram para o X360. *Gears of War*, exclusivo para o console da Microsoft, pôde ser jogado pela redação (confira o preview na página 24) e impressionou tanto pela qualidade gráfica quanto pelo sistema de jogo. Mesmo assim, a vantagem do X360 não é tão grande, afinal, muitos dos grandes jogos da E3, como *Rainbow Six Vegas* e *Call of Duty 3*, por exemplo, também vão sair para o PS3. O que conta, neste caso, é que até agora nenhum game exibido foi capaz de provar a tão falada superioridade técnica do console da Sony e, bem ou mal, o X360 custa mais barato, o que pode ser um duro golpe para os japoneses.

Checklist E3 2006

Na reportagem de capa da edição nº 16 da Game Master, nós comentamos as 32 novidades que iriam arrebentar na E3 deste ano. Veja o que foi confirmado na feira:

Nº	NOVIDADE	CONFIRMADA?
1	Teste do controle do Wii	Sim. Em todos os jogos os sensores foram testados.
2	PS3 Jogável	Sim, mas a primeira geração de títulos está ainda em estágio inicial de desenvolvimento, o que compromete os resultados dos testes. Os melhores jogos, como <i>MGS4</i> e <i>Assassin's Creed</i> , foram exibidos em trailers.
3	Novo controle do PS3	Sim e, ironicamente, ele tem um sensor de movimento.
4	Halo 3	Nem tanto. Foi exibido um trailer do jogo, mas o título da feira foi <i>Gears of War</i> .
5	Final Fantasy VII ou XIII	Sim. <i>FFVII</i> não rolou, mas <i>FFXIII</i> vai sair só para o PS3.
6	Jogos do PS3 e do Wii	Não. Apesar de muitos jogos terem sido mostrados, as listas dos dois consoles ainda não saíram.
7	Holografia	Não. No fundo a gente sabia que era delírio. O Wii virá com um hardware de vídeo convencional.
8	Especificações do Wii	Não. Apesar de mostrar o Wii, a Nintendo não revelou nada sobre a CPU ou o chip gráfico do console.
9	Portátil da Microsoft	Não. Como nós já esperávamos, o tal portátil era mito.
10	God of War 2	Sim. E o título foi exibido em versão jogável.
11	Super Mario Revolution	Sim. O nome é <i>Super Mario Galaxy</i> (preview na página 26).
12	Resident Evil 5	Não. Acredite se quiser, o jogo não deu as caras na feira.
13	Banjo Kazooie 3	Não. Do time da Rare, por enquanto, só vem <i>Viva Piñata</i> .
14	Metroid Prime 3	Sim. E como previsto, ele usa gestos com o controle do Wii para realizar diversas ações.
15	Jogos do X360	Sim. E os games, mesmo os não exclusivos, cada vez mais cumprem a promessa da nova geração.
16	Zelda: Twilight Princess	Sim. E vai sair em versões para Wii e GameCube.
17	Acessórios do PSP	Sim. O GPS não apareceu, mas a EyeToy do PSP estava lá.
18	Vision GT	Sim. <i>Gran Turismo HD</i> é o nome do jogo e, fora a alta definição dos gráficos, ele não mostra nada interessante.
19	Câmera do X360	Sim. A câmera será lançada nos EUA dia 19/09. Foram revelados um mini fone sem fio com sistema Bluetooth, um volante wireless e um receptor para conectá-los no PC. Os acessórios não têm data de lançamento.
20	Nintendo DS Lite	Sim. Os jogos de DS exibidos rodavam no aparelhinho.
21	Chip de simulação física	Sim. O jogo de tiro <i>CellFactor</i> foi o escolhido para demonstrar o chip. A quantidade de tranqueiras voando nas explosões é mesmo alucinante.
22	Metal Gear Solid PSP	Sim. O jogo foi demonstrado a portas fechadas na E3.
23	Metal Gear Solid 4 jogável	Não. O trailer deste ano foi impressionante, como você pode ver na página 30, mas não rolou versão jogável.
24	Conexão PSP/PS3	Sim. Na coletiva da Sony, a conexão foi demonstrada com o PSP funcionando como retrovisor no jogo <i>Formula One</i> .
25	Conexão DS/Wii	Não. Misteriosa como sempre, a Nintendo parece gostar de revelar as novidades de seus consoles a conta-gotas.
26	Download de jogos Sony	Sim. Kaz Hirai, presidente mundial da Sony, anunciou o download de jogos do PS1 para o PSP com o incrível, o revolucionário, o magnífico <i>Riiiiidge Raceeee</i> . Por algum motivo misterioso, ninguém se empolgou com o jogo...
27	Placas de vídeo para PC	Não. Muitos jogos foram demonstrados com configurações insanas com duas placas de vídeo da geração atual, mas nenhuma nova geração de GPUs para PC foi exibida na E3.
28	Rede online Sony	Sim. Mas ainda persiste o mistério sobre como vai funcionar o serviço pago e o gratuito.
29	Rede online Nintendo	Não. Fora o download de jogos clássicos para o Wii, que já era confirmado nada foi revelado.
30	Rede online Microsoft	Sim. Infelizmente <i>World of Warcraft</i> não foi anunciado para o X360, mas com a Live Anywhere, títulos de PCs novo Windows Vista e games para celular a mesma rede online do Xbox 360.
31	Beyond Good and Evil 2	Não. Era boato mesmo. Ninguém está dando a mínima para uma continuação de <i>Beyond Good and Evil</i> .
32	Spore	Sim. Ainda não rolou versão jogável, mas Will Wright mostrou mais detalhes do jogo, que ainda é o título mais inovador de PC previsto para o futuro próximo.

futuro

Wii ≠ nova geração

Muita calma nessa hora. Quem disse que o novo console da Nintendo não faz parte da nova geração foi o próprio Satoru Iwata, presidente da companhia. Segundo declaração do executivo para o serviço de notícias japonês *Nikkei Business*, um console da nova geração é uma mera extensão do que já existe, e estender a linha atual de produtos da Nintendo não levará a empresa a conquistar mais jogadores. Iwata ressaltou o sucesso do DS como exemplo de inovação não compreendida pela mídia, mas que conquistou os jogadores por oferecer novas formas de interação. O presidente da Nintendo aproveitou para confirmar que o serviço online do Wii, o WiiConnect24, vai enviar conteúdo online automaticamente para o console. Como exemplo, Iwata citou o envio de um demo de DS durante a noite, com o console em stand by. De manhã, ao acordar, o jogador veria uma luz piscando no Wii e poderia jogar o demo do DS na hora.

portáteis

Atualização do PSP

A Sony lançou no começo de junho uma nova atualização de sistema para o seu videogame portátil. A versão 2.71 do sistema do PSP inclui as costumeiras atualizações de segurança para bloquear jogos piratas e corrige uma falha no funcionamento do LocationFree, o player multimídia que exibe vídeos pela rede sem fio, mas a principal alteração é que agora é possível salvar no Memory Stick os demos de jogos baixados diretamente pelo aparelho. Caso você não lembre, até a versão 2.70 os demos baixados pelo PSP eram descartados assim que o portátil era desligado. O demo do cultuado *LocoRoco*, um jogo tão maluco quanto *Katamari Damacy*, já está disponível para download pelo browser do portátil.

Trailer do mês

Jogo: *Halo 3*

Produtora: Bungie Lançamento: 2007

Plataforma: X360 Duração: 44s

"Eu conheço você. Seu passado, seu futuro... É assim que o mundo acaba." Eis algumas das frases que Cortana fala durante o trailer de *Halo 3*, exibido na E3. Tudo leva a crer não só que o jogo será o último de uma trilogia, mas também que, como outras inteligências artificiais de jogos da Bungie, Cortana aprendeu tanto que agora segue seus próprios interesses. Se é verdade, só o tempo dirá...

picarelagem

Só mudou o nome

A Infinium, empresa responsável pelo desenvolvimento do Phantom, o suposto console de nova geração cujos jogos seriam oferecidos apenas por download na internet, mudou de nome para Phantom Entertainment. O objetivo da manobra é, aparentemente, assegurar o mercado de games de que o console vai mesmo ser lançado. Vale lembrar que Timothy Roberts, fundador e ex-CEO da Infinium, agora Phantom Entertainment, está sendo processado nos EUA por ter forçado a valorização artificial das ações



de sua empresa – ações que foram vendidas em seguida – ao alardear, em 2004, que o suposto videogame estava à beira do lançamento quando a companhia sequer possuía recursos para completar o primeiro protótipo.

hardware

Nova geração no notebook

Esse é para os gamers abonados. Depois da onda de se usar duas placas de vídeo PCI Express para dobrar a performance nos PCs, chegou a vez de um notebook incorporar a tecnologia. O feito é da Alienware, empresa especializada em hardware para fanáticos. O Aurora m9700 usa o chipset nForce4 SLI, que permite a operação de duas placas de vídeo simultaneamente e, para não deixar essa capacidade passar batido, o pacote mais sofisticado inclui duas placas de vídeo GeForce Go 7900 GS com 256 MB de RAM cada. Imagine ter um Xbox 360 no notebook. É quase isso...



Acts of Gord - Crônicas de uma locadora de videogames

Livro da Propaganda - Capítulo 1

Sinto muito, está alugado

Essa é para provar como há idiotas que freqüentam lojas de games. Num domingo particularmente tedioso, Gord estava arrumando os jogos alugados e recolocando as caixas nas prateleiras quando ele percebe, escondido na prateleira mais baixa da seção de PS2, um cartucho abandonado de *Mario Bros.*, o original, do Nintendinho. A oportunidade era boa demais para ser desperdiçada e Gord fez a única coisa correta para a ocasião. Colou uma etiqueta no cartucho, como se ele estivesse disponível para aluguel.

Nos dois meses que se seguiram, muitas pessoas falaram sobre o game na loja de Gord. E quando um comentário surgia, Gord respondia que aquele era um título muito popular e que, aliás, ele estava alugado naquele momento. Os clientes mais espertos imediatamente começavam a rir da óbvia piada, já que o cartucho estava bem ali, na

prateleira. Houve ainda a cota de clientes não tão espertos assim. Estes demoravam um pouco para perceber o inusitado, mas logo também achavam a brincadeira divertida.

Infelizmente, nem todos os clientes da loja são brilhantes. E para a decepção de Gord, um número bem maior do que o esperado simplesmente dizia "Não acredito que as pessoas ainda alugam este jogo". E pior: os boçais continuavam comentando sobre o jogo e sobre o milagre de ele ter sido alugado sem perceberem em momento algum que o raríssimo e ultra popular *Mario Bros.* estava bem ali, na cara deles. Que tristeza...

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



Sistemas emergentes e os games

Um dos principais diferenciais dos jogos eletrônicos para os outros meios de entretenimento é a interação mais evidente entre o software e o jogador, além da forma como as decisões deste afetam a evolução dos acontecimentos. Mesmo os games mais simples, como os de plataforma dos arcades antigos, já apresentavam esta característica. Partindo deste princípio, há um conceito que já vem sendo usado em alguns jogos há algum tempo e que irá tornar a experiência interativa ainda mais rica. Trata-se do conceito de Sistemas Emergentes.

Sistemas Emergentes, de forma simplificada, são modelos de jogo nos quais a interação entre os seus elementos em um dado nível, mesmo que simples, é capaz de gerar um comportamento observável em outro nível. Por nível entenda grau de complexidade. Ao olhar muito de perto para a tela do monitor de um PC, por exemplo, só o que se vê neste nível é um conjunto de pontos acenos, apagados ou piscando. Ao olhar a tela de longe, em um nível mais distante, é que se vê as imagens formadas na tela. Outro exemplo é o de qualquer organismo complexo, como um ser humano. Se apenas suas células forem observadas, o que se vê é um sistema relativamente simples que recebe

compostos químicos, faz novos arranjos nestes de acordo com as leis da físico-química e descarta o que não é mais necessário. Só ao olhar as interações como um todo, no entanto, é que se pode perceber um ser humano pensante realizando tarefas muitas vezes de complexidade altíssima.

...técnicas emergentes já podem ser vistas em jogos de simulação, como SimCity e The Sims

Técnicas emergentes já podem ser vistas há algum tempo em jogos de simulação, como *SimCity*, *The Sims* e são prometidas até para o aguardado *Spore*, de Will Wright (veja o preview na página 28). Jogos de estratégia, como os da série *WarCraft*, da Blizzard, e *Command and Conquer*, da Westwood Studio, também as usam, e até mesmo títulos de jogabilidade aberta, como os da série *Grand Theft Auto*, da RockStar, podem ser classificados neste gênero. Nestes games, um objeto a mais inserido em algum lugar no cenário, como um posto de gasolina, um carro, ou mesmo uma unidade para

procurar minério, terá efeito em como o jogo irá evoluir, gerando novas situações a cada partida.

Mas esta aplicação dos Sistemas Emergentes é a óbvia. O que deve surgir com mais força nos games futuros vai além. Trata-se da inclusão deste tipo de lógica no enredo do jogo e nos mecanismos que controlam os comportamentos dos personagens artificiais (NPCs). Em jogos cujo enredo utilize tais características, será possível ter muito mais desdobramentos na história, muitos nem previstos pela equipe de desenvolvimento, graças às escolhas do jogador. O mais interessante vem da adequação destes desdobramentos ao enredo inicial e não apenas a geração de situações aleatórias.

Tal situação não é fácil de se obter e, por isso mesmo, é pouco explorada pelos designers. Já o uso de sistemas de comportamento, principalmente em jogos nos quais os NPCs devem interagir, tende a ser cada vez mais comum, com grupos contextualizados, que se adaptam dinamicamente às situações durante os jogos e criam a ilusão de NPCs menos artificiais. Tais técnicas têm trazido uma série de desafios para os desenvolvedores, mas, uma vez superadas as dificuldades, são estas as ferramentas que permitirão que a experiência de interagir com um jogo se torne muito mais rica.



Acessórios do X360

Por enquanto é mera boataria, mas um executivo não-identificado da Microsoft deixou vazar que a câmera do Xbox 360, exibida na E3, será vendida a US\$ 40 e incluirá um mês de acesso Gold para a Xbox Live e uma cópia do jogo *Uno*, da Live Arcade. Segundo o mesmo conspirador, o headset sem fio custará US\$ 60 e será lançado um Memory Unit de 256 MB, pelo mesmo preço. A Microsoft não confirma estes valores oficialmente, mas eles são plausíveis, ou seja, há uma boa chance de que o boato seja verdadeiro.



O novo headset do X360 é compacto e usa a mesma tecnologia do controle sem fio

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

Novidades de Forza 2

A Microsoft quer mesmo deixar os fãs de automobilismo babando. Apesar de ainda não ter data de lançamento confirmada para seu próximo título de corrida, a empresa já lançou um site para promover o game. A página não é especificamente sobre *Forza 2*, e sim sobre corrida em geral, mas sempre com assuntos relacionados ao jogo. Segundo a empresa, *Forza 2* vai rodar em uma engine gráfica totalmente nova, ao contrário de *Gran Turismo HD*, que é apenas o jogo atual rodando em alta definição, e exibirá animações com 60 frames por segundo. O número de carros prometido para o jogo passa de 300.

Brasil no Xbox 360

A última atualização do X360, que saiu no começo de junho, trouxe uma grata surpresa para quem está torcendo para o console chegar ao País (veja a reportagem especial sobre o assunto na página 48). Além de incluir suporte à futura webcam do console e possíveis bloqueios novos contra a pirataria, o pacote oferece a possibilidade, antes inexistente, de selecionar o Brasil nas configurações regionais do console. Ainda não dá para fazer o cadastro na Live como brasileiro e, na prática, isso não muda nada além do formato das horas no display do sistema, mas já é um sinal de que a Microsoft está mesmo olhando para cá...

PC e Xbox não se misturam

Pelo menos vai ser assim na versão de PC de *Halo 2*. E isso apesar de o jogo ser exclusivo para o Windows Vista, o novo sistema da Microsoft para PCs que promete multiplayer unificado entre computadores e o X360 com o serviço Live Anywhere. Segundo a Bungie, a segregação rola

por causa do hiato de dois anos entre a versão de Xbox e a de PC, que tende a agravar a diferença no ritmo de jogo entre quem joga com teclado e mouse, e quem atira com o joystick. *Halo 2* deve sair para PC só em 2007, alguns meses depois do lançamento oficial do Windows Vista.

Surge a nova potência oriental

Elá se vai mais uma E3. Claro que vocês já leram tudo o que aconteceu de relevante na feira na edição especial da **Game Master** que saiu há algumas semanas, e claro que ainda há mais informações aqui nesta edição, mas gostaria de ressaltar que, a meu ver, o grande destaque da E3 foi a Nintendo. A empresa, que já havia sido classificada por todos os analistas como a perdedora na guerra pela nova geração de videogames, renasceu com um grande console de nome ridículo (Wii) e provou que continua poderosa nos portáteis. Enquanto todo mundo coloca as fichas no poder de processamento, os japoneses mais criativos do mundo respondem com a mesma estratégia que os mantém fortes. Jogos surpreendentes e inovadores, jogabilidade perfeita e títulos capazes de colocar a família inteira num sofá.

Mas meu assunto deste mês não tem nada a ver com os japoneses. Vou continuar a falar de gente de olhos puxados, mas situados em outro país. Cheguei à E3 com a intenção de entender a revolução que uma raça determinada criou no mundo dos games ao enfrentar, quatro anos atrás, um problema similar ao que sofremos na América Latina: pirataria sem controle e mercado interno estagnado.

Enquanto nós continuamos a olhar com

tristeza para prateleiras de games cada vez mais vazias, os nossos amigos asiáticos simplesmente as eliminaram. Isso porque eles chegaram à conclusão, hoje amplamente aceita, que jogos para PC em caixas têm pouco, se algum, futuro. Com este dado em mente e o comprometimento do governo em levar internet em alta velocidade a todos os lares da nação, os asiáticos entraram de corpo e alma na rede para vender seus jogos.

...enquanto nós continuamos a olhar com tristeza para prateleiras de games cada vez mais vazias, os nossos amigos asiáticos simplesmente as eliminaram...

O processo começou pequeno, com jogos casuais divertidos, mas tecnicamente simples. A grande diferença foi a maneira corajosa de cobrar pelo serviço. Em vez da tradicional assinatura mensal, era a compra de itens e upgrades que sustentava as finanças das produtoras dos jogos.

A fórmula deu tão certo que, em pouco mais de três anos, um mercado que era irrelevante se tornou a quinta maior produtora de games no mundo em faturamento, pronta a engolir, nos próximos dois anos, o quarto e o terceiro colocados, França e Inglaterra, respectivamente.

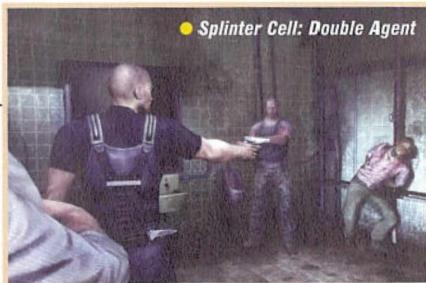
Este misterioso país asiático, caso você ainda não tenha percebido, é a Coréia do Sul, e o que ela produz hoje é notável sob qualquer aspecto. São 1,3 jogos online lançados por dia, alguns com faturamento superior a 5 milhões de dólares por mês. O ritmo de produção é tão intenso que empresas iniciadas há dois ou três anos já valem centenas de milhões de dólares no mercado de capitais de Seul.

E isso é apenas o começo. Ninguém pode ignorar tamanho feito em um país com apenas 48 milhões de habitantes, grande parte muito além da idade em que se espera que as pessoas se interessem por jogos eletrônicos. Não por acaso, todas as grandes empresas de games do mundo voltaram mais uma vez seus olhos para o Oriente, e os coreanos já começaram a assinar contratos milionários para licenciar seus jogos ao redor do mundo. Pelo que eu vi em material humano, competência, foco e capacidade de trabalho, os coreanos, como fizeram em tantas outras áreas da tecnologia, vieram para ficar nos games.

O que realmente rolou na E3/06

AE3 2006 passou e finalmente pudemos ver de perto o PlayStation 3 e o Nintendo Wii. O resultado, se você ainda não ouviu ninguém falar, é que o Wii é muito bacana e que o PlayStation 3 ainda precisa mostrar a que veio. Mas na opinião de muitos, quem ganhou mesmo a feira foi a Microsoft com o X360. A explicação para a vitória da MS é simples: a excelente seleção de jogos para o X360 que será lançada nos próximos meses.

Ninguém pode afirmar com segurança quem vai vencer esta guerra, já que PS3 e Wii só serão lançados no final de 2006, mas se fosse preciso dar um chute sobre qual console de próxima geração vai ter mais usuários, neste momento o favorito seria o X360. Veja os fatos:



● Splinter Cell: Double Agent

1 Os jogos de PlayStation 3 demonstrados na E3 tinham gráficos muito parecidos com os do X360. Uma comparação entre *Madden 07* (o jogo de futebol americano mais vendido no mundo) do X360 e PS3 deixava claro que as plataformas, pelo menos por enquanto, têm potencial gráfico semelhante.



● Final Fantasy XIII

2 Dos jogos para PS3 que se dizem "Triple AAA", ou seja, que têm potencial para vender milhões de cópias e ajudar a alavancar a venda de consoles, nenhum é da Sony. Todos são produzidos por terceiros. Os games desta lista são: *Metal Gear Solid 4*, *Final Fantasy XIII* e *Assassin's Creed*. Por enquanto, os games são exclusivos do PS3, mas como não pertencem 100% a Sony, a qualquer momento estes títulos podem ser anunciados também para o X360.

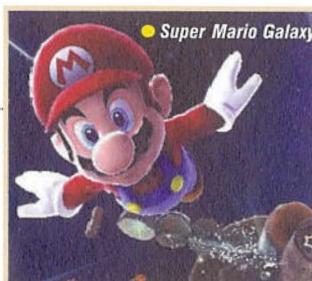
3 O sistema de jogos online do Xbox 360 já funciona e de forma muito eficiente. A Sony promete que o PS3 terá uma rede online melhor, mas não explica direito como ela irá funcionar. Aliás, ainda não se sabe sequer se a rede será paga ou aberta, e o principal, se os servidores de jogos online serão mantidos pela Sony ou pelas fabricantes dos games. No caso da rede Live do X360, o serviço é pago e os servidores são mantidos pela Microsoft, o que favorece muito o lançamento de jogos online.



● Brothers In Arms
Hell's Highway

4 Todos os bons jogos criados por terceiros, como Ubisoft, Electronic Arts, Activision e Lucas Arts, serão lançados tanto para X360 e PS3. E segundo as produtoras, os recursos destes jogos não vão mudar de acordo com o aparelho. Isso quer dizer que a capacidade do Blu-Ray Disc que a Sony diz ser tão importante, por enquanto, não vai fazer a mínima diferença, ao menos para os games.

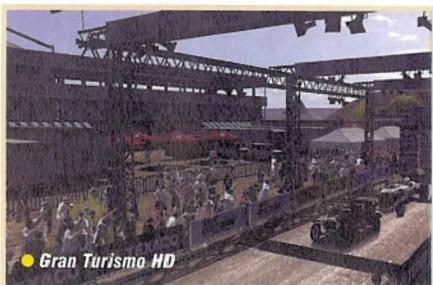
5 Para complicar a briga, o PS3 vai custar mais caro que X360 e isso é muito relevante. Partindo da informação que, ao menos por enquanto, os jogos têm a mesma capacidade gráfica e técnica em ambos os consoles, não há motivos para gastar mais.



● Super Mario Galaxy

6 Já no front da Nintendo, o Wii corre por fora. O joystick é, sim, inovador, e, mais do que isso, os jogos são divertidos e

pretendem atingir outro universo de jogadores, não tão preocupados com realismo gráfico ou simulação. Por isso, o Wii tem tudo para ser o console da família, enquanto X360 e PS3 serão os favoritos dos fanáticos. Em resumo, para a maioria dos gamers será possível viver sem o Wii; mas não sem um X360 ou PS3.



● Gran Turismo HD

7 Em novembro, quando o PS3 for lançado, o X360 já terá um ano de vida e, estima-se, 10 milhões de consoles vendidos. Você acha que as produtoras de jogos vão gastar mais tempo produzindo títulos para um console que tem 10 milhões de clientes ou para o concorrente que acabou de chegar?



● Gears of War



8 Para encerrar de vez este assunto, espere até jogar ou ver *Gears of War* rodando. Fica fácil entender por que o X360 tem tanta força. O jogo é muito bom e certamente vai provocar um boom nas vendas do console da Microsoft.

É, a Sony saiu por baixo da E3 2006, mas como a empresa tem praticamente seis meses até o lançamento oficial do PS3, novas armas secretas ainda podem aparecer, tanto no hardware quanto nos jogos da própria Sony. E não pense que seis meses é pouco tempo, já que o sensor de movimento do controle do PS3 (que foi copiado do Wii), teoricamente foi desenvolvido em menos de dois meses. A verdade é que agora a Sony precisa muito mostrar a que veio. A guerra da próxima geração pegou fogo de vez.

Ragnarök Online

Aprenda com os mestres como sobreviver neste mundo

Heritage A maior atualização é do Brasil

Como todo bom RPG Online, *Ragnarök* recebe diversas atualizações constantemente para renovar o mundo do jogo e manter o interesse dos jogadores. E a Level Up! lança em julho a maior atualização já feita em um servidor de *Ragnarök*: três expansões serão lançadas simultaneamente, algo inédito no mundo do jogo.

O nome deste pacote que chega ao bRO (servidor brasileiro de *Ragnarök*) é *Heritage*. Ele equivale a três episódios, conhecidos nas Filipinas como os episódios VIII, IX e X - *Louyang*, *Ayothaya* e *Heritage*, respectivamente. E eles mudarão radicalmente o futuro de *Ragnarök Online*. Para começar, personagens casados poderão adotar um terceiro jogador como filho e os três dividirão XP juntos, sem limite de níveis. Uma nova gama de chapéus personalizados também vai agitar os jogadores que curtem colecionar itens. As habilidades de área agora serão no estilo "friendly fire", ou seja, poderão atingir aliados também. Mas a maior de todas as novidades entra tantas coisas é a adição das Transclasses.

Atualmente, no bRO, um personagem só consegue chegar até o nível 99. Porém, com a expansão, o personagem de nível 99 poderá renascer e recomeçar como Aprendiz no nível 1. Depois que passar pela classe 1, ao chegar novamente a sua classe 2, o personagem ganha acesso a poderes exclusivos para Transclasses. A diferença de poder entre os Transclasse e os personagens normais é muito alta, e as diferenças ficarão evidentes de cara. Confira as evoluções:

Dicas para quem está jogando

Reset Skill - A verdade sobre o polêmico NPC

ANPC Hipnotizadora, do episódio Juno, dará aos personagens uma chance única: zerar para gastar novamente seus pontos de Habilidade ao custo de 20 mil por nível, tendo um

nível de base mínimo de 70. A razão da existência dessa NPC é nobre: com a atualização das Habilidades, você pode não gostar de alguma das novidades e sentir-se lesado por ter algo mudado.

Assim você tem a chance de comprar novamente suas perícias. E os apelões de plantão podem esquecer: nem em sonho a NPC reiniciará seus pontos de atributos!

por Rafael de Agostini
Ferreira, redator do
site da GameTV



Cavaleiro/Cavaleira > Lorde/Lady

Caçador/Caçadora > Atirador de Elite/Atiradora de Elite

Mercenário/Mercenária > Algoz

Bruxo/Bruxa >

Arquimago/Arquimaga

Sacerdote/Sacerdotisa >

Sumo-Sacerdote/Sumo-

Sacerdotisa

Ferreiro/Ferreira > Mestre-

Ferreiro/Mestre-Ferreira

Monge/Monja > Mestre

Templário/Templária >

Paladino/Paladina

Sábio/Sábia >

Professor/ Professora

Arruaceiro/Arruaceira

> Desordeiro/

Desordeira

Alquimista >

Criador/Criadora

Bardo/Odalísca >

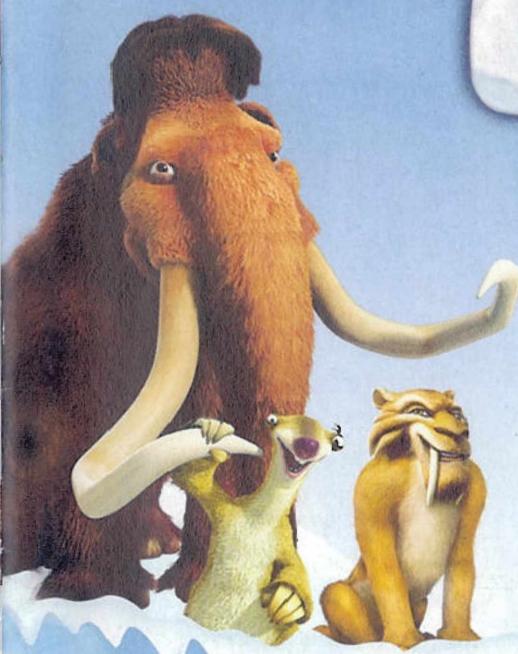
Menestrel/Cigana

● Não curtiu sua cabeleira? Uma nova NPC em Alberta poderá mudar seu corte para qualquer outro disponível no jogo

TM

A ERA DO GELO 2

O JOGO



JÁ À VENDA

www.ICEAGE2GAME.COM

www.VUGAMES.COM.BR

PARA
**TODAS AS
IDADES**
MINISTÉRIO
DA JUSTIÇA



SIERRA™

**PC
CD-ROM**

XBOX

GAMECUBE

PS2

PlayStation®2

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS™

Ice Age 2 The Meltdown™ e © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos os direitos reservados. Twentieth Century Fox, Ice Age 2 The Meltdown e os logotipos associados são marcas registradas ou de titularidade da Twentieth Century Fox Film Corporation. Sierra e o logotipo Sierra são marcas registradas ou de titularidade da Sierra Entertainment, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países. Vivendi Universal Games e o logotipo Vivendi Universal Games são marcas de titularidade da Vivendi Universal Games, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países.

GUERRA DA NOVA GERAÇÃO

A luta de verdade só começa agora. Saiba tudo sobre as armas que cada empresa revelou nesta edição da E3, a maior feira de games do mundo

Aluta pela nova geração está para entrar em seu ponto crucial. Não importa qual videogame tem a CPU mais poderosa, qual é mais barato, qual roda HDTV... Nem mesmo ter o controle capaz das maiores estriplias pode de garantir a vitória. Por mais mirabolantes que sejam os componentes das máquinas que irão alimentar a diversão eletrônica daqui pra frente, no fim, a única coisa que importa são os jogos.

É por isso que este ano, mais do que em todos os outros, os olhos dos jogadores grudaram na E3, em Los Angeles. A maior feira de jogos do planeta promete mostrar não só detalhes técnicos sobre os consoles que nós, jogadores, tanto desejamos, mas, trazer à tona os tão esperados jogos do PS3 e do Nintendo Wii. Isso sem falar na nova leva de games do X360 que, enfim, deveria mostrar seu poder total. E como a própria capa desta sua **Game Master** deixa evidente, estas expectativas foram atendidas.

Armas à mostra

Ataques-surpresa e golpes baixos são comuns a qualquer guerra, e se a exibição de jogos matadores para a nova geração já era algo previsto para esta

E3, ainda assim houve movimentos inesperados por parte das produtoras. Todos, incluindo nós, da **Game Master**, esperávamos que o grande trunfo da Microsoft para este ano fosse *Halo 3*. Não foi. A versão jogável de *Gears of War* não só mostrou que o Xbox 360 ainda tem muito a oferecer em visual e interatividade com os cenários, como também cativou o público com sua dinâmica de jogo, frenética e estratégica ao mesmo tempo, o que o destacou da massa de jogos de guerra que vem dominando os consoles nos últimos tempos.

No front da Sony, também era evidente o clima de que no mundo dos games e na guerra vale tudo. Mais que a inclusão de um sensor de movimento no controle do PS3 (veja mais detalhes na página 12), o grande trunfo da empresa veio não de seu estande, mas dos salões secretos da Ubisoft. Foi na E3, a portas fechadas, que a produtora revelou seu projeto secreto: *Assassin's Creed*. O jogo de ação, produzido pelos mesmos criadores de *Prince of Persia*, destaca-se pela imensidão e detalhamento de seu mundo simulado, tanto no visual quanto no comportamento dos personagens, e tem tudo para ser o primeiro grande sucesso do novo console.

Famosa por esconder o jogo até o último momento, a Nintendo desta vez surpreendeu exatamente por fazer o que se esperava dela. Como todos os fãs da empresa previam, o maior destaque na apresentação do Wii foi o anúncio de um novo jogo do mascote da Nintendo. Claro que isso não torna, de forma alguma, *Super Mario Galaxy* banal. E não é só pelo visual de alta qualidade (o jogo era o único no estande da Nintendo que parecia ter gráficos impossíveis de se gerar no GameCube). Com cenários que exploram a física do espaço sideral, a interação possibilitada pelo novo controle do Wii e um conjunto de situações e personagens que só poderiam vir de uma mente delirante como a do mestre Miyamoto, *Super Mario Galaxy* tem a qualidade de viagem fantástica que resume melhor a Nintendo do que qualquer análise lógica.

Além dos consoles

A disputa é quente, mas engana-se quem pensa que a função desta guerra é fazer com que os jogadores comprem os novos consoles. Algo muito mais importante está em jogo: a capacidade da indústria do entretenimento eletrônico de se reinventar, de

● *Assassin's Creed*, da Ubisoft, não só deve mostrar o que o PS3 tem de melhor na parte técnica, como também é forte na história

● *Bonito, inovador, frenético e muito divertido. Este é Gears of War, do X360*

● *O que seria de um console da Nintendo sem Mario? É óbvio que Super Mario Galaxy é o grande destaque do Wii*

mostrar que a criatividade nos games está muito longe de acabar. É aí que entra o designer de jogos Will Wright. Autor de sucessos como *SimCity* e o recente *The Sims*, que redefiniram o conceito de game, o produtor apresentou este ano pela segunda vez, e com mais detalhes, seu novo projeto para PC: *Spore*. O que torna *Spore* especial não é o fato de ele exibir gráficos só possíveis com um computador que ainda não foi inventado. Na verdade, ninguém sabe ainda qual será a exigência técnica para rodar o game. O que se sabe é que a sensação de escala prometida para o jogo vai além de qualquer coisa já criada. Não é todo dia que um

produtor anuncia um jogo em que você deve seguir o caminho evolutivo desde uma armea até o estágio de cultura tecnológica interestelar.

Mesmo mais de um ano depois de *Spore* ser anunciado, é impossível classificá-lo em um gênero. A criação dos primeiros seres multicelulares lembra um pouco o estilo de *The Sims*. Já a interação entre estes primeiros seres e a luta pela sobrevivência podem tanto ter o apelo de um RPG de ação quanto o de um tipo de MMORPG, já que será possível compartilhar criaturas online para enriquecer os mundos dos jogadores. A evolução das sociedades, por outro lado, desde a era primitiva até a espacial, tem toques de *SimCity* misturados a uma estrutura competitiva típica de jogos estratégicos como *Age of*

Empires. Parece impossível, mas se há alguém que sabe como lidar com escala sem criar um jogo inacessível, este alguém é Will Wright.

Sem favoritos

É impossível prever quem vai sair vitorioso desta guerra. Fanatismo à parte, a Microsoft já provou com suas linhas de jogos que o Xbox 360 está

longe de ser um console "sem personalidade", título que muitos atribuíam ao Xbox original. A Sony, por outro lado, está longe de ser um peixe morto na disputa, e seu console, apesar de mais caro (a versão completa custará US\$ 599, contra US\$ 399 do X360) não tem apenas potencial técnico, mas também conta com produtoras comprometidas a produzir grandes jogos para ele.

A guerra, porém, não é pela melhor máquina, e sim pelo melhor entretenimento. É por isso que não dá para descartar iniciativas como as da Nintendo, que aplicou sem medo a "filosofia DS" em seu novo console e é por isso que, apesar de o PC não estar na guerra pelos consoles, é importante ficar de olho no que sai da cabeça de Will Wright. Porque conforme você vai ver nesta reportagem, o mundo dos games não é movido por chips, máquinas ou estratégias de marketing, e sim pela criatividade das pessoas.

• Vale tudo para o assassino ficar incógnito, desde fugir pelos telhados até se disfarçar de monge



O contexto histórico do jogo é real e baseia-se na Terceira Cruzada

ASSASSIN'S CREED

Gráficos de nova geração, inteligência artificial de verdade e contexto histórico de primeira. Entre na pele de um assassino

FICHA TÉCNICA
Plataforma: PS3
Produtora: Ubisoft Montreal
Distribuidora: Ubisoft
Tipo: Ação / Previsão: 2007

Se o PS3 decepcionou no estande da Sony, na E3, quem teve a oportunidade de ver *Assassin's Creed* rodando em tempo real na Ubisoft mudou de ideia na hora. O jogo, que foi demonstrado a portas fechadas, é criação da mesma equipe que deu vida nova à franquia *Prince of Persia* com a versão *The Sands of Time*. Com base no que foi mostrado na feira, trata-se de um título exclusivo que, ao lado de *Metal Gear Solid 4* e *Final Fantasy XIII*, pode ajudar a Sony a se manter na liderança do mercado mundial de games.

A história é um dos pontos mais fortes de *Assassin's Creed*. Baseada em fatos reais, a trama se passa no ano de 1191, época em que aconteceu a Terceira Cruzada. Para quem não se liga muito em História Geral, foi nesse período que os soldados cristãos, sob o comando de Ricardo Coração de Leão, rei da Inglaterra, invadiram a Terra Prometida (região onde hoje se localiza a Palestina) na tentativa de tirá-la das mãos do líder muçulmano Saladino. Foi nessa época também que houve o surgimento da sociedade secreta de guerreiros Hassassins que, acredita-se, deu origem a palavra "assassino". Altaïr,

o protagonista, faz parte dessa sociedade, e tem como missão assassinar personagens-chave para pôr fim ao conflito entre cristãos e muçulmanos.

Prevenir e remediar

Por ser o foco do jogo, o ato de assassinar alguém no game é muito mais complexo do que se possa imaginar, uma vez que todas as ações do personagem influenciam em eventos futuros. Ao matar um inocente em praça pública, por exemplo, os civis ficam com medo de você, o que torna difícil se aproximar furtivamente de sua vítima. Mas esse é apenas um exemplo de como suas decisões se refletem no jogo. Até mesmo pular de cima de uma casa em uma rua movimentada é suficiente para chamar a atenção e colocar seus planos em risco.

Mas a reação dos transeuntes nem sempre é negativa. Além dos assassinatos, o jogador pode realizar missões secundárias para ganhar a confiança de certas pessoas, que retribuirão a ajuda de alguma forma. Dando assistência a um grupo de monges, Altaïr não apenas pode rezar ao lado deles para limpar sua barra com os civis após realizar alguma ação

suspeita, como também pode se misturar entre os monges para andar pelas ruas incógnito.

Os três mandamentos

Segundo o diretor criativo do game, Patrice Desilets, que demonstrou o game na E3, um assassinato tem três etapas: a localização da vítima, a investida e, por fim, a fuga. Para o primeiro passo, Altaïr conta com uma habilidade chamada Eagle Vision, uma visão especial que permite a ele localizar a pessoa a ser eliminada mesmo que ela esteja no meio de uma multidão. Quando ativada, a habilidade deixa a tela em preto e branco e marca a vítima com um contorno brilhante.

Para desferir o ataque letal, é necessário se aproximar da vítima sem levantar suspeitas. Como você leu ao lado anterior, mesclar-se com monges é uma das maneiras de se fazer isso, mas não é única. Se preferir, o jogador pode avançar por cima das construções existentes, por exemplo, para ter uma visão mais privilegiada do alvo.

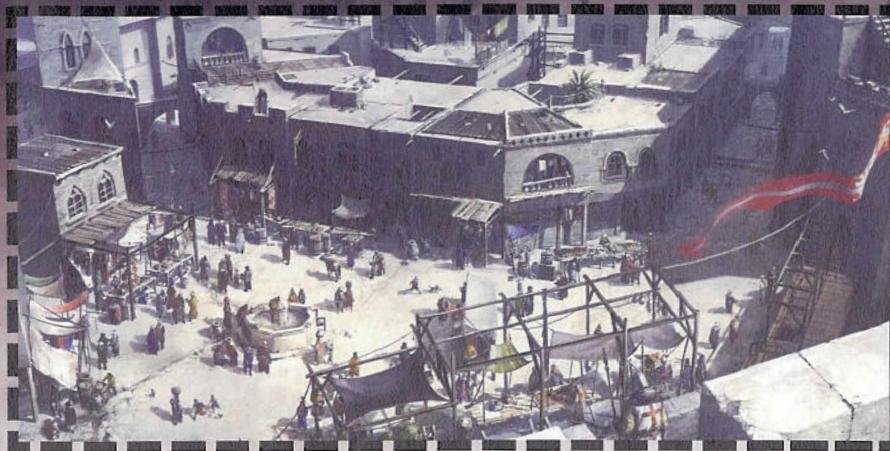
Na última etapa, a fuga, também há alternativas diferentes à disposição. Uma delas é escalar a

GUERRA DA NOVA GERAÇÃO

• Não é só a imensidão dos cenários que impressiona. As possibilidades de ação também são de cair o queixo

Por que Assassin's Creed?

Ele foi o único jogo para PS3 demonstrado em tempo real na E3 que não ficou só no visual. O enredo é sério e envolvente e a jogabilidade apresenta opções inéditas muito interessantes. Sem dúvida, controlar a aeronave em Warhawk usando o novo controle do PS3 é uma experiência bacana, mas nada que faça você ficar de boca aberta, algo que acontece facilmente ao ver algumas das possibilidades de *Assassin's Creed*.



estrutura mais próxima e fugir pulando de casa em casa até despistar os soldados. Apesar de ser a opção mais rápida, essa não é a mais interessante. Fugindo pelas ruas, por exemplo, é possível destruir objetos do cenário para dificultar o avanço dos inimigos e até mesmo contar com o auxílio das pessoas que você ajudou anteriormente, mas ao mesmo tempo é preciso tomar cuidado, pois as testemunhas do assassinato podem tentar agarrar Altair, impedindo sua fuga. De acordo com Desilets, o tempo para se concluir essas três etapas pode variar entre dez minutos e uma hora, dependendo das escolhas feitas pelo jogador.

Boneco acrobático

Embora seja uma franquia nova, criada com a nova geração de consoles em mente, é impossível olhar para *Assassin's* e não se lembrar de *Prince of Persia*. Isso acontece, principalmente, por causa da agilidade do protagonista, capaz de realizar acrobacias tão incríveis quanto às do Príncipe.

Mas não pense que Altair é uma simples cópia do herdeiro da Pérsia no que diz respeito ao seu repertório de movimentos. Graças a um esquema de controle inteligente, no qual cada botão corresponde a uma parte do corpo do personagem, o jogador tem liberdade total de interagir com o cenário de várias maneiras diferentes. O ▲ corresponde à cabeça de Altair e serve para usar a inteligência do assassino – é com ele, por exemplo, que a habilidade Eagle Vision é ativada. Os botões ■ e ●

equivalem às mãos do personagem, sendo que um é específico para os combates e o outro serve para executar ações como se pendurar em beirais ou abrir caminho em meio a uma aglomeração de pessoas. O ✕, como você já deve ter imaginado, comanda as pernas do personagem. Sua utilidade básica, obviamente, é fazê-lo pular. Todas essas ações, é bom ressaltar, podem ser realizadas em dois níveis de intensidade: normal ou forte, caso um botão superior (ainda não especificado) esteja sendo pressionado.

De todas as habilidades físicas de Altair, a que mais impressionou na E3 foi a escalada. De acordo com Desilets, qualquer elemento existente em paredes e muros, com cerca de duas polegadas ou mais, pode ser usado pelo personagem como ponto de fixação. Em outras palavras, isso significa que ele consegue subir em qualquer lugar se pendurando em janelas, beiradas, buracos e até nos vãos que existem entre um tijolo e outro.

Combate defensivo

Se *Assassin's Creed* remete a *Prince of Persia* no quesito acrobacias, o mesmo não vale para o sistema de combate. Aqui, o realismo é quem manda, logo, não existem saltos estilosos, piruetas ou outras firlas do mesmo naipes. Como na vida real, um ataque certeiro pode ser o suficiente para tirar a vida de alguém, inclusive do protagonista. Por esse motivo, é

recomendado adotar uma tática mais defensiva do que ofensiva. Os soldados inimigos quase sempre bloqueiam suas investidas, logo, o melhor a fazer é aguardar até que eles tentem atingi-lo para realizar um contra-ataque fatal. Outro aspecto que chama a atenção na estratégia de combate é que nem todos os inimigos precisam ser eliminados. Ao dar cabo do membro mais forte de um grupo, por exemplo, os mais fracos percebem que podem ser derrotados com facilidade e fogem da luta.

GTA à moda antiga

É isso mesmo. Além de todas as possibilidades já citadas, em *Assassin's* o jogador também terá liberdade total para explorar um único e imenso cenário. A produtora ainda não divulgou qual a extensão do cenário, mas revelou que existirão três grandes metrópoles – Acre, Damasco e Jerusalém – além de um deserto e uma área campestre que farão a ligação entre as cidades.



• Cada botão está ligado a uma parte do corpo do protagonista e as ações, como escalar ou tirar inocentes do caminho, variam de acordo com a situação

SASSIN



Um soldado com cara de durão e uma invasão alienígena. Clichê? Claro, mas é divertidíssimo

GEARS OF WAR

FICHA TÉCNICA

Plataforma: X360
Produtora: Epic
Distribuidora: Microsoft
Tipo: Tiro / Previsão: 2007

Banal à primeira vista, são nos detalhes, tanto visuais quanto de jogabilidade, que o jogo da Epic mostra o seu verdadeiro poder

Que *Halo 3*, que nada. Coube a *Gears of War* o nobre papel de protagonista do Xbox 360 na E3 2006. À primeira vista, o jogo da Epic Games, mesmo turbinado pela Unreal Engine 3.0, não inspira nada de especial, afinal shooters militares com temática futurista e de ficção científica estão longe de ser novidade.

Mesmo no enredo, *Gears of War* não mostra nada muito original. Quem já não ouviu falar em uma história na qual um bando de alienígenas invasores tocaram o terror na Terra? Tudo bem, o nome do planeta aqui é Sera, mas fora isso não muda absolutamente nada. É só quando você se depara com a atmosfera caótica da guerra, aliada a uma qualidade visual de primeira linha, que realmente surge a impressão de que, apesar dos clichês, se está diante de um dos grandes representantes da nova geração do entretenimento.

Correr, proteger-se e atirar. Com estas três ações, que se desenrolam em uma perspectiva de visão em 3ª pessoa, o jogo consegue criar o clima de uma batalha épica pela sobrevivência, tendo a raça Locust Horde como principal ameaça. Essas criaturas horrendas são um verdadeiro pesadelo na vida do jogador e de seus aliados.

Força na jogabilidade

Na E3, *Gears of War* começou a impressionar logo na abertura da conferência da Microsoft, quando uma demonstração de cerca de cinco minutos da parte jogável arrepiou quem estava presente no Grauman's Chinese Theater. Cliff Bleszinski, uma das principais mentes por trás do game, mostrou a fase inicial, quando o herói Marcus Phoenix escapa da prisão e vai ao encontro de seu parceiro, Dominic Santiago. O objetivo é chegar ao helicóptero, mas não sem

antes ter de dar cabo a uma quantidade razoável de seres malignos pelo caminho.

Logo, nota-se a importância da "cobertura" em *Gears of War*. Sim, pois miseráveis segundos desprotegido, em meio ao fogo cruzado, podem significar a diferença entre a vida e a morte, no autêntico sentido da expressão. Por isso, é de importância vital estar atento ao cenário, sempre procurando lugares para se proteger e pensar muito bem antes de avançar.

Como você já deve ter percebido, a fórmula cria uma atmosfera verdadeiramente caótica. Afinal, os "mocinhos" estão em menor número e precisam transformar um monte de criaturas em carne moída, com poucas oportunidades para falhas. Como se ainda não bastasse, tudo acontece em meio a uma tempestade de balas.

Por sorte, Marcus e seus aliados têm alguns truques na manga, começando pelo arsenal, com metralhadoras, escopetas, granadas e até uma serra acoplada, especialmente útil (e sanguinária!) nos ataques corpo a corpo. A quantidade de glóbulos vermelhos gerada pela carnificina é generosa, mas está longe de ser gratuita, afinal, estamos em uma guerra, certo?

Observando *Gears of War*, a sensação é a de que o nome *Unreal* nunca foi tão adequado para uma tecnologia gráfica. De repente, todo o ceticismo gerado pela "morna" qualidade visual da leva inicial de títulos do X360 desapareceu. De fato, os gráficos de *Gears of War* beiram o irreal e servem como um cartão de visitas do potencial da *Unreal Engine 3*.

Contudo, mais que um visual soberbo, a Epic Games quer oferecer uma experiência envolvente,



Agir em grupo não é sinônimo de jogo lento. Apesar de a estratégia ser fundamental em *Gears of War*, a ação é simplesmente frenética

GUERRA DA NOVA GERAÇÃO

Por que Gears of War?

- Com a engine Unreal 3.0 trabalhada com afinco pela própria Epic Games, o jogo apresenta um dos melhores gráficos já vistos na nova geração;
- A ação, embora caótica, não subestima a inteligência do jogador: cada passo deve ser pensado, sob o risco do seu personagem virar peneira em questão de segundos;
- O arsenal inclui serra acoplada em uma das metralhadoras, particularmente sádica nos ataques à queima-roupa;
- O multiplayer, seja em disputas entre times ou nas missões cooperativas para dois participantes, já vale o game;
- A fluidez dos movimentos dos personagens dá a nitida impressão de que é possível desempenhar qualquer acrobacia, principalmente manobras que exigem proteção atrás de paredes, carros, etc.

centrada na jogabilidade cooperativa. Raramente você está sozinho: como membro do esquadrão Delta, Marcus luta ao lado de vários soldados, o que dá margem a táticas diferentes para enfrentar a raça Locust. A melhor parte, no entanto, fica para o multiplayer: a qualquer momento você pode convidar um amigo, via Xbox Live, para cumprir as missões de forma cooperativa.

Gincana multiplayer

Durante a E3 2006, vários membros da imprensa brasileira tiveram o privilégio de experimentar com as próprias mãos a diversão do modo multiplayer de *Gears of War*, em uma típica disputa de mocinhos versus bandidos. O modo espelha com precisão a importância das táticas de grupo e da cobertura exibida nas demonstrações da produtora. Em meio a uma cidade parcialmente

destruída, carros, paredes e muitos outros elementos do cenário servem como proteção. A fluidez dos movimentos dos personagens é incrível e, mesmo agachado atrás de um muro, por exemplo, é possível levantar os braços com a arma e tentar atingir o adversário com tiros cegos.

Ter olhos muito atentos e saber utilizar a câmera em terceira pessoa são dicas essenciais para se dar bem na disputa. Pode soar meio "camper" (termo utilizado para designar os jogadores que, no multiplayer, escolhem um lugar para ficar de tocaia e acampam, sem sair mais de lá), mas entrar em confronto em meio a ambientes abertos é bastante desaconselhável, pois o ataque inimigo pode vir de qualquer lado.

Na verdade, mesmo protegido, "camperar" não é muito aconselhável, pois um ataque pela retaguarda com a serra torna-se simplesmente

fatal (sem falar na humilhação).

Por isso, é sempre bom andar acompanhado, coordenar muito bem suas ações e tentar surpreender os inimigos com granadas, inclusive de fumaça.

Após 20 minutos que se passaram num piscar de olhos, muito a contragosto, a equipe da **Game Master** teve de deixar uma das salas reservadas do estande da Microsoft, mas já esperando *Gears of War* com empolgação. E de quebra, ainda ganhamos uma frete removível inspirada no jogo. Que venham os Locusts.

● Quem apostava no PS3 dando um couro no X360 ficou na dúvida ao ver a qualidade gráfica deste jogo.



● Mais importante que o arsenal é a fluidez de movimentos, essencial para o clima do jogo...

● ...mas isso não significa que as armas sejam meia-boca. Muito pelo contrário



SUPER MARIO GALAXY

FICHA TÉCNICA

Plataforma: Wii
Produtora: Nintendo
Distribuidora: Nintendo
Tipo: Aventura / **Previsão:** Não definida

Muitos títulos para Wii foram mostrados e demonstrados na coletiva de imprensa da Nintendo, mas nenhum deles causou mais comoção do que *Super Mario Galaxy*. A nova aventura do encanador apareceu pela primeira vez na E3 em um vídeo rápido, logo depois que Reginald Fils-Aime, atual presidente da Nintendo norte-americana, subiu ao palco para falar da filosofia da empresa em

Controle inovador, liberdade total, enredo viajante e Mario no papel principal. Claro que o assunto é Nintendo

relação ao novo console. A reação da platéia, como era de se esperar, foi de empolgação total. Mas a boa nova não ficou apenas no anúncio oficial do game, pois Fils-Aime mais tarde confirmou que *Super Mario Galaxy* seria um dos 27 títulos jogáveis que estariam à disposição do público no estande da Nintendo, durante a feira.

Mas o que há de tão especial em mais um jogo do Mario para fazer tanta gente ficar excitada? Bom, primeiro por se tratar exatamente de um jogo protagonizado por Mario, tido por muitos como o ícone dos videogames. Segundo, porque essa é a primeira aventura solo do encanador desde que *Super Mario Sunshine* foi lançado em 2002, para o GameCube. E terceiro, e mais importante, porque o jogo é inovador, mas mantém todas as características conhecidas do personagem.

Sempre em órbita

Como o subtítulo revela – apesar de a Nintendo dizer que ele ainda é provisório – o novo jogo rola no espaço, com o personagem visitando planetas, asteróides e mais uma infinidade de objetos, como foguetes e navios.

Mas diferentemente do que você pode estar pensando, esses locais não são estágios.

● *Quem disse que o visual dos jogos do Wii não é grande coisa ainda não viu Super Mario Galaxy. O jogo supera as expectativas*

A galáxia é o único e imenso cenário do jogo e todos os elementos citados anteriormente fazem parte dele. Mario pode ir de um lugar para outro usando estrelas que o lançam em alta velocidade pelo espaço sideral. O mais interessante dessa nova mecânica de jogo é que cada um desses "objetos" têm sua própria força gravitacional, logo, o personagem pode andar normalmente sobre eles sem correr o risco de cair no limbo.

Ainda em relação ao cenário, um detalhe interessante que pode ser conferido na demo presente na E3 foi a possibilidade de se avançar por vários caminhos. Em certos locais, era possível escolher entre seguir para a esquerda ou para a direita, sendo que a decisão do jogador definia qual dos três chefes existentes ele teria de enfrentar no final: uma aranha gigante, um enorme robô com três pernas e um polvo flamejante.

Jogatina intuitiva

Como em todos os games do encanador, seja em 3D ou não, o esquema de controle de *Super Mario Galaxy* é intuitivo ao extremo. A movimentação do personagem é feita pelo analógico do controle nunchaku, enquanto os saltos são realizados com o botão A, que fica no controle remoto. Quanto às demais ações, todas são executadas com o uso dos sensores de movimento. Além de um ataque giratório, realizado com uma chacoalhada rápida em qualquer um dos dois dispositivos, o jogador precisa apontar o controle remoto para a tela da TV para mover um cursor em forma de estrela e interagir com elementos do cenário. Na batalha contra a aranha gigante, por exemplo, há pontos na tela que podem ser usados para atingi-la graças à mira do controle. Com Mario grudado em um desses



GUERRA DA NOVA GERAÇÃO

• A simulação de gravidade dos objetos é ótima e foi ajustada para dar a impressão de realismo sem prejudicar a diversão

Por que Super Mario Galaxy?

Por vários motivos: para começar, trata-se do game mais bonito do Wii até então. Mas mais do que beleza estética, *Super Mario Galaxy* apresenta um conceito inovador, faz uso inteligente das tecnologias embutidas nos controles do console e, claro, é protagonizado pelo mascote mais carismático dos videogames. Ou você ainda é daquela turma que prefere o Sonic?



pontos, o jogador ativa o cursor (pressionando o botão B no controle remoto) e então estica a teia, como um elástico, para lançar o personagem.

Mas essa está longe de ser a única função para o cursor no jogo. Com ele também é possível repelir projéteis disparados contra Mario, paralisar determinados tipos de inimigos, coletar itens específicos e até mesmo ativar pontos gravitacionais para levar o personagem, que fica dentro de uma bolha, de um ponto a outro.

Diferentemente das versões *Super Mario 64* e *Super Mario Sunshine*, aqui a câmera não é um problema, tanto que nem ajustável ela é. Isso porque na maior parte do tempo, a câmera fica posicionada em uma perspectiva superior, o que facilita a orientação e evita que objetos interfiram no campo de visão do jogador.

Coisa linda

Quem apostava que os gráficos do Wii não superariam os dos GameCube quebrou a cara quando viu *Super Mario Galaxy* de perto. Claro que não se pode compará-lo a games como *Metal Gear Solid 4*, do PS3, e *Gears of War*, do X360, que prezam pelo realismo acima de tudo, mas para os padrões do gênero ele é lindíssimo. Ao contrário da plastificação geral que se vê em muitos jogos da nova geração, em *Super Mario Galaxy* as texturas têm um aspecto bem diferente, de algo macio, como se os objetos estivessem cobertos por uma camada de veludo.

O brilho é outro elemento que merece destaque aqui. Em contraste com o fundo escuro da galáxia, o efeito se torna ainda mais evidente. O melhor exemplo disso é quando o herói, após derrotar um dos chefes, agarra a estrela que surge em seguida. O objeto dá voltas no personagem, criando um belo rastro brilhante ao redor dele.

Multiplayer?

Apesar de a localização do botão A dificultar um pouco as coisas, não é difícil imaginar duas pessoas jogando *Super Mario Galaxy* ao mesmo tempo: enquanto um movimenta o personagem pelo Nunchuk, o outro fica encarregado das ações realizadas com o controle remoto. Ao que tudo indica, no entanto, essa improvisação não será



necessária. Em uma entrevista cedida durante a E3, Takahashi Tezuka, diretor geral do estúdio que está desenvolvendo o jogo, confirmou que o título terá um modo multiplayer, o que explicou o motivo para a presença de duas pessoas no vídeo que

demonstra o funcionamento do game, exibido pela primeira vez durante a coletiva de imprensa da Nintendo. De acordo com Tezuka, a equipe ainda está estudando as possibilidades, mas o foco é a jogatina cooperativa.



• Mario voa com a mesma facilidade com que anda nos diversos planetas de sua galáxia

● Estética funcional. Cada característica que você definir para sua criatura influenciará em suas habilidades

SPORE

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PC
Produtora: Maxis
Distribuidora: EA / Tipo:
Simulação / Previsão: 2007

Fusão de gêneros regada a megalomania, a nova criação de Will Wright é o que há de mais criativo no mundo dos jogos de PC

Tamanho não é documento? Vá dizer isso para Will Wright. A cada novo projeto, o dono de uma das maiores cabeças pensantes do entretenimento eletrônico consegue atingir um novo nível na escala de megalomania (para não dizer "maluquice") da simulação. Ilhas, prédios, cidades e até mesmo os relacionamentos já foram colocados dentro de jogos pelo líder da Maxis, mas nada disso foi suficiente para o cara.

Com Spore, Will certamente atinge o auge de sua carreira (a não ser que ele invente algo maior que o Universo). Na E3 do ano passado, o projeto

teve uma aparição discreta, restrita a apresentações a portas fechadas no estande da Electronic Arts e, na E3 2006, a situação não foi muito diferente. Mais uma vez o produtor mostrou seu jogo a um punhado de sortudos – e nós estávamos entre eles.

Resumir Spore é fácil: você começa como um ser unicelular e pode terminar a partida dominando a galáxia. Até lá, porém, será preciso atravessar as seis fases básicas do jogo. Conheça-as:

Fase Celular

É o início do jogo e, por isso mesmo, o nível mais

básico. Aqui você só precisa sobreviver. Lute com outras criaturas e se alimente delas para ajustar a forma e as habilidades de seu ser, que, aliás, é de tamanho microscópico.

Fase da Criatura

Projete sua criatura e aventure-se em terra firme, ajudando-a no aprendizado de suas capacidades básicas e descobertas fora do ninho, sem perder as chances de evolução que aparecerem pelo caminho.

Fase da Cidade

Em vez de controlar apenas uma criatura, agora é preciso cuidar de toda uma tribo, fornecendo-lhe as ferramentas necessárias para não interromper o processo evolutivo.

Fase da Civilização

Agora, você tem uma raça em mãos. É a hora de pesquisar tecnologias, arquitetura e, claro, desenvolver a infra-estrutura de sua cidade.

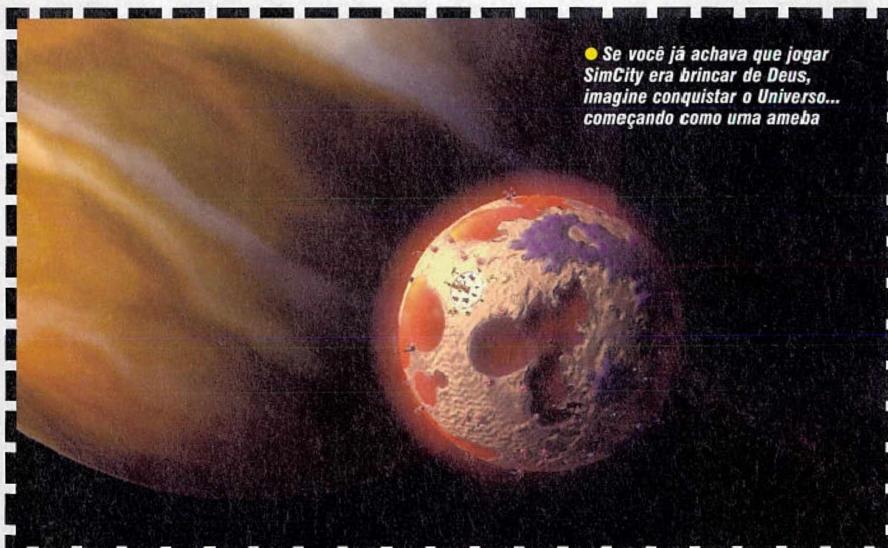
Fase da Civilização

Uma vez estabelecida a cidade, suas criaturas vão procurar meios de interagir com outras, com o nobre e humilde objetivo de conhecê-las e, claro, conquistar o planeta.

Fase Espacial

É o ponto máximo da evolução em Spore. Trata-se do momento de explorar outros planetas dentro do sistema solar. Faça contatos, colonize planetas e

● Se você já achava que jogar SimCity era brincar de Deus, imagine conquistar o Universo... começando como uma ameba



GUERRA DA NOVA GERAÇÃO

• Lembra de quando você era um ser unicelular? Controlar uma cidade é uma tarefa bem diferente...

Por que Spore?

- Will Wright. Qualquer jogo que envolva esse nome merece, no mínimo, o máximo de atenção;
- Nenhum outro game do qual se tenha notícia consegue, em meia dúzia de etapas, abranger toda a imensidão do Universo;
- A possibilidade de interação entre os diferentes ecossistemas dos jogadores promete algumas situações curiosas, principalmente na troca de criaturas;
- Em meio a uma infinidade de continuações, fórmulas batidas e idéias repetidas com orçamentos milionários, *Spore* propõe algo totalmente inovador, o que constitui um ato de total coragem na indústria dos games;
- Dar vida a sua própria criatura, explorar o espaço, estabelecer contatos com outras civilizações e muitas outras ações que não caberiam nesta página.



aventure-se além do seu próprio sistema solar. Um sistema de missões possibilita desafios freqüentes na busca pelo domínio supremo da galáxia.

Corno você pode perceber, em seis etapas, *Spore* passa por diversos gêneros distintos, muitos consagrados em outros games, como *SimCity*, *Civilization* e, por que não, pelo próprio *The Sims*. E por incrível que pareça, mesmo com tanta variedade, tudo parece funcionar perfeitamente bem dentro da estrutura estabelecida.

Na E3 2006, Wright começou a demonstração de *Spore* com a ferramenta de desenvolvimento de criaturas. Com ela, dar vida ao seu ser é uma questão de arrastar e clicar. A simplicidade no manuseio, porém, não esconde a profundidade do recurso, uma vez que até mesmo o formato da boca da criatura determina suas aptidões (se ela será herbívora ou carnívora, por exemplo), isso sem falar no tom da "voz".

Outro recurso que contribui para a variedade da experiência é a possibilidade de completar o ecossistema do seu planeta com criaturas vindas do mundo de um amigo, por exemplo. Basta pesquisar os uploads feitos por outros jogadores no servidor de *Spore*, cujo "multiplayer" consiste basicamente na interação entre os mundos dos usuários.

Mas voltando à demonstração, ainda na Fase da Criatura, Wright conduziu seu recém-criado ser por cenários repletos de outras formas de vida e atacou uma delas, em busca de alimento. Pouco

depois, o ser já havia encontrado a sua alma gêmea, se reproduzido (com direito a balãozinho meigo de coração durante a "concepção") e, de repente, lá estávamos de volta à ferramenta de criação de criaturas – desta vez, para dar vida ao filhote. Todo o processo durou poucos instantes, mas Wright garantiu que na versão completa serão necessárias horas para viver este processo.

Quanto à Fase Tribal, ao que parece, os lares das criaturas também podem ser personalizados e, uma vez na Fase da Cidade, as opções nesse sentido se expandem, incluindo construções mais modernas. Só quando se chega a um nível mais avançado da Fase da Cidade, é que é permitido explorar o espaço sideral, lançando sua primeira espaçonave. Wright controlou a nave diretamente, abduzindo criaturas (colonizar é preciso) até encontrar outro planeta. Ao aproximar-se da civilização, para estabelecer contato, ele soltou fogos de artifício, conquistando a simpatia dos ETs. Mas é claro nem sempre os "primeiros contatos" serão tão amigáveis assim.

Tudo que se vê e com que se interage no jogo é armazenado na Sporepedia, uma "encyclopédia" que pode ser consultada a qualquer instante. O recurso é particularmente útil, pois serve de catálogo para as criaturas, por exemplo, relacionando suas características num formato que lembra os "card games".

Dentre as fases, a Espacial parece a mais interessante, pois permite que alguns líderes de



• A criação dos seres não é um passo isolado. A cada geração suas criaturas podem evoluir



civilizações peçam o seu auxílio para resolver problemas, em um sistema de quests que lembra os RPGs e exige muita diplomacia.

Intrigante e promissor, *Spore* é, por definição, o candidato a suceder o best-seller *The Sims*. Ao que parece, o jogo sairá apenas quando Will Wright quiser – o que significa, no mínimo, 2007. Até lá, provavelmente ainda haverá a oportunidade de saber mais detalhes sobre este projeto, que promete mudar a concepção do que é um game.



• Homens não têm presas nem garras, mas dominam a Terra. Lembre-se disso ao pensar nas habilidades de suas criações





FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS3
Distribuidora: Konami
Produtora: Kojima Productions
Tipo: Ação **Previsão:** 2007

● Liquid Snake e Revolver Ocelot agora são uma única pessoa: Liquid Ocelot. No jogo, ele é o líder da nova Outer Heaven, uma corporação que comanda as cinco maiores empresas privadas que fornecem armas e soldados a exércitos do mundo todo

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PA

Aparições importantes, novidades sobre o enredo e cenas chocantes foram os destaques do novo trailer de MGS4 exibido pela Konami durante a E3 2006

Durante a conferência da Konami, que aconteceu antes do início da E3, no dia 8 de maio, Hideo Kojima, criador da série *Metal Gear*, mostrou um novo trailer do aguardado episódio *Guns of the Patriots*, que será lançado exclusivamente para o PS3. Mantendo a tradição, o vídeo, que durou cerca de 15 minutos, criou ainda mais expectativa em relação ao título, pois revelou novos detalhes da trama e também deu dicas sobre novidades que serão incorporadas ao esquema de jogo.

O trailer começa com Snake sentado dentro de um galpão destruído, refletindo sobre como as guerras mudaram com o passar do tempo. Em seguida, enquanto são exibidas imagens de soldados e vários Metal Gear Gekko marchando por ruas de uma cidade deserta (praticamente as mesmas cenas do trailer da TGS 2005), escuta-se um diálogo entre Snake e Roy Campbell, o coronel dos três episódios anteriores da saga. Na conversa, Campbell explica que

depois do incidente na Big Shell, onde se desenvolve a trama da versão *Sons of Liberty*, as intervenções militares em países estrangeiros aumentaram, o que resultou em uma demanda por soldados e, consequentemente, na criação das PMC, companhias privadas que fornecem armamentos e mercenários a exércitos ao redor do mundo. A primeira grande revelação do trailer acontece na última parte do diálogo, quando Campbell diz que as cinco maiores PMC do planeta, cuja quantidade total de recrutas já se iguala à do exército norte-americano, são todas comandadas por uma única corporação que leva o nome de Outer Heaven. Para quem não conhece a história da série a fundo, esse era o nome do estado militar fundado por Big Boss no primeiro game da saga, um local habitado apenas por soldados mercenários que deu origem ao primeiro Metal Gear bipeixe, o modelo TX-55.

Como fica evidente na passagem seguinte, quando Snake sobe a bordo do helicóptero onde

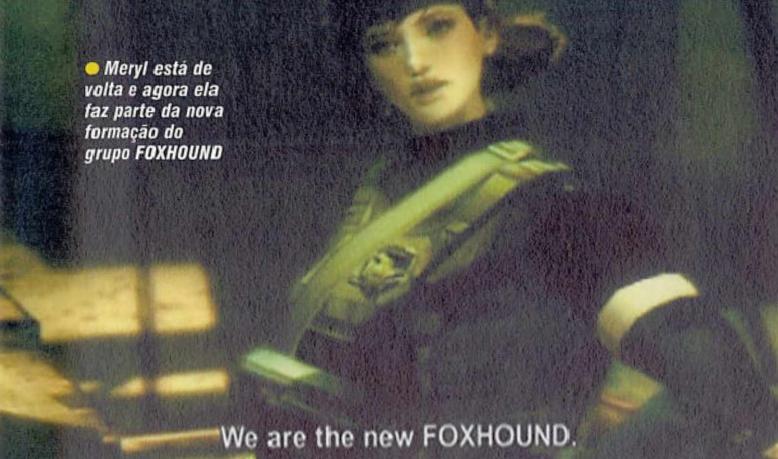
estão Roy Campbell e Otacon, após reverenciar o túmulo de uma pessoa ainda desconhecida, o líder da nova Outer Heaven é Liquid Snake, que ainda sobrevive no corpo de Revolver Ocelot e pretende, mais uma vez, dominar o mundo.

Na próxima sequência, outras revelações importantes são feitas. Confirmado sua aparição no novo jogo, Naomi Hunter, a médica que injeta o vírus FOXDIE em Snake na versão para PS1, diz que ele tem apenas seis meses de vida. Essa informação, claro, deixou uma dúvida no ar: poderia isso afetar de alguma forma a mecânica de jogo? Em uma entrevista recente, Kojima disse que sim, mas preferiu não entrar em detalhes sobre o assunto.

O conceito de camuflagem, introduzido na série na versão *Snake Eater*, também será utilizado em *Guns of the Patriots*, só que de outra maneira. Em uma cena em que Snake é encerrado por dois Metal Gear Gekko, ele ativa seu mais novo equipamento: o OctoCamo, um uniforme hi-tech que funciona como um camaleão, ou seja, ganhando um padrão diferente de cores e formas de acordo com o ambiente onde o usuário está.

Personagens cuja presença no jogo já havia sido confirmada na E3 do ano passado, mas que

● Meryl está de volta e agora ela faz parte da nova formação do grupo FOXHOUND



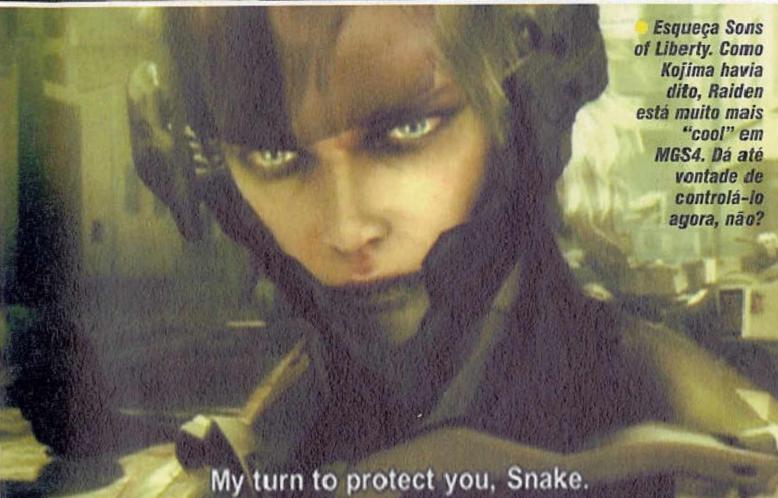
We are the new FOXHOUND.

● Ao aparecer no trailer, Naomi não apenas confirmou sua participação no game, como também revelou uma bomba: em MGS4, Snake terá somente seis meses de vida



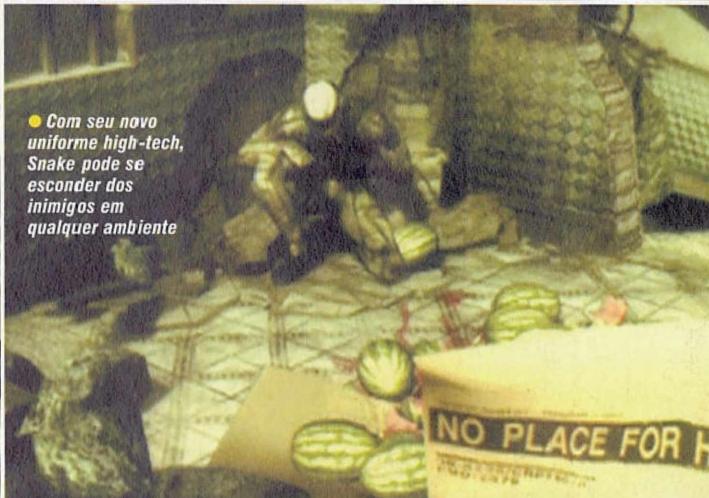
We must not leave them to the future.

● Esqueça Sons of Liberty. Como Kojima havia dito, Raiden está muito mais "cool" em MGS4. Da até vontade de controlá-lo agora, não?



My turn to protect you, Snake.

● Com seu novo uniforme high-tech, Snake pode se esconder dos inimigos em qualquer ambiente



NO PLACE FOR H

TRIOTS

ficaram fora do trailer anterior, também deram as caras desta vez: Meryl Silverburgh e Raiden. Meryl faz uma aparição rápida, dizendo fazer parte de uma nova versão do grupo FOXHOUND. Raiden, por outro lado, é o personagem que fecha o trailer. Usando uma armadura parecida com a de Gray Fox (o ninja da versão para PS1), ele demonstra uma agilidade sobre-humana durante uma batalha contra vários Metal Gear Gekko e termina soltando a seguinte frase: "Agora é a minha vez de protegê-lo, Snake", o que dá a entender que ele auxiliará o espião longo do jogo, retribuindo a ajuda que recebeu em *Sons of Liberty*.

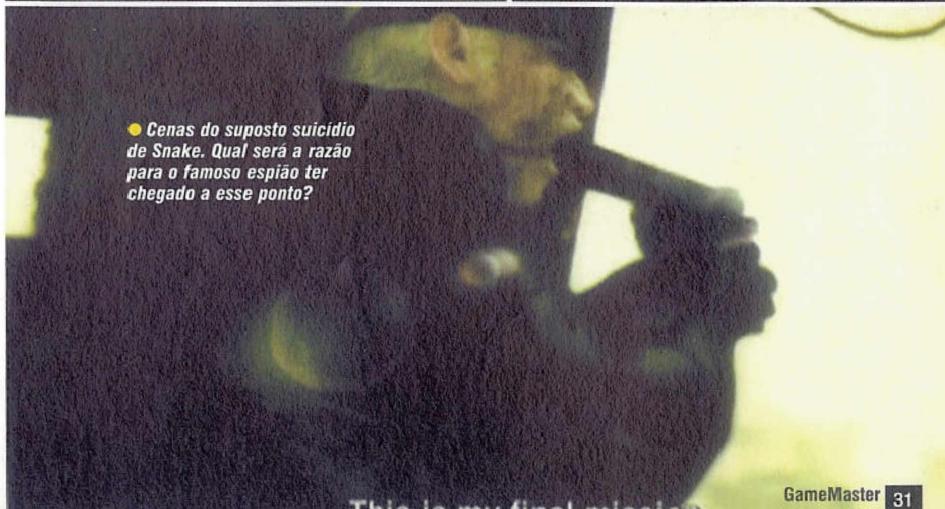
Sem dúvida, todas as cenas do novo vídeo chamam a atenção. No entanto, nenhuma delas é tão impactante quanto à que mostra Snake colocando munição em uma pistola, enfiando-a na boca em seguida, e depois, supostamente, puxando o gatilho. Para variar, esse é um daqueles mistérios típicos da série, ou seja, a verdade só será revelada quando o jogo chegar às lojas.

Apesar de os detalhes ainda serem escassos, Kojima confirmou que *MGS4* terá um modo online. Segundo ele, a parte online de *MGS3: Subsistence* foi apenas uma amostra do que a produtora está preparando para o novo game.



One last punishment I must endure.

● Cenas do suposto suicídio de Snake. Qual será a razão para o famoso espião ter chegado a esse ponto?



This is my final mission.



● A personalidade do protagonista é moldada ao longo do game, de acordo com as escolhas feitas pelo jogador

FICHA TÉCNICA
Plataforma: X360
Distribuidora: Microsoft
Produtora: BioWare
Tipo: RPG
Previsão: Não definida

MASS EFFECT

● O universo já gigantesco do game deverá ficar cada vez maior, já que a produtora planeja disponibilizar novas áreas para download pela Live

Depois de explorar o universo da série *Star Wars* e a China antiga, a canadense BioWare leva os jogadores ao espaço em seu primeiro título para o X360

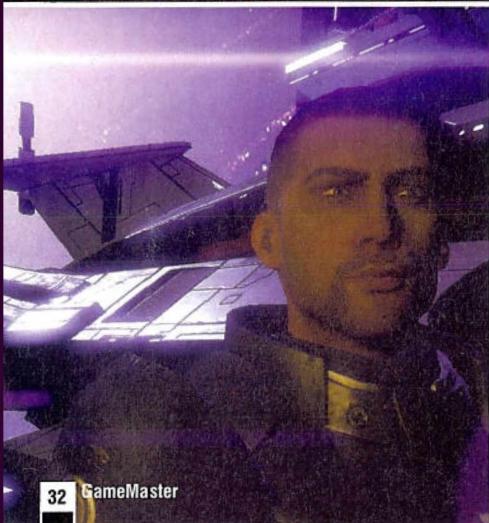
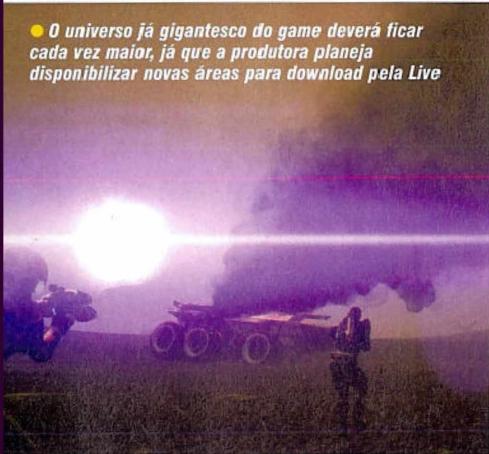
Eis aqui a resposta para os jogadores que se perguntavam qual seria o game de estréia da produtora BioWare na nova geração. *Mass Effect*, um RPG que é o primeiro de uma trilogia, se distingue dos demais games do gênero por trazer uma série de opções inéditas.

A trama se passa cerca de 200 anos no futuro, em uma galáxia que, segundo uma lenda antiga, está para ser dizimada por uma raça alienígena de máquinas que ressurge somente a cada 50 mil anos. Na pele de Commander Shepard, o primeiro ser humano a atuar como um Specter no universo – uma espécie de defensor da paz – seu objetivo é de impedir que o pior aconteça. É a partir desse ponto que as diferenças entre *Mass Effect* e os outros títulos do gênero começam a ficar evidentes. Como, a princípio, ninguém acredita no herói (ou heroína, dependendo das escolhas feitas no início do jogo), é preciso, antes de qualquer coisa, convencê-los do perigo iminente. A maneira como isso será feito ficará a cargo do jogador, que poderá moldar a personalidade do protagonista ao longo do jogo. Segundo o diretor do game, Casey Hudson, isso acontece de acordo com as decisões tomadas durante os diálogos que rolam no decorrer do jogo. Com seis opções de frases disponíveis

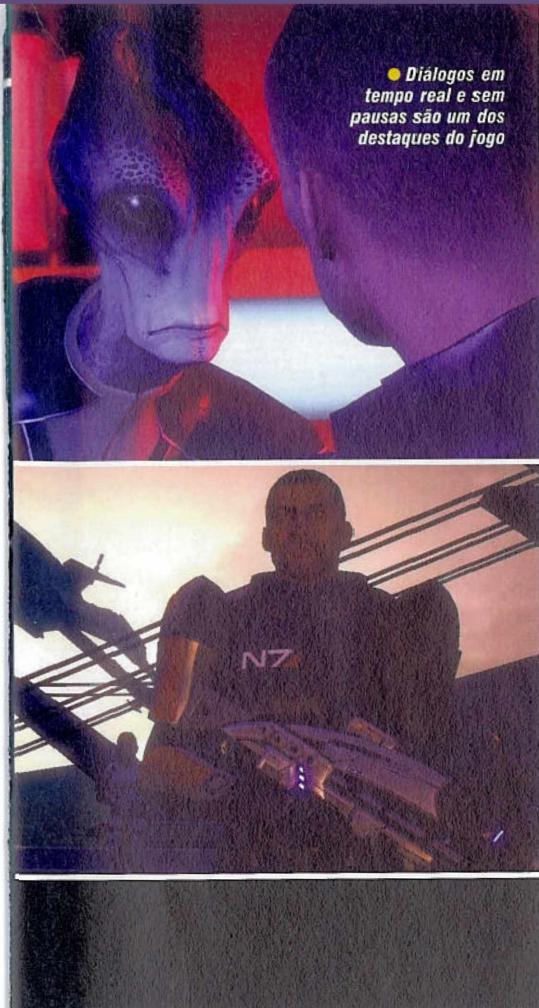
para as conversas, cada uma equivalente a um tipo diferente de comportamento, o jogador definirá como os demais personagens passarão a se relacionar com o protagonista.

Além da importância que a escolha de frases nos diálogos tem na formação da personalidade do personagem principal, outro detalhe chama a atenção. Diferentemente da maioria dos jogos que faz uso desse recurso, as conversas em *Mass Effect* podem acontecer de uma maneira fluida, sem pausas entre as falas de cada personagem, isso porque o game possibilita que a próxima frase a ser dita pelo protagonista seja escolhida antes mesmo que a outra pessoa termine de falar. Trata-se de um recurso que parece não fazer muita diferença na teoria, mas que na prática aumenta a sensação de imersão.

Um dos aspectos que mais impressionam em *Mass Effect* é sua imensidão. Com base na demonstração que rolou a portas fechadas na E3, será possível explorar (a pé ou a bordo de um veículo terrestre) uma quantidade absurda de cenários diferentes, como planetas, satélites e estações especiais. E o melhor é que todos esses locais poderão ser acessados a qualquer momento, por meio de um menu que mostra a galáxia inteira.



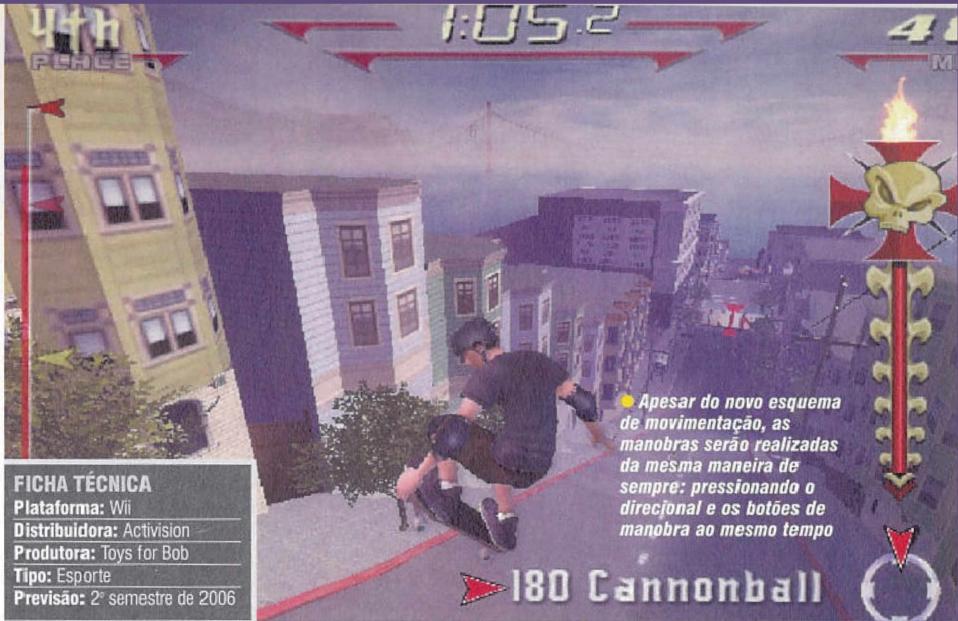
• Diálogos em tempo real e sem pausas são um dos destaques do jogo



O diretor do game deixou claro, no entanto, que nem todos esses cenários apresentarão coisas interessantes para se fazer. Contudo, ele confirmou também que a produtora planeja expandir o universo do jogo cada vez mais, disponibilizando áreas inéditas pela Live.

Apesar de todas as opções citadas até agora, a opção que mais diferencia *Mass Effect* dos RPGs tradicionais é o sistema de combate. Com ênfase no uso de armas de fogo, as batalhas rolam todas em tempo real, como em um jogo de tiro, com a câmera posicionada sobre os ombros do personagem. Além disso, existe a opção de controlar qualquer um dos dois soldados que fazem parte do seu grupo e criar diferentes estratégias para surpreender os inimigos, como destruir partes do cenário para que os destroços caiam sobre eles ou fazer com que seus parceiros avancem pelas laterais para flanqueá-los – esse último recurso funciona depois que a ação do jogo é pausada e o jogador marca o local onde os companheiros devem ficar. E como se trata de um RPG, o esquema de ganhar experiência ao participar de combates não poderia ficar de fora. Conforme sobe de nível, os atributos dos personagens melhoram e eles ganham novas habilidades. Uma delas, por exemplo, faz com que o personagem trave a mira automaticamente nos adversários, o que facilita os confrontos mais cabeludos.

FICHA TÉCNICA
Plataforma: Wii
Distribuidora: Activision
Produtora: Toys for Bob
Tipo: Esporte
Previsão: 2º semestre de 2006



180 Cannonball

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

A produtora Toys for Bob levou a sério a proposta de inovação da Nintendo para o Wii, tanto que está criando uma versão bem diferente da série de skate mais conhecida do planeta, exclusiva para o console. Como o subtítulo indica, a base do jogo é a modalidade downhill, que nada mais é do que corridas que acontecem em grandes descidas.

O jogo faz uso apenas do controle remoto. Segurando-o na horizontal, como um controle normal, o jogador deve incliná-lo para os lados a fim de fazer com que seu personagem faça curvas na direção desejada. Outra ação realizada através da sensibilidade de movimento do controle é o acionamento da barra de especial, que aqui não é usada para a execução de movimentos especiais, e sim para aumentar a velocidade dos skatistas com um turbo. O recurso é ativado de maneira simples: basta dar uma chacoalhada rápida no controle.

Apesar de o foco desta versão ser as

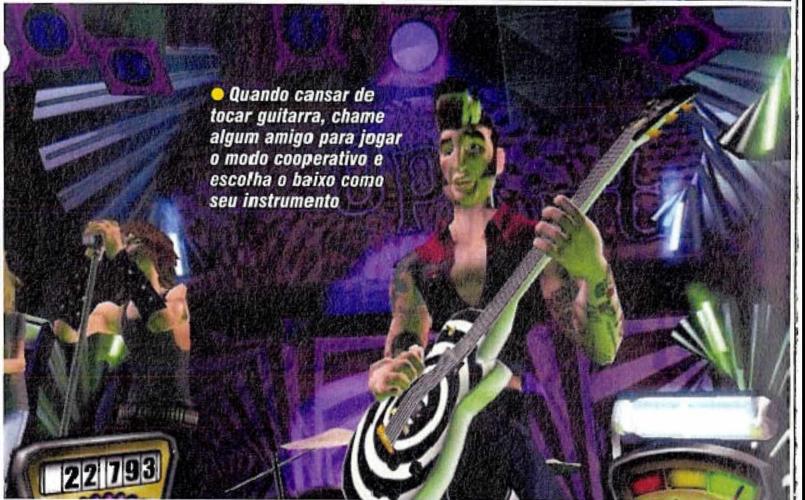
corridas, isso não significa que as manobras foram descartadas totalmente. Como sempre, um botão (no caso, o 2) é utilizado para pular e os outros (1 e B), em conjunto com o direcional, são usados para deferir manobras diferentes. Usados separadamente, o botão 1 e o direcional também têm outras funções: o primeiro serve para deslizar em beiradas e corrimãos com grinds, enquanto o segundo faz o personagem derrapar se estiver no chão, para fazer curvas mais fechadas, ou girar se estiver no ar.

Em relação ao conteúdo do game, as opções reveladas até agora são as seguintes: fases nas cidades de San Francisco, Machu Picchu e Rio de Janeiro (que aparece pela terceira vez na franquia); oito personagens diferentes (além de um modo para criação e personalização de muitos outros); e suporte para partidas multiplayer, embora ainda não tenha sido divulgado se elas poderão ser disputadas pela rede Wi-Fi Connection.



PREVIEWS

146 902



GUITAR HERO II

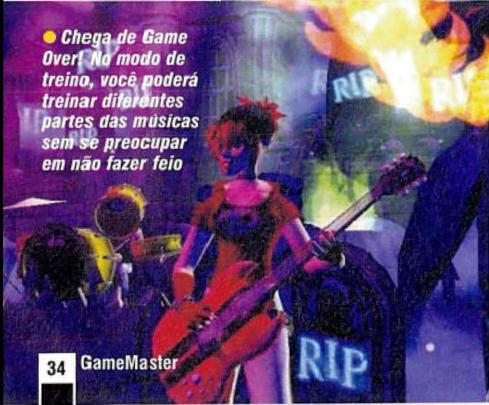
A mesma jogabilidade viciante do primeiro jogo e mais uma batelada de novidades. Só mesmo quem odeia games musicais não vai curtir a nova versão

Se quisesse, a produtora Harmonix poderia seguir os passos da Konami e, a exemplo do que a empresa japonesa faz com a série *Dance Dance Revolution*, lançar uma nova versão de *Guitar Hero* com meia dúzia de músicas inéditas a cada seis meses, transformando a franquia em um verdadeiro caça-níqueis. Felizmente, a produtora não adotou essa filosofia em relação a *Guitar Hero II*, que

promete chegar com uma série de novidades bacanas para os fãs.

Para quem realmente curte rock, a primeira boa nova, claro, é a trilha sonora. Tão variada quanto à do primeiro jogo, ela contará com dez músicas a mais, e isso sem considerar as bônus, que também deverão aumentar em quantidade. Por enquanto, apenas sete sonzeiras foram reveladas, mas elas são tão boas que, sozinhas, já seriam suficientes para fazer a cabeça dos roqueiros de plantão. Duvida? Então confira: *Strutter* (Kiss), *War Pigs* (Black Sabbath), *YYZ* (Rush), *John The Fisherman* (Primus), *You Really Got Me Now* (Van Halen), *Psychobilly Freakout* (Reverend Horton Heat), *Who Was in My Room Last Night?* (The Butthole Surfers) e *Arterial Black* (Drift). É válido lembrar também que bandas de peso como Metallica, Led Zeppelin e AC/DC só não participaram do jogo anterior porque não entenderam a proposta da produtora. Portanto, agora que a série é uma das mais populares do

● Chega de Game Over! No modo de treino, você poderá treinar diferentes partes das músicas sem se preocupar em não fazer feio



mercado, as chances de você poder tocar *Master of Puppets*, *Whole Lotta Love* e *Jailbreak* são bem maiores na nova versão.

Como não poderia ser diferente, cenários e personagens inéditos – um guitarrista com visual rockabilly já foi confirmado – também fazem parte do pacote de novidades, mas o destaque principal fica por conta de um novo modo de jogo: multiplayer cooperativo. O objetivo, obviamente, é que os dois participantes toquem uma mesma música da maneira mais harmoniosa possível para conseguirem completá-la. O grande barato desse modo, no entanto, é a possibilidade que um dos jogadores tem de escolher entre um baixo ou uma guitarra base, tocando uma sequência totalmente diferente da do parceiro.

A dificuldade desta vez será bem maior – e não estamos falando apenas dos solos. Agora, não haverá acordes apenas por duas notas, mas por três também. Para sorte dos menos habilidosos, a produtora também incluirá um modo de treino, no qual os jogadores poderão estudar e praticar as diferentes partes das músicas antes de tentar tocá-las para valer no modo principal.



Assim como pessoas reais, os soldados do seu pelotão também podem sofrer acidentes de percurso

FICHA TÉCNICA
Plataformas: PS3/X360/PC
Distribuidora: Ubisoft
Produtora: Gearbox Software
Tipo: Tiro
Previsão: 2º semestre de 2006

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Depois de a Electronic Arts mostrar como *Medal of Honor: Airborne* pode inovar os jogos de tiro baseados em guerras mundiais na nova geração, é a vez de a Ubisoft fazer o mesmo com *Hell's Highway*, a próxima versão da série *Brothers in Arms*. Protagonizado pelos membros da 101ª Divisão de Pára-Quedismo do exército norte-americano, o game dará aos jogadores a chance de mudar o destino desses soldados, que foram derrotados pelos alemães ao tentarem dominar as principais pontes na Holanda em uma missão conhecida como Operação Market-Garden.

Diferentemente do game da Electronic Arts, cujo grande diferencial é iniciar as missões a partir de um salto de pára-quedas, *Hell's Highway* tem como principal inovação os chamados brotherhood moments. São animações que acontecem aleatoriamente e tornam o jogo menos previsível. Ao tentar pular um muro, por exemplo, um dos membros do seu grupo pode se atrapalhar e levar um tombo, necessitando da ajuda de alguém para conseguir se levantar. Como foi dito,

é impossível prever quando algo desse tipo irá ocorrer, o que faz com que uma partida seja diferente da outra.

Assim como os tais brotherhood moments, os cenários destrutíveis também ajudarão para deixar a experiência mais cheia de surpresas, sejam elas boas ou não. Por exemplo, partes de uma construção destruída podem cair bem na sua frente durante um confronto, permitindo que você as use para se proteger dos disparos inimigos.

Outra novidade que promete resultar em uma mudança drástica no esquema de jogo é a inclusão de um terceiro esquadrão, que fornecerá uma ajuda extra nos combates mais difíceis.

Segundo o presidente da Gearbox, Randy Pitchford, o novo grupo poderá ser usado de várias maneiras diferentes ao longo do jogo, como para destruir tanques com bazucas ou para acionar uma frota de aviões para que os mesmos bombardeiem um determinado local. Não ficou claro, no entanto, se todas essas funções poderão ser utilizadas a qualquer momento ou somente em situações ou estágios específicos.



ELEBITS

FICHA TÉCNICA
Plataforma: Wii
Distribuidora: Konami Produtora: Konami
Tipo: Ação Previsão: 2º semestre de 2006

O conceito de *Elebits* é bem diferente do de *Katamari Damacy*, mas não deixa de ser igualmente esquisito. No universo do jogo, a única fonte de energia elétrica disponível são os Elebits, pequenas criaturinhas que, apesar de serem pacíficas, às vezes causam problemas, pois costumam largar suas tarefas e se esconderem nos locais mais estranhos possíveis.

Aqui, a função do controle remoto do Wii é simular uma espécie de arma futurista que serve não apenas para capturar as criaturinhas, mas também para interagir com os objetos do cenário, algo essencial para descobrir onde a maioria deles se esconde. Essa interação, aliás, é a característica mais marcante de *Elebits*, já que ela extrapola completamente a realidade. Para se ter uma ideia, carros e casas inteiras são movidas com a mesma facilidade com que gavetas são abertas e utensílios domésticos são levantados.

Ao capturar um determinado número de bichinhos, o jogador ganha habilidades especiais. Uma delas, por exemplo, torna possível marcar vários Elebits antes de ativar o dispositivo. Dessa forma, pode-se capturar todos de uma só vez, mesmo que a mira não esteja sendo apontada para nenhum deles no momento exato do disparo.



• Não importa se você está jogando sozinho ou com um amigo. A única maneira de cumprir os objetivos do jogo é pela atuação conjunta desses dois personagens

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS3/X360

Distribuidora: Electronic Arts

Produtora: EA Montreal

Tipo: Ação Previsão: 2007

ARMY OF TWO

Curtiu o modo cooperativo de *Splinter Cell: Chaos Theory*? Então *Army of Two* tem como base a cooperatividade, única e exclusivamente. Só existe um modo de jogo, no qual é possível jogar uma ou duas pessoas ao mesmo tempo. De qualquer forma, a única maneira de se dar bem no game é pela atuação conjunta dos dois protagonistas, os mercenários Rios e Salem.

O conceito, em si, não é tão inovador, mas alguns detalhes divulgados pela produtora prometem fazer de *Army of Two* um game único. Por exemplo, mesmo depois de começada uma

partida por um único jogador, uma outra pessoa pode pegar mais um controle e começar a comandar o segundo personagem normalmente, sem que seja necessário pausar o jogo para que isso aconteça. A ideia, segundo os produtores, é que o primeiro jogador nem perceba a diferença entre jogar sozinho ou acompanhado.

Como já ficou comprovado em títulos que requerem cooperação entre dois ou mais personagens, falhas na inteligência artificial podem comprometer totalmente a diversão. E isso, sem dúvida, é a última coisa que os criadores de *Army of Two* querem que aconteça. Para que o

computador seja tão eficaz quanto um humano na hora de controlar o segundo mercenário, a produtora criou uma nova tecnologia chamada Partner AI (PAI). Graças a ela, seu parceiro não apenas obedecerá aos seus comandos (todos feitos por voz) rapidamente, como também mostrará que tem muita personalidade. Se você, por acaso, errar um disparo crucial e pôr tudo a perder em uma fase, na próxima situação do mesmo tipo seu companheiro não confiará em você e decidirá ele próprio eliminar a vítima. Pelo visto, o conceito de cooperação foi realmente levado a sério.

THE EYE OF JUDGMENT



• É assim que o tabuleiro real que acompanha o jogo aparecerá na tela da sua TV durante as partidas



FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS3

Distribuidora: SCEJ

Produtora: SCEJ

Tipo: Card Game

Previsão: 2º semestre de 2006



O sensor de movimento do controle do PS3 pode não ser algo muito inovador, mas é impossível dizer o mesmo sobre o recurso inédito que foi incluído na nova versão da câmera EyeToy. No card game *The Eye of Judgment*, o acessório, que deve ser posicionado sobre o tabuleiro que acompanha o jogo, tem a função de reconhecer as cartas usadas pelos jogadores, exibindo na tela versões tridimensionais das criaturas e personagens correspondentes.

Basicamente, é como jogar *Magic: The Gathering* da maneira tradicional, só que conferindo, pela tela da TV, como cada carta funciona na prática. Mais impressionante do que ver as suas cartas "ganhando vida" na televisão é a possibilidade de interagir com elas. Ao mover ou passar a mão

sobre uma determinada carta, o ser equivalente reage imediatamente, mudando de lugar ou realizando ataques.

O estúdio japonês que trabalha no jogo ainda não revelou regras específicas ou coisas do tipo, mas já deu uma explicação geral de como as partidas acontecerão: com seu próprio deck, cada jogador tem um turno para colocar uma carta no tabuleiro com nove espaços (3x3). O vencedor é aquele que conquistar cinco espaços primeiro.

Com suporte à jogatina online, *The Eye of Judgment* virá acompanhado do já citado tabuleiro e de 30 cartas, sendo que no total existirão mais de cem diferentes. Logo, quem quiser ter todas elas terá de comprar novos pacotes, que serão vendidos separadamente.

• Pode não parecer, mas estas imagens são mesmo de um card game



Sua diversão começa aqui!

Férias é na Play Off Games



Jogos a partir de
R\$ 120,00**



Jogos a partir de
R\$ 80,00**



Jogos a partir de
R\$ 75,00**



Jogos a partir de
R\$ 60,00**



Guitar Hero
à vista
R\$ 375,00**

Compra - Troca
Vende - Financia
Assistência Técnica

Play Off Games

R. São Sebastião , 56/58 - Lj 15 - Saúde

São Paulo - SP CEP: 04144-060

Convênio com estacionamento na Av. Jabaquara, 1753

ao lado do Colégio Sta. Amália. Entregamos todo Brasil via SEDEX.

* Produtos sujeitos a disponibilidade de estoque

** Valores somente para pagamento em dinheiro

Losango



Horário de Funcionamento:

Segunda - sexta: 9:00 às 20:00 h

Sábados: 9:00 às 19:30 h



FICHA TÉCNICA

Plataforma: PC
Distribuidora: EA Los Angeles
Produtora: Electronic Arts
Tipo: Estratégia
Previsão: 2007

● O game terá suporte a partidas multiplayer online, mas o grande atrativo mesmo será o modo para um jogador



COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS



● Curtiu a distorção na superfície da água? Então fique sabendo que esse efeito é muito mais bonito em tempo real

Anunciada oficialmente poucos dias antes da E3, a terceira versão da clássica série de estratégia em tempo real promete inúmeras novidades para os fãs

Levando em consideração o que foi dito e mostrado na apresentação a portas fechadas na E3, não é exagero nenhum dizer que *Tiberium Wars*, a terceira versão da série principal da franquia, tem tudo para ser um dos melhores games de estratégia em tempo real já produzidos. Só para você ter uma idéia do empenho do estúdio de desenvolvimento, não apenas foi criado um imenso livro que detalha simplesmente

tudo sobre a série – para ser usado como referência pelos membros da equipe –, como cientistas do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT) foram consultados para que fosse descoberto como o Tiberium, a substância pivô da série, se comportaria se realmente existisse. O resultado da pesquisa deu origem a outro livro, chamado pelos membros da equipe de *Tiberium Bible*.

A trama do novo episódio se passa em um

futuro não muito distante, no ano de 2047, e dá continuidade à disputa entre as facções Global Defense Initiative (GDI) e Brotherhood of Nod. Enquanto a Nod, liderada por Kane, planeja usar o vírus Tiberium para dominar o planeta Terra, a GDI tem como objetivo evitar que isso aconteça, além de impedir que a substância alienígena se espalhe ainda mais. Apesar da falta de maiores detalhes sobre a história, uma mensagem no vídeo exibido durante a E3 deu a dica sobre o possível surgimento de uma terceira facção em *Tiberium Wars*.

Como ficou claro na apresentação, o foco principal da produtora na criação do novo episódio está na trama. Isso, no entanto, não significa que os demais aspectos do jogo ficarão em segundo plano. A narrativa, por exemplo, voltará a ser feita por vídeos, diferentemente do que aconteceu nas versões *Renegade* e *Generals*. Quanto à parte visual, as imagens liberadas até agora já dão uma boa idéia de quão superior o novo game será em relação aos anteriores. Contudo, imagens estáticas não exibem nem metade dos detalhes vistos em tempo real. Quando aeronaves se aproximam do chão com o propulsor apontado para baixo, por exemplo, dá pra notar o desfoco na imagem provocado pelo calor extremo, além de ser possível ver os objetos menores nas redondezas se movendo por causa da pressão do ar. Outro recurso visual bacana são as marcas de pneu deixadas pelos veículos. Não dá pra saber se na versão final acontecerá o mesmo, mas na área usada para a demonstração na feira, os rastros permaneceram visíveis o tempo todo.

Embora o single player seja o grande atrativo de *Tiberium Wars*, já foi revelado que o título contará com um modo multiplayer online. E com suporte para comunicação por voz.



FICHA TÉCNICA
Plataforma: Wii
Distribuidora: Nintendo
Produtora: Retro Studios
Tipo: Aventura
Previsão: 2º semestre de 2006



METROID PRIME 3: CORRUPTION

Se você ainda pensa que o controle remoto do Wii servirá apenas para controlar a mira em jogos de tiro em primeira pessoa, saiba que está redondamente enganado. Em *Corruption*, a esperada continuação da série *Metroid Prime*, tanto o controle principal quanto a extensão Nunchuk têm utilidades diferentes no jogo. Ou seja, além de proporcionar um nível de precisão sem igual em relação à mira, o game apresentará diferentes formas de interação nunca vistas antes no gênero.

Um dos exemplos mais interessantes do funcionamento do sensor de movimento existente no controle é o esquema utilizado para abrir determinadas portas. Diferentemente dos demais games da série, nos quais as passagens são abertas com tiros, em *Corruption* existem algumas que exigem a ativação de um mecanismo parecido com uma maçaneta. Após escanear o painel mais próximo e ganhar acesso ao dispositivo, o jogador precisa apertar o botão indicado na tela e então realizar os seguintes

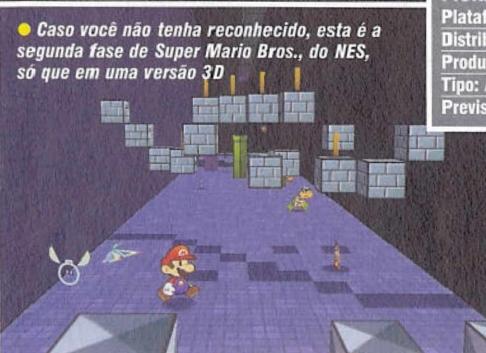
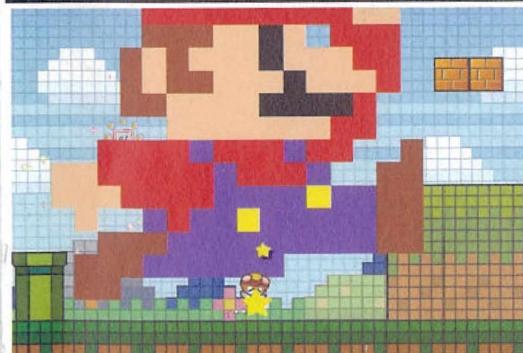
movimentos com o controle: afastá-lo da TV, girá-lo no sentido anti-horário e, para terminar, aproximar-lo da tela novamente.

Outra forma inovadora de interação que se tem notícia envolve o item Grapple Beam, até então usado pela personagem apenas para se pendurar em pontos predefinidos a fim de alcançar locais muito distantes. Nesta versão, além da função já conhecida, o Grapple Beam será utilizado para mover certos objetos de lugar, estejam eles impedindo o avanço da heroína ou sendo usados pelos inimigos como proteção. O procedimento para a utilização do item é o seguinte: com a mira travada sobre o objeto, o jogador precisa mover o controle Nunchuk como se estivesse lançando uma corda. Depois, com o feixe de energia grudado no alvo, basta segurar o analógico para trás e arrancar o item de lugar.

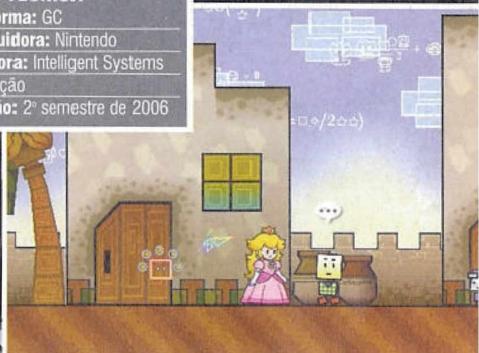
Embora a precisão nos disparos seja total graças à tecnologia usado no controle, o sistema de trava de mira nos combates, presente nas versões para GC, não será descartado em *Corruption*.



SUPER PAPER MARIO



FICHA TÉCNICA
Plataforma: GC
Distribuidora: Nintendo
Produtora: Intelligent Systems
Tipo: Ação
Previsão: 2º semestre de 2006



Já decidiu que vai aposentar o GameCube após descobrir que *The Legend of Zelda: Twilight Princess* vai ganhar uma versão específica para o Wii? Azar o seu, pois a Nintendo anunciou mais um título de peso para seu console atual: *Super Paper Mario*. O game mistura os melhores elementos de dois gêneros em que o encanador faz bastante sucesso: plataforma e RPG. O visual bebe da mesma fonte das aventuras "de papel" do personagem. A ação, por outro lado, é um híbrido entre progressão lateral e exploração em 3D. O mais interessante dessa mistura de estilos é que não

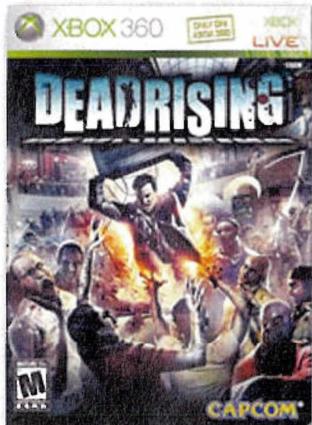
existem estágios específicos para cada um deles. A grande sacada da produtora foi criar versões tridimensionais de fases 2D, permitindo, assim, que o jogador as vejam através de dois pontos de vista diferentes: por um ângulo de visão lateral ou por uma câmera que segue o personagem por trás, mostrando os cenários como se fossem longos corredores. Ainda não foi revelado se essa mudança de câmera poderá ser feita pelo jogador a qualquer momento ou se ela ocorrerá automaticamente em determinados pontos.

Além de Mario, outros dois personagens

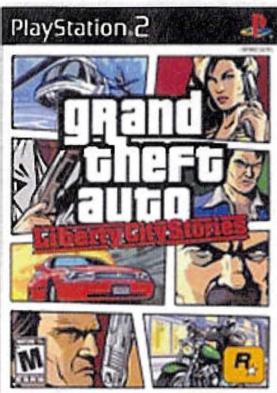
serão controláveis: Bowser e Princesa Peach. O jogador ficará livre para alternar entre eles quando bem entender e terá de utilizar as habilidades específicas de cada um quando for necessário. Além disso, assim como no novo game do bigodudo para DS (confira a análise e o detonado no *Guia Completo* desta edição), os protagonistas poderão destruir tudo nas fases ao coletarem itens especiais e ficarem gigantescos na tela. Quando isso acontece, eles perdem o visual arredondando da série *Paper* e são exibidos em suas versões originais, como no clássico *Super Mario Bros.*, do NES.



**OS MELHORES
JOGOS,
OS MELHORES
PREÇOS**



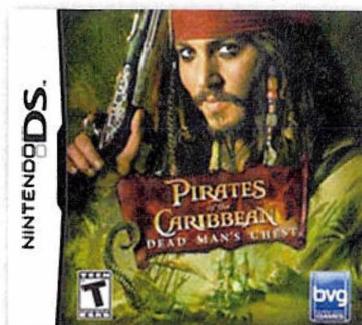
**DEAD
RISING**



**GRANDS
THEFT
AUTO
LIBERTY
CITYSTORIES**



**FIFA
WORLD CUP
2006**



**PIRATES
OF THE
CARIBBEAN**

**ATENDIMENTO
PERSONALIZZADO**

**JOGOS ORIGINAIS
A PARTIR DE
R\$ 99,00**



PSP
CONSULTE-NOS



NINTENDO
DS

ACEITAMOS CARTÕES:



EM
3X
SEM JUROS

TELEVENDAS (11)

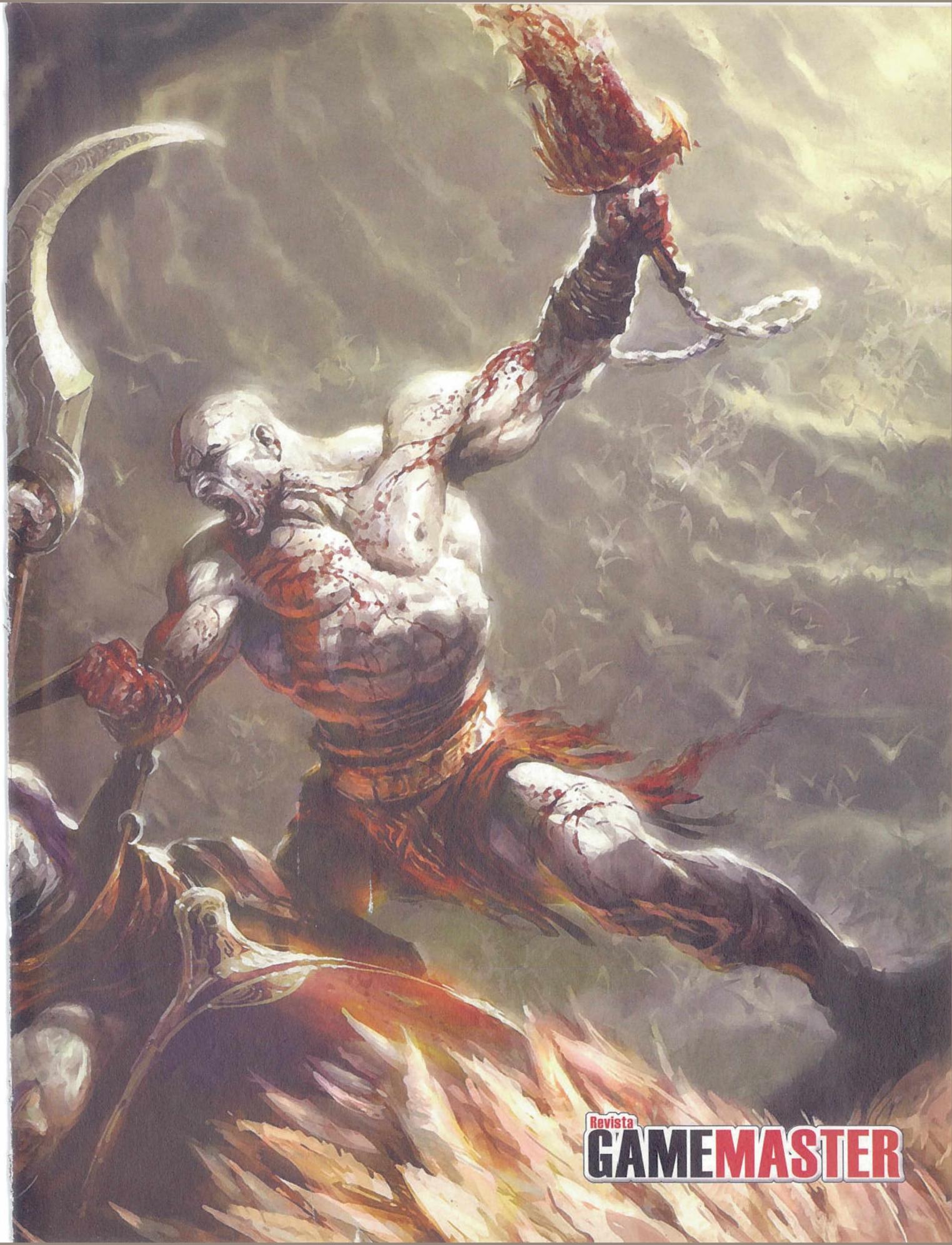
3825-7600

WWW.NETUNIA.COM.BR

GOD OF WAR 2

Na continuação do melhor game de PS2 do ano passado, Kratos, agora ocupando o lugar de Hades no Olimpo, é traído mais uma vez pelos deuses. Disposto a reverter essa situação a qualquer custo, o ex-guerreiro espartano decide se livrar das Irmãs do Destino, entidades que controlam o destino de todos os seres-vivos do universo.





Revista

GAMEMASTER

Sua área de interesse está



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



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



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



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



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



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



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



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

Todo mês nas bancas, pelo telefone 0800 55 76 67

em uma destas revistas



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



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



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



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



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



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



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



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

ou acesse o site www.europenet.com.br





FICHA TÉCNICA

Plataforma: PSP
Distribuidora: LucasArts
Produtora: Kuju Entertainment
Tipo: Musical
Previsão: 2º semestre de 2006

TRAXION

Finalmente uma produtora escutou o apelo dos fãs de games musicais e criou um jogo cuja trilha sonora pode ser personalizada. Em *Traxion*, da britânica Kuju Entertainment, o jogador pode usar suas próprias músicas em MP3 para jogar. O game conta com um sistema inovador que analisa a canção selecionada e adapta a dificuldade da jogatina e o visual dos cenários de acordo com o ritmo. O jogo também exibe o nome do artista e o título da música conforme as informações guardadas na ID3 Tag de cada arquivo.

Segundo a produtora, *Traxion* terá mais de

20 tipos diferentes de minigames. Até o momento, porém, apenas três foram revelados. O primeiro chama-se Vortex e é o mesmo que você vê nas fotos aí em cima. Nele, o jogador precisa controlar uma esfera vermelha para desviar dos obstáculos e coletar as notas que surgem no percurso. O segundo minigame, que leva o nome de Beatdrop, é um quebra-cabeça parecido com *Tetris*. Enquanto a música rola, as notas são convertidas em blocos, criando uma parede que cresce de cima para baixo. A explicação da produtora sobre o funcionamento desse modo é um pouco

confusa. De qualquer forma, sabemos que o objetivo é destruir blocos para evitar que a parede chegue até o fundo da tela. O último modo divulgado é o Karate-oke. Aqui, a música é usada para gerar inimigos diferentes que o jogador precisa derrotar, alternando entre três tipos de ataque e defesa.

Mas *Traxion* não deve agradar somente às pessoas que curtem jogar. Além dos minigames, o jogo poderá ser usado como um organizador de MP3, com opções para criar playlists e ordenar os arquivos por gênero, banda ou nome do disco.

MARIO VS. DONKEY KONG 2: MARCH OF THE MINIS



No primeiro jogo, lançado para GBA em 2004, o jogador tinha como objetivo controlar Mario para resgatar e guiar os Mini Marios, versões de brinquedo do personagem que foram roubadas por Donkey Kong. Em *March of the Minis*, no entanto, o esquema é um pouco diferente. Além dos Mini Marios, a fábrica de brinquedos do encanador agora comercializa também Mini Donkey Kongs, Mini Toads e Mini Peaches. O sucesso com as vendas dos novos brinquedos é tão grande que Mario decide criar um parque temático chamado Super Mini Mario World. No primeiro dia de funcionamento do parque, Donkey Kong avista Pauline – a mesma garota que ele raptou em sua

estréia nos games, em 1981 – e se apaixona por ela. O macacão tenta presenteá-la com um Mini Donkey Kong, mas ela recusa e escolhe um Mini Mario. Furioso, DK raps Pauline e a leva para o ponto mais alto do parque. Mario então convoca alguns Mini Marios para resgatar a garota.

Quanto ao sistema de jogo, a principal diferença entre esta e a versão anterior não poderia ser mais óbvia: o uso da tela sensível. Aqui, é o próprio jogador quem comanda as miniaturas mecânicas, usando a caneta para fazê-las realizar ações diferentes. Para fazer um pequenino

andar, basta tocá-lo e arrastar a caneta para o lado desejado. Para que ele pule, é só jogá-lo para cima. Também será possível (e necessário) interagir com objetos do cenário, como acionar elevadores e mover blocos que ficam no meio do caminho. Além da tela sensível, o direcional será usado, mas apenas para ajustar a câmera.

Por enquanto, a Nintendo não anunciou nenhum modo multiplayer para o game. A única utilidade para a conexão sem fio do aparelho revelada até então é a troca de fases personalizadas, que poderão ser criadas em um modo inexistente no game anterior.



● Depois de colocar DJ em uma verdadeira roubada no game anterior, Pandora agora luta ao lado dele



FICHA TÉCNICA

Plataforma: PSP
Distribuidora: Konami
Produtora: Backbone Entertainment
Tipo: Ação
Previsão: 2º semestre de 2006

DEATH JR. 2: ROOT OF EVIL

Ds vivos sempre aparecem. Já os mortos, reparam em Death Jr., filho da Morte e protagonista do primeiro game anunciado para o PSP, está de volta para mais uma aventura no portátil. Desta vez, porém, o funesto personagem não está sozinho, pois Pandora, a garota responsável pela confusão do game anterior, também poderá ser controlada.

A história de *Root of Evil* acontece por causa de uma garota chamada Fury. Depois de inúmeras tentativas frustradas de se tornar uma pessoa má, ela parte para o tudo ou nada e compra uma espécie de "kit da maldade", um casulo que, com o passar do tempo, faz o usuário ficar cada vez mais malvado. Para azar de Fury, porém, seu casulo acaba caindo nas mãos de Death Jr. e Pandora, que, sem saberem que há uma pessoa dentro dele, decidem abri-lo para terminar o projeto de ciências que a dupla precisa apresentar na escola. Enfurecida ao ser acordada antes da hora, Fury começa a sugar a energia vital das pessoas para dentro do casulo

com o intuito de dar continuidade ao seu processo de perversão.

Além da introdução de um segundo personagem jogável, a câmera é outro aspecto que difere o segundo jogo do primeiro. Agora, é possível girá-la para qualquer um dos lados com os botões **L** e **R**. Além disso, ao pressioná-los simultaneamente, os personagens passam a se mover lateralmente, possibilitando movimentos de esquiva mais eficazes durante os combates.

Por falar em combate, além das armas próprias de cada personagem – DJ usa suas duas pistolas e a foice, enquanto Pandora carrega uma metralhadora e uma espécie de corrente-picareta – eles podem coletar equipamentos diferentes espalhados pelas fases. Entre os mais interessantes, estão lançadores de fogos de artifício e de rolos de papel higiênico flamejantes.

Por causa da existência de dois protagonistas, *Root of Evil* poderá ser jogado cooperativamente por duas pessoas em rede local. Outros possíveis modos multiplayer não foram revelados até agora.

● A câmera não deve atrapalhar desta vez. Com os botões superiores do portátil, agora será possível girá-la em qualquer sentido

● Cada tipo de ação requer um movimento diferente a ser feito na tela sensível do DS



CHIBI-ROBO: PARK PATROL

FICHA TÉCNICA

Plataforma: DS
Distribuidora: Nintendo Produtora: Skip Ltd.
Tipo: Ação Previsão: 2º semestre de 2006

Para surpresa de muitos, *Park Patrol* apareceu em forma jogável na E3, mesmo sem a

Nintendo ter citado o jogo em sua coletiva de imprensa, que rolou um dia antes da feira começar. Diferentemente da versão para GameCube, o objetivo aqui não é realizar tarefas domésticas para alegrar os membros da família Sanderson, e sim restaurar a paz de um parque a céu aberto que foi atacado por monstros malignos. Cabe ao simpático robózinho, por exemplo, recuperar brinquedos desaparecidos e tornar as flores do local saudáveis novamente.

Apesar da mudança de cenário, a grande diferença entre *Park Patrol* e o game anterior está na jogabilidade. Além de servir para acessar todos os equipamentos de Chibi, a tela sensível é usada para realizar a maior parte das ações do personagem. Para fazê-lo carregar o plugue sobre a cabeça, é preciso riscar a tela de baixo para cima. Esse mesmo movimento deve ser feito para encaixar o plugue em tomadas (para recarregar a energia do personagem) e para esguichar água com a pequena seringa usada por ele. Certas ações requerem também a realização de movimentos circulares, como pilotar veículos motorizados, fazer Chibi pedalar em sua bicicleta e girar a vitrola que o faz dançar, algo essencial na hora de reviver as flores danificadas pelos inimigos.

A close-up view of Chibi-Robo's head and upper body. He has a metallic, cylindrical body with a small antenna on top. His face is white with large, expressive black eyes and a small mouth. He appears to be wearing a small cap or hat.

Xbox 360 no Brasil

A notícia mais importante para os brasileiros na E3 2006 foi o anúncio de que a Microsoft deseja lançar o X360 no Brasil. Saiba o que isso significa exatamente e entenda por que há tanta gente empolgada com esta novidade

No mundo dos negócios, quando o fundador da empresa aparece em público para dar uma notícia é porque se trata de algo muito importante. Assim, toda vez que Bill Gates surge numa apresentação da Microsoft, pode estar certo de que vem "bomba". E foi exatamente isso que aconteceu na coletiva de imprensa da empresa durante a E3 2006, a maior feira de games do planeta. Bill Gates apareceu, mostrou muitas novidades, e revelou a "bomba", pelo menos para nós, brasileiros, de que a Microsoft tinha a intenção de lançar o X360 em novos mercados, entre eles o Brasil.

Uma prova de que a notícia pegou de surpresa os executivos da Microsoft para a América Latina, que não haviam sido avisados sobre a revelação, e até mesmo quem organizava a coletiva foi o fato de poucos jornalistas brasileiros conseguirem uma vaga para assistir ao evento. Na saída da apresentação, todos tentaram descobrir mais informações sobre o anúncio, e ao questionarem Luis Pazos, o executivo da Microsoft responsável pela América Latina, a resposta do executivo não poderia ser mais clara: "Foi novidade para nós também. Mas como vocês viram, foi Bill Gates quem revelou a informação e

isso significa que temos uma orientação da alta diretoria da Microsoft indicando o lançamento do X360 no Brasil como uma prioridade. Isso é algo inédito, e estamos entusiasmados com essa possibilidade."

Além disso, mais nada de concreto foi revelado sobre o possível lançamento do X360 no Brasil. Pela frase usada por Bill Gates no anúncio, pode-se entender que o lançamento seria até 2007, o que é apenas uma pista. Se realmente o X360 for lançado no País, uma movimentação muito grande no mercado de games brasileiro irá acontecer, a começar pelas produtoras e distribuidoras de jogos, como Atari, Electronic Arts e Vivendi Universal, hoje focadas exclusivamente em títulos de PC, que poderão vender jogos para console por aqui.

A GameMaster conversou com as distribuidoras e também percebeu uma grande empolgação da parte delas. Inclusive, algumas pessoas importantes do mercado até apostam que o X360 poderá ser lançado no Brasil para o natal de 2006, isto é, em novembro próximo. Outra consequência importante do anúncio feito pela Microsoft é que Nintendo e Sony podem também se movimentar para lançar seus consoles de

última geração de forma oficial no Brasil.

Entretanto, Nintendo e Sony foram questionadas pela GameMaster e, até o fechamento desta edição, não confirmaram nada.

A E3 2006 pode ser um marco histórico para os games no Brasil. Até que enfim perceberam que em nosso País existe uma comunidade gamer forte e expressiva. Esse é o primeiro passo para que nós, brasileiros, possamos entrar novamente de forma significativa no mercado de games. A desculpa, manjada, de que a pirataria atrapalha os negócios por aqui não vale mais. A cópia ilegal existe no mundo inteiro e, agora, com os serviços online deverá diminuir igualmente em todos os países, inclusive aqui.

Uma coisa é certa: a expectativa quanto ao lançamento nacional do X360 já se tornou grande demais, e se não acontecer será uma decepção enorme. Se tudo correr bem, talvez num futuro não muito distante, você possa jogar *Winning Eleven* e *FIFA* com narração em português no seu console, ou desvendar os mistérios de *Final Fantasy* com diálogos traduzidos. Para tirar suas próprias conclusões, veja a seguir o que executivos da Microsoft e das principais distribuidoras de games aqui no Brasil pensam sobre o assunto.

emory Unit A

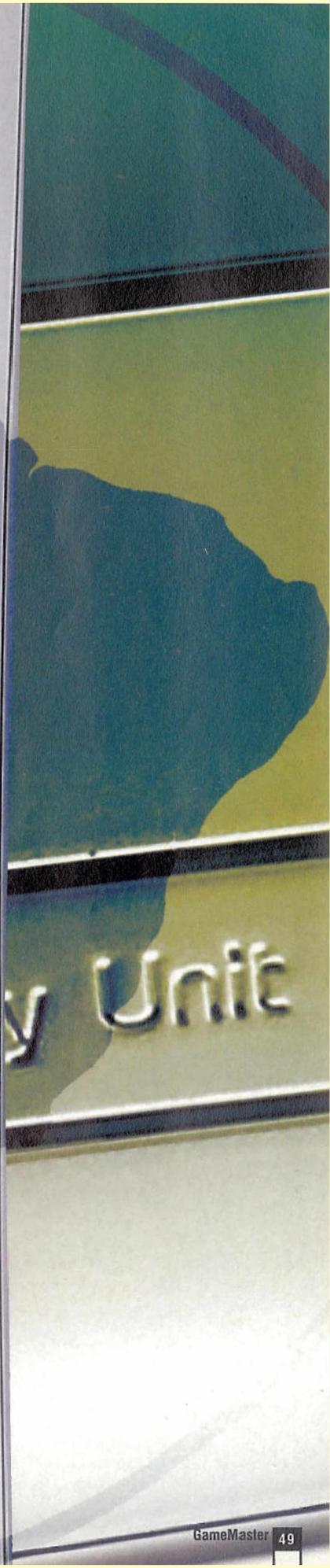
Memory Unit B



»»

● Parece impossível, mas se Bill Gates falou que quer lançar o X360 no Brasil, é melhor levar a sério. Ao menos, é isso o que pensam os executivos da Microsoft

XBOX 360



● Ainda não há data definida para o lançamento do X360 por aqui, mas a equipe da Microsoft Brasil já está pesquisando formas de trazer o superconsole para cá



GameMaster
50

A palavra oficial da Microsoft Brasil

Apesar da surpresa, Milton Beck, diretor de entretenimento da Microsoft Brasil, acredita no lançamento do X360 por aqui

Bill Gates é o cara, é verdade, mas para lançar um console aqui no Brasil, é preciso mais do que vontade. Por isso, a Game Master entrevistou com exclusividade Milton Beck, diretor de games e entretenimento da Microsoft no Brasil. Milton é o homem cuja missão é viabilizar o lançamento do X360 aqui. Veja o que ele contou à revista sobre o assunto:

Game Master - É possível afirmar com convicção que o X360 será realmente lançado no Brasil?

Milton Beck - O Brasil é um dos países prioritários para a expansão dos negócios do Xbox 360, tal como foi anunciado por Bill Gates durante a E3. A Microsoft está comprometida em trazer para os brasileiros o que há de mais inovador e moderno em termos de console na história dos videogames e no prazo mais curto possível.

GM - Qual é o limite de tempo para definir quando o console será lançado no Brasil?

MB - Não temos uma data definida para o lançamento. Nossa equipe trabalha efetivamente para estabelecer um cenário praticável, que permita o lançamento do console nas melhores condições para o consumidor brasileiro.

GM - O lançamento pode ser ainda em 2006?

MB - Nós ainda não temos a data de lançamento definida.

GM - A ideia inicial é fabricar o console aqui ou importar?

MB - Também não temos detalhes sobre este assunto.

GM - No caso de o console ser lançado por aqui, os jogos seriam traduzidos para o português?

MB - Ainda não temos esta informação.

Por que console oficial é bom?

Talvez você pense que quando um console for lançado oficialmente no Brasil, tudo vai ficar mais caro e piorar, principalmente porque a pirataria vai acabar. Não seja ingênuo. Pirataria e console oficial nada têm a ver um com o outro. A pirataria atrapalha a venda de jogos oficiais, não de consoles.

É óbvio que quanto menor for a pirataria, melhor para as empresas de games. Entretanto, a quantidade de jogos originais vendidos no Brasil é

pequena porque quem não pretende aderir à pirataria precisa pagar muito caro por um jogo original importado.

Se os consoles e jogos originais forem lançados oficialmente por aqui, a tendência é de que o preço dos jogos originais caia. Também é certo que manuais e até menus dos jogos serão traduzidos para o português, sem contar que se abre a possibilidade de jogos feitos por brasileiros serem lançados para o console.

A Microsoft e o time do Xbox reconhecem o Brasil como um dos mais importantes mercados do mundo. Mas o principal é que o País tem uma enorme e vibrante comunidade de gamers que merece e deseja ter o melhor entretenimento e console existentes no mercado

Apesar de não fornecer dados concretos, Milton Beck demonstrou que a Microsoft está empenhada em lançar o X360 por aqui. Será que desta vez vai?

GM - Se houvesse esta possibilidade, quantos jogos seriam traduzidos inicialmente?

MB - Não temos detalhes sobre a quantidade de games e suas datas de lançamentos.

GM - Vocês imaginam por quanto um jogo original poderia ser vendido aqui no Brasil?

MB - Esta é uma questão-chave para a oferta do console. Nós estamos conduzindo intensas pesquisas para determinar qual a taxa de preços praticável no Brasil, que seja viável tanto para o consumidor quanto para o nosso negócio.

GM - Por que a Microsoft está tão interessada em lançar o X360 no Brasil?

MB - Por duas razões muito importantes. A Microsoft e o time do Xbox reconhecem o Brasil como um dos mais importantes mercados do mundo, mas o principal é que o País tem uma enorme e vibrante comunidade de gamers que merece e deseja ter o melhor entretenimento e console existentes no mercado. Podemos lembrar que durante a EGS Brasil, em novembro de 2005, milhares de pessoas ficaram entre duas a três horas na fila para ter a oportunidade de jogar o Xbox 360 por três minutos apenas. A Microsoft sente-se no dever de fazer o Xbox 360 acontecer no Brasil para esta incrível comunidade.

GM - Outras vezes, a MS disse que lançaria o Xbox por aqui e isso não aconteceu. Há algo de diferente desta vez?

MB - Desde que atuo como diretor de games e entretenimento da Microsoft jamais comentei que o Xbox seria lançado aqui, mas sim que estávamos trabalhando para viabilizar a sua oferta no País.

GM - Você tem uma estimativa de quantos X360 estão instalados no Brasil?

MB - Como vocês sabem, com o grande sucesso

do lançamento do Xbox 360 nos países onde o produto é comercializado oficialmente, o console ficou indisponível, o que ocasionou pouca penetração nos outros países onde o Xbox 360 não é vendido oficialmente pela subsidiária local, apenas por importação. De qualquer forma, sabemos que alguns brasileiros estão ansiosos para adquirir o videogame mais poderoso do mercado. A demanda existe e será um grande sucesso.

GM - Você tem uma estimativa de quantos brasileiros estão cadastrados na Live (a rede online do Xbox)?

MB - Não, mas podemos dizer que os brasileiros estão entre os 10 países que mais visitam a página Xbox.com (incluindo aqueles já com o lançamento oficializado). Isto nos dá uma idéia de como o Brasil já é forte neste mercado.

GM - Existe a chance de o X360 não ser lançado aqui mesmo depois das instruções que a diretoria da Microsoft apontou?

MB - A Microsoft anunciou oficialmente sua intenção, pela primeira vez, de trazer o Xbox para o mercado brasileiro. Constantemente reconhecemos e concretizamos nossos compromissos. É claro, como em todo negócio, há fatores que não estão sob o nosso controle, mas estamos confiantes de que o Xbox 360 fará parte do centro de entretenimento nas casas dos brasileiros.

GM - Você acha que, num segundo momento, os jogos para o X360 poderão ser desenvolvidos no Brasil?

MB - A Microsoft está sempre apoiando seus desenvolvedores e sabemos que os brasileiros são muito criativos e talentosos. Esta é uma opção que, claro, será viável quando os negócios estiverem estabelecidos.

O que as distribuidoras de jogos dizem

Fizemos as mesmas perguntas sobre o lançamento do X360 para três grandes distribuidoras de jogos no Brasil: Electronic Arts (que também representa Activision, Ubisoft, Lucas Arts e Valve por aqui), Vivendi Universal e Atari. Confira as respostas de Glauco D'Alessandro Bueno, diretor para América Latina da Atari:

GM - Para vocês, a vinda oficial do X360 no Brasil é algo realmente possível de acontecer?

Atari / Glauco - Sim.

GM - Se o console vier, vocês pretendem lançar jogos de X360 por aqui?

Atari / Glauco - Sim, todos os títulos do catálogo da companhia.

GM - Vocês pretendem lançar jogos de X360 localizados, isto é, com informações, menus e até diálogos em português?

Atari / Glauco - A princípio, não. Isso somente poderá ser estudado a partir do momento que o mercado possuir massa crítica de base [consoles] instalada. Inicialmente seriam somente com manuais e embalagem em português, como ocorre com vários produtos de PC.

GM - Vocês têm alguma estimativa de quanto os jogos para X360 poderiam custar por aqui?

Cobrar o mesmo preço dos jogos de PC é viável?
Atari / Glauco - Ainda não sabemos.

A Electronic Arts enviou a seguinte resposta às perguntas que fizemos:

"Sobre o Xbox360, infelizmente não podemos responder nada. Neste momento, preferimos não entrar nessa discussão".

A Vivendi Universal também não foi tão específica em suas respostas quanto a Atari, mas Gerson Souza, country manager da empresa, declarou o seguinte para a equipe da Game Master:

"A Microsoft tem trabalhado arduamente nos últimos anos para conseguir lançar seu console no Brasil e seu anúncio durante o E3 nos deixou bastante animados.

Certamente vamos lançar nossos produtos para o X360 no País no momento que o console passar a ser comercializado aqui. Porém, ainda não existe nada de concreto sobre datas ou condições comerciais desses produtos. Estamos constantemente em contato com a Microsoft e, assim que chegar o momento, discutiremos esses detalhes"

O que os visitantes do Gameblog.com.br pensam

Fizemos a seguinte pergunta aos internautas que visitam o blog de games da Editora Europa (www.gameblog.com.br): "Sobre o lançamento do X360 no Brasil, você pensa o quê?". Confira como ficaram as respostas:

37% Apóiam, mas só vão comprar depois que o PS3 for lançado.

25% Apóiam, e se lançarem mesmo, vão comprar rapidamente.

15% Nunca ouviram falar em X360, e só querem saber se o Brasil vai ganhar a Copa.

13% Acham que é mais uma promessa que não se tornará realidade.

10% Acham a idéia legal, mas impossível de se tornar realidade.

Tudo pronto para o X360 no Brasil

Confira seis fatos interessantes que favorecem o lançamento do novo console da Microsoft por aqui ou ao menos são indicativos de que isso é possível

1 O sistema operacional do X360 já tem opção de menu em português. Mesmo quem compra o console no exterior pode configurar para que tudo apareça nas telas em nossa língua natal.

2 Segundo estimativas de executivos da Microsoft dos EUA, atualmente existem 10 mil usuários brasileiros cadastrados na rede Xbox Live. A comunidade online já existe na rede.

3 Os brasileiros, mesmo não tendo o console oficial, estão entre os maiores visitantes do site Xbox.com no mundo. Considerando todos os países do mundo, inclusive onde o console foi lançado, estamos no Top 10 da lista.

4 Alguns jogos lançados na Europa trazem menus traduzidos para o português (por conta de Portugal). Um deles é o próprio *Pro Evolution Soccer* (esse é nome do *Winning Eleven* na Europa).

5 A última atualização do sistema do X360, lançada em junho, incluiu o Brasil na lista de configurações regionais do aparelho. Agora só falta aparecer o Brasil na lista da Live.

6 Mesmo chegando somente via importação e turistas, a estimativa da Microsoft dos EUA é de que já existam cerca de 1500 a 2 mil consoles X360 instalados no Brasil.

Dicas da GameMaster para o lançamento

Nossa negócios é fazer revistas, não vender consoles, mas como bons fãs de games, queremos deixar três dicas para que o X360 seja um sucesso no Brasil:

1 - Não cometam o erro de vender o console mais caro do que os importadores não oficiais. Sabemos que o preço não será baixo, e que ele pode ser parcelado, mas não vamos aceitar pagar mais caro do que pelos meios atuais.

2 - Permitam imediatamente que todos os usuários brasileiros da Live façam seu cadastro indicando o Brasil como país. E assim que isso for possível, permita que usuários brasileiros cadastrados como habitantes de outros países façam a migração para o Brasil.

3 - Tentem lançar pelo menos um jogo traduzido para o português (pode ser o *Ghost Recon*). Se não for possível traduzir o áudio, que pelo menos haja a opção de jogar com legendas e menus em nossa língua nativa. Fazer isso não é assim tão caro e vai ajudar – e muito – a combater a pirataria, já que os jogos piratas não terão esta facilidade.



XBOX 360



● Dizer que a pirataria impede o lançamento oficial do X360 por aqui é bobagem. No México, o problema é, no mínimo, tão grave quanto o nosso e o console está representado oficialmente lá

Aqui você encontra a dica certa



Edição 17 - R\$ 8,90

► Na revista: testamos o Winning Eleven 10 e o 2006 Fifa Word Cup para você escolher o seu favorito para jogar a Copa
► No Guia Completo Detonado: GTA: Liberty City Stories (PS2/PC) e Metroid Prime Hunters (DS)



Edição 16 - R\$ 8,90

► Na revista: guia completo da E3. Novidades que vão explodir na maior feira de games do mundo
► No Guia Completo Detonado: Driver: Parallel Lines (PS2/XB); Kingdom Hearts II (PS2) e The Godfather (PS2/XB/PC)



Edição 15 - R\$ 8,90

► Na revista: Crisis, 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 Wasteland (PS2/XB/GC)



Edição 10 - R\$ 8,90

► Na revista: conheça o Nintendo Revolution, o novo controle remoto da Nintendo
► No Guia Completo Detonado: Mortal Kombat: Shaolin Monks (PS2/XB); Ultimate Spider-Man (PS2/XB/GC/PC)
► GRÁTIS: CD com Priston Tale



Edição 9 - R\$ 8,90

► Na revista: Hulk (PS2/XB/GC); preview e info do jogo Prince of Persia 3; Winning Eleven (PS2)
► No Guia Completo Detonado: Darkwatch (PS2/XB); Jump Superstars (DS) e Geist (GC)



Edição 8 - R\$ 8,90

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

Aqui só tem dicas para quem tem PlayStation



Edição 88 - R\$ 6,90

► Lara Croft voltou. Tomb Raider: Legend detonado 100%
► Detonados PS2: O Poderoso Chefão; Driver: Parallel Lives
► E ainda: Ace Combat Zero (PS2); Midnight Club 3 (PS2)



Edição 87 - R\$ 6,90

► Tudo sobre o God of War 2
► Detonados PS2: Siren 2; 24 Horas; Black
► E ainda: tudo sobre o Winning Eleven 10; Marc Ecko: Contents Under Pressure; Fifa Street 2



Edição 86 - R\$ 6,90

► Lego Star Wars: aqui, as primeiras imagens e detalhes inéditos do novo jogo
► Detonados PS2: Onimusha 4; GTA: Liberty City Stories; Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII



Edição 85 - R\$ 6,90

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



Edição 84 - R\$ 6,90

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

para seu game favorito

Peça sua edição pelo
0800 55 76 67. Ao ligar,
informe a **Oferta 125**

Para quem curte animes



Edição 6 - R\$ 8,90

- Faroeste Futurista Trigun: fichas dos personagens, ilustração exclusiva dos vilões e sinopse da trama
- Grátis: encarte com mangás nacionais



Edição 5 - R\$ 8,90

- Confira as musas dos animes
- Encarte extra de mangás nacionais. São 32 páginas e três histórias brasileiras

Dicas e truques para games



Edição 5 - R\$ 7,90

- Trapaças, golpes e segredos para 244 jogos, incluindo Tomb Raider Legend, X-Men, Digimon, Sonic, Star Wars, GTA San Andreas...



Edição 4 - R\$ 7,90

- Aqui tem trapaças, golpes e segredos para 202 jogos de PS2, PS1, PSP, GameCube, GBA, Nintendo DS, Xbox e PC

Edições Especiais da Revista PlayStation

CÓD. 36003



Winning Eleven - R\$ 9,90

- Táticas, formações detalhadas, Master League detonada e dicas exclusivas para você se tornar um craque de verdade

CÓD. 36014



Almanaque 12 - R\$ 8,90

- Detonados do PS2: Mortal Kombat Deception; Tomb Raider: The Angel of Darkness; Onimusha 3; Fatal Frame 2

CÓD. 60013



Almanaque 11 - R\$ 8,90

- Almanacão com 6 detonados do PS1, entre eles: Syphon Filter 3, Silent Hill 1, Tomb Raider, Mortal Kombat 4; Contra: Alien Invasion; Final Fantasy 7...

CÓD. 60012



PS One - R\$ 6,90

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

CÓD. 60010



Ed. Extra 10 - R\$ 11,90

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

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

Produto	Edição	Qtde.	Preço	Total + Frete	Produto	Edição	Qtde.	Preço	Total + Frete

*Frete para postagem simples - 1 exemplar = R\$ 3,00 / 2 exemplares: R\$ 5,00 / 3 exemplares: R\$ 6,25 / 4 exemplares: R\$ 7,50 / De 5 a 9 exemplares: R\$ 11,25. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones. Oferta válida de 01/07/2005 a 31/07/2005, para compras efetuadas por telefone, por pessoa física.

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

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

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

Nome: _____

Endereço: _____ Nº. _____ Bairro: _____ Compl. _____

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

RG: _____ CPF: _____ E-mail: _____

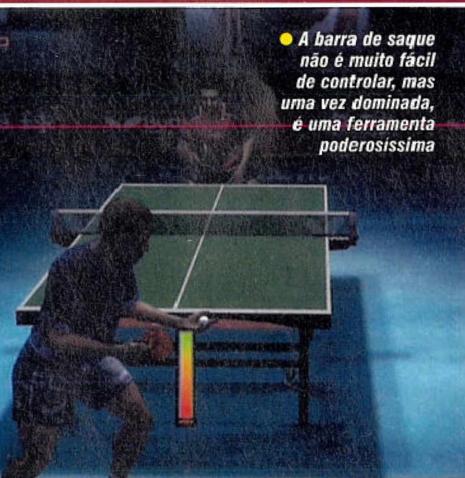
Os controles de *Table Tennis* conseguiram o que parecia impossível: combinar realismo e facilidade de jogo em um só game

NOTA
8,0



TABLE TENNIS

A barra de saque não é muito fácil de controlar, mas uma vez dominada, é uma ferramenta poderosíssima



Os atletas disponíveis são bem variados, mas faltou uma opção de customização

Nem *Grand Theft Auto*, nem *Midnight Club*. O grande jogo de estréia da Rockstar na nova geração é, pasme, um simulador de tênis de mesa. E o jogo arrepia

por Nelson Alves Jr.

Um jogo vindo diretamente da Rockstar que não envolve crime e contravenção é de se espantar. Mas não se o objetivo é estrear na nova geração inovando. Talvez por isso a produtora tenha preferido trabalhar em um jogo de esporte. Mas nada de escolher uma categoria popular, como futebol ou basquete. Se é pra surpreender, que seja com a modalidade mais estranha possível: o tênis de mesa.

Logo após o anúncio da produção, há alguns meses, ficamos todos aqui na redação imaginando como um jogo de tênis de mesa deveria ser. Na verdade, como a produtora conseguiria criar algo decente vindo de um gênero que fracassou tanto no passado? Exemplos negativos não faltam: *Ai Fukuhara's Table Tennis* e *Butterfly Table Tennis*, ambos de PS2, mostram o quanto ruim o esporte pode ficar no videogame.

Acontece que em se tratando de Rockstar, até um jogo de bolinha de gude ficaria divertido. Os caras têm o toque de Midas (aquele rei que transformava tudo em ouro). O jogo não apenas

consegue ser superdivertido, como ainda figura entre os mais bonitos do X360.

Simplicidade primeiro, realismo depois

O principal trunfo de *Table Tennis* está em fundir simplicidade com realismo. Qualquer um é capaz de jogar no instante em que pegar o controle, mesmo quem não entende patavinas de tênis de mesa. Aperte um dos botões e o atleta executa uma jogada, fácil e sem problemas. Porém, à medida que se acostuma com os controles, o jogador percebe que pode adicionar muita técnica na disputa, executando jogadas específicas para certas situações.

Aqueles que conhecem um pouco do esporte real vão se assustar com a fidelidade criada pela produtora. Nem mesmo a lentidão inicial, que pode causar estranheza, serve de parâmetro. Muitas das jogadas mais insanas vistas no esporte real estão presentes. Durante a partida, uma barra no canto superior da tela enche conforme você ganha pontos. Uma vez cheia, ela habilita o uso do "focus". Trata-se de um especial que dá uma velocidade absurda às batidas na bola. No multiplayer, quando os dois



● Sem torcida nem cenários para encher a teta, a Rockstar pode se preocupar com o principal: os atletas



● Movimentos precisos, suor, músculos se movendo... A qualidade da modelagem assusta



● Ei, quantas vezes em jogos da Rockstar você viu um chinês que não fazia parte da máfia? Este aqui não faz, eu acho...

FICHA TÉCNICA

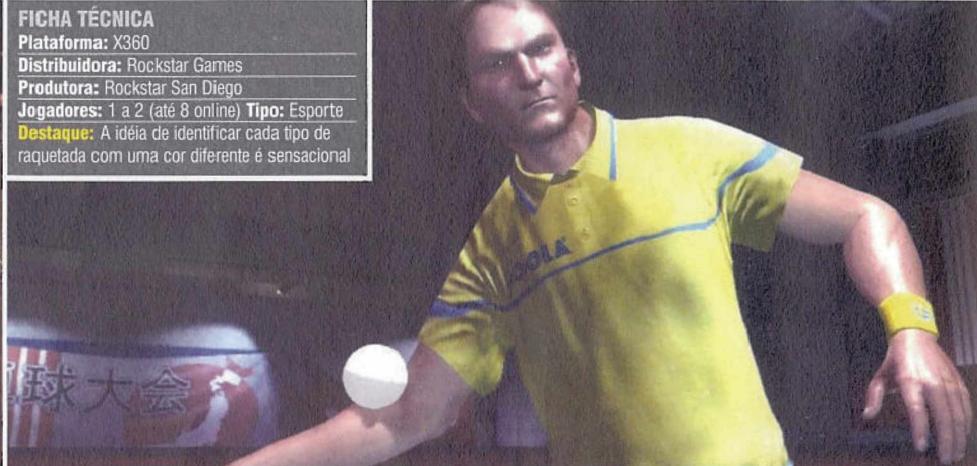
Plataforma: X360

Distribuidora: Rockstar Games

Produtora: Rockstar San Diego

Jogadores: 1 a 2 (até 8 online) **Tipo:** Esporte

Destaque: A ideia de identificar cada tipo de raquetada com uma cor diferente é sensacional



jogadores entram no especial, a imagem desfoca todo o fundo da quadra, deixando apenas a mesa iluminada. Obviamente que não se trata de apenas uma firula visual, mas de uma vantagem, e quem sabe usá-la consegue pontuar com facilidade.

Independentemente do grupo em que você se encaixe – dos que conhecem ou não o esporte –, o game oferece um modo treino que ensina em detalhes cada jogada possível. Ai é que se percebe quão reais as partidas podem ser. Saindo do “apertar botões aleatoriamente” do início, você aprende cada efeito a ser aplicado na bolinha, que reação eles causam e como atacar e defender eficazmente. Utilizando um método lógico de associação, os efeitos são visualmente identificados por cores: verde, amarelo, azul e vermelho, cada uma correspondente a um botão da mesma cor, ou seja, quando apertar o “B”, que é vermelho, você estará aplicando o efeito dessa cor.

Certo, mas o que cada efeito faz, afinal? Bem, até nisso o sistema de associação é intuitivo. Bolinha rodando para esquerda, aperte o botão da esquerda (X), assim como para direita (B). Para girá-la para trás, o botão é o Y, e para frente se usa o A. Bastam poucos minutos para se aprender o mecanismo. É fácil demais.

A parte mais complicada do aprendizado é o saque. A barra de energia possui dois indicadores: um na parte interna, que indica a força, e outro na

externa, relacionado à quantidade de efeito que será dada à bolinha. É difícil no começo, mas uma vez dominada a mecânica de jogo, dá pra fazer miséria. É possível colocar muito efeito e mandar a bola rente à rede, ou simplesmente arrebentar na força.

Modos de jogo

Uma vez concluído todo o treinamento, com todos os movimentos frescos na cuca, é a hora de entrar no modo carreira. Opa, não tem modo carreira! Isso mesmo, a Rockstar optou por não colocar a tradicional modalidade dos jogos de esporte em que você evolui enquanto joga. Na verdade, há apenas duas opções de disputa: Torneio e Amistoso. E se dê por satisfeito. Nem mesmo um editor de atletas foi incluso. É algo que, a meu ver, empobrece o game. Seria bacana desenvolver um mesa-tenista do zero, personalizando o visual e o estilo de atuação do sujeito.

De qualquer forma, não chega a ser um problema daqueles que impeçam a compra do jogo. Pelo contrário, a diversão proporcionada compensa qualquer falha. Sem falar que há muitas tranqueiras a serem destravadas durante as partidas, de roupas a quadras, passando por jogadores e imagens para se usar no perfil da Live. E falando em Live, saiba que o game roda macio online, sem nenhuma lentidão ou travamentos. Há duas opções de disputas em rede. A primeira é o tradicional um

contra um, com liberdade total para montar as regras. Dá pra definir o número de pontos por partida, de games por set, de pontos antes da troca de saques e por aí vai. A segunda modalidade é a de torneios. Aqui o jogo dá suporte para oito competidores simultâneos. As regras também podem ser definidas pelo dono da sala, e as chaves são montadas aleatoriamente. Conforme rolam as partidas, os eliminados permanecem como espectadores assistindo aos jogos restantes.

Detalhes que arrebentam

Não bastasse o grau elevado de diversão que *Table Tennis* proporciona, vale lembrar do visual destruidor. Tendo em vista que as quadras são minúsculas e não há preocupação em modelar torcida, a produtora pôde abusar no que era importante: os atletas. O nível de detalhamento assusta. Musculatura definida, suor escorrendo e molhando a camiseta, a movimentação da roupa de acordo com a raquetada. Se em algum momento da vida você jogou tênis de mesa, vai notar facilmente a perfeição com que os atletas se mexem, principalmente no momento de bater na bolinha, com direito a jogo de pernas e inclinação do tronco de acordo com a força da batida. Nunca jogou tênis de mesa? Sem problema, basta dizer que o game da Rockstar está para o esporte assim como *Winning Eleven* está para o futebol. Entendeu, né?

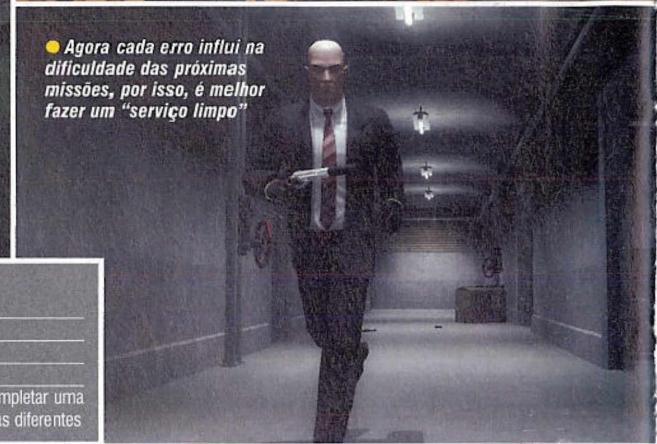


NOTA
8,5

● Executar suas vítimas à bala às vezes pode ser um bom negócio, mas certifique-se de não deixar pistas



● Esconde a arma, careção! A gente falou o tempo inteiro no review que você tinha de ser discreto...



● Agora cada erro influí na dificuldade das próximas missões, por isso, é melhor fazer um "serviço limpo"

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/XB/X360/PC

Distribuidora: Eidos Interactive

Produtora: Io Interactive

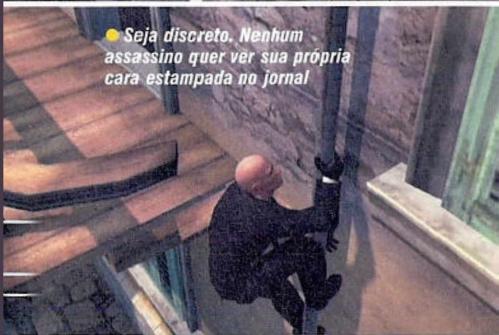
Jogadores: 1 Tipo: Ação

Destaque: A possibilidade de completar uma mesma missão de várias maneiras diferentes

HITMAN: BLOOD MONEY



● Seja discreto. Nenhum assassino quer ver sua própria cara estampada no jornal



Forte no visual e com uma dinâmica de jogo que é a evolução do sistema anterior, o Agente 47 estréia na nova geração com tudo que os fãs da série apreciam

por Leandro Rodrigues

Vida de assassino profissional não é fácil. Em *Blood Money*, a nova encrenca do careção matador vem do surgimento de uma agência rival no mercado dos crimes que pretende eliminar seus concorrentes da forma mais simples: matando-os. Logo, além de se preocupar em realizar seus serviços sem deixar vestígios, o protagonista Agente 47 agora também precisa ficar atento para não virar alvo.

Mas essa não é a única diferença entre *Blood Money* e as três versões de *Hitman* lançadas anteriormente. Pela primeira vez na série, agora o sucesso no cumprimento das missões é convertido em grana, o que até faz sentido, já que esse é o trampo do cara, não? Quanto mais discreta e perfeita for a execução de um assassinato, maior a bolada recebida. A melhor maneira de gastá-lo fica a cargo do jogador, que pode escolher entre comprar armamentos e acessórios novos, pagar informantes para conseguir dados extras sobre as vítimas ou usá-lo para limpar a barra do personagem.

Assim como nos outros episódios, você não é obrigado a atuar furtivamente durante o jogo todo

se não quiser. Aqui, no entanto, adotar um estilo menos cauteloso não só aumenta apenas a dificuldade do estágio atual, mas dos próximos também. Se você decidir meter uma bala na testa de uma vítima em vez de fazer a morte parecer um acidente, além de chamar muito a atenção, provavelmente deixará provas da sua presença no local, o que leva em pouco tempo o rosto de 47 para os principais jornais e noticiários, e fará pessoas o reconhecerem mais facilmente. Pode parecer pouca coisa, mas uma besteira dessas já é o suficiente para eliminar qualquer possibilidade de uma atuação às escondidas em missões futuras, o que só piora as coisas, a não ser que você saia por lá subornando testemunhas e apagando pessoas-chave para limpar a sua própria barra.

Visual nunca foi o forte da série *Hitman*, mas desta vez a produtora Io Interactive fez bonito. Os cenários estão bem trabalhados, cheios de detalhes e com um efeito de iluminação de boa qualidade. Na versão para X360, evidentemente, tudo isso fica melhor ainda. A trilha sonora também é de qualidade, assinada por Jesper Kyd, o mesmo compositor responsável pelos games anteriores, o que garante o clima de tensão.





Sucesso
na EGS e na DLJ
agora na
sua casa!!



*Compatível com
os melhores
jogos de luta e dança!*



**Levante-se
e entre
no jogo !!**



6x
sem juros
no cartão

Versões
para



Televendas: 0800 773 0429
Revenda: 0xx11 3761 0429
superarena@superarena.com.br
www.superarena.com.br



ODAMA

A improvável mistura de estratégia em tempo real com pinball funciona melhor do que qualquer um poderia imaginar, mas é cruel com iniciantes

por Danilo Porto Bastos

Eu não esperaria menos de Yoot Saito, o maluco que criou *Seaman*, uma mistura de bichinho virtual e psicanalista, lançado para Dreamcast em 1999 e depois para PS2 e PC. Agora Saito-san teve outro de seus devaneios, e criou um jogo ambientado no Japão medieval que é uma mistura quase perfeita de pinball com RTS (Real Time Strategy), o gênero de *Age of Empires*.

Imaginar como Odama funciona sem vê-lo é tão difícil quanto jogá-lo sem ler o manual. O jogo foge das características Nintendo de aprendizado intuitivo, pois não só usa todas as funções do controle, como também requer o uso do microfone para comandos de voz específicos, em inglês.

■ Pinball samurai

A história do game é fictícia, mas baseada no Japão real de 1539. O Lorde Yamanouchi Nobutada foi traído mortalmente por um de seu vassalos, Karasuma Genshin, e agora cabe ao filho mais velho, Tamachiyo, vingar a morte do pai. Caso você se pergunte o que o pinball tem a ver com isso, saiba que um dos tesouros da família Yamanouchi é uma bola gigante conhecida como Odama, que acredita-se ter sido trazida da China há muito tempo atrás. Se utilizada em batalha, a Odama pode causar grande dano aos alvos ou garantir enormes vantagens aos aliados. Outro tesouro disponível em seu arsenal que tem tudo a ver com pinball é o sino Ninten Bell. Atinja-o com a Odama e milagres acontecerão. É vitória quase garantida nas batalhas.

■ Derrotando os inimigos na bolada

Odama não é um jogo que proporciona diversão imediata. Antes é preciso aprender a usar todas as funções do controle. Para se ter uma idéia da confusão que os desavisados terão pela frente, o direcional analógico serve tanto para inclinar a mesa quanto para controlar o cursor de mira. É confuso.

Imediatamente após o lançamento inicial da bola de pinball, a equipe que carrega o Ninten Bell irá começar a avançar em direção à fortaleza inimiga. Você deve garantir que eles consigam atravessar o portão inimigo antes que o tempo acabe. E quanto mais tropas de apoio você puder levar junto, mais soldados terá para o começo da próxima fase.

Aqui entra a estratégia no uso da Odama. No momento em que os exércitos se encontram, o mais numeroso vai empurrando o mais fraco para trás. Você pode liberar tropas de apoio com o botão Z, mas elas são limitadas, por isso, o melhor é usar a bola para causar dano nos inimigos, além de destruir suas fortalezas e liberar o fluxo de rios, impedindo a passagem. Só a tropa que carrega o sino pode passar por correntezas, ou seja, também é preciso saber bloquear os rios para liberar o caminho para os seus soldados.

■ Estratégia

O uso de comandos de voz é fundamental nas batalhas. Ordens como *Press Forward* (pressionar), *Advance* (seguir em frente), *Fall Back* (recuar) e outras são entendidas com facilidade. Basta pressionar X e falar. Mas antes, é preciso

"ensinar" as táticas para suas tropas, atingindo os comandos na tela com a Odama.

Itens especiais também fazem parte do jogo, como barris com comida que podem ser atingidos para distrair as tropas inimigas ou corações que, se acumulados no Ninten Bell, permitem que sua Odama fique verde e converta soldados inimigos em aliados por algum tempo. Power-ups verdes espalhados pela tela também têm o mesmo efeito.

Outro fator que influencia nos combates é o moral da tropa. Atinja-a muitas vezes com a Odama (ela fere as suas tropas também), permita que a equipe do Ninten Bell seja empurrada para trás ou abuse dos comandos de voz e suas tropas ficam menos dispostas. Neste momento, é preciso distrair os inimigos com os barris de comida, liberar reforços ou mesmo acionar a cavalaria.

■ Inovador, mas complicado

Yoot inventou um novo gênero de jogo, não se pode negar. A mistura de RTS com pinball é bem feita e a ambientação é cativante, o que ajuda muito a manter a atenção do jogador. Mas ao mesmo tempo em que a quantidade de elementos e comandos enriquece o jogo, este excesso também o deixa complicado demais. Uma progressão mais gradual, durante as batalhas, seria mais eficaz. Não se engane com os flippers e a bolinha. Este não é um jogo casual.



HOUSE GAMES

HOUSE GAMES

TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

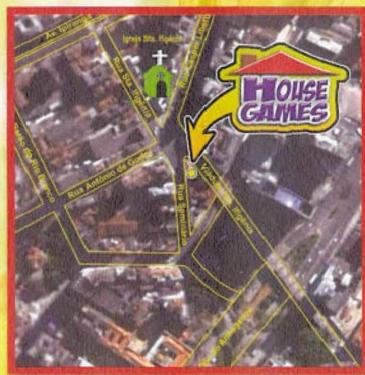
COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA



PC



CONFIRA NOSSA LINHA COMPLETA DE ACESSÓRIOS



FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 12X*

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO:



VISITE NOSSO SITE: WWW.HOUSEGAMES.COM.BR

HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM

6 3326-0045

ENVIAMOS NOSSOS PRODUTOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.

Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844

EM FRENTE A IGREJA STA. IFIGÊNIA

● Gatinha, ela, não? Mas não se engane. Por trás do rostinho infantil dessa menina, há uma tipicamente de cientista louco

NOTA
8,5

SIN EPISODES: EMERGENCE

por Júlio Wechchi

Sin volta com tudo no PC. Quase oito anos após o jogo original, a Ritual Entertainment relançou a série com o primeiro título especial de uma série de nove episódios. Batizado de *Emergence*, o game mantém todos os elementos do original, mas abusa de recursos ultramodernos. Para começar, a engine gráfica é a mesma de *Half Life 2*, ou seja, pode se preparar para efeitos animais de iluminação, cenários e objetos bastante interativos, envolvimento sonoro eficaz e, claro, um pouco de simulação física.

Parte da jogabilidade segue a linha de *HL2*, como a interação e arremesso de objetos e a

inteligência artificial regular. Apesar de os ataques em grupo serem complicados de encarar, principalmente quando você está com a energia baixa, um inimigo sozinho muitas vezes não é capaz de ver o seu herói mesmo a um metro e meio de distância. Por outro lado, o recurso Give Assistance é um ponto positivo no balanceamento da dificuldade. Funciona assim: quanto maior for a intensidade do recurso ativada, mais fácil o jogo fica se você morrer mais de duas vezes no mesmo lugar. É uma idéia interessante.

Quanto ao arsenal, há apenas três armas básicas: pistola, escopeta e rifle. Cada uma conta

com dois disparos: um com munição comum e outro especial, mais limitado e, obviamente, trezentas vezes mais poderoso que o primeiro.

Mas o grande diferencial de *Sin* fica mesmo por conta da história. Você assume o papel de Blade, um comandante bonzinho que deve acabar com a sexy vilã Elexis, que pretende dominar o mundo com humanos alterados geneticamente. O detalhe é que, logo no começo de *Emergence*, Blade recebe uma estranha droga nas veias e deve correr contra o tempo para descobrir o que acontecerá com ele. Só não espere um final muito conclusivo, afinal, este é o primeiro de 9 episódios.

BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII

por Leandro Rodrigues

NOTA
7,0

● A dificuldade é baixa, mas ao menos no multiplayer cooperativo seus companheiros de batalha não são tão obedientes...

Blazing Angels chega para engordar a já enorme lista de jogos de batalha aérea ambientados na Segunda Guerra Mundial. Mas ao contrário de outros simuladores mais complexos, a principal característica aqui é a simplicidade, o que certamente vai decepcionar jogadores mais experientes.

Mesmo sendo básico, o jogo tem elementos interessantes. Para suprir a falta de um radar, recurso que não existia na época, o seu avião possui uma câmera traseira que, se bem usada, pode evitar boas enrascadas. Ainda visando facilitar a vida do jogador, você conta com o auxílio de outros três pilotos que obedecem aos seus comandos. Tudo muito simples.

Basta um toque no direcional digital para ordenar que eles façam uma formação de defesa, de ataque ou até que arrumem a sua aeronave.

O problema é que tantas facilidades reduzem muito o desafio do jogo e, em consequência, a duração do modo principal. Resta o multiplayer, e felizmente ele é repleto de modos divertidos. O destaque é a modalidade em que o jogador e mais três amigos podem enfrentar juntos o modo principal do jogo, cada um assumindo uma aeronave. A falta de um bom desafio vai continuar a mesma, mas com companheiros reais os combates ficam bem mais interessantes. O visual é caprichado, com reprodução

FICHA TÉCNICA

Plataformas: XB/X360/PC

Distribuidora: Ubisoft

Produtora: Ubisoft Romania

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

Destaque: Multiplayer de primeira linha e inúmeros outros modos de disputa

● O visual é caprichado demais. Em alguns momentos, a fluidez do jogo sofre com isso

detalhada de cenários reais e efeitos de fumaça e reflexo na aeronave impressionantes. O problema é que, com tantas firulas visuais, esqueceram de ficar de olho na taxa de frames do jogo, que cai algumas vezes mesmo na versão do X360, comprometendo a fluidez. A trilha sonora não decepciona, com músicas que conseguem deixar o clima ainda tenso.

Blazing Angels é bom, mesmo sem inovar nada no seu estilo. Pode decepcionar os amantes de simuladores, mas para quem apenas procura combates aéreos divertidos, é uma ótima escolha.

Jogo cedido por Playoff Games (11) 5581-5592

FICHA TÉCNICA
 Plataformas: PS2/XB/PC
 Distribuidora: 2K Games
 Produtora: The Collective
 Jogadores: 1 Tipo: Aventura
Destaque: Quantidade incrível de quebra-cabeças. Ideal para fãs de adventures clássicos

NOTA
6,5

THE DA VINCI CODE

Perfeito nos enigmas, mas terrível na ação, o jogo baseado no best-seller de Dan Brown é uma boa pedida para quem gosta de fundir a cuca

por Leandro Rodrigues

Junte na mesma fórmula mistério, suspense e romance. Acrescente a tudo isso uma forte dose de polêmica religiosa e o maior artista da Idade Moderna e o resultado é um livro que vendeu quase 40 milhões de cópias. Dan Brown foi o feliz escritor que usou essa fórmula no best-seller *O Código da Vinci*, obra cujo sucesso foi tão grande que, inevitavelmente, virou filme e – é óbvio – também ganhou os consoles.

The Da Vinci Code é um misto de gêneros diferentes, unindo elementos de adventure e ação. No que se refere ao primeiro estilo, os produtores acertaram em cheio. São dezenas de desafios, que vão desde quebra-cabeças simples, passando por anagramas (palavras que formam outras ao terem suas letras reorganizadas), até os complexos criptogramas, que você deve decifrar substituindo símbolos por letras do alfabeto.

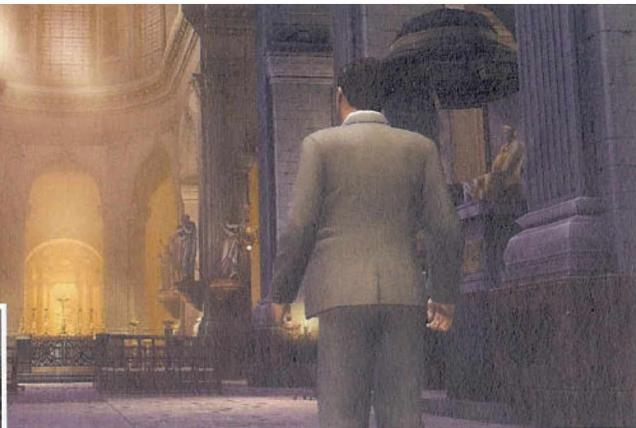
● A gente sabe que professores universitários não são bons de briga, mas bem que a produtora poderia ter caprichado mais nos combates

Quem não tem intimidade com inglês vai sofrer, pois em muitas destas provações, a única pista está no meio dos diálogos entre os personagens.

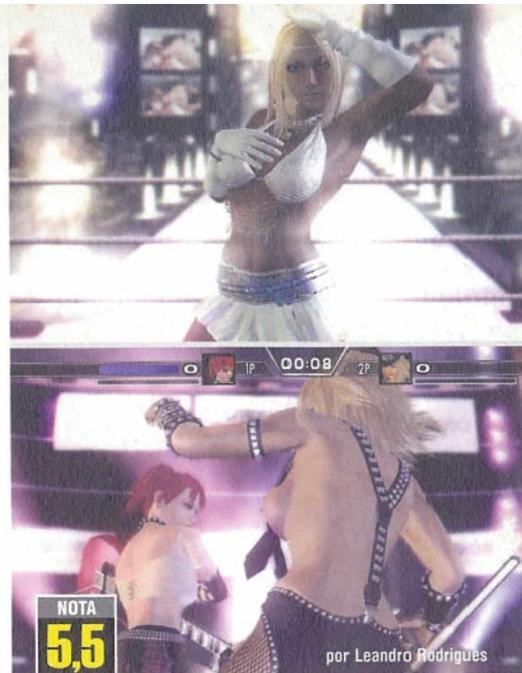
Na ação, por outro lado, o jogo mostra sua grande fraqueza. O problema nem é o fato de os produtores terem copiado o sistema do sensacional *Indigo Prophecy*. Se ao menos a cópia fosse bem feita... Para abrir um simples alçapão, por exemplo, você precisa mover ambos os analógicos na mesma direção várias vezes, tarefa que logo se torna repetitiva.

Se na interação básica o sistema de comandos é ruim, nas batalhas ele só piora. Aqui é preciso apertar um botão que desencadeia a ação, depois pressionar uma sequência de comandos para assistir ao ataque ou à defesa do seu personagem. Além de lento, esse sistema é muito ineficaz quando há mais de um oponente na tela. A melhor solução, na maioria das vezes, é tentar acabar com os inimigos furtivamente ou então fugir, evitando o confronto.

Um bom adventure e um péssimo jogo de ação. Eis um bom resumo para *The Da Vinci Code*. O game chama atenção pelo conjunto da obra, principalmente se você é aqueles que não podem ver um quebra-cabeça sem solução.



● Afie o inglês. O jogo tem enigmas de sobra, e a maioria deles exige bom conhecimento da língua dos gringos



NOTA
5,5

por Leandro Rodrigues

RUMBLE ROSES XX

FICHA TÉCNICA

Plataforma: X360
 Distribuidora: Konami Produtora: Yuke's Media Creations
 Jogadores: 1 (até 4 em rede local) Tipo: Luta
Destaque: É pura sacanagem. Nos controles, principalmente

Explorar os hormônios masculinos em ebulição e também o potencial gráfico do novo console da Microsoft. Se levarmos em consideração que essas foram as intenções da produtora ao criar uma continuação para *Rumble Roses*, até que eles se saíram bem. O jogo exibe um festival de garotas com roupas minúsculas, cada uma representando as mais diferentes fantasias imagináveis: enfermeira, cowgirl, colegial... Tem fetiche para todos os gostos. Apesar de a variedade de cenários não ajudar, o visual, tanto das garotas quanto das arenas, é bom.

Agora, se você procura alguma diversão além de ver peitões balançando, pode esquecer. A movimentação é travada, a execução de golpes é ruim e sobram telas de loadings. Para piorar, soltar um especial é tão fácil que nem vale a pena tentar os golpes básicos. E se você acha isso bom, espere até encarar um modo story contra o computador. Enquanto você não estiver craque nos desprezados golpes normais, que por sinal os oponentes dominam, vai apanhar feio.

Enfim, se a sua intenção é ver garotas voluptuosas se exibindo em trajes sumários, aproveite. Mas se você procura um jogo de luta livre de verdade, é melhor ficar com os brutamontes da série *Smackdown*.

Jogo cedido por Playoff Games (11) 5581-5592

● Larga o ringue, gata. Vamos fazer algo mais divertido...



● Provocar o caos nos mares com o tubarão mais cruel dos cinemas é legal, mas não espere nada além disso

NOTA
4,0

● Pelo visto, até os produtores ficaram com medo do tubarão e resolveram encher o coitado de bugs

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/XB
Distribuidora: Majesco
Produtora: Appaloosa Interactive
Jogadores: 1 Tipo: Ação
Destaque: Possui boas idéias, mas a execução das mesmas é péssima

JAWS UNLEASHED

por Eduardo Trivella

Mesmo com a experiência adquirida durante os tempos de *Ecco the Dolphin* e com os mais de dois anos de desenvolvimento desse novo título, tudo o que a Appaloosa conseguiu com *Jaws Unleashed* foi afogar as boas memórias que os jogadores tinham de seus antigos games.

O objetivo era transformar *Tubarão* (*Jaws*), antigo clássico do cinema e primeiro sucesso comercial de Steven Spielberg, em um game com jogabilidade aberta. O inusitado da proposta é que o objetivo era colocar os jogadores para viverem o papel não do pescador, mas do maior assassino dos mares: o grande tubarão branco. Sob certos

aspectos, a produtora até foi bem-sucedida: depois das duas primeiras fases, o game se transforma em uma espécie de GTA molhado, no qual é possível encarar diversas missões que contam a história do filme – tudo pela ótica do tubarão Bruce, é claro – ou então fazer do oceano um vasto playground explorável com 32 tipos de missões secundárias.

É até divertido usar um personagem tão único como um tubarão gigante para causar caos e destruição. Tudo graças à possibilidade de realizar certos ataques e movimentos que simplesmente não podem ser feitos por nenhum outro ser virtual. Só é uma pena que essa diversão seja tão

comprometida pelas falhas técnicas do jogo. Com tanta demora no lançamento, que sofreu atrasos que não acabavam mais, por que a criadora não eliminou os inúmeros bugs de *Jaws Unleashed* antes de colocá-lo nas prateleiras? É no mínimo ridículo que uma criatura tão poderosa quanto um tubarão branco seja impedido de seguir em frente por ficar entalado em um alçaço feito uma sardinha em lata. Isso sem falar na câmera que, se não me falha a memória, é a pior que já existiu em qualquer game 3D.

Jaws Unleashed tinha potencial para navegar bonito nos videogames, mas acabou afundando pela falta de cuidado de seus criadores.

OUTRUN 2006: COAST TO COAST

por Eduardo Trivella

NOTA
6,0

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/XB/PC/PSP
Distribuidora: Sega
Produtora: Sumo Digital
Jogadores: 1 (até 6 online) Tipo: Corrida
Destaque: Legal ele é, mas vale mais a pena gastar uma grana em algum fiperama



A maioria dos jogadores fica feliz quando um arcade muito popular vira um game que eles podem curtir no sossego de seus lares. Mas será que isso se aplica em 100% dos casos? Depois de jogar o novo (que na verdade não tem nada de novo) *Outrun* por horas a fio, fiquei com a impressão de que teria curtido muito mais se tivesse gastado algumas fichas em um fiperama qualquer.

A série, criada pelo lendário Yu Suzuki, nasceu há uns 20 anos nos arcades e já passou por vários consoles, mas as versões lançadas durante esse tempo todo se parecem tanto umas com as outras que fica difícil distingui-las entre si. Em *Coast 2 Coast*, nem o estilo gráfico parece ter acompanhado a evolução dos tempos.

Não bastasse a repetição, para encurtar ainda mais a vida útil do game, a jogabilidade é tão simples

que até um chimpanzé aprende tudo depois de 15 segundos de jogo. Apenas dois botões são usados durante as partidas: um para acelerar e outro para frear. O botão de freio também serve para iniciar o "drift" nas curvas, habilidade cujo domínio se torna obrigatório para quem quiser ver todas as fases do game. A derrapagem é tão utilizada que, quando o chimp..., quer dizer, você, ficar craque, estará pilotando mais de lado do que de frente.

As pistas são relativamente curtas e simples e a única variação nos modos de jogo é em um extra no qual sua namorada (que se senta no lugar do passageiro) começa a fazer alguns pedidos durante as corridas, como passar por cima de fantasmas, escapar de raios alienígenas e coisas do tipo. Se você não fizer muitas exigências, dá até para tirar um lazer, mas enjoa rápido.



EU QUERO meu Play!!!

ARTE GAMEMASTER

Férias, um lugar de economia e Brindes!!!!



PS2
PlayStation 2



- ★ Aceitamos cartões
- ★ Produtos originais
- ★ Garantia extendida
- ★ Aprovação por telefone
- ★ Sedex para todo Brasil
- ★ Parcelamos em até 15X no carnê

RICKY
Brinquedos

Olá, criaturinha!
Você sabe me dizer
se existe algum
meio de eu não
precisar mais vir a
esta maldita torre?

NOTA

7,5

por Danilo Porto Bastos



FICHA TÉCNICA

Plataforma: DS

Distribuidora: Konami / Produtora: Konami

Jogadores: 1 Tipo: RPG

Destaque: Chocolate é bom, mas se você comer demais, dá dor de barriga. Com a tela sensível é a mesma coisa



TAO'S ADVENTURE: CURSE OF THE DEMON SEAL

Você acreditaria se alguém dissesse que existe um jogo para DS que não é divertido pelo simples fato de ser controlado apenas através da tela sensível do aparelho? Pois é exatamente este o caso em *Tao's Adventure*.

De uma forma geral, o game não é ruim. Os personagens são carismáticos, o visual é bom e o sistema de combate, o aspecto principal do jogo, é bem interessante. Como em RPGs tradicionais, as batalhas acontecem em turnos, no entanto, é possível mover o personagem livremente durante os confrontos. As magias utilizadas pelo protagonista são representadas por símbolos, que precisam ser

desenhados na tela para serem ativados. Contudo, a obrigação de usar a tela sensível para fazer absolutamente tudo no game torna a jogatina cansativa em muito pouco tempo. Ao contrário de outros jogos, em que você não vê a hora de usar a stylus de uma forma diferente, aqui você acaba rezando para que um dos botões do portátil seja indicado na tela para poder pressioná-lo.

Seu objetivo principal é coletar ovos de monstros diferentes que, após terem sido chocados, o acompanham ao longo do jogo, ajudando-o com poderes e habilidades especiais. Mas não pense que adquirir esses bichinhos é algo tão divertido de fazer

quanto nas versões portáteis da franquia *Pokémon*. Enquanto nos games dos monstros de bolso é preciso explorar vários cenários diferentes para capturá-los, em *Tao's Adventure* você fica confinado a uma única cidadezinha onde há uma única torre infestada de criaturas. Sua função no game se resume a subir dezenas de andares da torre para enfrentar desafios e encontrar ovos novos. Depois, é preciso voltar à cidade para identificar os ovos e se recuperar para, em seguida, retornar à torre e repetir tudo de novo. Isso cansa...

Jogo cedido por House Games (11) 3326-0045

ME & MY KATAMARI

NOTA

7,5

Foi bom enquanto durou. Katamari é divertidíssimo, mas já ficou evidente que não há novidades que justifiquem novas versões



FICHA TÉCNICA

Plataforma: PSP

Distribuidora: Namco / Produtora: Namco

Jogadores: 1 a 4 (rede local) Tipo: Ação

Destaque: Tão viciante quanto as versões de PS2, mas sem grandes novidades

por Leandro Rodrigues



Katamari é um jogo tão louco que acabou caindo no gosto popular. Para quem ainda não conhece a série (por onde você andou nos últimos dois anos?), trata-se de uma disputa contra o tempo, na qual um príncipe precisa empurrar uma bola chamada Katamari. Tudo o que tocar na bola, desde que seja menor que ela, fica grudado.

Com um conceito tão simples e ao mesmo tempo tão divertido, não é de se espantar que a

série tenha ganhado uma versão para o portátil da Sony. Já não era sem tempo. A grande diferença da versão de bolso é a mudança dos controles. Para suprir a falta do segundo analógico do aparelho (no PS2 só os dois analógicos eram usados), os produtores resolveram passar os comandos para os botões digitais. Essa adaptação ficou legal, mas requer um bom treinamento, especialmente para quem joga no console.

Um grande problema do *Katamari* portátil é a falta de novidades. Justamente por se tratar de uma ideia tão simples, fica complicado arrumar novas variantes, ou seja, a sensação de mais do mesmo é inevitável. Talvez por isso o criador do jogo já tenha anunciado o fim das aventuras do jovem príncipe. Mesmo assim, para quebrar um pouco a monotonia que pode tornar conta dos mais íntimos da franquia, o modo multiplayer rende algumas horas de diversão.

NOTA
6,0

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PSP
Distribuidora: Ubisoft
Produtora: Ubisoft Montreal
Jogadores: 1 Tipo: Ação
Destaque: É uma coletânea de missões com história sem pé nem cabeça.

● Faltou vitamina A para Sam Fisher dessa vez. O jogo é tão escuro que parece até que o espião tem cegueira noturna

SPLINTER CELL ESSENTIALS

por Eduardo Trivella

De existir alguma mensagem subliminar no subtítulo do jogo, pois a versão portátil de *Splinter Cell* simplesmente não se encaixa no sentido real do subtítulo do jogo (essencial, em inglês). Na prática, a nova e "essencial" aventura portátil de Sam Fisher não passa de uma coletânea, ou seja, um catálogo com as melhores missões dos três primeiros games da série. Há apenas uma ou outra fase inédita, mas mesmo estas poderão ser vistas na versão *Double Agent*, que deve chegar aos consoles em setembro.

O maior problema não são nem as missões em si, apesar da falta de novidades, e sim o fato de que o jogo tenta conectá-las a um novo enredo. Mesmo com as missões rolando em clima de flashback, isso cria uma sequência de eventos confusa e nem um pouco convincente.

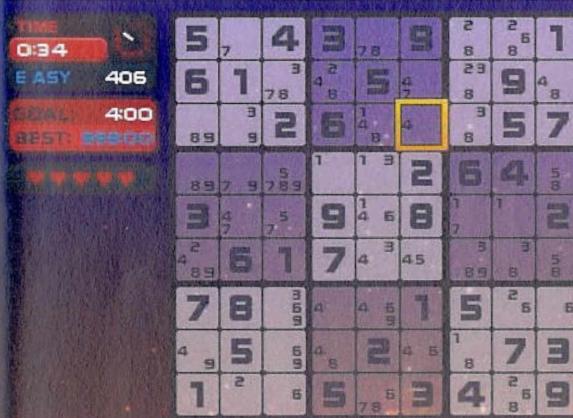
Se você acompanha a série desde o lançamento do primeiro jogo, em 2002, sabe muito bem que a escuridão sempre foi a melhor companheira de Sam Fisher. De tão escuro que *Essentials* é, no entanto, as sombras mais

atrapalham do ajudam. Mesmo com os óculos de visão noturna equipados fica difícil enxergar alguma coisa na tela. Some a isso inimigos que parecem cegos e surdos, um sistema de câmera que tira toda a fluidez da ação e um modo multiplayer cuja diversão não chega nem perto do que se vê nas versões para consoles de mesa, e você terá outro grande motivo para não considerar *Essentials* algo tão essencial assim.

Jogo cedido por Playoff Games (11) 5581-5592

GO! SUDOKU

por Eduardo Trivella

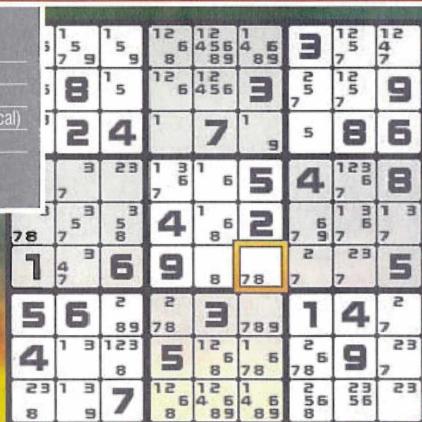


NOTA
2,0

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PSP
Distribuidora: Ubisoft
Produtora: Sumo Digital
Jogadores: 1 (até 4 em rede local)
Tipo: Quebra-cabeça
Destaque: Sem atrativos e impróprio para o PSP. Fuja dele

● Para quem curte desafios matemáticos, *Go! Sudoku* é interessante, mas no PSP é um desperdício



Dá pra ter certeza de que o mercado de games ainda meio saturado quando qualquer joguinho simples, estilo passatempo, é transformado em produto digital. Não faço a mínima ideia se Sudoku foi inventado por um algum intelectual oriental ou por um universitário cansado de tanto estudar que quis se distrair entre uma aula e outra (eu já inventei coisa parecida em meus tempos de colégio. É sério!). De qualquer forma, esse tipo de jogo é muito melhor aproveitado quando rabiscado em uma página do jornal de domingo (ou na tela sensível do DS, para quem já curtiu o Sudoku que vem em *Brain Age*)

do que na tela do PSP. Pra mim, isso não passa de desperdício de tecnologia.

Há perto de mil quebra-cabeças no jogo, mas na verdade todos são iguais entre si. A regra é simples: complete linhas, colunas e quadrados de 3x3 células com os números de 1 a 9, sem repeti-los horizontal, verticalmente ou nos quadrados. O único aspecto que os difere é a dificuldade escolhida antes do início da partida, refletida no número de chances que se pode desperdiçar e no período de punição para cada jogada errada além do limite permitido.

Um tempo para a solução de cada puzzle é concedido, mas se você ultrapassá-lo, o jogo

continua normalmente. O mesmo acontece se você errar mais do que o número de chances estipulado. Então, quando rola Game Over? Somente quando você desiste da "diversão". Parece que o pessoal da Sumo Digital ficou mesmo com medo de os jogadores desligarem o PSP antes de terminar a primeira partida...

Com um jogo tão simples, seria natural que os produtores caprichassem no visual e no som, mas infelizmente, isso não aconteceu. São apenas quatro cenários e algumas músicas sonolentas. Portanto, se quiserem lhe vender esse game, pergunte ao vendedor: "você já sudoku hoje?"

REVIEWS

● Não adianta se esconder. Os inimigos sempre sabem onde você está. É ridículo

por Felipe Azevedo

NOTA
3,0

WINBACK 2: PROJECT POSEIDON

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/XB

Distribuidora: Koei Produtora: Cavia

Jogadores: 1 a 4 Tipo: Ação

Destaque: Falar mal de jogos porcos faz bem à saúde

Uma vez, conversando com o Nelson aqui na redação, ele me disse que adora pegar um jogo porco para criticar sem dó. Na hora achei bobagem, mas agora sou obrigado a concordar. Alguns jogos são tão bons, que chega a ser difícil falar de todas as qualidades, mas outros são tão ruins que criticá-los é até divertido.

No comando de uma equipe antiterrorista, em *Winback* a missão do jogador é invadir armazéns e prédios repletos de inimigos. Cada missão possui duas rotas diferentes e você deve cumprir a primeira para liberar os eventos da segunda. A idéia parece boa, mas na prática é horrível. Por exemplo, durante uma missão na rota A, você tem 30 segundos para abrir uma porta. Se for rápido ou estourar o tempo, nada muda na história. Os gráficos e o som são tão fracos que lembram os primeiros jogos do PS2, e os inimigos parecem robôs que executam sempre os mesmos movimentos. Sem falar que, de um modo divino, os terroristas sempre sabem onde você está, o que acaba com qualquer possibilidade de invadir um local na surdina. Quer um conselho? Olhe as outras páginas da revista. Há jogos muito melhores por elas.

● Em plena febre da nova geração, como uma produtora tem coragem de lançar um jogo tão malfeito para o PS2?



NOTA
7,0

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PSP

Distribuidora: EA / Produtora: EA Redwood Shores

Jogadores: 1 Tipo: Ação

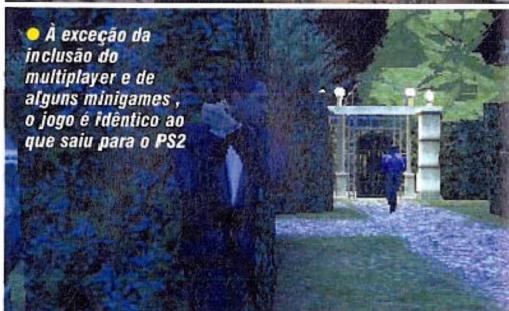
Destaque: A mira deveria ter sido adaptada para o PSP

007 FROM RUSSIA WITH LOVE

Uma verdadeira avalanche de conversões invade o portátil da Sony. Isso é bacana por um lado, pois mostra o grande potencial do PSP, mas, por outro, acaba desagradando a quem gostaria de ver mais jogos exclusivos para o sistema. O grande problema de *From Russia with Love* é que, além de ser uma conversão, o game chega ao PSP com quase seis meses de atraso.

Na pele do agente mais famoso do mundo em um de seus filmes mais clássicos, sua missão principal é ir a Istambul atrás de um dispositivo de criptografia, mas, evidentemente, Bond acaba caindo em uma perigosa armadilha e cabe a você resolver a encrenca. As novidades desta versão de bolso ficam por conta de um modo multiplayer e alguns minigames que não foram incluídos na versão de console.

Assim como em quase todos os jogos de tiro do PSP, é muito difícil se adaptar à ausência de uma segunda alavanca analógica. E como essa versão é idêntica à que saiu para consoles de mesa, a falta que ela faz é ainda maior.



● À exceção da inclusão do multiplayer e de alguns minigames, o jogo é idêntico ao que saiu para o PS2

FIGHT NIGHT ROUND 3

por Leandro Rodrigues



NOTA
5,5

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/GC

Distribuidora: EA / Produtora: EA Canada

Jogadores: 1 (até 2 em rede local) / Tipo: Luta

Destaque: Não é o mesmo jogo que saiu para o X360. Isso vale para o bem e para o mal

● Os gráficos têm poucos detalhes, mas pelo menos não apresentam falhas técnicas gritantes

Nadando contra a corrente das conversões, a versão de *Fight Night Round 3* para o PSP é um jogo novo, totalmente diferente do que foi lançado para os consoles. Além de trazer muitas minúcias inéditas, o sistema de jogo teve de ser totalmente reformulado para se adaptar às limitações do portátil.

Com somente um analógico, a variação dos movimentos diminuiu e o controle dos lutadores está bem mais limitado. Isso torna bem mais difícil acertar golpes que drenam quantidades significativas de energia dos adversários, o que tende a deixar as lutas mais arrastadas. Tirando o

combate em si, a variedade de atividades é alta. O modo carreira é particularmente interessante: nele você escolhe uma lenda do boxe e refaz sua trajetória nos ringues desde as primeiras lutas. São tantas categorias e boxeadores disponíveis que quase dá pra dizer que só o Maguila ficou de fora.

Por ser uma versão portátil de um jogo que já saiu até para o X360, os gráficos, tanto durante as lutas quanto nas telas de seleção, não são lá muito detalhados; mas não comprometem o jogo e não apresentam falhas técnicas.

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

ARENA GAMER EXPERIENCE

UM EVENTO COMO
VOCÊ NUNCA VIU

TRANSAMÉRICA EXPO CENTER
SP.BRASIL 04 A 06/AGO 2006

GAMES + MÚSICA + ANIME
INTERNET + E-SPORTS + MANGÁ

Mídia Oficial:



WWW.ARENAGAMER.COM.BR

Organização/Promoção:



Messe
Frankfurt

REVIEWS

● Visual, trilha sonora, narração, tudo ficou muito mais simples na versão de PSP

por Leandro Rodrigues

NOTA
6,5

FIFA STREET 2

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PSP
Distribuidora: Electronic Arts Produtora: EA Canada
Jogadores: 1 (até 2 em rede local) Tipo: Esporte
Destaque: Chatinho. Só vale pelo multiplayer

Como em todas as conversões do PS2 para o portátil, essa também ficou bem mais simples que o jogo original. O visual não traz todos aqueles detalhes que já conhecemos e nem os ótimos efeitos de luz. A seleção musical também está mais reduzida e não existe uma divisão por rádios como acontece no PlayStation 2. Por consequência disso, locutor de cada uma das também dançou na parada.

As mudanças para adaptar o título ao PSP não ficaram só nas partes sonora e visual – o sistema de dribles também foi alterado. O disco analógico, além de controlar o jogador, serve para definir a direção do chute quando se está próximo do gol. Parece complicado e é mesmo. Só depois de algumas partidas dá para se acostumar com o esquema.

FIFA Street 2 vem com dois minigames: no Strike, você precisa fazer o maior número de gols em apenas dois minutos; no Sharpshooter, é preciso marcar gols de seis áreas diferentes no menor tempo possível. Mas nem adianta comemorar a suposta variedade, pois os dois joguinhos são bem chatos. No final das contas, este é mais um jogo do PSP que não vale a pena se você não usufruir do multiplayer: as peladas só ficam interessantes com dois jogadores.

Jogo cedido por House Games (11) 3326-0045



● Fazer gols agora está bem mais complicado que antes. Se você não mirar direito, é bola fora



NOTA
6,0

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/XB/PSP
Distribuidora: Activision / Produtora: Blade Interactive
Jogadores: 1 a 2 (até 9 online) Tipo: Esporte
Destaque: Bem recriado, mas falta variedade

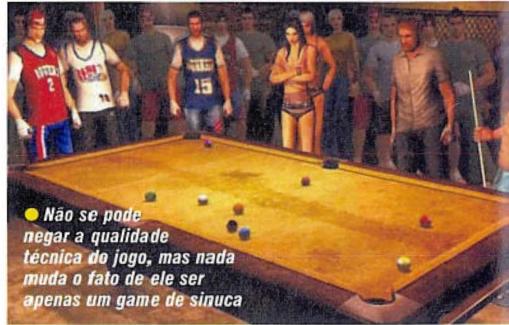
por Eduardo Trivella

THE HUSTLE: DETROIT STREETS

Mês passado foi um jogo de boliche, agora veio esse de sinuca. O que será que a *Game Master* me reserva para a próxima edição? Um game de bocha? Pebolim? Malha, talvez? O jeito é esperar e torcer pro Felipão ser mais legal comigo na hora de passar os games para review...

Mas talvez eu esteja reclamando além da conta. Diferentemente do boliche, o esporte (sinuca é esporte mesmo?) merece uma recriação virtual, dada a natureza imprevisível do jogo. E *The Hustle* faz isso melhor e mais detalhadamente do que qualquer outro título do gênero antes dele; sem contar, é lógico, a versão para PSP que saiu no final do ano passado e que é praticamente igual a essa aqui.

Porém, mesmo com as diferentes modalidades de jogo, e até uns joguinhos de



● Não se pode negar a qualidade técnica do jogo, mas nada muda o fato de ele ser apenas um game de sinuca

baralho para descontrair, o título não empolga muito. Afinal, tudo o que se faz é enfrentar outros mestres do taco apostando a grana do jogo. Na minha opinião, sinuca funciona muito melhor quando é um minigame dentro de uma aventura maior, como aconteceu com *GTA: San Andreas*.

RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION

NOTA
3,0



por Eduardo Trivella

● Vinte anos se passaram e *Rampage* continua o mesmo. Se fosse uma mulher, seria ótimo, mas para um jogo...

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/GC
Distribuidora: Midway Games
Produtora: Pipeworks Software
Jogadores: 1 a 2 Tipo: Ação
Destaque: Enjovado, repetitivo e sem inovação



Excluindo a possibilidade de um holocausto nuclear global, o mundo dificilmente vai se ver livre de pragas como baratas, ratos, gafanhotos e jogos *Rampage*. Esses bichos nojentos acompanham a humanidade há muitos anos e sofrem mutações para se adaptar aos novos tempos e condições de habitat. Como se vê, a natureza é mais parecida com os jogos eletrônicos do que se pensava...

Rampage surgiu como jogo de arcade há aproximadamente duas décadas, mas, assim como as pragas, foi passando por mudanças e esteve presente em toda a história do videogame, ganhando versões para praticamente todos os

consoles e permanecendo inalterado em sua estrutura fundamental.

Para aquelas três pessoas que não sabem de que se trata *Rampage*, é o seguinte: monstros saem destruindo tudo o que vêem pela frente, passando para a cidade seguinte no final da fase. Em *Total Destruction*, o clássico trio de personagens ganha a companhia de outras dezenas de monstros raivosos e fazem suas travessuras em ambientes 3D completamente destrutíveis. Gostou das novidades? É bom mesmo, pois é só isso. Será que vamos ter outro *Rampage* no PS3? Ainda tenho esperança de que role aquele holocausto nuclear...

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.**

Promoção
PlayStation®²
original +
aero tudo

Controle PS2
RS\$69,99

Cabo Extensor
RS\$19,99

Support PS2

Cabo s/ Video
Universal
PS1/PS2/XBOX
64/GC
RS\$49,99

Bolsa Exclusiva P
R\$39,99

Camiseta PS2
R\$29,99

Porta-ccd PS2
R\$19,99

Só fica sem play 2 quem quer!

Ligue e consulte condições

A screenshot of a blue album cover titled "PREMIXES" by DJ Premier. The cover features a stylized yellow "DJ" logo at the top left and a small "P" at the bottom right.

CD Remixes
R\$19,99

Cabo s/ Video
Universal
PS1/PS2/XBOX
64/GameCube

R\$49,99

**Porta
Cartão
Exclusiva P
R\$39,99**

Controle Remoto

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

Promoção
PlayStation®²
original +
queiro tu

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

Só fica sem play 2 quem quer!



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

The image displays three vertical promotional banners, each featuring a black Batman-shaped pouch and a blue 'PROMIXES' card with a yellow bat logo. The top banner is labeled 'Pack 4' in large green letters, with 'Tudo por R\$ 49,99' in green and yellow text to its right. The middle banner is labeled 'Pack 3' in large green letters, with 'Tudo por R\$ 99,99' in green and yellow text to its right. The bottom banner is labeled 'Pack 2' in large green letters, with 'Tudo por R\$ 99,99' in green and yellow text to its right. The background of the banners features a dark, textured pattern of the city skyline.

Tudo por
R\$ 99,99

Tele-Ver

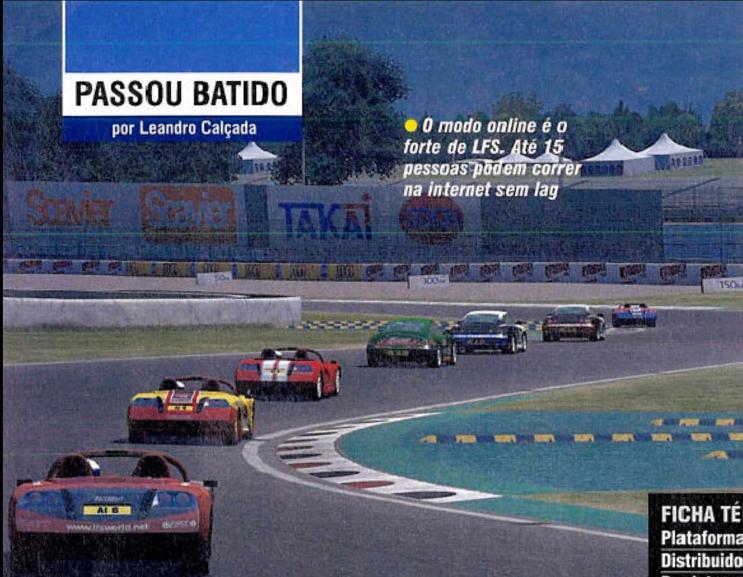
GERALD WILLIAMS

Tele-Vendas: (11) 6192-2169 / 6225-3020
Rua Coelho Lisboa, 334 - Shopping Silvio Romero Plaza - Loja 6 - Tatuapé - São Paulo/SP
www.mundoplaystation.com.br

PASSOU BATIDO

por Leandro Calçada

● O modo online é o forte de LFS. Até 15 pessoas podem correr na internet sem lag

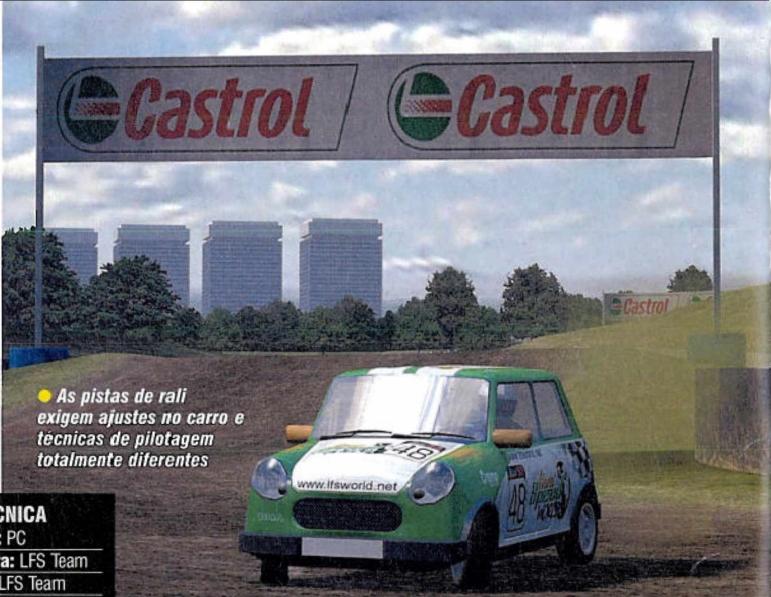


JOGO: LIVE FOR SPEED

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PC
Distribuidora: LFS Team
Produtora: LFS Team
Tipo: Ação/Simulação
Site: www.liveforspeed.net
Lançado em: 2003

● As pistas de rali exigem ajustes no carro e técnicas de pilotagem totalmente diferentes



Só para profissionais

Simulador por definição, *Live for Speed* definitivamente não é para amadores. Erros não são perdoados. Ou se sabe pilotar ou é melhor nem chegar perto do controle



Corrida é mesmo com os europeus. Nada contra os americanos, com seus ovalis da NASCAR e Forza no Xbox, ou contra os japoneses, com seus carros de rua tunados e Gran Turismo no PS2, mas quando se fala em corrida de automóveis, é a Formula 1, uma categoria européia, que se destaca, e são os simuladores europeus, todos para PC, que mostram o que um jogo do gênero deve ser. GT Legends e toda a série GTR, por exemplo, são da Simbin, uma empresa sueca. Já Xpand Rally, da polonesa Techland, de tão bom até deu as caras aqui no Passou Batido.

Já deu pra sacar que *Live for Speed* é europeu, não? Britânico, para ser mais exato. Mas o que faz o jogo merecer destaque não é sua origem, e sim a qualidade de sua simulação física. Entre em uma

curva com um carro de tração dianteira um pouco acima da velocidade ideal, por exemplo, e, se você já dirigiu na vida, reconhecerá a situação na hora. O carro sai de lado, exigindo que se vire o volante na direção oposta e se acelere para compensar, o que provoca um violento movimento de traseira. Com um carro de tração traseira é o oposto. Acelerar na curva, a não ser que se esteja num Formula 1 com controle de tração (há um desses no jogo), é pedir para rodar. É a lei da física.

Tamanha precisão na simulação acaba pesando nos ombros do jogador. Erros não são perdoados. Largar com um monoposto V8, por exemplo, só acelerando com muito cuidado, ou seja, com um acelerador analógico. Largar pisando tudo, ou usando um teclado, é "zerinho" na certa. O mesmo dilema vale para as curvas. Apesar de LFS ter um criativo sistema que usa o mouse como um controle analógico, só é possível sentir o carro com um volante. E tem que ser dos bons, afinal, qualquer esbarrada no muro não só amassa o carro como afeta a dirigibilidade, a ponto de até impedir o carro de continuar rodando, caso a batida seja forte demais. É muita pressão, especialmente quando se corre online contra 15 ou 20 caras que sabem muito bem que estão fazendo. Iniciantes, definitivamente, não têm vez aqui.



● Visão interna, instrumentos que funcionam e volante que gira em sincronia exata com o controle. Isso é simulação

Por que não rolou

Quantas pessoas são capazes de dominar de verdade um carro GT? Ou um Formula 1? E que tal pagar 24 libras britânicas, o equivalente a mais de cem reais, por um jogo que ainda não está finalizado? Não é a tua que só a elite disputa as curvas de LFS na internet...

**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 NINTENDO 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**

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.**

Nintendo®

● Garras plásticas aparaflusáveis fixam o volante em qualquer mesa. Por ter sistema de force feedback, não é recomendável usar este volante no colo

● Todos os botões do Dual Shock padrão estão aqui e, no PC, todos eles podem ser configurados à vontade



● O motor do sistema de retorno de força é forte e suficiente para deixar cansado até os pilotos mais experientes, mas sua intensidade pode ser ajustada

Piloto de elite

Sem este volante, o realismo de *Gran Turismo 4* fica só no papel. Conheça o acessório oficial do game que, além de oferecer a melhor simulação, funciona com jogos de PC

● Chega de levar multa por excesso de velocidade. Com este volante da Logitech, você vai ter o máximo em realismo ao dirigir em qualquer game de corrida decente. O Driving Force

Pro é o volante oficial de *Gran Turismo 4* e, para garantir a máxima dirigibilidade das máquinas do jogo, o acessório tem sistema de retorno de força (force feedback) e traz um arco de giro de 900 graus, contra 200 dos concorrentes.

São duas voltas e meia de giro contra menos de uma dos volantes normais. O acessório tem conexão USB e é vendido como exclusivo para PS2, mas com o programa Logitech Gaming Software, que pode ser baixado livremente do site do fabricante, é possível configurá-lo normalmente no Windows XP, com direito inclusive ao giro de 900 graus.

Produto: Driving Force Pro / **Fabricante:** Logitech

Preço: R\$ 849,00 / **Onde comprar:** UZ Games Interlagos

Telefone: (0xx11) 5565-4141 (Brasil)

● A base dos pedais é grande e possui pés de borracha para garantir boa fixação em pisos lisos. Há pedais para o acelerador e para o freio

Carga rápida

Este aparelhinho é a salvação para quem perdeu o carregador original do PSP ou joga tanto

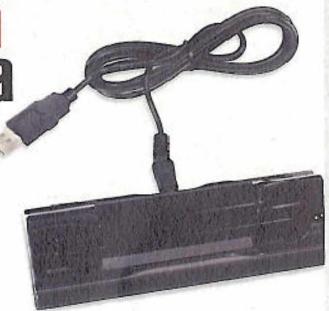
durante o serviço que fica sem bateria (a gente sabe que nem todo mundo é sério no trabalho como nós aqui da revista **Game Master**). O Docking Station carrega a bateria do portátil em apenas duas horas, tem conexão USB para ligar o PSP ao PC e ainda serve como suporte na hora de ver filmes no aparelhinho ou curtir a HQ animada de *Silent Hill*.

Produto: PSP Docking Station

Fabricante: Naki Inc.

Preço: US\$ 12,99

Onde comprar: www.etoys.com (EUA)



Sem limite de espaço

O HD de 20 GB do Xbox 360 pode parecer gigante para guardar saves, mas com os jogos da Live Arcade, fotos, vídeos e músicas no disco, é fácil ficar sem espaço. É aí que entra o XSATA. O acessório, que é encaixado entre o HD do Xbox 360 e o console, permite conectar o disco rígido do videogame a qualquer porta USB 2.0 do PC, possibilitando a transferência de arquivos do videogame direto para o HD do computador. O interessante é que, uma vez instalado o XSATA, não é preciso remover mais o disco rígido do X360. Qualquer arquivo pode ser movido para o PC mesmo que o console esteja em uso.

Produto: XSATA for Xbox 360

Fabricante: Datel / **Preço:** US\$ 49,99

Onde comprar: us.codejunkies.com (EUA)



Da cor do seu sapato

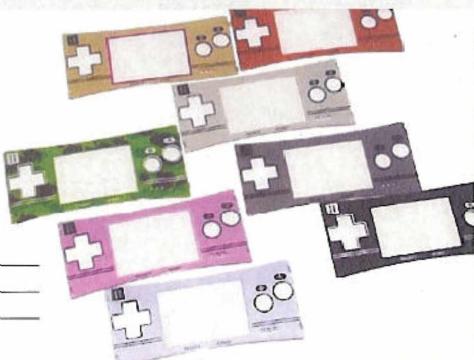
De que vale poder personalizar a frente de um portátil se ele não pode combinar com a cor dos seus sapatos, dos seus olhos ou da sua aura? Este kit para Gameboy Micro traz logo oito frentes personalizadas, cada uma com uma cor e textura diferente, para satisfaçom até mesmo os jogadores mais indecisos.

Produto: Marvel Mask Faceplate Set

Fabricante: Marvel

Preço: US\$ 12,95

Onde comprar: www.liksang.com (Coreia)



HD para viagem

Com praticamente o mesmo tamanho de um Memory Card do Xbox 360, o microdrive da Datel (um HD minúsculo) conecta-se à porta USB do console da Microsoft e pode ser usado para armazenar fotos e músicas nos formatos suportados pelo videogame. São 4 GB para armazenar dados e o acessório pode ser usado tanto no X360 quanto no PC. Por restrições impostas pela Microsoft, infelizmente o acessório não pode ser usado para armazenar saves ou downloads da Xbox Live.



Produto: Xbox 360 4GB HDD

Fabricante: Datel

Preço: US\$ 149,00

Onde comprar: us.codejunkies.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

Nintendinho de bolso



Clone de NES em formato de controle com 76 jogos na memória. Inclui algumas pélulas dos games, como Karateka e até mesmo Super Mario.

Produto: Playervision

Preço: R\$ 40,00 / **Loja:** Supersonico

Telefone: (0xx11) 3227-9870 (Brasil)

Stylus para o DS

Perdeu sua canetinha do DS? Este kit inclui três Stylus extras idênticas às originais, só que coloridas.

Produto: Stylus Pelican

Preço: R\$ 34,00

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

DVD no PS2

Controle remoto compacto para quem curte ver filmes no PS2. Funciona somente no PS2 Slim e nos PS2 que possuem infravermelho embutido.

Produto: Controle remoto de DVD para PS2

Preço: R\$ 54,90

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



Bonequinhos de palito

Se você já cansou de apanhar no *King of Fighters* ou já está cheio de levar sacoladas no *Winning Eleven*, estes cubinhos são perfeitos para você descontar a fúria. São quatro cubos vendidos aos pares, cada um com um bonequinho de palito que realiza uma atividade diferente. Os cubos podem ser conectados, o que faz com que os bonequinhos interajam entre si, e cada caixinha traz um minigame exclusivo. Agora, interessante mesmo é o prazer sádico que se pode ter descontando a fúria nos bonequinhos. Como o brinquedo tem sensor de movimento, você pode sacudi-lo, para fazer o boneco bater nas bordas de sua "casa", ou girá-lo, o que deixa sua vítima enjoada. É doente.

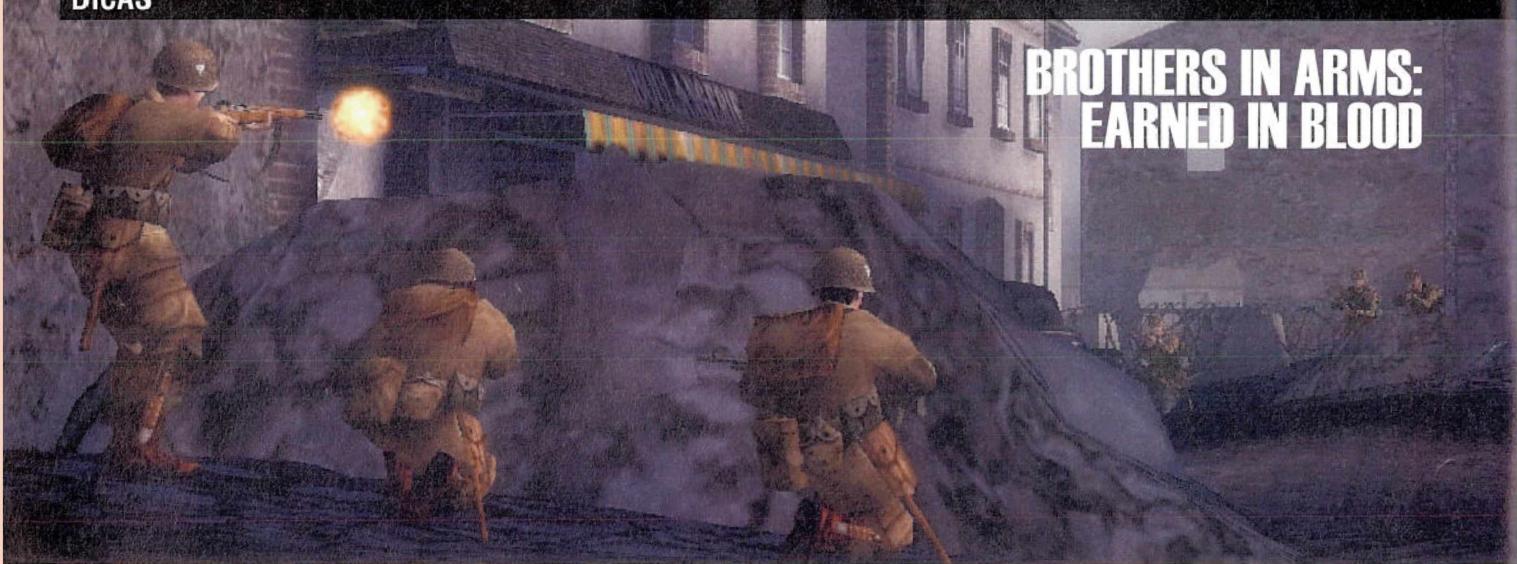


Produto: Cube World

Fabricante: Radica Games

Preço: US\$ 29,95 (o par)

Onde comprar: shopping.discovery.com (EUA)



BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

Perigo! Trapaceiros

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

A

ACTION MAN: ROBOT ATTACK GBA

SENHAS DO ADVENTURE

Selecione a opção Password, no menu principal, e entre com um dos códigos:

Adventure completo e modo Advance liberado: JUNGLE

Todos os modos e fases: SLOPE

Fase 2: REDWOLF / Fase 3: FLYNT

Fase 4: MOTHER / Fase 5: MOTO X

Fase 6: TEMPLE / Fase 7: ACTION

Fase 8: BEACH / Fase 9: JURA

Fase 10: AIR / Fase 11: SURF

Fase 12: SEWERS / Fase 13: TUNNEL

Fase 14: LABO / Fase 15: KONGO

Fase 16: BASIC / Fase 17: ROCKET

AGGRESSIVE INLINE GBA

TRUQUES AGRESSIVOS

Na tela de códigos, entre com as seqüências:

Todas as chaves: Skeleton

Todas as fases: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, B, R

Todas as fases e editor de parques: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →,

←, →, B, A, B, A

Todos os personagens: ↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →,

→, →

Handplant sempre perfeito: Justin Bailey

Grind sempre perfeito: BIGUPYASELF

Manual sempre perfeito: QUEZDONTSLEEP

ATV OFFROAD FURY: BLAZIN' TRAILS PSP

PASSWORDS RÁPIDOS

No menu principal, entre em Options, depois em Player Profile e por último em Enter Cheat. Feito isso, use as

senhas exatamente como mostramos:

1.500 em dinheiro: \$moneybags\$

Todos os ATVs, exceto o G-Ride ou Fury: TO LAZY

Todos os acessórios: TRICK IT OUT

Todos os eventos: NOGAME

Todos os escapamentos: SMOG TEST

Todos os itens liberados, exceto os do Fury: All Access

ATVs Ravage Talon: +THREE

Todos os vídeos musicais: Billboards

Todos os pilotos: Duds

Todas as rodas especiais: Dubs

B

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD PS2

TRUQUES DE GUERRA

Munição ilimitada, opções extras, vídeo antigo e Super

Squad: inicie um novo perfil usando a senha

BAKERSDOZEN. Quando estiver jogando, pressione START e aperte ■ para acessar o menu de traça.

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD PC

FASES E PRÊMIOS E MUNIÇÃO ILIMITADA

Inicie um novo perfil usando a senha 2ndsqaud.

TRAPACA AVANÇADA

Este truque requer conhecimentos avançados de informática. Se você se sentir inseguro com os passos a seguir, peça ajuda para alguém mais experiente. Vale lembrar que qualquer alteração incorreta pode comprometer a funcionalidade do game. Para ativar o console e trapacear com senhas especiais, siga os passos:

- Entre na pasta C:\Documents and Settings\ (seu nome de usuário)\Application Data\Gearbox Software\Earned In Blood\ (seu perfil no game). Lembre-se de que a última

pasta está oculta e você precisa ativar a opção

Ferramentas>Opção de Pasta>Modo de exibição>Mostrar pastas e arquivos ocultos;

2. Abra o arquivo EIB.ini usando o Bloco de Notas;

3. Procure pelo comando Consolekey=0 e altere-o para Consolekey=192

4. Procure pelo comando

bEnableDebugConsoleAndMenu=False e mude-o para bEnableDebugConsoleAndMenu=True;

5. Salve o arquivo e feche-o;

6. Carregue o jogo usando o mesmo perfil da pasta que você editou (caso existam outros);

7. Durante o jogo, pressione a tecla " ~ " para abrir uma janela secreta (o console) e digitar uma das senhas abaixo:

- Senhas da guerra

Soldado voador: fly / Energia ilimitada: supersquad

Invencível: god / Muita munição 1: loaded

Muita munição 2: allammo

Modo Preto e branco: oldmovie / Volta ao normal: walk

Todas as armas disponíveis: allweapons

BROTHERS IN ARMS:

EARNED IN BLOOD

PS2/XB/PC

MORDOMIAS NA RAÇA

Energia ilimitada: acabe o jogo na dificuldade Authentic.

Munição ilimitada: detone o jogo na dificuldade Normal

Modo preto e branco: termine o game na dificuldade Easy.

Dificuldade Authentic: termine na dificuldade Difficult.

C

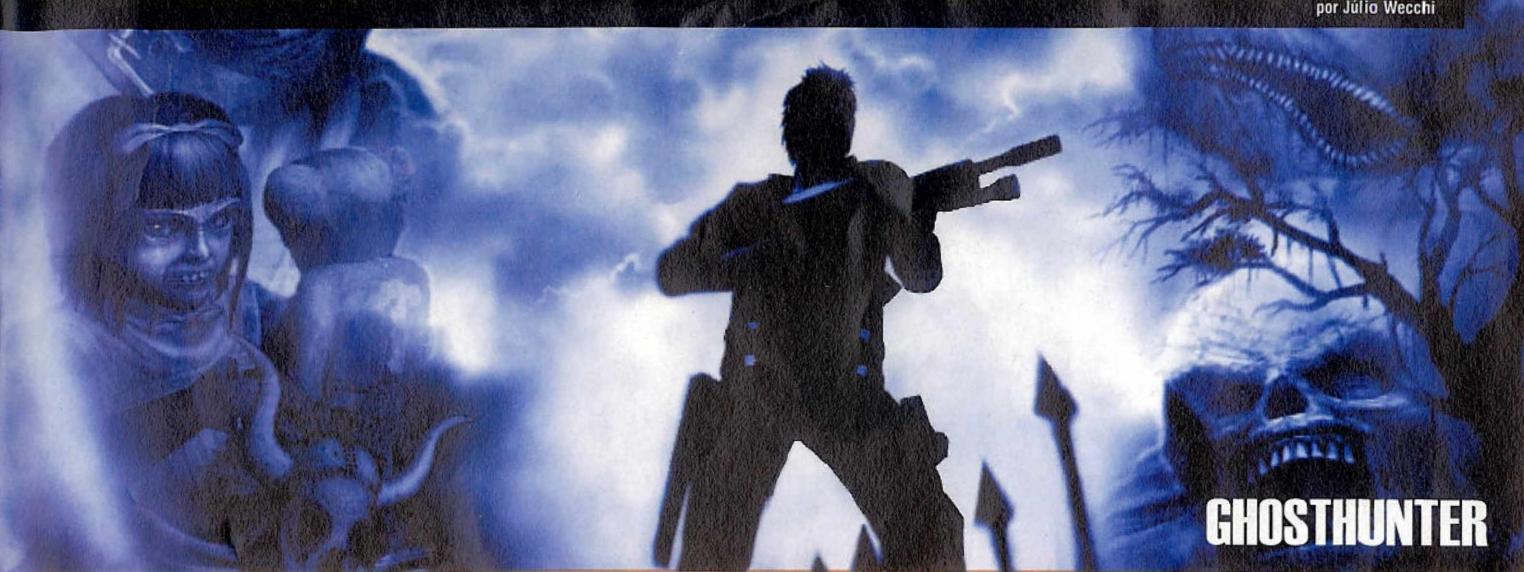
CAPCOM VS. SNK PRO PS1

ROUPAS COLORIDAS

No tela de seleção de lutadores, pressione os comandos abaixo para trocar as cores das roupas do personagem:

Opção 1: ✕ + ■ / Opção 2: ✕ + ●

Opção 3: ■ + ▲ / Opção 4: ● + ▲



GHOSTHUNTER

- Combates secretos

Lute contra Akuma: consiga 85 Groove Points antes de encarar o combate final no Arcade ou em disputas de duplas.

Lute contra Evil Ryu: consiga 71 Groove Points antes de encarar o quarto combate no Arcade ou nas disputas entre duplas. Use o Capcom Groove ou SNK Groove.

Lute contra Morrigan: consiga 60 Groove Points antes de encarar o quarto combate no Arcade ou nas disputas entre duplas. Use o Capcom Groove.

Lute contra Nakoruru: consiga 60 Groove Points antes de encarar o quarto combate no Arcade ou nas disputas entre duplas. Use o SNK Groove.

partida e confira o novo nível de dificuldade.

Final 2: termine o jogo na dificuldade Hard.

Dificuldade Extreme: detone o game na dificuldade Hard e comece outro em seguida. O Extreme estará rolando.

Seletor de batalhas: detone o game no modo Extreme recolhendo todas as armas.

Final extra: termine o jogo na dificuldade Extreme.

Orb Holy Eris e Nowe Knight: detone o segundo Playthrough.

Orb Maskless: detone o jogo na dificuldade Easy ou superior.

Visualizador de vídeos: termine o jogo uma vez e confira esta nova opção.

Orb Nice Guy e Super Nowe: detone o terceiro Playthrough.

Jogue com um dos quatro heróis em qualquer fase: detone o jogo na dificuldade Easy ou superior.

GRADIUS COLLECTION

PSP

(GRADIUS PORTABLE)

Todas as armas e power-ups: pause o jogo e pressione **↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ×, ●**. O truque funciona em todos os games do pacote, mas só na dificuldade Easy.



JAK 3

PS2

SEGREDOS

Conheça os itens que podem ser comprados no Secret Menu e saiba como liberá-los obtendo Precursor Orbs: Comentário especial (áudio): 5 Precursor Orbs após comprar os jogadores 1-3.

Munição ilimitada: 50 Precursor Orbs após o Act 3-11.

Invisibilidade Dark Jak: 25 Precursor Orbs após o Act 3-11.

Dark Jak infinito: 50 Precursor Orbs após o Act 3-11.

Light Jak ilimitado: 50 Precursor Orbs após o Act 3-11.

Turbo (veículos): 30 Precursor Orbs após o Act 2-25.

Seleção de fases do Act 1: 5 Precursor Orbs, após o Act 1.

Seleção de fases do Act 2: 5 Precursor Orbs, após o Act 2.

Seleção de fases do Act 3: 5 Precursor Orbs, após o Act 3.

Modo cabeçinha: 3 Precursor Orbs após o Act 1-1.

Modo cabecinha: 3 Precursor Orbs após o Act 1-1.

Upgrade Blaster Damage: 6 Precursor Orbs após o Act 1-9.



DIGIMON RUMBLE ARENA 2

GC

REGRAS E TRAPAÇAS (VERSÃO JAPONESA)

Pressione os comandos abaixo na tela principal:

Item energia para evolução: Y, →, ↓, B, L, A, R, A, Y

Barra de evolução cheia: X, →, A, Y, ←, B, L + R

Ataque mortal: →, ↑, ←, ↓, A, L + R

DRAKENGARD 2

PS2

DIFÍCULDADE HARD

Detone o game e salve-o. Feito isso, comece uma nova



GHOSTHUNTER

PS2

CÓDIGOS DO FANTASMA

Durante o jogo, pressione uma das sequências:

Incrementar dano: segure → + L por cinco segundos e aperte ●.

Laz nunca morre: segure → + R por cinco segundos e aperte ▲.





KILL SWITCH

Vídeo rápido: 5 Precursor Orbs após o Act 1-1.
Modo Hero: 5 Precursor Orbs, após terminar o game.
Aumentar a capacidade de munição do Blaster Gun: 4 Precursor Orbs após o Act 1-17.
Aumentar a capacidade de munição do Peace Maker: 4 Precursor Orbs após o Act 2-19.
Aumentar a capacidade de munição do Scatter Gun: 4 Precursor Orbs após o Act 1-17.
Aumentar a capacidade de munição do Vulcan Fury: 4 Precursor Orbs após o Act 1-24.
Invencível: 100 Precursor Orbs após o Act 3-11.
Visualizador de modelos (Jak And Daxter): 2 Precursor Orbs após o Act 1-24.
Vis. de modelos (Jak II): 2 Precursor Orbs após o Act 2-25.
Vis. de modelos (Jak 3): 2 Precursor Orbs após o Act 3-11.
Scrap Book: 2 Precursor Orbs após o Act 1-24.
Mega Scrap Book: 2 Precursor Orbs após o Act 3-11.
Tudo ao contrário: 5 Precursor Orbs após o Act 1-1.
Vídeos em câmera lenta: 5 Precursor Orbs após o Act 1-1.
Upgrade Toughness (dos veículos): 15 Precursor Orbs após o Act 2-14.
Upgrade Vulcan Fury Damage: 6 Precursor Orbs após o Act 1-17.
Tempo ruim: 5 Precursor Orbs após o Act 1-1.

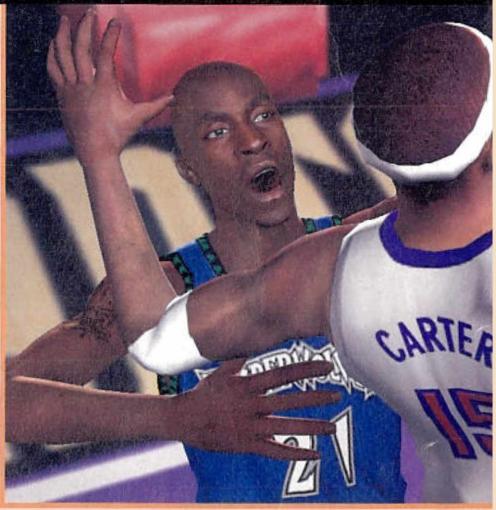
K

KILL SWITCH

PS2

MUNIÇÃO ILIMITADA

Primeiro você precisa completar o game. Em seguida, pressione, rapidamente, **L1**, **R1**, **□**, **■** ou **L1**, **R1**, **▲**.



■, □ para ativar o truque durante o jogo.
Seleção de fases: detone o game no nível Normal ou Hard.

L

LORD OF THE RINGS, THE THIRD AGE, THE

GBA

SEGREDOS DE MORDOR

Balin's Tomb: detone o game fazendo o final bom (good).
Gap of Rohan: acabe o jogo.
Haldor: detone o game fazendo o final bom (good) na dificuldade Hard.
Last Alliance: consiga o destecho mau do game (evil).
Rohan Outpost: conecte o seu GBA em outro.
Sauron Comes: detone o jogo no modo Sauron.
Shagrat: detone o game fazendo o final mau (evil) na dificuldade Hard.
Opção Skip Combat: basta detonar o jogo.
The Board Is Set: finalize o título na dificuldade Grueling.

M

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

PC

HACKER DA SEGUNDA GUERRA

Essa dica requer conhecimentos básicos de informática.

Primeiro abra o atalho do ícone do jogo e adicione a linha de comando "+set cheats 1 +set ui_console 1 +set developer 1" na opção "Iniciar em". Em seguida, carregue o jogo normalmente, pressione ALT + " ~ " para abrir o console e entre com uma das trapaças:

Energia completa: fullheal

Invisibilidade: dog

Inimigos ignoram seu soldado: notarget

Atravessar paredes: noclip

Lista de mapas (duplo clique no nome do mapa): maplist

Mostrar quadros por segundo (FPS): fps 1

Tommygun e M1 Carbine: wuss

N

NBA LIVE 2005

GC

CÓDIGOS DA NBA

Entre com as senhas na NBA Lounge:

50.000 Dynasty Points: YISS55CZ0E

Air Ilimitado: XVLJD9895V

Todos os Classics Hardwood Jerseys: PRYI234N0B

Todos os tênis disponíveis: FHM389HU80

Hornets Jersey alternativos: JRE7H4D90F

Sonics Jersey alternativos: BHD87YY27Q

Celtics Jersey alternativos: XCV43MGMD5

H2k4: VNB A60230T

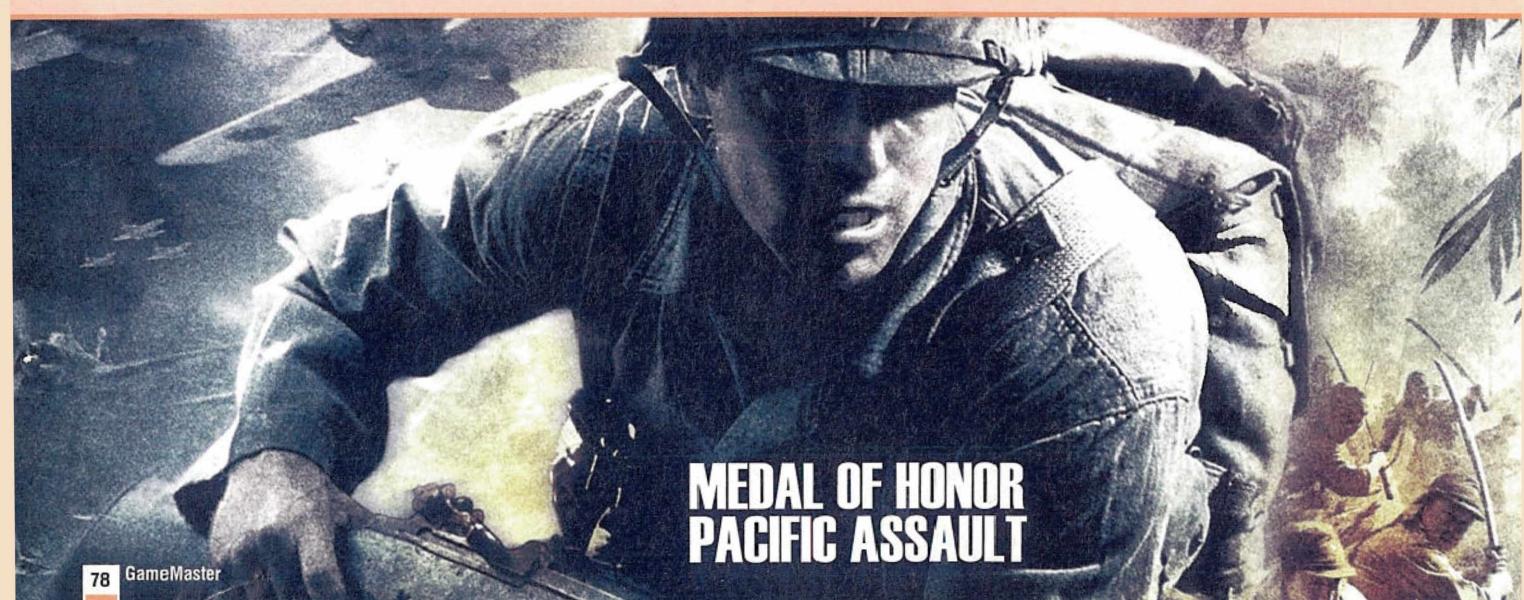
Hawks com novo uniforme: HDI834NNUA

Hornets com novo uniforme: JRE7H4D9WH

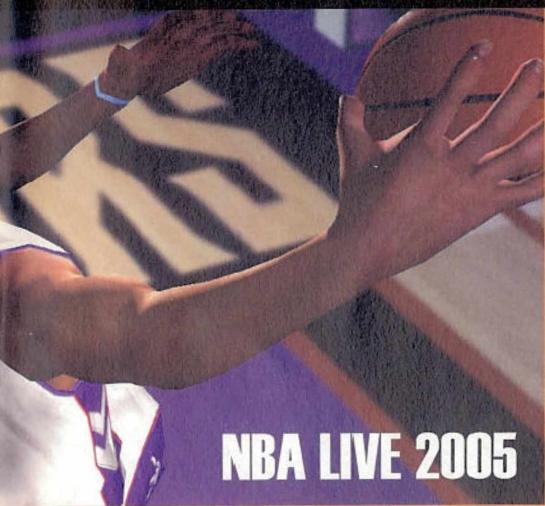
Mavericks com novo uniforme: AAPSEUD0U9

Supersonics com novo uniforme: BHD87YY2QW

Warriors com novo uniforme: NAVNY2957P

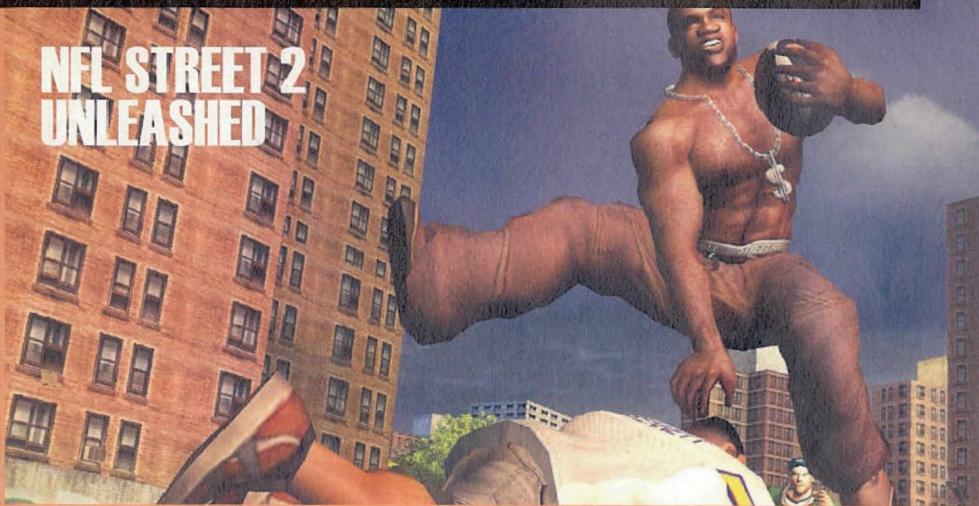


MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT



NBA LIVE 2005

Nike BG: 0984ADF90P / Shox Elite: 2388HDFCBJ
Zoom baixo: 234SDJF9W4



NFL STREET 2 UNLEASHED

NFL STREET 2 UNLEASHED PSP

CAMPO GRIDIRON

Complete o NFL challenge.
Time Xzibit: complete todos os tutoriais.

- Códigos secretos

Use os passwords no menu Cheats. Os truques serão salvos no seu ID e funcionam no Single Player Quick.
Turbo ilimitado: NozBoost
10 jardas no primeiro down: FirstFirst
10X Gamebreaker: XxGBCraZ
1x Gamebreaker: lIxGBCraZ
Craques do AFC East: FAASFCTH
Craques do AFC North: NAOFRCTH
Craques do AFC South: SAOFUCTH
Craques do AFC West: WAEFSCTH
Craques do NFC East: NNOFRCTH
Craques do NFC North: NNAS66784
Craques do NFC South: SNOFUCTH
Craques do NFC West: ENASFCTH
Todos os modos Chains: Trick3dOut
Modo formiguinhas: RuinedPicnic
Saltos estranhos: CementShoes / Bola grande: BIGPig
Campo de Electronic Arts: EAField
Campo Gridiron: GRIDIRONPRK
Campo Gridiron e time lendário: str2mkryz
Recepções no máximo: MagnetHands
Velocidade no máximo: GottaBDShoes
Sem primeiro down: NoChains
Sem texturas: BloominGroup / Time Reebok: Reebok
Jogue com o time Xzibit: TeamXzibit
Modo Fumble: GreasedPig / Jogadores magros: Shrunken
Sem modo Fumble: GlueHands
Jogadores com tamanho aleatórios: SighsMatters

P

POKEMON DASH

DS

MODOS EXTRAS

Modo Expert GP: detone o modo Hard GP.
Modo Expert Rules Time Attack: libere o modo Expert GP.
Special Cup: vença no modo Normal GP.
Modo Time Attack: detone o First Cup, do GP.

R

RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

PC

SEGREDOS DAS OPERAÇÕES ESPECIAIS

Aperte Y para falar com seus soldados e escreva:

Ativar visão em primeira pessoa: behindview 1
Desligar visão em primeira pessoa: behindview 0
Modo Flight: ghost / Desligar modo Flight: walk
Munição completa: fullammo
Iniciar gravação do jogo: demorec
Parar gravação do jogo: stopdemo
Rodar gravação: demoplay
Jogador invencível: god / Time invencível: godteam
Terroristas invencíveis: godterro
Reféns nunca morrem: godhostage 1
Reféns podem morrer: godhostage 2
Todos os personagens são invencíveis: godall
Jogo sem fim: toggleunlimitedpractice
Atravessar paredes: togglecollision
Matar todos os terroristas: neutralzeterro
Desarmar todas as bombas: disarrbombs
Resgatar todos os reféns: rescuestohostage
Terroristas invisíveis: playerinvisible
Terroristas se rendem: tsurrender
Terroristas só atiram em você: taimedfire
Terroristas fujões: runaway / Sair do game: quit
Terroristas voltam ao normal: nothreat
Veja a posição dos terroristas no mapa: rendspot
Mostrar rota dos terroristas: route
Mostrar todas as rotas no mapa: routeall
Remover todos os terroristas do game: killterro
Remover todos os reféns: killhostage
Matar todos os soldados do grupo Rainbow: killrainbow
Remover todos os inimigos: killpawns
Voltar tudo ao normal (sem traças): resetmeall

X

X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE

GC

TRUQUES INSANOS

Missões da Danger Room: aperte →, →, ←, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, Start na tela de seleção de times, no Xtraction.
Invencibilidade e ataque mortal: aperte ↓, ↑, ↓, ↑, →, ↓, →, ←, Start no menu Danger Room.
- Mutante trapaceiro
Aprenda um dos comandos abaixo no menu Review:
Todas as revistas: →, ←, ←, →, ↑, ↑, →, START
Todos os vídeos: ←, →, →, ←, ↓, ↓, ←, START

Y

YU-GI-OH! RESHEF OF DESTRUCTION

GBA

SENHAS PARA AS CARTAS

Use os passwords na loja do vovô:

7 Colored Fish: 23771716
Abyss Flower: 40387124
Acid Crawler: 77568553
Acid Trap Hole: 41356845
Air Marmot Of Nef: 75889523
Akakieisu: 38035986
Akihiron: 36904469
Alinsection: 70924884
All-Seeing Goddess: 53493204
Alligator's Sword: 64428736
Alpha The Magnet Warrior: 99785935
Amazon Of The Seasons: 17968114
Amazon Sword Women: 94004268
Ameba: 95174353
Amphibious Bugroth: 40173854
Ancient Brain: 42431843
Ancient Jar: 81492226
Ancient One of the Forest: 14015067
Ancient Sorcerer: 36821538
Ancient Tool: 49587396
Black Luster Soldier: 05405694
Blue Eyes White Dragon: 89631139
Blue-Eyes Ultimate Dragon: 23995346
Dark Hole: 53129443
Dark Magician: 46986414
Dragon Seeker: 28563545
Dragon Zombie: 66672569
Gate Guardian: 25833572
Harpie Lady: 76812113
Jirai Gumo: 94773007
Life Eater: 52367652
Lisark: 55210709
Mushroom Man: 14181608
Mystical Elf: 15025844
Penguin Knight: 36039163
Raigeiki: 12580477
Spellbinding Circle: 18807108
Summoned Skull: 70781052
Sword Arm of Dragon: 13069066
Swords of Revealing Light: 72302403
Witty Phantom: 36304921
- Senhas para os monstros
Use estes códigos na loja do Grandpa:
Armaill: 53153481
Bladefly: 28470714
Bottom Dweller: 81386177
Change of Heart: 04031928
Cyber Jar: 34124316
Deepsea Shark: 28593363
Frenzied Panda: 98818516
Gala The Fierce Knight: 06368038
Great White: 13429800
Kojikocy: 01184620 / La Jinn: 97590747
Mega Thunderball: 21817254 / Monster Reborn: 83764718
Ocubeam: 86088138 / Overdrive: 02311603
Pot of Greed: 55144522 / Psychic Kappa: 07892180
Red-Eyes Black Dragon: 74677422
Ryu-Ran: 02964201 / Silver Fang: 90357090
The 13th Grave: 00032864

GAMESHOP

Para anunciar nesta seção mande um e-mail para:
publicidade@europenet.com.br

PlayOff games

**Sua diversão
começa aqui!**

Assistência Técnica
Orçamento sem Compromisso

Lançamento
**COMPRE AQUI
E GANHE UM BRINDE!**
R\$ 249,90 • Revenda oficial autorizada
www.playoffgames.com.br

Confera as promoções em nosso site:
www.playoffgames.com.br

Parcelamos em até 24x

Horário de Funcionamento:
Segunda - Sábado 18h às 22hs
Sábados 19h às 21h30

(11) 5885-0564 / 5911-5892
Rua São Sebastião, 64 - Icaraí 15 ao lado do Mercô Salão
Av. Presidente Vargas, 100 - Centro - São Paulo - SP - CEP: 01034-040

Entregamos em grande São Paulo (Metrô), Consulado Francês e em todo o Brasil (via Sedex)

HOUSE GAMES
TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRO * VENDE * TROCA * ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES * CAMP. DE VÍDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA
FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 15X*

3326-0045

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO:

WWW.HOUSEGAMES.COM.BR HOUSEGAMES@HOTMAIL.COM
Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844

fantasy Star
Games e Midias

Enviamos todo o Brasil

Vendas
 • CD's Virgens
 • Acessórios para Vídeo Games em Geral

Compra, Venda e Troca
de Aparelhos Novos e Usados

Assistência Técnica para Video Games

www.fantasystar.com.br

VISA Electron
MasterCard
American Express
Diners Club
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

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*.

* sujeito a aprovação de crédito

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

Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina - São Paulo-SP

contato@planetshopping.com.br

ANTRAX GAMES

COMPRA - VENDE - TROCA - FINANCIAMENTO

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

**ENTREGAMOS SUA COMPRA
EM QUALQUER LUGAR DO BRASIL!
SEDEX**

SEDEX **ENTREGAMOS SUA COMPRA
EM QUALQUER LUGAR DO BRASIL!
SEDEX**

INFORMATICA

**ASSISTENCIA TECNICA
ESPECIALIZADA**

suas compras em até 12X

WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 3º andar loja 208
Fone: (011) 3361-2783



Shopping Metrô Tatuapé

Piso Metrô - loja 20M
Fones: (11) 6197-5783 6192 9624

BRINDE para
leitores da
"Revista GameMaster".

Financiamento em
até **12X**.

Piso Metrô - loja 20M

97-5783 6192 9624

A horizontal banner for Início Games. On the left is a stylized logo 'IG' where the 'I' is yellow and the 'G' is red. The background is dark blue/black with some abstract shapes. The company name 'INICIAL GAMES' is written in large, bold, red letters. Below it is the slogan 'A Sua Diversão Começa Aqui!' in white. To the right is a white padlock icon with the text 'SITE 100% SEGURO'. At the bottom is the website 'www.inicialgames.com.br' in white. On the far right, there are two columns of contact information: 'Loja 1 19 3236-0056' and 'Loja 2 19 3267-2163' both for 'Campinas-SP'. There is also a small soccer ball icon with the text 'INICIAL GAMES' below it.

BITS GAMES
www.bitsgames.com.br
bitsgames@bitsgames.com.br

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

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





**PARA ANUNCIAR NESTA
SEÇÃO MANDE UM
E-MAIL PARA:**

publicidade@europenet.com.br

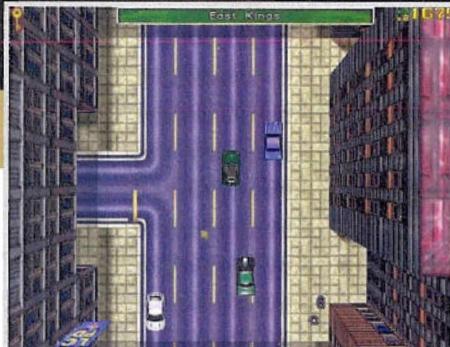
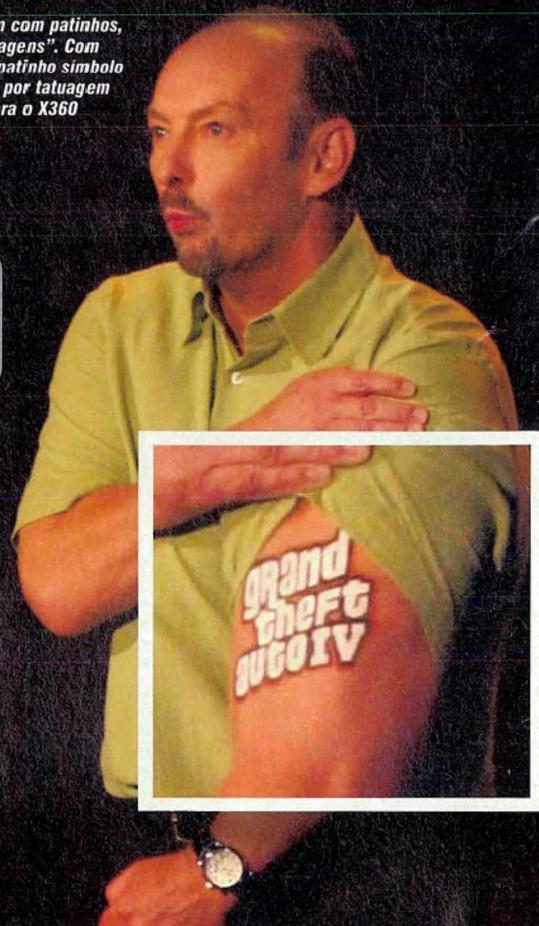
Grand Theft Auto

PS3, X360

GTA IV

O quarto jogo em 3D (e o sexto da série como um todo) foi anunciado por Peter Moore agora em maio, em Los Angeles, durante a coletiva de imprensa da Microsoft, que precedeu a E3, a maior feira de games do mundo. Nenhuma imagem do jogo foi divulgada, mas considerando o fato de ser um título para a nova geração, espera-se de *GTA IV* um cenário no mínimo tão grande quanto o de *San Andreas* e gráficos muito melhores que os atuais. O jogo foi anunciado para o Xbox 360 e para o PS3, mas nada foi dito ainda sobre uma versão de PC. Se a produtora mantiver o PC fora dos planos de lançamento, será a primeira vez que um jogo da linha principal da série (excluindo *Liberty City Stories*, do PSP, e outras versões portáteis) não sairá para os computadores.

● “Garotos brincam com patinhos, homens fazem tatuagens”. Com esta alfinetada no patinho símbolo da Sony, o fanático por tatuagem anunciou *GTA IV* para o X360



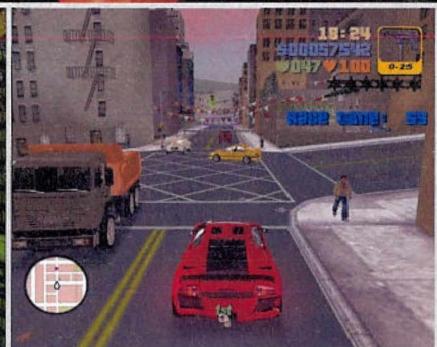
PS1, PC, GBC
GTA - 1998

Produzido inicialmente para PC pela DMA Design (hoje, Rockstar North), o primeiro *Grand Theft Auto* conquistou um lugar na história graças à sua jogabilidade não linear e à imensidão das cidades. E isso mesmo com gráficos desatualizados para a época (em 1998, já eram comuns jogos em 3D tanto no PC quanto no PS1). O game tinha três cidades inspiradas em ambientes reais: Liberty City (Nova York), San Andreas (San Francisco) e Vice City (Miami). Em 1999, foi lançada a expansão *London 1969*, com carros clássicos e uma cidade inspirada na Londres da década de 1960.



PS1, PC, DC
GTA II - 1999

Embalado pelo sucesso do primeiro game, o segundo jogo da série *GTA* manteve a visão de cima para baixo do game anterior, mas ganhou gráficos em pseudo-3D e efeitos de iluminação bem mais refinados. Mesmo assim, o uso de cidades totalmente fictícias e carros sem ligação com o mundo real fizeram com que muito do charisma da série se perdesse. O sistema de missões do jogo anterior foi substituído por um equilíbrio de forças entre três gangues. Cada tarefa melhorava seu status com um grupo, mas podia deixá-lo em maus lençóis com os outros.



PS2, XB, PC
GTA III

Enfim, 3D. *GTA III* marca o início de uma trilogia, com cenários que são homenagens às cidades do game pioneiro de 1998. Situado em *Liberty City*, o primeiro game não tinha motocicletas (ao contrário das versões em 2D) nem aviões (à exceção de Dodo, um avião sem asas que só voava curtas distâncias). A versão *San Andreas*, a terceira da série atual, foi a melhor de todas, mas também causou polêmica pelo minigame secreto Hot-Coffee, no qual CJ, o protagonista, podia fazer sexo com suas namoradas. O truque foi removido das cópias mais recentes do jogo.

PORÃO GAMES



ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

VENDAS DE ACESSÓRIOS, JOGOS, VÍDEO-GAMES E INFORMÁTICA

TELEVENHAS:

(15) 3285-1919
 (15) 3285-2525
 (15) 3282-1813

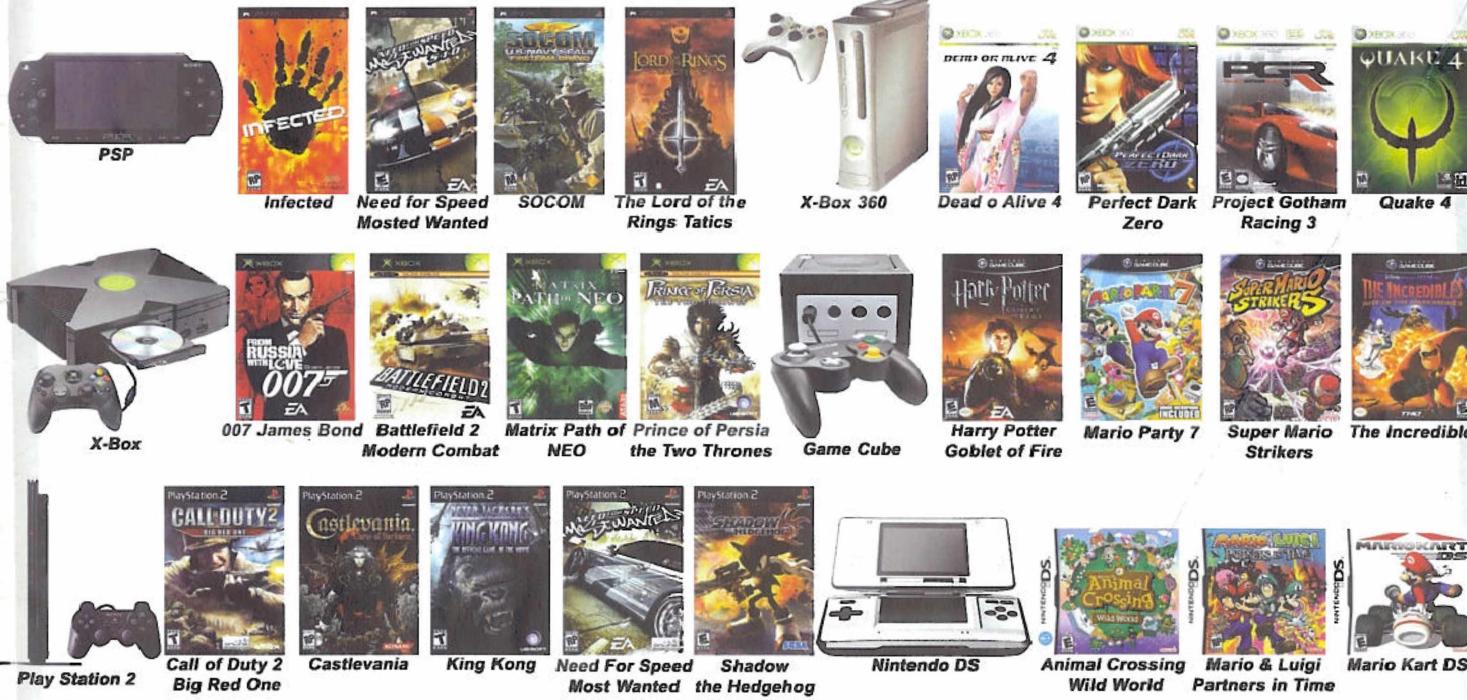
Não possuímos filial em São Paulo (Capital)
 Horário de funcionamento: Segunda à Sábado das 10:00 às 20:00 Horas



Pagamentos em até 6x
 no cartão de crédito *

ENVIAMOS NOSSOS PRODUTOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL !!!

VÍDEO-GAMES:



INFORMÁTICA:



novo site: porao.games.com

INFORMÁTICA

AMD

ASUS

ATI

Cooler Master

hp

LEADERSHIP GROUP

LG

MSI

Intel Inside

PHILIPS

SAMSUNG

Seagate

SONY

VÍDEO-GAMES

PSP

NINTENDO DS

N-GAGE NOKIA

XBOX

GAMECUBE

PP

GAMEBOY ADVANCE SP

PlayStation

O COMEÇO DE UMA NOVA JORNADA!

Heritage

13 PERSONAGENS!

NOVOS MAPAS, ITENS,
HABILIDADES E MONSTROS!

SISTEMA DE ADOÇÃO!

E MUITO MAIS!



Brasil
RAGNARÖK
ONLINE RPG™