



Revista

GAMEMASTER

ESPECIAL

COPA DO MUNDO NOS GAMES



Winning Eleven 10 X 2006 Fifa World Cup

BÔNUS: Tabela da Copa 2006 para você acompanhar na TV ou simular no videogame

Testamos com exclusividade o Winning Eleven japonês e o novo FIFA com narração em português. Escolha o seu favorito para jogar a Copa



NOVA GERAÇÃO Red Steel REV

Descubra tudo sobre o primeiro game anunciado para o Nintendo Revolution

Reviews

LOTR: Battle for Middle-earth II PC

Top Spin 2 X360 Okami PS2

Syphon Filter: Dark Mirror PSP

Tomb Raider: Legend PS2 XB PC X360



Grátis

Guia de 68 páginas com 2 Detonados:
GTA: LCS e Metroid Prime

Oblivion X360

Centenas de personagens, quilômetros de cenário e imersão total! Isso é RPG na nova geração

SAÚDE

Games que curam

Conheça os jogos que estão ajudando até a tratar câncer e mal de Alzheimer

BOMBA!

Saiu o nome definitivo do Nintendo Revolution. Você vai se surpreender



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

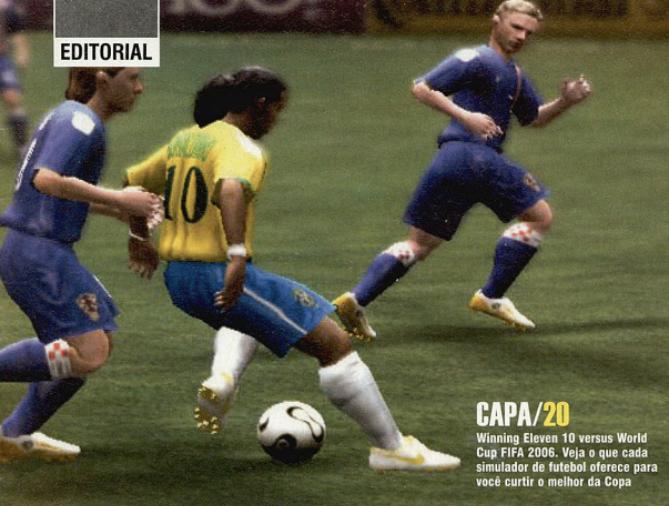
Tel: (0xx11)221-8674

Auzycle

Tel: (0xx21)3970-6330

Incial Games

Tel: (0xx19)3236-0179



CAPA/20

Winning Eleven 10 versus World Cup FIFA 2006. Veja o que cada simulador de futebol oferece para você curtir o melhor da Copa

ANO DE GOLEADA

Quem não concorda que 2006 é um ano especial no mínimo tem algum problema na cabeça. Ou, como diz aquele samba que a minha mãe conhece, é doente do pé. Goleada no título, samba na segunda frase... é óbvio que o assunto aqui é futebol. Está na capa, caso você não tenha notado. E não é por acaso, afinal, ano de Copa do Mundo é aquele em que tudo relacionado ao nosso esporte favorito fica com aquele gostinho especial: desde as partidas do Campeonato Brasileiro até as peladas na rua, isso sem contar os games de futebol que, evidentemente, ganham versões especiais para comemorar o maior evento do esporte.

Quem conhece futebol a longa data já está acostumado com isso. O primeiro *FIFA* especial da Copa que eu joguei foi o *World Cup '98*, bem antes dos tempos de PS2 e *Winning Eleven*, que, confesso, hoje é o meu simulador favorito. Mesmo assim, 1998 foi um ano especial, o primeiro em que pude pôr as mãos em um jogo de futebol e reviver, na hora em que bem entendesse, todo o clima da Copa que dominava as ruas. Claro que aqueles três gols da França na final estragaram tudo, mas mesmo essa decepção era motivo para uma jogadinha. Se na TV a seleção decepcionou, no PC eu poderia fazer Ronaldinho acordar e meter logo uns cinco gols naquele time de cozinheiros metidos a besta.

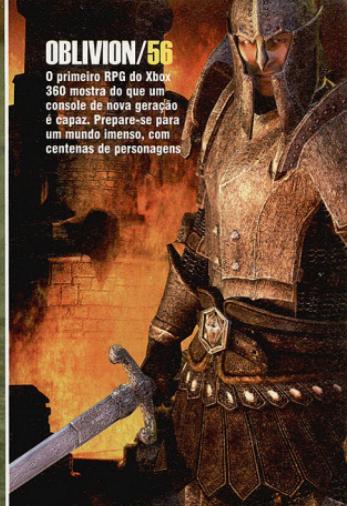
Ah, memórias... Em 2002, você deve se lembrar, a febre foi a mesma. Nessa época minha paixão já era *Winning Eleven*. Sem juiz em campo, sem movimentação realista, sem versão especial para a Copa do Mundo (*FIFA* tinha uma, para variar, mas naquela época eu já tinha "virado a casaca"). Não importa. Quantas vezes não recriei os grupos da Copa na mão, na opção apropriada, só para reviver as emoções do esporte no meu PS2. Cara, como o Kahn defendia no *Winning Eleven*. Tudo bem que ele só tomou três gols na Copa, mas dois foram nossos, pô. No jogo ele era sobrenatural.

E eis que chega 2006. Mas este ano não é especial só por causa da Copa, mesmo com uma versão inédita e especial de *Winning Eleven* para o evento, com direito a eliminatórias e tudo. Esse é só um dos inúmeros gols que o ano nos reserva. Logo após terminar esta revista que você lê agora, eu, acompanhado de Nelson Alves Jr. (o fanático por *Champions of Norrath*), Felipe Azevedo (o trucker que adora *Tony Hawk's* e luta-livre) e Luiz Siqueira (o chefe, o general, o comandante, o cara que adora apostar a cabeça numa partida de *Winning Eleven*) vamos todos para a E3, a maior feira de games do mundo, que promete revelar de vez todos os concorrentes da nova geração de videogames, ou seja, o PS3 e o Wii, também conhecido como *Nintendo Revolution*. Claro que não vamos deixar um evento desses passar batido, e já estamos preparando uma surpresa para você, leitor da *Game Master*, não ficar um mês esperando por todas essas novidades quentíssimas, mas, para ser sincero, não posso falar disso agora senão o LuiZão me come o fígado. Só digo uma coisa. Fique esperito ao passar por uma banca nas próximas semanas. Você vai ter uma surpresa.

Leandro Calçada
leandro.calçada@europenet.com.br

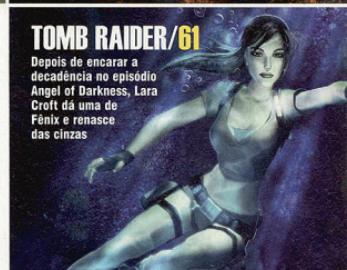
OBLIVION/56

O primeiro RPG do Xbox 360 mostra de que um console de nova geração é capaz. Prepare-se para um mundo imenso, com centenas de personagens



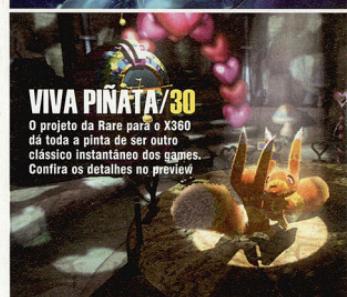
TOMB RAIDER/61

Depois de encarar a decadência no episódio *Angel of Darkness*, Lara Croft dá uma de Fénix e renasce das cinzas



VIVA PIÑATA/30

O projeto da Rare para o X360 dá toda a piña de ser outro clássico instantâneo dos games. Confira os detalhes no preview



ALONE IN THE DARK/38

O pioneiro dos games de terror prepara seu caminho para voltar a assustar os jogadores no PC e no X360



Revista GAMEMASTER

Dirtores
Aydano Roniz
Abílio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roniz
Diretor Operacional: Abílio Cunha

Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e Matéria Responsável:

Roberto Araújo - Mfb 106 - e-mail: araujo@europenet.com.br

Diretor Adjunto: Mário Filipe

Diretor: Leandro Calçada

Editor: Leandro Calçada

Redator: Leandro Calçada

Redatoras: Nelson Porto Batista, Edmundo Trivelini, Julio Weich, Leandro

Rodrigues e Nelson Alves

Chefe de Arte: Leandro Calçada

Editor de Arte (Projeto Gráfico): Alexandre Dias (Nari)

Revisão de Texto: Fernanda Figueiredo e Mariana Russo

Colaboraram nessa edição: Marco Fernando de Lima

Internet:

Webmaster: Clássio Nardos

Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Letícia Nunes

Publicidade: São Paulo

E-mail: publicidade@europenet.com.br

Gerentes Comerciais

Rodrigo Roniz (0xx11) 3038-5059 e Mário Filipe (0xx11) 3038-5053

Exclusividade: Mário Filipe, Ana Carolina Corrêa, Angela Tedesco, Alessandro

Donato, Cláudia Alves, Eliangela Xavier, Flávia Pinto, Nickolas Suzuki,

Guilherme Iaia, Raphael Gherardi, Rodrigo Sacomani e Carla Ianez

Crédito de Imagens: Agência Estado, Agência Folha, Agência O Globo

Transmissão: Mário Filipe (0xx11) 3038-5057

Transmissão: Mário Filipe (0xx11) 3038-5051

Publicidade: Aracaju, Salvador

Rodrigo Roniz (0xx11) 3038-5059 e Trunvirato Comunicação

Brasília: (0xx11) 3326-0203 - New Business

Paraná: (0xx11) 323-8236 - GRP Mídia

Rio Grande do Sul: (0xx11) 323-3176 - Semente Associados

Santa Catarina: (0xx16) 323-3989 - MC Representações

Publicidade: Espanha e Canadá

00xx 1 (650) 306-0880. Fax 00xx 1 (650) 306-0890 - Global Media

Circulação e Promoção

Gerente de Produto: João Alexandre

Ezequiel Vicente, Mirella Diaz, João Zanata, Natacha Azeredo

Atendimento Pessoal: Júlia

Dantas - Jéssica - Jéssica@europenet.com.br (0xx11) 3038-5104

Desenvolvimento de Pessoal:

Tânia Maria Ribeiro Roniz

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:

Coordenadora: Fabiana Lopes

Atendimento ao Assinante: Sônia Tokashiki, Juliana Ribeiro, Paula Harne,

Isaura Bill e Fernanda Fernandes

Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900

Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050

Telefone Aracaju: (0xx16) 3038-5067

Pela Internet: www.europenet.com.br

E-mail: atendimento@europenet.com.br

Administração

Gerente: Cecília Tomazelli

Renata Kurokai, Lúcio Eduardo Soares, Ronaldo Mendes, Gustavo Barbosa,

Daniel Pinheiro

A Revista Game Master é uma publicação da Editora Europa Ltda.

(ISBN 0104-8742) A editora Europa não se responsabiliza

pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil

Fernando Chaves Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907

CEP 22360-900 - Grápol - RJ

Impressão: Prof. Editor Gráfica

IVC - Instituto Verificador de Circulação

Somos Filados à ANER

Associação Nacional dos

Editores de Revistas



GUIA COMPLETO (LIVRO)

Grand Theft Auto: Liberty City Stories (PS2/PS3)	68 págs.
--	----------

GERAL

Arte nos games	42
Cartas	8
Consumo	75
Ragnarök Online	18
Entrevisão	10
Evolução	82
Instruções	6
News	12
Passou batido	72

CAPA

A Alemanha é aqui	20
-------------------	----

ESPECIAIS

Games sob prescrição médica	48
-----------------------------	----

PREVIEWS

Alone in the Dark (PC/X360)	38
Big Brain Academy (DS)	39
Cars (PS2/XB/GC/PC/PSP/DS/Wii)	29
Castlevania: Portrait of Ruin (DS)	46
Contact (DS)	47
God Hand (PS2)	35
Monster Madness (PC/X360)	38
Phantasy Star Universe (PS2/PC/X360)	36
Prey (PC/X360)	32
Ratchet & Clank: Size Matters (PSP)	39
Red Steel (Wii)	28
Tekken: Dark Resurrection (PSP)	46
Viva Piñata (X360)	30
WWE SmackDown! Vs. RAW 2007 (PS3/PS2/PSP/X360)	34

REVIEWS

Championship Bowling (PS2/XB)	69
Crashday (PC)	62
CSI: 3 Dimensions of Murder (PC)	68
EyeToy: Kinetic (PS2)	66

EyeToy: Operation Spy (PS2)	66
Far Cry Instincts: Predator (X360)	64
Full Auto (X360)	68
Jacked (PS2/XB/PC)	67
Kao the Kangaroo Round 2 (PS2/XB/GC/PC)	70
Karaoke Revolution Country (PS2)	65
Okami (PS2)	60
Rainbow Six: Critical Hour (PS2/XB)	69
River King: A Wonderful Journey (PS2)	64
Syphon Filter: Dark Mirror (PSP)	63
Taito Legends 2 (PS2/XB/PC)	70
The Elder's Scrolls VI: Oblivion (X360)	56
TLOTR: Battle for Middle-earth II (PC)	58
The Outfit (X360)	67
Tomb Raider: Legend (PS2/XB/PC/X360)	61
Top Spin 2 (X360)	59
Untitled Legends: The Warrior's Code (PSP)	65
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble (GC/PSP)	62
Worms: Open Warfare (DS/PSP)	70

DICAS

Black (PS2)	76
Brain Age: Train Your Brain	76
in Minutes a Day (DS)	76
Crashday (PC)	76
Ghost Recon Advanced Warfighter (PS2)	76
Harry Potter and the Goblet of Fire (PSP)	76
Hunter: The Reckoning Wayward (PS2)	76
Ice Age 2: The Meltdown (PS2)	76
Pandemonium (PS1)	77
Rainbow Six (PS1)	77
Shadow Hearts: From the New World (PS2)	77
SOCOM: U.S. Navy SEALS	77
Fireteam Bravo (PSP)	77
Star Wars: Battlefront 2 (XB)	77
Syphon Filter: Dark Mirror (PSP)	77
TLOTR: The Return of the King (PS2)	77
Tomb Raider: Legend (PC)	78
Tomb Raider: Legend (PS2)	77
Tomb Raider: Legend (PS2/XB/PC)	78
Tomb Raider: Legend (XB)	78
Tomb Raider: The Prophecy (GBA)	79
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble (GC)	79

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



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



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) 3097-6583
Das 8h às 20h: sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europenet.com.br



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 - RJ - MG - SP - PR - MS - GO - MT - RO - PR - SC - RS

ou 0800 557667

Ligação gratuita - Outras localidades

Viste 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

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

*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.

Manual Game Master

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

Guia Completo

Dois jogos. Dois clássicos. Um só livro, feito sob medida para você. *GTA Liberty City Stories* e *Metroid Prime Hunters*. De um lado, um ladrão de carros. Do outro, uma caçadora de recompensas. Pode parecer até contravenção o que preparamos para o livro desta edição. Mas relaxe: o esquema aqui é diversão acima de tudo. Esmaiçamos o roteiro de *GTA: Liberty City Stories*, game lançado para o PSP que chega ao PS2 mantendo a majestade, e *Metroid Prime Hunters*, a primeira aparição de Samus Aran no DS. Tudo o que você precisa para terminar ambos está aqui, detalhado e mastigado, para não deixar espaço para dúvida. Todas as missões e segredos, chefes e desafios secretos. Dois jogos inesquecíveis, detonados numa edição para você guardar de lembrança.



Equipe GameMaster



Felipe Azevedo

Surtando com o tempo escasso da edição, nosso Trucker só relaxou quando fechou a última mala que levou para Los Angeles.



Luiz Siqueira

Futebol é o sobrenome do cara. Foi dele a ideia da capa desta edição, que traz os dois melhores jogos do gênero em clima de Copa do Mundo.



Julio Weichi

Ele pode ter ficado no Brasil, mas o careca tá com a cabeça em Los Angeles. O motivo? Espera para saber nos próximos dias...



Leandro Calçada

Não tem gripe que derrube o sujeito. De cara amassada, nariz capengando e corpo estropiado, ele só tombou quando o avião subiu.



Marianne Russo

"Nelson, cadê o Leandro?", "Julio, o Leandro veio?". "Felipe, ele tá editando de casa?". A Mari tava meio estressada este mês.



Alexandre Nani

O Nani é o cara mais sussa que conhecemos. A casa tá caindo e ele tá na boa, com cara de quem não sabe o que tá rolando. É, Bahia...



Nelson Alves Jr.

Se a Casa da Esperança ainda existisse, por certo ele iria lá pedir um implante para ter mais olho braços. Ou um clone, quem sabe.



Leandro Rodrigues

Ultimamente o Sombra tem feito duas coisas básicas: (1) fazer detonado e (2) fazer detonados. Ah, sim, ele ainda acha tempo pra acabar jogos.



Eduardo Trivella

O Trivas confidenciou que o sonho dele é aprender japonês. Ele a-dó-ra tudo que chega em japonês aqui, principalmente RPGs.



Danilo Bastos

Após um período sem energia, o Dango usou um continente e voltou à ativa com a mesma energia nintendista de sempre. Wiii, Dango!

GameBlog

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

Botões Especiais

Conheça o significado dos símbolos e abreviações utilizados nas seções de Dicas e Detonados, e não pague um miúdo 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;
●, O – botões preto e branco do Xbox.

O PC da Game Master

Quem joga em PC sabe. Se o micro for bagaceira, não tem diversão. É por isso que a gente só testa os jogos no nosso AMD64, que tem 1 GB de RAM DDR 400 MHz em dual channel, placa de vídeo ATI X800 XL, SerialATA e som com 7 canais. Se o review do jogo for bom, mas no seu PC ele ficar um lixo, desconfie. Pode ser que tenha chegado a hora de você trocar esse seu micrinho por um computador de verdade.



DESVENTURE UM UNIVERSO DE FANTASIA E AVENTURA



FANTASY GAMES



WWW.FANTASYGAMESONLINE.COM.BR

TODOS OS LANÇAMENTOS
EM PRIMEIRA MÃO.

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



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

+ ELEVENDAS: (11) 3328-6807 / 3328-6808

+ UDÉ EM AÉ 12 VEZES



ENVIA-OS PARA TODOS O BRASIL



● O Anjo Negro do Asfalto anda dizendo que arrepião todo mundo no Need for Speed: Most Wanted. Você discorda? O desafio está lançado. Quem derrotar o cara pode mandar a prova pra cá que nós publicamos

Desembucha!

Comente, desabafe, xingue... A gente responde

ANGELICAL

Estou escrevendo não só para aparecer na revista, mas também para dar idéias. Pensem comigo: como conhecer leitores / amigos da mesma revista? É simples: pelos sinais.

É o isso que está faltando na revista hoje. Na edição nº 12, rolou aquele superadesivo, que, por incrível que pareça, eu colei na porta do meu quarto. Pensei: "agora poderei colar em muitos lugares os adesivos da minha revista predileta, para mostrar ao próximo como eu manjo de games". Mas não foi isso que aconteceu, já faz quatro edições e nada...

Mas vamos parar com esse papo chato. Eu gostaria de fazer um desafio aos fãs que manjam de *Need for Speed: Most Wanted*. Não querendo me aparecer, mas até hoje não encontrei ninguém pâreo para meus carros. Se houver algum corredor corajoso lendo isto, é só marcar um pequeno pega. Para entrar em contato com "o Anjo Negro do Asfalto", é só mandar um e-mail para shnyiy-ykary@hotmail.com

Black Angel of the Asphalt - Via e-mail

H Primeiramente, pedimos desculpas por termos tornado a liberdade de lhe conferir um apelido. Mas como você não assinou o e-mail, sentimo-nos tentados a lhe dar um nome que tivesse a ver com sua proeza automobilística e que fosse estiloso ao mesmo tempo. Curtiu? Talvez agora chovam desafios em sua caixa postal, todos querendo cortar as asinhas do anjo negro do asfalto.

Quanto à sua reclamação, achamos legal descobrir que existe uma pessoa que gostou tanto do adesivo a ponto de querer vê-lo repetido em todas as

edições. Por outro lado, temos certeza de que a maioria dos leitores iria nos xingar (e muito) se dessemos sempre o mesmo brinde, revista após revista. Fique tranquilo, meu anjinho: a Game Master ainda reserva muitas surpresas a você e a todos os leitores.

PIDÃO

Comecem a comprar a revista a partir da edição nº 12 e estou gostando, principalmente das promoções: já que sou daqueles que compram um console só quando o sucessor está sendo lançando. Mas tenho algumas perguntas: que história é essa de não ter promoção nem resultado da promoção anterior na edição 15? Ao dar sugestões de games online, vocês verificam se existe vírus neles? Afinal, segurança acima de tudo! Por que vocês não põem uma ordem nas promoções? Poderia ser assim: em uma edição, um DS; na outra, um PSP; na seguinte, um Xbox 360; depois, um GBA SP com backlight. Por que vocês não aumentam o limite de palavras nas frases das promoções? Não é fácil expressar uma idéia em míseras 12 palavras. E por que vocês não acrescentam no prêmio das promoções um jogo à escolha do vencedor?

Victor Henrique Praxedes - Via e-mail

H Foi o Zeca Pagodinho que, em um momento de inspiração, disse: "A coisa mais feia é gente que vive chorando de barriga cheia". Pôxa, Vini... você não está satisfeito com esse monte de presentes que damos aos

FALE COM A GAME MASTER

Mande as suas dúvidas para:

Desembucha - Revista Game Master
Rua MMDC, 121 - Butantã, São Paulo/SP

CEP: 05510-900

E-mail: gamemaster@europenet.com.br

FAX: (0xx11) 3819-0538

Sua pergunta será respondida nesta seção.

Visite o nosso site: www.europenet.com.br

Ragnarök Online

é assim: ou você
ama, ou odeia.

Não existe
meio termo



leitores? Desde o nascimento da revista a gente vem distribuindo prêmios e brindes. Isso não é comum em revistas que ainda não firmaram junto ao público. Hoje, depois de mais de um ano nas bancas e com o sucesso merecido alcançado, continuamos na mesma balada. Fomos a primeira publicação de games a dar um Xbox 360, mas infelizmente não há como atender a todos os (milionários) desejos de nossos exigentes leitores. E se você acha que 12 palavras é muito pouco para expressar uma ideia, lembre-se do trecho da música do Zeca. Se ele conseguiu ser genial com 12 palavras, você também consegue. Na questão dos games online, pensamos igualzinho a você. Por isso, fode ficar desprecipitado quanto à segurança de nossas sugestões. Ah, e na edição 15 não houve promoção porque distribuímos o CD do Ragnarök Online; mas o resultado da promoção anterior saiu sim. Ele está na página 6, em um quadro preto.

MESTRE DA CAIXA

Gostaria de saber se um dia vocês vão fazer alguma revista específica para o Xbox. Já que vocês têm uma revista para PlayStation, poderia haver uma para Xbox. Ou talvez um livro ou especial.

Rodrigo P. Carpinelli - São Paulo/SP

HNa atual conjuntura, a hipótese mais provável seria uma edição especial. Mas isso depende muito mais de vocês, leitores, do que de nós. O Xbox está ganhando cada vez mais força no mercado mundial, mas no Brasil ele ainda está longe de justificar a publicação de uma revista especialmente para ele. Por enquanto, o espaço que damos a esse console na **Game Master** é suficiente. Mas isso pode mudar se muitos jogadores brasileiros passarem a ter os brinquedinhos da Microsoft em suas casas. Uma coisa é certa: se isso acontecer, a gente vai ter que trabalhar muito mais. Ai de nós...

PROFESSOR PASQUALE

Nós, gamers, em virtude da quantidade de mídias especializadas em assuntos gamísticos, enriquecemos nossos vocabulários. Por isso, vocês devem sempre empregar as formas gramaticais corretas, pois nós somos influenciados, em parte, pelos nossos textos. Redundâncias do tipo "há um ano e três meses atrás" (se é "há", só pode ser passado/atrás) e o excesso de "poréns", "contudos" e "no entanto" deixam a leitura muito desagradável. Aliás, essa questão dos "poréns" vem desde a 1ª edição. Reparem pra ver.

Fábio Guedes Santana - Planaltina/DF

HHá 17 edições atrás, não éramos tão espertos como hoje. Porém, isso foi mudando com o passar do tempo, mas, no entanto, ainda estamos longe da perfeição. Contudo, continuamos tentando com muito afinco atingir a excelência por ti desejada. Já percebeu que estamos de sacanagem, né Fabão? Falando

sério agora: valeu pelo toque. Vamos nos policiar mais daqui pra frente; afinal, vícios de linguagem não devem existir em uma revista que se preze. Prometemos que vamos prestar mais atenção, mas queremos que você faça isso, já que seu e-mail, antes de ser editado, continha a palavra "nóis" em vez de "nós" em dois lugares. Garanto que não foi em nossas páginas que você aprendeu isso...

QUANDO SETEMBRO CHEGAR

HInfelizmente, não conseguiu comprar a **Game Master** nº 13 (a do PS3) e agora não a encontro em lugar nenhum! Tenho 15 anos e faço aniversário dia 6 de setembro (gostaria que aparecesse pelo menos um "Parabéns, Guilherme" na revista, mesmo que no tamanho 5). O problema é que não tenho cartão de crédito e meus pais não confiam em compras via internet. Não posso perder a edição de aniversário da minha revista preferida, justo eu que sou fã da Sony! Onde posso comprar? A propósito, parabéns à revista e aos editores e funcionários que deixam a **GM** simplesmente perfeita.

Guilherme Dourado Sá - Fortaleza/CE

HSeus pais não confiam na internet, não tem problema: é só fazer a compra por meio do telefone 0800 557667. A ligação é gratuita e o pagamento pode ser feito por boleto bancário. Quanto ao seu aniversário, o dia 6 de setembro ainda está meio longe, mas ai vai o nosso presente pra você:

Parabéns, Guilherme!

THE GAMEMASTER

Galera, vocês erraram pesado na resposta à carta do leitor Wladimir G. Agra. Existe sim uma maneira para pegar o bicho do Isaac em *Castlevania: Curse of Darkness*. É só possuir a Chave-Souris, a lança do Isaac, que é produzida com um Trident, uma Versatile Spear, um Devil's Vein e um Dark Crystal. Depois, é só vencer 20 monstros de Level 30 ou mais com o item sem sofrer danos.

Wilson Ryuichi Teshima - Via e-mail

Nossos leitores estão muito preguiçosos ultimamente. Antes de resolver que dariam um prêmio exclusivo, sempre recebíamos fitas de vídeo e fotos com proezas gamísticas. Mas faz duas edições que estamos prometendo essa camiseta ai do lado e ninguém se mexe. Vamos lá, moçada! Está na hora de mostrar pra mundo quem é que manja de videogame!

Este mês, quem leva o prêmio é o Wilson, que provou ser um garoto esperto e mandou pra cá uma dica muito boa. Realmente erramos na seção "Desembucha" da edição nº 15, mas o Wilson mostrou que é um Gamemaster de verdade e s'patria. Parabéns pra ele! E tomara que todos os outros fiquem com inveja e começem a mandar seus recordes e fotos para cá. Lembrem-se: vale qualquer coisa que mostre que você é fera no joystick ou que tenha um amor muito grande pelos videogames.

BLA BLA BLOG



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!

Nei - 26/04/2006 0:01
Lima a Save Game, aquela chatice de Ragnarök.

● Quando perguntado se a minissérie *The Gamemaster* deve ser "limada", Nei mostra que ainda tem esperanças de ganhar a tão desejada camiseta e que odeia o MMORPG mais querido do Brasil.

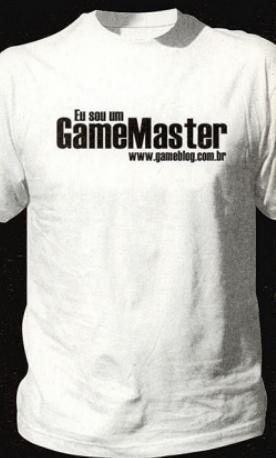
Gabriel - 27/04/2006 15:05
Um nome simples. Acredito que a Nintendo fez isso para todos verem como será simples se divertir com controles complicados.

● Quando estávamos fechando esta edição, a Nintendo revelou o verdadeiro nome do *Revelion*, seu conselheiro de proxima geração. Wii. Foi bem a tempo de Gabriel ponderar sobre o equilíbrio entre o fácil e o difícil.

Ninja Joe - 27/04/2006 01:33
Eu jogo videogame até quando morre alguém da minha família, e olha que isso é direto. Ela minha família tá acabando...

● Os ninjas são conhecidos por sua furtividade. Joe é provavelmente o mais letal e perigoso deles, já que está eliminando os parentes apenas com um joystick e nem se apercebe disso.

Eu sou um
GameMaster
www.gameblog.com.br



• Helena, de *Dead or Alive*,
não é a única personagem
de que Juliana faz cosplay.
Kitana, de *Mortal Kombat*,
também faz parte do
repertório da garota

Dead car

• Dúvida da exatidão da
roupa da menina? Abaixo
esta a Helena original
para você tirar a prova



“Como a maioria das pessoas que compra participa de campeonatos, as roupas precisam ser exatamente como a dos personagens”

or Alive de ne e OSSO

Mania entre os amantes de anime, o cosplay também tem vez quando o assunto é videogame

I"costume play", chamado simplesmente de cosplay, é uma prática realizada por apaixonados por desenhos japoneses, que se vestem como seus personagens prediletos. Parece meio estranho, principalmente para quem não está acostumado ao assunto. No entanto, o que parece brincadeira de criança é assunto levado a sério por quem participa da comunidade. As feiras especializadas no assunto ficam apinhadas com as mais diversas roupas, todas criadas à perfeição do original.

A questão é que se os animes dominavam a brincadeira, a briga parece ter se equilibrado, já que os gamers também têm entrado na onda. Um exemplo disso é a paulistana Juliana Alves Pereira, fanática por *Dead or Alive*. Inspirada na lutadora Helena, a garota resolveu usar sua aptidões de costureira para criar a própria fantasia e, de quebra, profissionalizar-se criando trajes para outras pessoas.

Game Master – Qual a razão de ter escolhido a Helena como cosplay?

Juliana Alves – Eu amo *Dead or Alive*. Apesar de não ser o meu gênero predileto de jogo, o visual elegante dela me atraiu. Mas ela não é a única personagem de que faço cosplay.

GM – E quais são as outras?

Juliana – A Kazumi, também do *Dead or Alive*, e a Kitana, do *Mortal Kombat*. O meu xodó, porém, chama-se Museuseif, que nasceu de um RPG online que eu curta há algum tempo. A roupa é imensa. Só as asas que ela usa são maiores que eu. Na verdade eu tenho um monte de outras fantasias, mas nem todos são baseadas em games.

GM – Quantas no total?

Juliana – Ah, umas 25 mais ou menos.

GM – Como você escolhe o personagem?

Juliana – Só me visto daquilo de que gosto muito. Aliás, normalmente eu também só jogo com as personagens de que faço cosplay.

GM – Apesar de sadio, não é esquisito sair por ai fantasiada?

Juliana – Todo "cosplayer" tem um pé no teatro. A gente gosta de aparecer, de estar na pele do personagem. Eu só não fui estudar interpretação por falta de tempo. Meu negócio é moda.

GM – Quem costura tudo isso?

Juliana – Eu mesma. Aprendi a costurar tudo sozinha, quando ainda morava com a minha avó. Ela tinha uma máquina largada num canto e resolvi mexer pra ver no que dava. Acabou que hoje eu faço as minhas roupas e trabalho criando para outros "cosplayers". Aliás, foi o jeito que encontrei de conciliar as minhas duas paixões: cosplay e moda, profissão que vou seguir

a partir de junho, quando começam minhas aulas na faculdade.

GM – Costureira de cosplay? Dá pra se sustentar numa boa trabalhando com isso?

Juliana – Eu moro sozinha aqui em São Paulo. Pago minhas contas só com esse trabalho.

GM – Em média, quanto tempo demora pra uma roupa dessas ficar pronta?

Juliana – Depende da roupa. A Museuseif, que citei antes, levou nove meses. O tempo equivale a quantidade de detalhes que a fantasia tem. E, no cosplay, os detalhes que contam mais. Cada corte, botão e acessório valorizam mais o resultado e, obviamente, o preço cobrado. Como a maioria das pessoas que compram participa de campeonatos, as roupas precisam ser exatamente como a dos personagens.

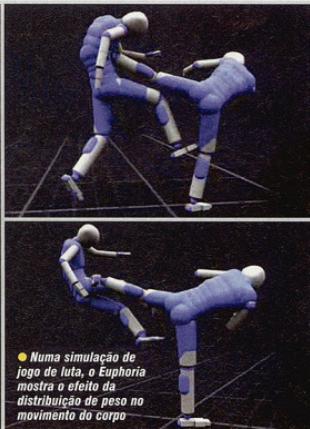
GM – Falando em campeonatos, você já participou de algum?

Juliana – Participei e ganhei. Entre os dez colocados já fiquei várias vezes, mas o auge foi vencer a Animecon de 2005.

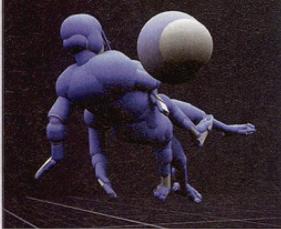


evolução

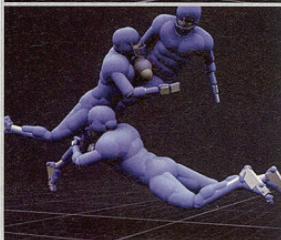
As imagens abaixo reproduzem jogadas de uma partida de futebol americano



Numa simulação de jogo de luta, o Euphoria mostra o efeito da distribuição de peso no movimento do corpo



Os corpos não reagem ao impacto, mas também à estratégia de ataque e defesa de cada jogador



Adeus, Ragdoll. Olá, Euphoria!

A evolução da animação de personagens mescla captura de movimento, simulação física e inteligência artificial

Um novo sistema de animação promete simular de forma nunca vista o corpo humano em ação. O Ragdoll você já conhece de longa data. *Doom 3*, por exemplo, utiliza a tecnologia. *Half-Life 2* também. Na verdade, quase todos os jogos da atual geração fazem uso do sistema. Trata-se daquela animação fantasiosa em que os corpos caem de forma contorcida, irreal, enfim, como uma boneca de pano. Funcionou muito bem até hoje, mas em se tratando se novos videogames, o Ragdoll parece ultrapassado. Realismo é a palavra-chave agora. Eis que entra em cena o Euphoria.

Desenvolvido pela empresa Natural Motion, o novo sistema permite recrivar a movimentação do corpo humano de maneira extraordinária. O funcionamento é bastante diferente em relação ao vovô Rag. Pra começar, agora o peso e a velocidade influenciam na reação do corpo. Antes, as animações seguiam caminhos opostos aos da

inteligência artificial, ou seja, a reação no corpo era totalmente aleatória e sem envolvimento do personagem. Agora tudo mudou. O Euphoria permite programar a animação em conjunto com a IA. O que isso significa na prática? Que durante uma queda, por exemplo, o personagem pode tentar se proteger. Isso acontece por conta de outra inovação: a construção das animações no Euphoria acontece em tempo real, permitindo ao personagem reagir de acordo com a situação. Parece coisa de ficção científica. A primeira empresa a incorporar a novidade é a LucasArts com seu projeto "Indiana Jones next-gen".

Tudo parece lindo na prancheta, mas como isso funciona na realidade? Acredite, imagens não fazem jus ao que foi dito. Uma visita ao site da Natural Motion (www.naturalmotion.com) é obrigatória. Acesse, pegue todos os vídeos e entenda na prática como serão os jogos que você terá em mãos dentro de alguns meses.

Nintendo Wii

● Você deve estar se perguntando o que diabos é "Nintendo Wii". Nada mais que o nome final do videogame da nova geração da empresa, antes chamado de Revolution. A estranha nomenclatura é pronunciada como "ui", e trata-se de um trocadilho com o termo "we" (nós, em inglês). E não é toa. No anúncio que a empresa fez em seu site (www.nintendo.com), há uma longa e ambígua explicação para a escolha do Wii, explorando ao máximo a semelhança fonética. Os "i's" fazem referência ao controle do aparelho, que é retangular. Já a pronúncia do "we", enfatiza a ideia de que o console é para todos. Ainda no



● Este é o logo oficial do novo console da Nintendo. Qualquer semelhança com o design de um iPod não é mera coincidência

texto da empresa: "...Não se trata de você ou eu. Trata-se de 'nós' (wii). Juntos, 'nós' (wii) mudaremos tudo". Em inglês faz mais sentido, mas deu pra ter uma ideia. Estranho ou não, éis o nome a que teremos de nos acostumar: Wii.

A deusa voltou

● Era inevitável: a atriz Angelina Jolie está confirmada na pele de Lara Croft para o terceiro filme da série. A Paramount, produtora do longa-metragem, garantiu a presença da deusa e afirmou, via jornal britânico *Daily Express*, que o treinamento físico de Jolie começa tão logo o nascimento de seu filho com o ator Brad Pitt aconteça. Em termos práticos, isso significa que em junho, no máximo, a gata começa o treinamento. Eba!



● Pode esquecer a licença-maternidade Angelina. No próximo *Tomb Raider* a gente quer ver você assim: bem selvagem.



Foto: Divulgação

Mistério da EA

● A Electronic Arts colocou no ar um site sobre um projeto secreto chamado "Grey Company". Sem nenhum detalhe, o endereço traz uma entrevista com o diretor de criação Chris Tremmel, que dá pistas sobre o jogo em desenvolvimento: o game deverá ser um RPG com liberdade total de movimentação, nos moldes de *The Elder Scrolls*, e inteligência artificial derivada da série *The Sims*. A produção, que já está em andamento há um ano, pode ser acompanhada por meio de um "videoblog" mantido pela equipe. O endereço é www.ea.com/official/projectgraycompany.



X360 mais barato?

● Como sempre, o mundo encantado dos rumores abre suas portas às vésperas do lançamento dos consoles da nova geração. Desta vez, o alvo é o X360. Segundo a boataria na internet, o console da Microsoft teria uma redução de preço em novembro para combater a chegada do PS3. A ideia seria o pacote completo cair dos 399 dólares atuais para 299 dólares, com disco rígido e o escambo.

Além disso, novembro seria também a data para *Gears of War*, o aguardado game de tiro da Epic, chegar às lojas. E tem mais: consta que os "achievements", as conquistas destravadas pelos jogadores que servem como ranking na Live, poderiam ser trocados por "Microsoft Points", o dinheiro virtual que permite comprar downloads na rede de jogos. Espera-se ainda que a Microsoft planeje lançar uma dashboard especificamente para crianças. Algo a ver com Viva Piñata, talvez?

Driver no cinema

● Agora virou moda permanente adaptar jogos para o cinema. Há um sem-fim deles em produção, incluindo o game de luta *Soul Calibur* (www.soulcaliburthemovie.com). Um projeto que deve chamar a atenção mesmo, no entanto, é o respeito ao badalado *Driver*. O roteirista Roger Avary, que esteve envolvido na produção do filme de *Silent Hill*, está escrevendo a história. Por enquanto, o longa está em processo de pré-produção e não possui data de estreia.

Novo portátil

● Pelo menos do outro lado do mundo. O "Joybee EG10 MP3", como sugere o nome, é um player MP3 criado pela BenQ do Japão. Os arquivos de som são armazenados em cartões SD. A diferença em relação aos tocadores do gênero é que o aparelho virá com dez jogos clássicos da Sega embutidos na memória: *Sonic Blast*, *Sonic Spinball* e *Columns* são alguns exemplos.

● Nem tudo que toca MP3 e roda jogo é igual ao PSP. É bom ficar esperto...



lançamento

Para os saudosistas

• A galera das antigas vai vibrar. Uma produtora chamada Magic Production resolveu recriar o clássico *Out of This World*, lançado em 1991, com gráficos modernos (mas ainda em 2D). A trama



antigo

• O jogo mantém o visual em 2D, mas o acabamento dos cenários e personagens está bem melhor

original é a mesma, mas todos os cenários e personagens foram refletos. A demo pode ser baixada gratuitamente no site www.anotherworld.fr. A versão completa custa cerca de US\$ 9.



novo

midias

Blu-Ray virgem

• Nem existem leitores de Blu-Ray à venda, mas a TDK já colocou no mercado os primeiros discos graváveis e regraváveis no novo formato. Dois modelos estão disponíveis: de camada simples com 25 GB e os de dupla, com 50 GB. Os preços chegam a US\$ 60 a unidade. Ainda no anúncio, a TDK afirma o desenvolvimento de mídias de quatro camadas que variam entre 100 GB e 200 GB. O que impressiona é saber que os discos não sofrem degradação mesmo após 10 mil regravações e a vida útil pode chegar aos 50 anos. Agora é ver se o formato vinga.

hardware

PStwo em conta

• A Sony cortou o preço do PS2 slim de US\$ 149,99 para US\$ 129,99. O valor já está em vigor nos Estados Unidos desde o início de abril, logo, espera-se que a diminuição se refleja também nos aparelhos importados vendidos no Brasil. Em contrapartida, espera-se que o Xbox receba uma redução para os mesmos US\$ 129,99 do concorrente. A Microsoft não confirma, mas o anúncio pode soar ainda em maio, durante a E3.

lançamento

RPG para X360

• Um título de peso foi anunciado para X360. O RPG de ação *Phantasy Star Universe*, da Sega, chega ao console no final de 2006. O game, como todo RPG online massivo, tradicionalmente exige o pagamento de uma taxa mensal, mas a produtora ainda não divulgou qual será o valor cobrado. Mesmo a modalidade online sendo o filé do título, com suporte para equipes de seis jogadores em modo cooperativo, a parte offline não será esquecida, contando com cerca de 40 missões para ser vencida. Em tempo: o game também terá versões para PC e PS2.



• *Phantasy Star Online* arrebatou no Dreamcast mesmo antes de jogar online virar moda. Resta saber se no X360 o sucesso vai se repetir

Acts of Gord - Crônicas de uma locadora de videogames

Livro da Enganação - Capítulo 1

Velcro

Essa é do tempo em que o PS1 tinha acabado de ser lançado, e ninguém ainda sabia direito como essa história de videogame com CD funcionava. Como idiotas existem aos montes, não demorou para a avalanche de perguntas imbecis começar e Gord resolreu pregar peças na galera...

— Como um GameShark funciona no PlayStation, Gord? No Nintendo 64 ele é plugado diretamente no cartucho, mas o PS1 não tem cartuchos... Como funciona?

— Velcro.
— Como é que é?

— Velcro.

— Hein?

— Funciona assim. Você coloca o CD no PS1 desse jeito, depois você gruda o GameShark em cima do jogo, com velcro, fecha a tampa e bum! GameShark rolando!

Gord então ligou um outro PS1 oculto que estava conectado à TV, dando a nítida impressão de que era a gambiarra com velcro que estava rodando o GameShark.

— Nossa!! Isso é muito doido!

E eis que o garoto saiu correndo para contar para todos os seus amigos do milagre do velcro. Dois dias depois, Gord está sossegado trabalhando em

seu computador quando o mesmo garoto entra na loja visivelmente furioso, grita "Não funciona com velcro!" e sai correndo.

— Isso foi estranho — pensou Gord.

Mesmo semi-deuses donos de locadoras não têm memória infinita, logo, foram necessários alguns minutos para que Gord sasseasse quem o garoto era e o que ele quis dizer com sua explosão de fúria. Para melhorar ainda mais a história, dias depois, Gord descobriu em detalhes porque o pequeno idiota voltou à loja todo irritadinho. Come era de se esperar, o garoto passou os talos dias contando para todo mundo na escola que o GameShark do PS1 usava velcro, o que reforçou ainda mais a imagem que ele tinha junto aos colegas de ter uma inteligência muito limitada.

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

Trailer do mês

Jogo: *God of War 2*

Produtora: Sony Lançamento: Fevereiro/2007

Plataforma: PS2 Duração: 2m03s

Sózinho, o nome *God of War 2* já bastaria para deixar os fãs delirando. Mas o trailer liberado pela Sony é de caro o queixo. Kratos está mais violento e ágil que nunca. As cenas mostram o cara com a habilidade inédita anunciada: troca de armas em tempo real, durante as lutas.



Quando jogar vira coisa séria

O que os bombeiros de Nova York, as Nações Unidas e a Microsoft têm em comum? Por incrível que pareça, todos eles, e muitas outras organizações inusitadas, desenvolveram ou encorajaram jogos eletrônicos. Mas a ONU não está envolvida no desenvolvimento de qualquer tipo de jogo. Estamos falando dos chamados Serious Games, ou "Jogos Sérios".

Mas o que é um jogo sério? Para quem desenvolve, todos são. Criar um jogo não é brincadeira, dá muito trabalho e envolve grandes investimentos. O projeto pode dar muita ruído e sustentar uma grande equipe, ou terminar num prejuízo. O termo Serious Game, porém, é mais restrito e refere-se a jogos que até podem entregar o jogador, mas que não têm a diversão como objetivo.

E qual pode ser o objetivo de um jogo, além de divertir? Muitos. Jogos sérios são usados em todo tipo de treinamento, seja para tratar de fobias, disseminar idéias, educar e até para visualizar resultados de pesquisas científicas! Só falando de treinamento, há diversos tipos de jogos na área com objetivos diferentes. Jogos de ação são usados para treinar, ou até ajudar a recrutar, soldados ou polícias. *America's Army* é um exemplo de game deste tipo que fez sucesso. Até no Brasil foram desenvolvidos jogos para treinar unidades especiais da polícia. O tal jogo encorajado pelos bombeiros de Nova York se enquadra neste caso.

games na TV

Estudando online

● O game online de simulação *Second Life* tem ganhado fama cada vez maior pela liberdade permitida aos jogadores. De lá já surgiram as idéias de vida virtual mais estranhas, como prostitutas procurando clientes no jogo, mas a mais nova esquisitice veio da professora universitária Sarah Robbins. Jogadora aficionada, a "fessora" de inglês desenvolveu um mod que simula o campus da universidade em que leciona. A questão é que a blindecade ficou séria. A "Ball State University", como se chama a versão digital da faculdade, já tem 18 alunos inscritos para cursos online com Robbins. Parece bobeira, mas serve como exemplo positivo de como jogar videogame pode ser útil também na hora do estudo. Quem sabe a moda pega...

Há ainda jogos de simulação ou estratégia feitos especialmente para representar alguns ramos de negócio que vêm sendo usados cada vez mais no treinamento de executivos. A ONU, por exemplo, foi a responsável pela criação de *Food Force*, uma mistura

...o termo refere-se a jogos que até podem entreter o jogador, mas que não têm a diversão como objetivo.

de aventura, *Sim City* e jogo de ação, cujo objetivo é mostrar o trabalho da organização no combate à fome. *Food Force* é bem fiel a esse objetivo, tanto que o jogo é usado como ferramenta de treinamento e até de marketing. De quebra, mas por mero acaso, o game foi um sucesso com o público.

A área de saúde é outro solo fértil para os Serious Games. Já citei títulos usados no tratamento de fobias, que colocam o jogador em ambientes de jogo representando o que lhe causa medo (altura, escuro, multidões, etc.), mas com a segurança de estar num jogo. Treinamento, mais uma vez, também existe nesta área, com médicos, por exemplo, praticando para realizar cirurgias ou diagnosticar

doenças. Há até jogos para estimular você a fazer exercícios, como o *Yoursellf/Fitness*, ou para ensinar técnicas de respiração e controle do seu corpo.

O mercado para esse tipo de jogo vem crescendo bastante. Nos últimos anos, nos Estados Unidos, estima-se que esse crescimento tenha sido no mínimo de 20% ao ano. Mesmo com todo esse potencial de crescimento, o mercado ainda é pequeno, quase desconhecido, quando comparado com os jogos tradicionais. Mas nem por isso entrar nesse nicho de mercado é fácil. Além de toda a complicação natural que envolve a produção de um jogo, para desenvolver um Serious Game é preciso conhecer muito bem o assunto abordado. Por exemplo, se você está fazendo um jogo divertido que envolve cirurgias (*Trauma Center*, do DS, por exemplo) essa cirurgia não precisa ser realista, pois é preciso que ela seja divertida para o jogador e fácil de criar para quem desenvolve o jogo. Mas se você está fazendo um jogo para treinar médicos, é bom que ele seja o mais próximo possível de uma cirurgia de verdade, caso contrário imagine o estrago que um médico treinado com ele faria.

Apesar dessas dificuldades, os Serious Games estão cada vez mais presentes. Por isso, prepare-se para, num futuro próximo, ser pago pelo seu chefe para jogar, ou ser obrigado a isso pela sua professora. Pode até não ser tão divertido como quando você joga por lazer, mas parece uma idéia muito legal!

games na TV

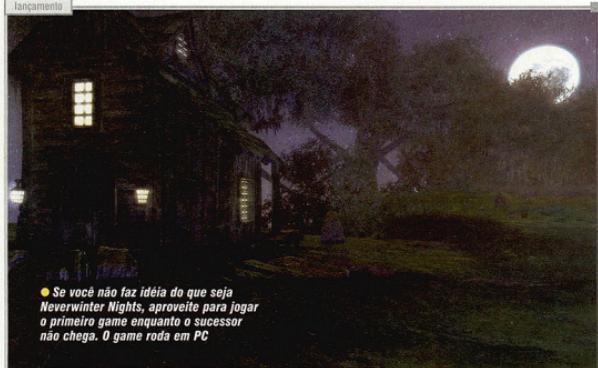
Luke, esse jogo é meu!

● O vilão mais cool da história está prestes a ganhar um jogo só dele. Darth Vader, o suprassumo da maldade da saga *Star Wars*, pode ser a estrela do próximo título da LucasArts. Ao menos é o que garante o jornal norte-americano *The New York Times*. Em entrevista com o presidente da produtora Jim Ward, a publicação diz que "um game que vai fundo na história de Vader" está em produção. É bom que seja verdade, afinal, com os poderes de Lord Vader não se brinca.

● *Não, Vader... Não fui eu que dei esse história vaziar para o The New York Times. Aaaaaaaaarrrrghhhh!*



lançamento



Se você não faz idéia do que seja Neverwinter Nights, aproveite para jogar o primeiro game enquanto o sucessor não chega. O game roda em PC

Neverwinter Nights 2 no forno

Quem teve a chance de conhecer *Neverwinter Nights* sabe que se trata de uma pérola. O jogo é, sem dúvida, uma das produções mais inspiradas da Obsidian. E agora os fãs do título já podem começar a salivar. A aguardada continuação ganhou data

oficial de lançamento: setembro nos EUA. Junto com a confirmação, a empresa aproveitou para lançar o site oficial do game: www.nwn2.com. Apesar da seção de downloads escassa, vale para acompanhar as novidades e checar as imagens disponíveis.

por Alexandre Winetzi | vice-presidente da desenvolvedora inglesa Incagold. E-mail: alex@incagold.com

Pólos de desenvolvimento

Jogos e software de maneira geral são produzidos por gente com recursos e vontade. Vontade, no Brasil, nós temos muita. Recursos, nem tanto. Eu não sou, absolutamente, advogado da intervenção do governo, qualquer que seja ele, em atividades econômicas, mas sou obrigado a dizer que, já que o Brasil é incapaz de criar um ambiente econômico competitivo, não seria má idéia tratar a área de desenvolvimento tecnológico com algum carinho.

Quando alguém menciona competitividade, na maioria das vezes se refere a grana do governo, que, por minha modesta experiência, normalmente acaba sendo gasta em outras coisas que não os projetos que deveriam financiar. Por isso, é bom deixar claro que não é disso que estou falando, mas sim de um compromisso público com a tecnologia que torne atrativa a vinda de empresas do ramo. Existem bons exemplos. Meu favorito é a pequena ilha de Singapura, um lugar com pouco mais de 600 km² e menos de 5 milhões de habitantes que, mesmo estando em meio a algumas das mais pobres nações da Ásia, conseguiu se elevar como um dos maiores pólos de desenvolvimento tecnológico do mundo em áreas tão diversas como nanotecnologia, biologia e semicondutores (aqueles que o Brasil tenta desenvolver, mas nunca consegue). Pois bem,

Quando alguém diz competitividade, na maioria das vezes se refere a grana do governo, que, por minha modesta experiência, normalmente acaba sendo gasta em outras coisas.

como eles fizeram isso? Lá pela década de 1960, percebendo que o país jamais teria grandes recursos naturais, os governantes da ilha apostaram que serviços e tecnologia seriam as atividades que gerariam dinheiro de verdade no futuro. Como não sabiam nada disso, começaram ao mesmo tempo a enviar seus estudantes mais brillantes para as melhores universidades do mundo e a trazer professores e pesquisadores dessas mesmas universidades para trabalhar lá. Para convencê-los a ficar, ofereceram a eles laboratórios, instalações e verbas de pesquisa melhores que aquelas que eles tinham em seus países de origem.

lançamento

FEAR no Xbox 360

Alguns rumores apontavam que o tiroteio de terror da Monolith chegaria ao X360. Acontece que a notícia está confirmada: *FEAR* terá mesmo uma versão para o console. A notícia foi divulgada pela recente edição da *Official Xbox Magazine*, que traz imagens do game rodando no aparelho. O que não se sabe é se a modalidade multiplayer, pifia no PC, será remodelada para tirar proveito da Live.

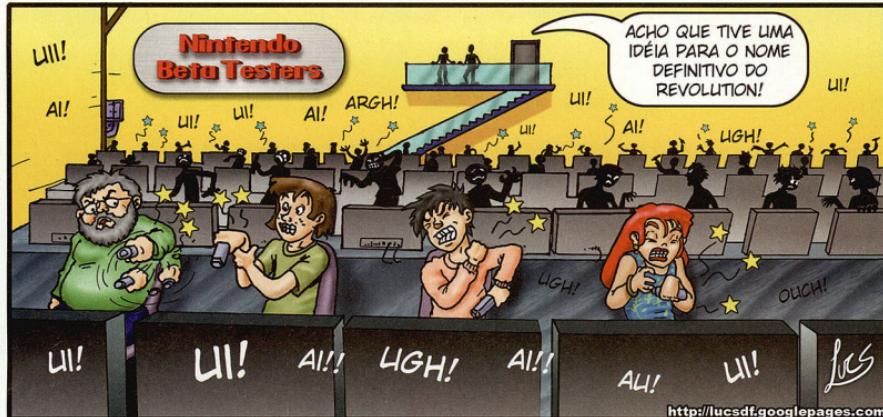
sacanagem

Passando vontade

A Blizzard já colocou à venda em sua loja online (<http://shop.blizzard.com>) um DVD com tudo sobre o jogo online *World of Warcraft*. Há um documentário com quase duas horas de duração explicando todos os detalhes que envolvem a produção, além de uma compilação de todas as CGs do jogo e, como bônus, os vídeos de *Warcraft 3: The Frozen Throne*. Isso sem falar nos desenhos conceituais e exclusivos de ambos os jogos incluídos no disco. O problema? O DVD só é vendido pra residents norte-americanos. Sabendo que se trata de um item de coleção que custa a miséria quantia de US\$ 9,90, dá uma certa raiva...

Bom, essa gente tem família, por isso, Singapura construiu cidades inteiras nos moldes dos ambientes urbanos americanos e ingleses, com parques, shopping centers e múltiplas atividades de lazer para abrigá-los. Essa gente foi ficando, atraindo outros profissionais, e hoje a renda per capita de Singapura é equivalente à da Suíça. Isso nos ensina duas coisas. Em primeiro lugar, que um polo tecnológico, depois de seu início, se auto-alimenta, criando suas próprias condições de crescimento e trazendo mais gente. Em segundo lugar, inteligência e criada por pessoas: não nasce no solo nem se encontra nas rochas, e se o Brasil quer que as pessoas se reúnham, é preciso dar a elas condições de vida adequadas.

Bons lugares para viver não faltam no Brasil. Alguns anos atrás, empresários de hotelaria do País e do Exterior começaram discussões sobre um projeto a ser desenvolvido no nordeste chamado i-Beach. Seria um resort tecnológico, onde indivíduos e grupos poderiam se juntar, por um tempo ou em definitivo, para desenvolver projetos ligados a tecnologia. Convenceu um inglês a abandonar a fria e cinzenta ilha em que eles vivem para passar semanas ou meses sob o sol do Brasil, afinal, com o real valendo um quarto de libra, está longe de ser difícil, mas é preciso ao menos um pouco de iniciativa.



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

Alguém tem que ganhar

A Nintendo, para os fãs de videogame, é a empresa modelo do mercado de games e o maior sucesso da história. A reputação da companhia foi basicamente construída graças a um personagem: Mario. Calma Nintendistas, não afitem suas pedras ainda, sei que a Nintendo tem *Zelda*, sei que tem coisas incríveis como o DS com tela dupla e sensível a toque, sei que tem *Pokémon*... mas na prática, a imensa maioria das pessoas que ouvem o nome Nintendo lembram-se de Mario. O fato é que olhando apenas os números de venda de consoles, o único aparelho da Big N (irando os portáteis) que fez sucesso foi o NES (Famicom ou Nintendinho). Sua venda total ficou na casa dos 60 milhões de aparelhos.

Os outros consoles lançados pela Nintendo tiveram vendas sempre decrescentes entre gerações. Acompanhe: o SNES vendeu 49 milhões; o N64, 32 milhões e o GameCube vendeu 20 milhões de unidades. Isso significa que desde 1990, quando o SNES foi lançado, a Nintendo nunca mais conseguiu fazer um console seu vender bem. Todos sabem que o GameBoy tem sido a "vaca leiteira" que vem segurando as pontas da criadora de Mario. Aliás, se continuar assim, o Wii (novo nome do Revolution) vai vender menos ainda, o que talvez o torne o fiasco final da companhia. Mas como tem o tal joystick "controle remoto", quem sabe essa história muda...

Ignorando os personagens, e olhando apenas para o número de consoles vendidos, hoje a grande vitoriosa no mercado de games é a Sony. Trata-se da única empresa que emplocou dois aparelhos que venderam mais de 100 milhões de unidades (PS1 e

PS2). Se você somar as vendas de SNES, N64 e GameCube, não dá um PlayStation! A fórmula que a empresa usou para ambos dois consoles foi produzir um hardware à frente do seu tempo, que num

A verdade é que para um videogame ter sucesso ele precisa vender muitas unidades, e para vender muitas unidades, o console precisa ter bons jogos. E pode ter certeza de que na nova geração são os jogos que novamente vão decidir tudo...

primeiro momento tinha recursos excessivos, mas que permitiu que ambos os aparelhos vivessem por mais de 6 anos. Entendeu por que o Play 3 precisa ter um player de Blu-Ray (formato que substitui o DVD) e suportar TV de alta definição? Só assim a Sony pode garantir (ou ao menos tentar garantir) que não terá de lançar outro console em pouco tempo.

Já a Microsoft, que tem muito dinheiro para brincar com games, se olhasse somente os números de venda do Xbox original, chegaria à

conclusão de que começou neste mercado com um dos videogames que menos unidades vendeu na história: 22 milhões. Mesmo assim, a empresa lançou a nova geração antes de todos os concorrentes na tentativa de reverter a situação. O X360 não é um videogame tão à frente do seu tempo (como a Sony deseja que o PS3 seja) e nem tem nada tão inovador como o controle do Wii, mas o trunfo da Microsoft é uma estrutura de jogo online muito eficiente e divertida.

Esse é o mundo atual dos consoles caseiros, não dos portáteis. Até porque é lógico que para um videogame ter sucesso, ele precisa vender muitas unidades, e para vender muitas unidades, o console precisa ter bons jogos. Pelo números, GameCube e Xbox tiveram poucos bons jogos, enquanto o Play 2 teve uma quantidade enorme de jogos de sucesso. E pode ter certeza de que na nova geração são os jogos que vão decidir tudo.

Nesta guerra, a Microsoft tem a posição mais confortável, já que é a lanterna tentando chegar ao topo. A Nintendo, por uma questão de tradição, precisa emplacar um novo console de sucesso, enquanto a Sony está defendendo a sua liderança. A aposta é de que tanto Nintendo quanto Sony vão lançar junto com seus novos consoles ótimos jogos, já que essa é a melhor e mais inteligente maneira de começar na nova geração, coisa que não aconteceu com o X360. A guerra é complexa e muito cara, e todos têm chance de ganhar e perder. Só espero que alguém ganhe, senão quem vai perder somos nós, com uma nova falência geral no mercado de videogames, como aconteceu na época da Atari...

Ragnarök Online

Aprenda com os mestres como sobreviver neste mundo



MMORPG Suas aventuras em novo nível

Os equipamentos são parte essencial da sua aventura no mundo online de *Ragnarök*. Não importa qual classe de personagem você escolha; com os equipamentos corretos para a situação, é possível aumentar de maneira significativa suas chances de vitória sobre os monstros ou outros jogadores.

Por exemplo, para lutar contra outros jogadores, é interessante utilizar um Chapéu Fodentoro, um escudo com carta Sapo de Thara e uma capa (Sobrepeliz ou Manteau, de preferência) com carta Raydric. Todos esses equipamentos garantem que você vai levar um dano menor ao receber ataques físicos. Para monstros, porém, é preciso analisar qual tipo, tamanho, elemento e outras variáveis deles, pois esses dados determinarão os equipamentos necessários. Não deixe de conversar com jogadores experientes no jogo. Fique por perto para ver eles matarem monstros fortes, veja como eles fazem e aprenda. Se tiver dúvidas, em um momento de calmaria dos combates, pergunte para eles os equipamentos que estão usando.

Dicas para quem está jogando

Escudos e armaduras para enfrentar MVPs

No ataque ou na defesa, ser golpeado por MVPs é inevitável, mas esses golpes podem matar seu personagem rapidamente. A tabela a seguir traz sugestões de escudos e armaduras para enfrentar alguns dos MVPs mais populares. Lembre-se de que, de acordo com o grupo, você pode trocar as cartas para ser mais eficaz no ataque ou na defesa.

Maya

Escudo.....Carta Pé-Grande
Armadura.....Carta Pupa

Abelha-Rainha

Escudo.....Carta Pé-Grande
Armadura.....Carta Dokebi

Besouro-Ladrão Dourado

Escudo.....Carta Pé-Grande
Armadura.....Carta Pupa/PecoPeco

Eddga

Escudo.....Carta Guerreiro Orc

Armadura.....Carta Pasana

Freoni

Escudo.....Carta Guerreiro Orc

Armadura.....Carta Pupa

Hati

Escudo.....Carta Guerreiro Orc

Armadura.....Carta Cavalo-Marinho

General Tartaruga

Escudo.....Carta Guerreiro Orc

Armadura.....Carta Peixe-Espada

Bafomé

Escudo.....Carta Khalitzburg

Armadura.....Carta Dokebi

Senhor das Trevas

Escudo.....Carta Khalitzburg

por Rafael de Agostini Ferreira, redator do site da GameTV

Outro ponto importante sobre os equipamentos é a taxa de proteção que eles dão. Com um Elinium, por exemplo, você pode tornar seus equipamentos de defesa mais fortes; enquanto outras pedras fortalecem as armas. Confira a tabela abaixo:

ARMAS NÍVEL 1 / Refinadas com Fracor

Pode refinar sem chance de quebrar até +7

ARMAS NÍVEL 2 / Refinadas com Emvertarcon

Pode refinar sem chance de quebrar até +6

ARMAS NÍVEL 3 / Refinadas com Oridecon

Pode refinar sem chance de quebrar até +5

ARMAS NÍVEL 4 / Refinadas com Oridecon

Pode refinar sem chance de quebrar até +4

EQUIPAMENTOS (CABEÇA, CORPO, ESCUDO, CAPA E PÉS)

Refinados com Elinium

Pode refinar sem chance de quebrar até +4

Armadura Carta Pasana

Flor do Luar

Escudo Carta Khalitzburg

Armadura Carta Pupa

Cavaleiro da Tempestade

Escudo Carta Guerreiro Orc

Armadura Carta Cavalo-Marinho

Drake

Escudo Carta Guerreiro Orc

Armadura Carta Peixe-Espada

Rumor - 5XP?

Em julho, o bRO (o servidor brasileiro de *Ragnarök*) estréia 3 patches (atualizações): os Episódios VIII (Loyuang), IX (Ayothaya) e X (Heritage). Comenta-se pelos fóruns que todo servidor que recebe o Episódio Heritage, que traz as Transclasses, tem pelo menos uma semana com o ganho de XP aumentado em cinco vezes, para ajudar os jogadores a atingirem o nível 99 e poderem se tornar personagens Transcendentais. Será que isso vai rolar no Brasil?

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

GAME CUBE

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.



A Alema é aqui

Enquanto o Hexa não chega, aproveite pra se divertir com o Mundial nos dois maiores simuladores de futebol dos videogames

De um lado, *Winning Eleven 10*. Do outro, a versão da Copa do Mundo de *FIFA 2006*. Cada um com características distintas. O primeiro é especialista na simulação. O segundo tem foco no realismo visual. Vá de regra, quem amar um, detesta o outro. Típico de fãs, oras. No entanto, há unanimidade em um aspecto em relação aos jogos. Ambos são craques naquilo que o brasileiro mais ama: futebol. Lançados praticamente na mesma data, os dois concorrentes em gramados virtuais chegam para atrair a atenção em época de

Copa do Mundo, ou seja, torneio máximo do futebol dita as regras nos dois games.

Como gosto é muito subjetivo, não nos atrevemos a entregar a taça a um deles. Na verdade, dividimos o título. Confira a seguir a análise de ambos, sabendo que não há comparação entre eles. Nossa intuito é detalhar o que cada game tem de melhor dentro daquilo que se propõe a oferecer. De quebra, traduzimos os principais menus de *WE10* e descolamos dicas úteis para o *FIFA*. Agora é só ajeitar e bater pro go!



Clube de Regatas

Fifa

nhad

WINNING ELEVEN

FUTEBOL CLUBE



Em plena transição de gerações de consoles, com o PS3 batendo às portas, a Konami lança o que pode ser a última versão de Winning Eleven para o PS2. A versão, comemorativa da Copa, continua com simulação de primeira, mas a falta de mudanças significativas já começa a pesar...

Esqueça FIFA 06. Em ano de Copa, e à versão especial do evento que presta no mundo FIFA, ou seja, o game que conta na série este ano é o que acabou de chegar às lojas

The logo is circular with a black outer ring. The top half of the ring contains the word "WINNING" in white, uppercase, sans-serif letters. The bottom half contains "FUTEBOL CLUBE" in white, uppercase, sans-serif letters. The center of the logo is a red circle containing a large white "W" and a smaller black "E" stacked vertically. The background of the logo is a blurred image of a soccer field.

● Zico por todos os lados. É... o craque brasileiro e técnico da seleção japonesa é idolatrado por lá



World Soccer: Winning Eleven 10

Plataforma: PS2

Distribuidora: Konami

Produtora: Konami

Tipo: Esporte

Jogadores: 1 a 2

Destaque: As animações melhoraram em relação ao WE9, porém o game ficou muito mais fácil

Nota: 8.5

Antes de mais nada, se você esperava uma evolução visual gritante em relação à nona versão de *Winning Eleven*, pode esquecer. Há muito o game chegou ao limite suportado pelo PS2, ou seja, enquanto o PS3 não chegar, esperar por qualquer grande evolução nesse aspecto é sonhar com o impossível. Mas não pense que isso é um problema. Se a casca continua a mesma de sempre, o recheio recebeu novos – e melhores – ingredientes.

Jogadores experientes sentirão em poucos minutos as sutilezas envolvendo a mecânica de jogo de *WE10*. O que se nota de início são os movimentos incrementados, que ganharam ainda mais suavidade, tanto nos dribles quanto no domínio da bola. Em termos práticos, isso

● A versão comemorativa da Copa é mais uma prova de que, cada vez mais, Winning Eleven busca conquistar o público que joga FIFA

elevou a precisão dos passes, complicou a vida dos cabeças-de-bagre e deixou a disputa levemente mais equilibrada. Não exatamente nos movimentos, mas num quesito que anda de mãos dadas, as animações também foram lapidadas. A dos goleiros, principalmente.

Há ainda dois detalhes envolvendo o desenrolar da partida. Aquele juiz implacável e irritante do jogo anterior deu lugar a um menos impaciente, que deixa a bola rolar com maior freqüência e por mais tempo. Ou seja, as faltas agora só são marcadas quando realmente é necessário. Acabou mesmo aquela chatice de o juiz paralisar a partida por qualquer esbarro. Isso amenizou também o festival de cartões que eram distribuídos em WE9. Agora as advertências rolam com maior parcimônia. Ainda em relação a faltas, a Konami resuscitou um recurso que já foi marca registrada da série. Quando você está no campo adversário e sofre uma falta, não é preciso esperar o árbitro autorizar a cobrança. Apertando **RT + LT** seu jogador recoloca a bola no chão e reinicia o jogo rapidamente, pondo a desfida desrespeitada

do Mundo. Lançado no Japão apenas, o game é uma verdadeira ode à seleção nipônica. Entre todas as modalidades que estreiam nesta versão (e que serão explicadas adiante), a "Nippon Challenge" é o filé. Aqui você assume o comando da esquadra japonesa com intuito de levá-la ao topo do mundo, conquistando a taça FIFA. Levando em conta o fanatismo oriental pelo futebol, fica bastante justificado o uso exaustivo de Zico como garoto-propaganda dentro do jogo. Do menu inicial à navegação interna do torneio "Nippon", o ex-craque surge a todo instante em imagens estáticas que enfalzam seu status de deus entre os jogadores.

Iniciado o modo, você revive a trajetória japonesa desde a fase classificatória na Ásia. São quatro confrontos de ida e volta. Tudo gira em torno do sucesso ou fracasso japonês. Suas vitórias – ou derrotas – surgem numa página de jornal que alardeia o seu progresso. Uma firla para garantir o clima de Copa. Uma vez classificada, sua equipe participa de um amistoso contra uma seleção escolhida por você. Trata-se do "Kirin Challenge Cup". A idéia é entrosar o time antes do Mundial. O próximo passo, obviamente, é a escolha dos grupos e as partidas oficiais nella Copa do Mundo.

Mais novidades

A "International Challenge", segue o mesmo roteiro da "Nippon", só que permitindo que se jogue com qualquer seleção. Só não há a pompa vista com a esquadra japonesa. Em outra modalidade inédita, após escoher alguns times, o sistema monta uma equipe com os melhores jogadores disponíveis entre todos. É possível fazer isso também com seleções, criando um time dos sonhos, em segundos.

À primeira vista, *WE10* é mais do mesmo, mas como se vê, o melhor está nos detalhes. Por isso, se você quer curtir estas novidades, mas não manja de japonês, confira as traduções dos principais menus ao lado para aproveitar o máximo do futebol com a melhor simulação dos videogames.



Menus traduzidos

Achar as novidades de Winning Eleven 10 é difícil, já que o jogo foi lançado somente no Japão e, por isso mesmo, traz os menus apenas em japoneses. Confira a tradução das principais opções a seguir:



1º - Exhibition Match

Partida amistosa contra o computador ou outra pessoa.

- Disputa de amistoso
- Partida memorável
- Início rápido – Jogador 1
- Início rápido – Jogador 2
- Disputa de pênaltis

2º - Master League

Escolha um time e leve-o ao topo do mundo.

- Novo jogo
- Carregar dados

3º - Liga

Ligas internacionais de clubes ou seleções.

- Novo jogo
- Carregar dados

4º - International Cup

32 partidas que compõem a Copa do Mundo

- Novo jogo
- Carregar dados
- Carregar configurações gerais

5º - Training

Modo de treino para fundamentos, como dribles, faltas e outros.



• Treino passo a passo

- Treino livre
- Controles

6º - Edit Mode

O velho esquema pra editar nomes, números e outras fírulas dos jogadores

- Editar jogador
- Registrar jogador
- Editar time
- Editar logo
- Editar chuteiras
- Editar nome do estádio
- Editar liga ou nome da copa
- Salvar dados
- Finalizar edição

7º - Options

Configure o jogo e gaste os pontos acumulados durante as partidas com itens exclusivos da WE-Shop.

- Controle de dados do WE
- Museu
- WE-Shop
- Configuração dos botões
- Configurações de som
- Configurações de tela

8º - Japanese challenge

Leve a seleção japonesa até a Copa

- Novo jogo
- Carregar dados

9º - International challenge

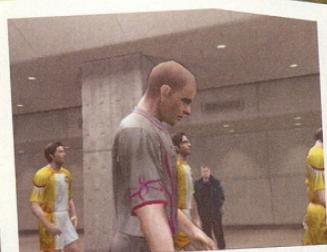
Escolha uma seleção qualquer e leve-a das eliminatórias à final da Copa do Mundo.

- Novo jogo
- Carregar dados

10º - Random Select Match

Escolha um grupo de times para que o sistema possa criar uma equipe com os melhores atletas do grupo.

- Selecione a região
- Selecione os times



Clube de Regatas



2006 FIFA World Cup

Plataformas: PC/PS2/X/GC/X360

Distribuidora: Electronic Arts

Produtora: Electronic Arts

Tipo: Esporte

Jogadores: 1 a 8

Destaque: O modo "Desafio Global" dá sobrevida ao jogo, trazendo partidas clássicas de diversas Copas

Nota: 8,0

Esqueça aquele esboço mal acabado de jogo lançado para o X360 meses atrás. Isto sim é um jogo de Copa do Mundo. Cada detalhe aqui faz referência ao mundial da Alemanha, com a vantagem de trazer a licença oficial de absolutamente tudo relacionado ao torneio. Sabendo de antemão que a versão de PC sairia no Brasil totalmente em português, a Game Master visitou a sede da Electronic Arts, em São Paulo, para testar o game e descobrir as novidades disponíveis.

Fãs de longa data da série terão uma surpresa logo nos instantes iniciais da partida. Milton Leite, que narra as disputas do jogo desde a versão de 1999, perdeu o posto aqui no Brasil. Agora quem cuida disso é Éder Luiz, acompanhado pelos comentários do ex-jogador Neto. Não por acaso os dois trabalham juntos na equipe esportiva da rede Record de televisão.

Num jogo em que o forte é a presença das licenças oficiais, a disputa de partidas clássicas sem as escaladas da época decepciona

Além de a nova equipe trazer maior empolgação durante o jogo, as falas se repetem pouquíssimas vezes. Fica evidente o cuidado que a produtora tomou nesse aspecto, deixando o clima bem mais próximo do que se vê nas transmissões televisivas.

Copa personalizada

Falar que você pode disputar a Copa do Mundo num jogo que leva o torneio até no título seria, no mínimo, óbvio. A questão é: além do mata-mata entre as 32 seleções classificadas, o que mais há de interessante a fazer? Para a alegria dos fãs, a EA também se fez esse questionamento e resolveu o impasse incluindo uma modalidade chamada "eliminatórias". Aqui estão disponíveis as 127 seleções inscritas na FIFA. Você pode assumir o controle de qualquer uma delas, passando pela fase eliminatória até chegar ao mundial.

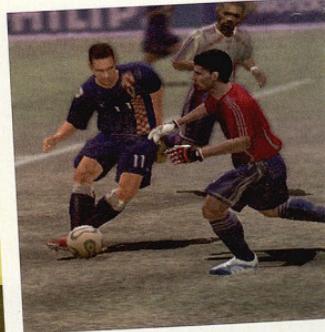
Só essa modalidade já garante um ganho extra enorme na durabilidade do game, mas a produtora não se acomodou e foi um tiquinho além. Presente em outros games da própria EA, a idéia de incluir confrontos clássicos parece ter virado padrão também no futebol. Há exatas 40 partidas históricas no modo "Desafio Global", incluindo a final de 1970 entre Brasil e Itália, e a final entre Argentina e Inglaterra, disputada em 1986. Seria o supervalor não fosse um deslize bizarro: nessas partidas, mesmo em se tratando de equipes antigas, a escalação mantém os atletas da atualidade, ou seja: você pode arrebentar com a equipe sueca de 1958, mas contando com Ronaldinho, não Garrincha. Obviamente que conseguir o licenciamento de

atletas que já viraram cinza é tarefa difícil, mas há uma solução que a produtora já usou no passado e descartou. Criar jogadores com semelhanças e chamá-los por apelidos. A EA já fez isso inúmeras vezes na série *Madden* e poderia ter feito em *Fifa* sem problemas.

Novidades dentro de campo

Desde os primórdios, a série tem por finalidade atraír o usuário arreio a simuladores. Diferentemente de *Winning Eleven*, a idéia aqui é ter um sistema de jogo que facilite a vida dos casuais. Nesse aspecto, a principal novidade está no chute. Ao contrário do que os gamers estão acostumados, o tempo que o botão de chute fica apertado não interfere na força. Soa estranho, mas o funcionamento é interessante. Na verdade, o que muda é o ângulo do chute. Quando mais tempo pressionado, mais alta vai a bola, ou seja, um apertão rápido se traduz num chute rasteiro. A força e a maneira com que o chute é executado fica a cargo do jogo.

Ainda nas sutilezas, a cobrança de pênaltis também foi modificada para dar ênfase às diferenças técnicas entre os jogadores. Foi incluída uma espécie de "barra de nervos". Para conseguir uma cobrança perfeita, o jogador deve pressionar o botão até atingir um ponto predeterminado dessa barra. Acontece que ela se move com velocidade variável de acordo com a habilidade do cobrador. Zidane, por exemplo, tem maiores chances de converter a cobrança do que um Lúcio da vida. Uma maneira muito bacana que encontraram de distinguir os craques dos cabeças-de-bagre.



● Quem não quer fazer "faculdade de futebol" para jogar videogame continua confiando em FIFA como parceiro. Não que o jogo seja fácil, mas a jogabilidade é bem mais simples que a de Winning Eleven

Fidelidade nos estádios

Prá quem curte detalhes, *FIFA* é um prato cheio. O uso da licença de nomes e marcas dá ao game um realismo visual sem precedentes. São 24 estádios reproduzidos em detalhes, incluindo as 12 arenas alemãs que vão hospedar os jogos da Copa. Confira na tabela abaixo os dados dos estádios do Mundial:

FIFA World Cup Stadium Hamburg

- Capacidade: 51.055
- Cidade: Hamburgo

FIFA World Cup Stadium Hanover

- Capacidade: 44.652
- Cidade: Hanover

Olympiastadion

- Capacidade: 74.220
- Cidade: Berlim

FIFA World Cup Stadium Gelsenkirchen

- Capacidade: 53.804
- Cidade: Gelsenkirchen

FIFA World Cup Stadium Dortmund

- Capacidade: 65.982
- Cidade: Dortmund

Zentralstadion

- Capacidade: 44.199
- Cidade: Leipzig

FIFA World Cup Stadium Cologne

- Capacidade: 46.120
- Cidade: Colônia

FIFA World Cup Stadium Frankfurt

- Capacidade: 48.132
- Cidade: Frankfurt

Fritz-Walter-Stadion

- Capacidade: 43.450
- Cidade: Kaiserslautern

Frankenstadion

- Capacidade: 41.926
- Cidade: Nuremberg

Gottlieb-Daimler-Stadion

- Capacidade: 53.200
- Cidade: Stuttgart

FIFA World Cup Stadium Munich

- Capacidade: 66.016
- Cidade: Munique

Escalação do Brasil no jogo

Como o jogo foi finalizado em fevereiro, a produtora precisou tirar uma "média" para chegar ao que se vê no game. Baseados nas escalações feitas pelo técnico Parreira até aquela data, eis a escalação da nossa seleção no game:

TITULARES

- 1 - Dida / 2 - Cafu / 4 - Lúcio
- 3 - Juan / 6 - Roberto Carlos
- 8 - Kaká / 5 - Émerson
- 11 - Zé Roberto / 10 - Ronaldinho Gaúcho
- 9 - Ronaldo / 7 - Adriano

RESERVAS

- 12 - Marcos / 30 - Edmílson
- 14 - Roque Jr / 17 - Renato
- 23 - Gilberto Silva / 28 - Diego
- 18 - Juninho / 13 - Cicinho
- 19 - Júlio Baptista
- 15 - Edu
- 32 - Kleberson
- 20 - Robinho



● Apesar de contar com as licenças oficiais, a escalação dos times nem sempre reflete exatamente as equipes que vão disputar a copa, já que o jogo foi finalizado antes de as escalações oficiais serem definidas



Calendário da Copa

Fã que se preza acompanha a Copa do primeiro ao último jogo revivendo as partidas no videogame. Aproveite o tabelão a seguir e divirta-se

PRIMEIRA FASE

Grupo A Alemanha / Costa Rica / Equador / Polônia

Jogo	Data	Estádio	Placar/Equipes	Horário
1	09/06	Munique	Alemanha _____ X _____ Costa Rica	18:00
2	09/06	Gelsenkirchen	Polônia _____ X _____ Equador	21:00
17	14/06	Dortmund	Alemanha _____ X _____ Polônia	21:00
18	15/06	Hamburgo	Equador _____ X _____ Costa Rica	15:00
33	20/06	Berlim	Equador _____ X _____ Alemanha	16:00
34	20/06	Hanover	Costa Rica _____ X _____ Polônia	16:00

Grupo B Inglaterra / Paraguai / Suécia / Tríndade e Tobago

Jogo	Data	Estádio	Placar/Equipes	Horário
3	10/06	Frankfurt	Inglaterra _____ X _____ Paraguai	15:00
4	10/06	Dortmund	Trí. e Tobago _____ X _____ Suécia	18:00
19	15/06	Nurembergue	Inglaterra _____ X _____ Trí. e Tobago	18:00
20	15/06	Berlim	Suécia _____ X _____ Paraguai	21:00
35	20/06	Colônia	Suécia _____ X _____ Inglaterra	21:00
36	20/06	Kaiserslautern	Paraguai _____ X _____ Trí. e Tobago	21:00

Grupo C Argentina / Costa do Marfim / Holanda / Sérvia e Montenegro

Jogo	Data	Estádio	Placar/Equipes	Horário
5	10/06	Hamburgo	Argentina _____ X _____ C. do Marfim	21:00
6	11/06	Leipzig	Sérvia e M. _____ X _____ Holanda	15:00
21	16/06	Gelsenkirchen	Argentina _____ X _____ Sérvia e M.	15:00
22	16/06	Stuttgart	Holanda _____ X _____ C. do Marfim	18:00
37	21/06	Frankfurt	Holanda _____ X _____ Argentina	21:00
38	21/06	Munique	C. do Marfim _____ X _____ Sérvia e M.	21:00

Grupo D Angola / Irã / México / Portugal

Jogo	Data	Estádio	Placar/Equipes	Horário
7	11/06	Nurembergue	México _____ X _____ Irã	18:00
8	11/06	Colônia	Angola _____ X _____ Portugal	21:00
23	16/06	Hanover	México _____ X _____ Angola	21:00
24	17/06	Frankfurt	Portugal _____ X _____ Irã	15:00
39	21/06	Gelsenkirchen	Portugal _____ X _____ México	16:00
40	21/06	Leipzig	Irã _____ X _____ Angola	16:00

Grupo E Estados Unidos / Gana / Itália / República Tcheca

Jogo	Data	Estádio	Placar/Equipes	Horário
9	12/06	Hanover	Itália _____ X _____ Gana	21:00
10	12/06	Gelsenkirchen	EUA _____ X _____ Rep. Tcheca	18:00
25	17/06	Kaiserslautern	Itália _____ X _____ EUA	21:00
26	17/06	Colônia	Rep. Tcheca _____ X _____ Gana	18:00
41	22/06	Hamburgo	Rep. Tcheca _____ X _____ Itália	16:00
42	22/06	Nurembergue	Gana _____ X _____ EUA	16:00

Grupo F Austrália / Brasil / Croácia / Japão

Jogo	Data	Estádio	Placar/Equipes	Horário
11	13/06	Berlim	Brasil _____ X _____ Croácia	21:00
12	12/06	Kaiserslautern	Austrália _____ X _____ Japão	15:00
27	18/06	Munique	Brasil _____ X _____ Austrália	18:00
28	18/06	Nurembergue	Japão _____ X _____ Croácia	15:00
43	22/06	Dortmund	Japão _____ X _____ Brasil	21:00
44	22/06	Stuttgart	Croácia _____ X _____ Austrália	21:00

Grupo G Coreia do Sul / França / Suíça / Togo

Jogo	Data	Estádio	Placar/Equipes	Horário
13	13/06	Stuttgart	França _____ X _____ Suíça	18:00
14	13/06	Frankfurt	Coreia do Sul _____ X _____ Togo	15:00
29	18/06	Leipzig	França _____ X _____ Coreia do Sul	21:00
30	19/06	Dortmund	Togo _____ X _____ Suíça	15:00
45	23/06	Colônia	Togo _____ X _____ França	21:00
46	23/06	Hanover	Suíça _____ X _____ Coreia do Sul	21:00

Grupo H Arábia Saudita / Espanha / Tunísia / Ucrânia

Jogo	Data	Estádio	Placar/Equipes	Horário
15	14/06	Leipzig	Espanha _____ X _____ Ucrânia	15:00
16	14/06	Munique	Tunísia _____ X _____ Arábia Saudita	18:00
31	19/06	Stuttgart	Espanha _____ X _____ Tunísia	21:00
32	19/06	Hamburgo	Arábia Saudita _____ X _____ Ucrânia	18:00
47	23/06	Kaiserslautern	Arábia Saudita _____ X _____ Espanha	16:00
48	23/06	Berlim	Ucrânia _____ X _____ Tunísia	16:00

As seleções



SEGUNDA FASE

Oitavas de Final

LEGENDA Exemplo: 1A = Primeiro do Grupo A

Jogo	Data	Estádio	Placar/Equipes	Horário
49	24/06	Munique	1A X 2B	17:00
50	24/06	Leipzig	1C X 2D	21:00
51	25/06	Stuttgart	1B X 2A	17:00
52	25/06	Nurembergue	1D X 2C	21:00
53	26/06	Kaiserslautern	1E X 2F	17:00
54	26/06	Colônia	1G X 2H	21:00
55	27/06	Dortmund	1F X 2E	17:00
56	27/06	Hanover	1H X 2G	21:00

Quartas de final

LEGENDA Exemplo: V49 = Vencedor do Jogo 49

Jogo	Data	Estádio	Placar/Equipes	Horário
57	30/06	Berlim	V49 X V50	17:00
58	30/06	Hamburgo	V53 X V54	21:00
59	01/07	Gelsenkirchen	V51 X V52	17:00
60	01/07	Frankfurt	V55 X V56	21:00

Semifinais

LEGENDA Exemplo: V57 = Vencedor do Jogo 57

Jogo	Data	Estádio	Placar/Equipes	Horário
61	04/07	Dortmund	V57 X V58	21:00
62	05/07	Munique	V59 X V60	21:00

● Quem é o campeão do mundo? FIFA ou Winning Eleven? Defensores não faltam para ambos os lados, mas no fim, é a sua diversão que determina o vencedor. O que importa é curtir a Copa com um bom game

Final

Jogo: 64 Data: 09/07

Estádio: Berlim Horário: 20:00

Equipes

V61 X V62

CAMPEÃO: _____



Até o fechamento desta edição, este seria o visual do controle do Wii. No game, você poderá girar a arma, bloquear golpes e fazer outros comandos captados dos seus movimentos reais

O jogo começa depois que o protagonista recebe uma importante espada das mãos de Sato, pai de Miyu, raptada por uma gangue rival

RED STEEL

FICHA TÉCNICA

Plataforma: Wii

Distribuidora: Ubisoft

Produtora: Ubisoft Paris

Tipo: Tiro

Previsão: 2º semestre de 2006

Primeiro título revelado para o novo console de mesa da Nintendo dá uma amostra do funcionamento do controle revolucionário em jogos de tiro em primeira pessoa

Ao contrário do que todos imaginavam, o primeiro título revelado para o Wii (esse você ainda não saiba) não é uma criação própria da Nintendo nem de nenhuma das produtoras que desenvolvem games exclusivamente para seus consoles. Quem teve a honra, por assim dizer, de ser a primeira companhia a divulgar informações e imagens sobre um jogo para a nova máquina foi a Ubisoft, conhecida por franquias de peso como *Prince of Persia* e *Splinter Cell*.

Red Steel, que está sendo desenvolvido pelo estúdio parisiense da Ubisoft (o mesmo de *King Kong* e *Ghost Recon Advanced Warfighter*), é um jogo de tiro em primeira pessoa que se passa no Japão contemporâneo. O personagem principal é um norte-americano ainda sem nome que namora uma garota japonesa chamada Miyu. No dia em que o cara decide conhecer o pai dela, Sato, um

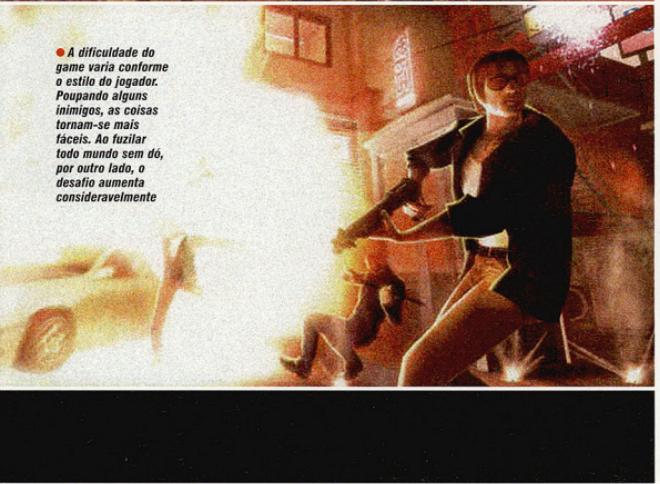
membro do alto escalão da máfia japonesa, o restaurante onde eles se encontram é invadido por um grupo rival. Tokai, o líder da gangue, tenta roubar uma importante espada de Sato, mas tem seus planos frustrados pelo adversário, que, como consequência, acaba gravemente ferido. Decidido a conseguir a arma a qualquer custo, Tokai então resolve raptar Miyu. Sem condições físicas para seguir os sequestradores de sua filha, Sato entrega a espada nas mãos do protagonista para que ele a use e resgate Miyu.

Como fica evidente, o atrativo principal do jogo é a utilização do controle sensível ao movimento do novo console não apenas para manipular a espada, mas também para usar outras armas e realizar diferentes tipos de ação. Ao usar uma pistola, além de ter controle total sobre a mira, o jogador poderá até mesmo inclinar o controle para deixar a arma de lado e atirar com mais estilo. O tempo de atraso na resposta da

Com armas de fogo, o controle do Wii não será usado apenas para mover a mira. Se quiser, você também poderá controlar a inclinação das armas



• A dificuldade do game varia conforme o estilo do jogador. Poucando alguns inimigos, as coisas tornam-se mais fáceis. Ao fuzilar todo mundo sem ô, por outro lado, o desafio aumenta consideravelmente



movimentação da mira é mínimo e a retícula fica sempre centralizada na tela, o que permite bastante precisão durante os combates. Outras funções do controle reveladas até então são: empurrar objetos para usá-los como proteção (a ação é realizada ao colocar o controle para frente enquanto se está próximo do item desejado) e jogar granadas, tanto por cima quanto por baixo, dependendo da altura em que o movimento correspondente é feito.

Apesar da funcionalidade do controle, no entanto, a Ubisoft não está criando *Red Steel* apenas para mostrar as possibilidades de criadas pela Nintendo com o Wii. Em outras palavras, *Red Steel* não será um game acéfalo como a grande maioria do gênero, chamando atenção somente por apresentar uma nova forma de interação. Prova disso é o sistema de jogo. Mais importante do que sair eliminando os inimigos de forma impiedosa será fazer eles se renderem. Para isso, é preciso primeiro desarmá-los, atingindo pontos específicos no corpo dos mesmos, e, em seguida, ameaçá-los de morte com as armas disponíveis. Um exemplo bacana de como isso

pode ser feito é usar a espada para realizar um golpe fatal e interromper o movimento uma fração de segundo antes de acertar a vítima, mostrando que você tem compaixão pela vida alheia. Adotar esse estilo tem as suas vantagens. A primeira é que muitos inimigos passam a respeitá-lo e, consequentemente, ajudá-lo em certos momentos do jogo. A segunda é que utilizando as armas com mais eficiência você acumula pontos que servem para ativar um efeito de câmera lenta, permitindo a realização de ataques com uma precisão ainda maior. Em contrapartida, atuar de uma forma mais agressiva não apenas impedirá a utilização desse recurso, como também fará com que mais inimigos se alieem a Tokai, o que tornará a sua missão mais difícil.

Além do modo para um único jogador, *Red Steel* poderá ser aproveitado em partidas multiplayer. Por enquanto, foi revelada apenas a opção de jogar com tela dividida, sendo que a área de visão de cada jogador, mesmo pequena, não o obrigará a realizar movimentos mais contidos, já que um controle não irá interferir de maneira alguma na parte da tela que não lhe pertence.



• Mais de dez personagens presentes no longa estarão disponíveis no game



CARS

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/XB/GC/PC/PSP/DS/GBA/Wii

Distribuidora: THQ Produtora: Rainbow Studios

Tipo: Corrida Previsão: Junho e 2º semestre de 2006 (Wii)

Previsto para ser lançado em quase todas as plataformas da atualidade (o X360 foi o único que ficou de fora) e já confirmado como um título de lançamento do Wii, o novo console da Nintendo, *Cars* é baseado no mais novo longa de animação criado pela dobradinha Disney/Pixar, que já tem em seu currículo seis outros filmes de sucesso, como, por exemplo, *Monstros S.A.*, *Procurando Nemo* e *Os Invisíveis*.

As possíveis diferenças entre versões (sim, estamos falando do DS e do Wii) ainda permanecem em segredo. No entanto, algumas informações gerais sobre o título já foram divulgadas. De acordo com a produtora Rainbow Studios, os jogadores terão acesso a mais de dez personagens (leia-se veículos), todos dublados pelos atores que trabalharam no filme, para reviver os momentos mais importantes da história. Além disso, será possível perambular livremente por um vasto cenário, além de participar de mais 50 corridas diferentes.





VIVA PIÑATA

Não é a esperada continuação de *Banjo-Kazooie*, mas tem todas as características típicas dos games da Rare: conceito inovador, carisma e um visual belíssimo

Resultado de uma parceria entre a Microsoft e a 4 Kids Entertainment, empresa especializada em entretenimento infantil, *Viva Piñata*, o terceiro jogo da Rare para o X360, é diferente de tudo o que a produtora já criou

até hoje. Trata-se de um game de estratégia cujo objetivo é administrar e evoluir um jardim localizado em uma ilha habitada por 62 tipos diferentes de animais, todos em forma de piñata, aquele boneco tradicional de festas mexicanas que as crianças, normalmente vendadas, tentam destruir a pauladas para pegar os doces que existem dentro dele.

De acordo com a produtora, o jogador começa apenas com uma pá e algumas sementes. A partir do momento que a vegetação cresce, certos animais começam a surgir no local e, se gostarem do que vêem, passam a residir na área. O jogo conta também com um complexo ecossistema, o que significa que aparição de um determinado tipo de animal pode atraír outras espécies – minhocas atraem pássaros, ratos atraem cobras, e assim por diante.

O propósito principal do game é ter o maior jardim possível, com todos os gêneros de animais existentes vivendo em plena harmonia. Obviamente, a tarefa não é tão

● Além do jogo, os simpáticos animais ganharão uma série animada na TV gringa

simples quanto parece. Apesar de ser possível recrutar ajudantes para cuidar dos vários aspectos que influenciam no crescimento de seu jardim, o jogador precisa se preocupar com animais mal intencionados. Além de gerarem conflitos entre espécies diferentes e espantar animais do jardim, esses bichos, quando destruídos, liberam doces estragados que podem transformar animais normais em criaturas malvadas e incontroláveis, o que pode comprometer seriamente a paz no jardim. Por essa razão, é necessário cautela ao tentar se livrar de criaturas como essas.

Uma das recursos mais interessantes de *Viva Piñata* está no uso da Live, a rede online da Microsoft. Através dela, os jogadores poderão participar de eventos especiais, fazer download de conteúdo exclusivo, tanto gratuito quanto pago, e trocar animais livremente com outras pessoas. Outra opção bacana é que será possível disponibilizar seus animais para compra no Marketplace. E como eles terão um visual e uma identificação diferentes em cada console, os compradores saberão exatamente de onde veio o animal adquirido.

Ao mesmo tempo em que desenvolve o título, a Rare trabalha em uma série de animação que deverá estrear na TV na mesma época em que o jogo estiver chegando às lojas. Além das histórias protagonizadas pelos animais, o seriado trará dicas úteis para quem tiver o game.



Sua diversão começa aqui!



Assistência Técnica
Orcamento sem Compromisso



Agora você pode parcelar
em até 24 vezes com
toda facilidade.
(Apenas pessoalmente)

PROMOÇÃO:

Jogos para computador. Confira:



Confira as promoções em nosso site:
www.playoffgames.com.br

Cartões de Crédito
Losango
PanAmericano

Parcelamos em até 24X

estoque limitado

(11) 5585-0566 / 5581-5592

Rua São Sebastião, 56 - loja 15 ao lado do Metrô Saúde

Convênio com estacionamento na Av. Jabaquara, 1753 ao lado do Colégio Sta. Amália

Entregamos na grande S. Paulo (Motoboy - consultar frete) e em todo o Brasil (Via Sedex)



Horário de funcionamento:
 Segunda - sexta: 8h30 às 20h00
 Sábado: 9h00 às 19h30

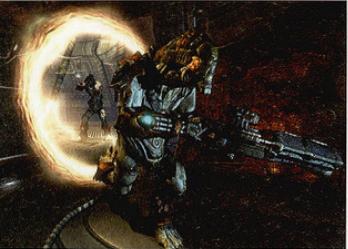
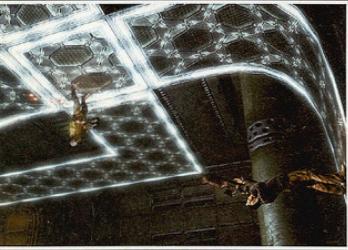


● Como você mesmo pode conferir, é possível emigrar com nitidez os cenários que existem do outro lado dos portais

FICHA TÉCNICA
Plataformas: PC/X360
Distribuidora: 2K Games
Produtora: Human Head Studios
Tipo: Tiro Previsão: Julho de 2006



PREY



● Graças a trilhos antigravitacionais, o personagem poderá andar no teto e nas paredes normalmente

Esqueça as limitações impostas pelo gênero. Aqui, você pode andar pelas paredes, eliminar inimigos que estão em áreas diferentes e usar poderes especiais

Turok não é mais o único indígena a protagonizar um jogo de tiro em primeira pessoa. Em *Prey*, o personagem principal é Tommy, um descendente de indios cherokee que leva uma vida pacata trabalhando como mecânico na reserva onde mora até o dia em que é abduzido junto com seu povo por uma nave alienígena. A partir daí, ele precisa luta por sua vida para tentar salvar sua namorada, seus conterrâneos e, consequentemente, o planeta.

Em se tratando de um tiroteio em primeira pessoa, a jogabilidade é a última característica que vem à cabeça quando o assunto é inovação. Contudo, é exatamente esse o foco da produtora Human Head no desenvolvimento de *Prey*. Praticamente o jogo todo acontece dentro da nave, que, na verdade, é um gigantesco organismo vivo habitado pelos mais variados e grotescos tipos de extraterrestres. Isso, no entanto, não é a melhor amostra de inovação que o jogo tem a oferecer. Um dos recursos mais impressionantes de *Prey* fica por conta do efeito gerado pelos portais de teletransporte que surgem em locais inusitados. Ao encontrar um, o jogador consegue interagir tanto com o cenário onde está como com a área que fica do outro lado da passagem. Além de criarem uma dinâmica de jogo inovadora, os portais crescentam mais suspense à ação, já que inimigos

podem aparecer a qualquer momento através deles. Em uma cena do trailer mais recente do game, o protagonista move uma caixa de lugar e descobre que em um dos lados da mesma existe um portal, por onde entra uma criatura e o pega desprevenido. Trilhos antigravitacionais que permitem que o personagem ande pelas paredes e teto também fazem parte da lista de inovações do jogo.

A descendência do personagem é outro aspecto que a produtora está explorando para fazer com que os jogadores tenham uma experiência inédita. É que usando como base a influência dos espíritos na cultura indígena, os designers criaram habilidades especiais que permitem a realização de ações bem interessantes. Com o Spirit Walk, por exemplo, o jogador passa a controlar o espírito do personagem, podendo se movimentar pelos cenários sem ser visto, atravessar paredes e outros objetos, e ainda eliminar adversários furtivamente. Há, no entanto, uma grande desvantagem ao usar essa habilidade: seu corpo fica imóvel e completamente vulnerável aos ataques inimigos. Outro poder, chamado de Death Walk, pode ser usado para dar continuidade à partida mesmo depois que o personagem morre. Em vez de carregar o último save e repetir tudo de novo, o jogador pode optar por caçar animais num plano espiritual para tentar reencarnar e continuar jogando exatamente do ponto onde parou.

A revista para quem é apaixonado por motocicletas

Nova A REVISTA DOS APAIXONADOS POR MOTOCICLETAS

MOTO MAX

www.revistamotomax.com.br

Ano 1 • N° 3
Maio 2006
Brasil R\$ 7,90
Europa €3,90

Harley Gold Wing

Rodamos 1.200 km para conferir 2 estilos de viajar

► Suzuki Bandit 650
Ela veio para brigar com a líder Honda Hornet 600

E MAIS Honda CG 125 Fan • Suzuki Boulevard 1500 tunada
Norton International 1949 • Vento Phantom R4i

Cubs & Scooters

Todos os 16 modelos disponíveis no Brasil



MotoMax é diferente. Comprove na banca mais próxima!

Se preferir, compre pelo telefone 0800 55 76 67 ou acesse o site www.revistamotomax.com.br

● Amostra do poder das consolas da nova geração: o suor no corpo dos personagens só aparece depois de alguns minutos de combate e intensifica com o passar do tempo

FICHA TÉCNICA
Plataformas: PS2/PSP/PS3/X360
Distribuidora: THQ
Produtora: Yuke's Media Creations
Tipo: Luta
Previsão: 2006

WWE SMACKDOWN! VS RAW 2007

Em sua oitava versão, a série de luta livre de maior sucesso dos games chega à nova geração com um visual arrebatador e novidades na mecânica de jogo

Tão tradicional quanto *Winning Eleven*, *Madden* e *Tony Hawk's*, a série de luta livre *SmackDown!* tem ganhado uma nova versão a cada ano que passa desde 2000, quando estreou no PS1. E este ano, claro, não será diferente. Diferentemente das versões anteriores, entretanto, *SmackDown! Vs. RAW 2007* não traz apenas um elenco atualizado e uma ou outra opção inédita no sistema de combate. Por ser o primeiro jogo da série a aparecer na nova geração – além de ser o primeiro a ganhar uma

versão para um console que não é da Sony –, a quantidade de novidades é enorme.

Como se as imagens espalhadas pela página não fossem suficientes para impressionar qualquer um, a produtora faz questão de mencionar que as versões digitais dos lutadores presentes no jogo foram todas modeladas com 20 mil polígonos, o que permite um nível de detalhamento, no mínimo, absurdo. O suor que corre no corpo dos lutadores, por exemplo, surge com o passar do tempo e se intensifica ainda mais ao longo dos combates.

Além do visual, outro aspecto que mudará radicalmente em *SmackDown! Vs. RAW 2007* é a jogabilidade, a começar pelos controles. Depois de criar um dos mais eficazes sistemas de comando já vistos em um game do gênero, o pessoal que trabalha na série resolveu arriscar e incluir o analógico direito como uma peça essencial para a realização de movimentos e golpes. O item é usado para manipular o oponente assim que ele é agarrado. Para levantá-lo verticalmente, basta colocar o analógico para cima e pronto. Um detalhe bacana desse novo esquema de controle é a possibilidade de carregar os adversários para locais diferentes antes de executar o golpe desejado. Depois de levantar o oponente como na situação descrita acima, o jogador pode mantê-lo



● Por que pessoas sem deficiência física levam muletas para os eventos? Quem se importa? No fim, elas vão acabar sendo usadas para rachar a cabeça de algum lutador mesmo...



FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2
Distribuidora: Capcom
Produtora: Clover Studio
Tipo: Ação Previsão: 2006

GOD HAND

Mesmo já trabalhando em projetos para a nova geração, a Capcom não esquece do PS2 e anuncia um game de pancadaria exclusivo para o console

no ar ao continuar segurando o analógico para cima e, assim, levá-lo para onde bem entender. Se essa nova mecânica será tão eficaz e intuitiva quanto a anterior ninguém sabe, mas não há como negar que ela cria algumas possibilidades bem interessantes de jogo.

Aumentar o nível de interação entre os personagens e os elementos dos cenários também está nos planos da produtora. Ao sair do ringue e levar a luta para o meio da multidão, será possível arrancar itens das mãos dos espectadores para atacar os adversários. Além disso, áreas inexistentes nas versões anteriores, como as entradas laterais das arenas, por exemplo, estarão acessíveis desta vez. Para quem não conhece muito de luta livre, esse é o local onde os organizadores dos eventos costumam deixar os equipamentos usados na montagem do espetáculo, como andainas e outras tranqueiras. Essa também é um dos lugares preferidos pelos atletas profissionais quando eles querem chamar a atenção do público com saltos perigosos. Portanto, nada mais óbvio do que inclui-los no game.

Entre outras novidades, *SmackDown! Vs. RAW 2007* contará com uma versão reformulada do modo principal (Season Mode), mais de 250 itens para o modo de criação e customização de personagens, novos lutadores lendários e suporte para mensagens de voz nas partidas multiplayer online.

Dirigido por Shinji Mikami e produzido por Atsushi Inaba, criadores das séries *Resident Evil* e *Viewtiful Joe*, respectivamente, *God Hand* é um game regado a muita pancadaria e algumas pitadas de humor. Jean, o protagonista, é um pacato viajante que tem seu braço direito decepado por um mercenário após tentar salvar uma garota em perigo. Depois do acontecido, por um motivo que ainda não foi revelado, ele ganha poderes especiais quando um novo braço surge no lugar do antigo. Segundo as crenças, trata-se do braço de um deus que teria salvado a humanidade de uma grande ameaça em eras passadas. Infelizmente para Jean, a "mão de deus" não lhe concede apenas coisas boas, uma vez que ele passa a ser perseguido por vários outros mercenários.

Evidentemente, a ação do jogo estará centrada na utilização dos poderes recém-adquiridos pelo

personagem, embora nenhum deles tenha sido revelado, para dar cabo de hordas e mais hordas de inimigos. As únicas informações referentes ao sistema de combate que foram disponibilizadas até o momento dão conta de que o personagem poderá realizar saltos enormes, utilizar vários tipos de armas – não existirão armas de fogo ou armas brancas, apenas porretes e outras coisas do gênero – e destruir objetos espelhados pelos cenários.

Em contraste ao quebra-quebra intenso, o jogo contará com situações esdrúxulas e alguns outros detalhes totalmente sem nexo que servirão de alívio cômico. Por exemplo, depois de soar a camisa para vencer um grupo de inimigos, o jogador terá de procurar por morangos gigantescos para recuperar a energia vital do protagonista.





● Pela primeira vez um game da série contará com modos online e offline com enredos distintos

FICHA TÉCNICA	
Plataformas:	PS2/PC/X360
Distribuidora:	Sega
Produtora:	Sonic Team / Total Ent. Software
Tipo:	RPG
Previsão:	2º semestre de 2006



● Exceto pela inclusão de algumas opções inéditas e ajustes feitos na jogabilidade, o funcionamento do modo online continua igual ao das versões passadas



PHANTASY STAR UNIVERSE

Na tentativa de agradar a todos, o novo episódio da série conta com o ótimo modo online de sempre, mas traz mudanças drásticas na jogatina offline

A ausência da palavra "Online" no subtítulo não é um mau sinal para quem gostou de jogar as versões anteriores conectado à internet, pois isso não quer dizer que a série tenha perdido a sua característica mais importante. Na verdade, essa mudança no título significa que, desta vez, o modo offline recebeu tanta atenção quanto o online.

Diferentemente das versões anteriores, os dois modos proporcionarão experiências de jogo completamente diferentes. No online, descontando novidades como raças e classes inéditas, novas funções para os Mags (as criaturas biónicas que acompanham os personagens) e algumas melhorias na jogabilidade (mais sobre o assunto nos dois últimos parágrafos do texto), o esquema é o mesmo de sempre: o jogador cria seu próprio herói, torna-se membro de um grupo – o número total de participantes ainda não foi definido – e segue para cumprir missões diferentes nas várias áreas disponíveis.

Como dito anteriormente, jogar *Universe* offline será algo bem diferente de jogá-lo online, e o motivo disso é que os modos terão histórias próprias. Como em um RPG tradicional, a trama offline do game é focada em um único personagem. No controle de um jovem de 17 anos chamado Ethan Waber, o jogador terá como

objetivo principal salvar a vida de sua irmã, Lumia, que, acredita-se, foi a única humana que sobreviveu após a estação espacial Guardian's Colony ter sido invadida por uma misteriosa forma de vida conhecida como SEED. De acordo com a Sega, a trama, que contará com diversas cenas em CG, renderá cerca de 40 horas de jogo.

Quanto às melhorias citadas acima, a que chama atenção logo de cara diz respeito à locomoção. Em vez de perder tempo andando a passos gigantescos cenários do jogo, como nos episódios passados, em *Universe* os jogadores terão à disposição diversos tipos de veículos, permitindo que eles se movam com mais rapidez e aumentando o ritmo do jogo.

O combate é outro aspecto no qual as melhorias aparecem. A primeira opção inédita aqui é um sistema de trava de mira – parecido com o da série *The Legend of Zelda* – que deve facilitar bastante durante as batalhas, principalmente porque agora os personagens poderão se esquivar para os lados para escapar das investidas inimigas. Além disso, será possível criar sequências de ataque mais variadas ao combinar os tipos de ataques disponíveis (fraco e forte) e, dependendo do equipamento escolhido, carregar uma arma diferente em cada uma das mãos.



● Não é o caso aqui, mas desta vez também será possível utilizar duas armas diferentes em cada mão



**Dicas e segredos para iniciados.
E ainda, cartão para jogar por 15 horas.**

CARD MAGAZINE - GAMES ONLINE

levelUP!

levelupjogos.com

THE DUEL

Fique por dentro do novo game online que vai virar febre no Brasil



RAGNARÖK

Informações fundamentais para guerreiros novatos e veteranos

- Pôster Exclusivo
- Espada Quebrada
- Forme Seus Grupos

As vantagens e segredos de todas as profissões de Ragnarök

A solução de uma das quests mais difíceis de Rune-Midgard

Descubra quais são as melhores formações para vencer combates

JOGUE AGORA! Cartão de acesso para jogar por 15 horas
Não pode ser vendido separadamente



Cartão de acesso ao jogo

15 Horas

Brasil

RAGNARÖK

ONLINE RPG

LeveLUp!

GRAVITY

Já nas bancas!

Se preferir, compre pelo 0800 55 76 67 ou no site www.europenet.com.br

• Uma coisa é certa em relação à jogabilidade da nova versão: ela não será nem um pouco parecida com as dos games anteriores

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PC/X360
Distribuidora: Eden Studios
Produtora: Atari
Tipo: Aventura
Previsão: 2007

ALONE IN THE DARK

Para quem não jogou nenhum game da série e ainda teve a infelicidade de assistir ao terrível filme dirigido por Uwe Boll, o diretor que só dá bala fora nas adaptações cinematográficas baseadas em games, o anúncio de um novo *Alone in the Dark* pode não chamar muita atenção. Com isso em mente, e disposta a evitar que tal fato se concretize, a produtora que cuida do novo jogo pretende revolucionar o gênero, que, para quem não sabe, foi praticamente criado pela série quando o primeiro game foi lançado, em 1992.

A ideia principal nesse episódio é apresentar o terror de uma forma inédita, no caso, descartando

ambientes fechados, como mansões assombradas e coisas do tipo, e situando a ação em um único e enorme cenário: uma réplica perfeita do Central Park, o famoso parque localizado na cidade de Nova York. Assim como na série *GTA*, o jogador ficará livre para explorar o local da maneira que desejar, perambulando pelo parque como se estivesse na versão real do mesmo.

Como consequência dessa mudança de cenário, o padrão de suspense da série também precisou ser modificado. Em virtude da ausência de objetos e locais normalmente usados na criação de situações inesperadas e

assustadoras – como os malditos cachorros que entram pelas janelas do corredor em *Resident Evil*, por exemplo –, a tensão será uma constante graças à própria atmosfera do jogo.

Embora a produtora não tenha liberado nenhuma informação sobre a trama, sabe-se que o protagonista será o mesmo de sempre, o investigador Edward Carnby. A jogabilidade é outro mistério. No entanto, uma das poucas imagens divulgadas (que você pode conferir aí em cima) mostra o personagem em um ângulo de visão parecido com o usado em *Resident Evil 4*, o que pode ser um indício do funcionamento do jogo.

MONSTER MADNESS



FICHA TÉCNICA

Plataformas: PC/X360
Distribuidora: Não definida
Produtora: Artificial Studios
Tipo: Ação
Previsão: 2006



O game em questão pode até não interessar a todo mundo, mas certamente vai fazer a cabeça do gamers mais velhos, que curtiam perder tardes inteiras jogando o clássico *Zombies Ate My Neighbors*, lançado para SNES e Mega Drive. Descontando a qualidade visual e o fato de que se trata de um jogo para a nova geração de consoles, o conceito é praticamente o mesmo: uso e abuso de armamentos disponíveis para fuzilar o maior número de inimigos que conseguir.

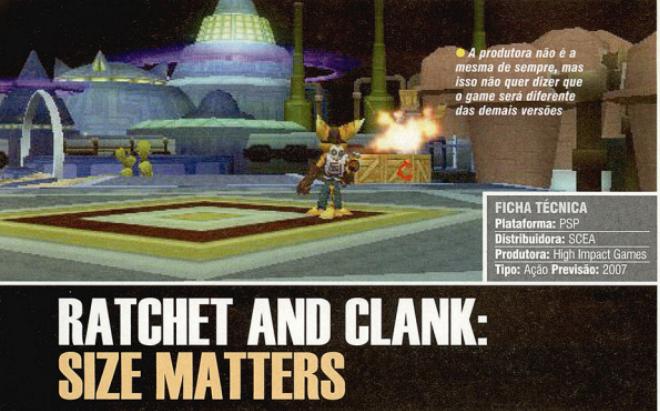
A premissa do game, como não poderia deixar de ser, é simples. Quando os pais de Zack tiram uma folga, ele e mais três amigos – Andy, Carrie e

Jennifer – resolvem dar uma festa. Para azar do quarteto, no entanto, o que parecia ser um final de semana de pura diversão se transforma em um dos piores dias de suas vidas quando monstros invadem a cidade onde eles moram.

Como fica evidente pela quantidade de personagens principais, *Monster Madness* tem como um de seus principais atrativos a jogatina multiplayer. E não estamos falando apenas de modos típicos como deathmatch, mas também da história. Em tela dividida ou pela internet, até quatro pessoas poderão atuar cooperativamente para tentar sobreviver à invasão, explorando fases que se

passam em escolas e shoppings e vendo toda a ação através de uma perspectiva superior assim como no game citado no início do texto. Além de uma grande variedade de armas, os jogadores terão acesso a todos os veículos existentes no jogo que, assim como as armas, poderão ser customizados com peças e itens encontrados nos cenários.

Por enquanto, o game foi anunciado oficialmente apenas para PC e X360, mas levando em conta que ele está sendo desenvolvido com o uso das tecnologias Unreal Engine 3, da Epic, e NovodeX, da Ageia, ambas licenciadas pela Sony, existe a chance de ele aparecer também no PS3.



A produtora não é a mesma de sempre, mas isso não quer dizer que o game será diferente das demais versões

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PSP
Distribuidora: SCEA
Produtora: High Impact Games
Tipo: Ação Previsão: 2007

RATCHET AND CLANK: SIZE MATTERS

Como sempre, o subtítulo é apenas um trocadilho infame. Mesmo sendo para um portátil, esta versão promete ser tão bom quanto às lançadas para o PS2

A primeira aventura portátil da dupla Ratchet e Clank, *Size Matters* acontece depois da versão *Deadlocked*, lançada no final do ano passado. Em busca de um pouco de paz, os personagens decidem descansar nas praias de um planeta tropical. Lá, eles conhecem Luna, uma estudante de jornalismo que precisa escrever uma reportagem sobre heróis intergalácticos. Depois de muita insistência, Luna convence a dupla e então passa a acompanhá-los em suas andanças pelo local. Tudo segue perfeitamente bem até que a garota é raptada por uma sociedade secreta de inventores denominada The Technomites, o que obriga os heróis a resgatá-la.

O game está sendo desenvolvido pela High Impact Games, uma produtora nova que, assim como a Ready at Dawn Studios, responsável pelo game *Daxter*, também para PSP, é composta por pessoas que trabalharam nas versões não-portáteis da série. Mas apesar de isso significar que o game apresentará o mesmo estilo de ação dos games para

o console de mesa, nem tudo funcionará como neles. Um exemplo: para compensar a falta do analógico direito, o controle da câmera será feito pelos botões **L1** e **R1**.

A imensa variedade de equipamentos, um dos principais aspectos responsáveis pelo sucesso da série, também estará presente em *Size Matters*. Armas e itens conhecidos como as botas antigravitaçãois, granadas e lança-chamas já puderam ser testados por quem teve a oportunidade de colocar as mãos na primeira demo do jogo. A produtora ainda não tocou no assunto, mas levando em conta que a opção para melhorar armamentos é uma marca registrada da franquia, a probabilidade de ela ser incluída no game portátil é bem alta.

Apesar de informações específicas ainda permanecerem em segredo, já foi revelado que *Size Matters* contará com modos multiplayer, que suportarão até quatro jogadores ao mesmo em rede local.



Please select the category that you want to practice.



Think

Identify

Memorize

Compute

Analyze



BIG BRAIN ACADEMY

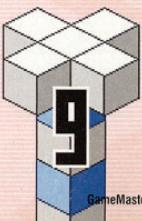
FICHA TÉCNICA

Plataforma: DS
Distribuidora: Nintendo Produtora: Nintendo
Tipo: Quebra-cabeça Previsão: Junho de 2006

Desta vez, não é a idade do seu cérebro que a Nintendo quer que você conheça, e sim o peso dele – quanto mais pesado, melhor. São cinco categorias de testes, todas compostas por dois exercícios diferentes. A lista é a seguinte: Think: Heavyweight (escolha o objeto que aparenta ser mais pesado) e Pathfinder (encontre o caminho certo para levar a criatura da tela inferior ao animal correspondente no visor de cima); Memorize: Sound Bites (escute os sons e toque, na ordem certa, as figuras correspondentes) e Memo-Random (jogo da memória básico); Analyze: Missing Link (desenhe a linha vermelha na mesma imagem exibida na tela superior) e CubeGame (conte os blocos e escolha a resposta correta); Compute: Coin-parison (selecione o painel com a maior quantidade de dinheiro) e Written Math (resolva os problemas matemáticos, todos escritos por extenso); Identify: Shadow Shift (toque as imagens que equivalem às sombras giratórias da tela superior) e Matchmaker (encontre o par de figuras iguais em meio a painéis coloridos).

Assim como *Brain Age* (confira a análise na página 53), *Big Brain Academy* também terá suporte para partidas multiplayer com um único cartucho.

Aqui, o objetivo é descobrir o número de cubos que compõem as figuras



GameMaster

39



◎ OS MELHORES
JOGOS,
OS MELHORES
PREÇOS



PSP
CONSULTE-NOS



NINTENDO
DS

TELEVENDAS (11)

3825-7600

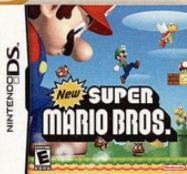
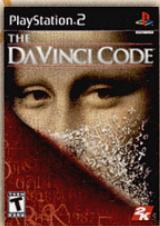
ATENDIMENTO PERSONALIZADO



WWW.NETUNIA.COM.BR



FIFA WORLD CUP 2006



**NEW
SUPER
MARIO
BROS.**

**THE DAVINCI
CODE**

**X-MEN
THE OFFICIAL
GAME**

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

**EM
3X
SEM JUROS**

ACEITAMOS CARTÕES:

TELEVENDAS (11)

3825-7600

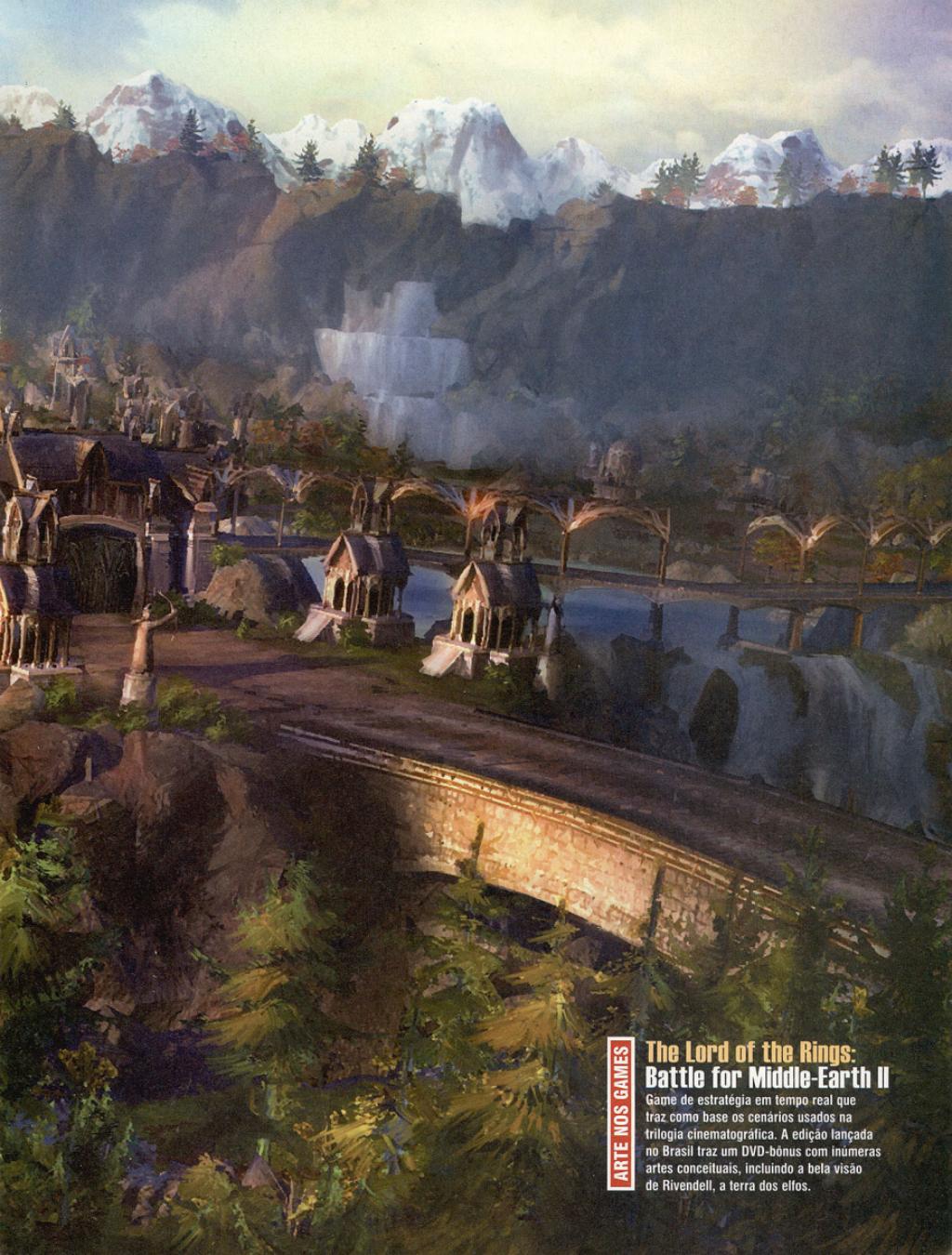
VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL

WWW.NETUNIA.COM.BR

Revista

GAMEMASTER





ARTE NOS GAMES

The Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth II

Game de estratégia em tempo real que traz como base os cenários usados na trilogia cinematográfica. A edição lançada no Brasil traz um DVD-bônus com inúmeras artes conceituais, incluindo a bela visão de Rivendell, a terra dos elfos.

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.



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



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



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



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



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 seu próprio negócio e cuidar da evolução da sua carreira.



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.



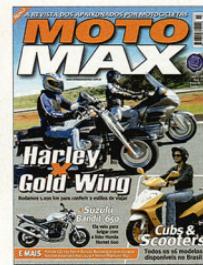
Aqui vamos direto ao ponto. Só tem dicas infalíveis, segredos e trapaças para os jogos mais desejados do PlayStation 1 e 2, PSP, GBA, GameCube, Nintendo DS, Xbox e PC.



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.



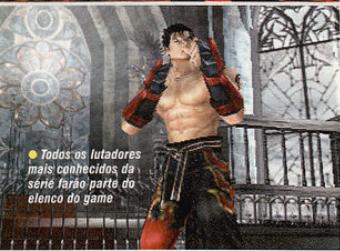
A VideoSom é a bíblia dos eletrônicos. Leitura obrigatória para aficionados e formadores de opinião sobre som, home theater, tecnologia, TV, informática e automação residencial.



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

ou acesse o site www.europanet.com.br





• Todos os lutadores mais conhecidos da série farão parte do elenco do game

TEKKEN: DARK RESSURECTION

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PSP
Distribuidora: Namco Produtora: Namco
Tipo: Luta Previsão: Junho de 2006

A Capcom não foi a única produtora a lançar jogos de luta para o PSP até agora, mas sem dúvida é a que conseguiu os melhores resultados. Isso, porém, pode mudar muito em breve, quando a Namco entrar na disputa com *Dark Ressurection*, a primeira versão da renomada série *Tekken* para o portátil.

Conversão da edição especial *Tekken 5: Dark Ressurection*, até então exclusiva para arcade, o título portátil trará todos os 35 lutadores existentes – inclusive Lili e Dragunov, desconhecidos por quem jogou somente a versão para PS2 –, sete modos diferentes de jogo e versões renovadas de arenas conhecidas, com objetos inéditos espalhados pelas redondezas e novos efeitos climáticos. Como não poderia faltar, o suporte a disputas multiplayer de *Dark Ressurection* está confirmado, porém, os combates só rolarão em rede local. Para compensar a falta das partidas online, a Namco disponibilizará para download recriações dos personagens dos melhores jogadores do mundo, que serão selecionados pela própria produtora. Você não jogará contra um oponente em tempo real pela internet, mas terá uma ideia da habilidade dele pelas características do lutador que ele usa normalmente.



• Jonathan Morris, um dos protagonistas do game, é descendente de John Morris, da versão *Bloodlines*, lançada só para Mega Drive



FICHA TÉCNICA

Plataforma: DS
Distribuidora: Konami Produtora: Konami
Tipo: Ação Previsão: 2º semestre de 2006



CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN

Enquanto os episódios tridimensionais não emplacam, a série dá continuidade a sua história de sucesso nos portáteis da Nintendo com uma nova versão para DS

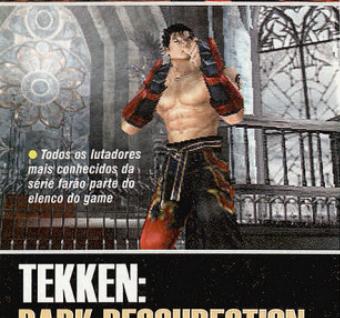
Se a série *Castlevania* vem decepcionando os fãs nos atuais consoles de mesa por causa das últimas versões 3D lançadas, nos portáteis da Nintendo a história é bem diferente. Todos os games lançados para GBA e DS até hoje fizeram sucesso, e com base nas informações divulgadas, *Portrait of Ruin*, o segundo episódio a aparecer no DS, tem tudo para manter a franquia nesse mesmo nível de excelência.

Ao contrário de *Area of Sorrow* e *Dawn of Sorrow*, a duas últimas versões portáteis, a história de *Portrait of Ruin* não se passa no futuro, mas sim durante a Segunda Guerra Mundial, entre os anos de 1939 e 1945 – ou seja, após *Castlevania: Bloodlines*, o único game da série lançado exclusivamente para Mega Drive. Aproveitando-se do fato de que a atenção da maior parte das pessoas do planeta está voltada para a guerra, duas misteriosas irmãs vampiras procuram uma maneira de restaurar o castelo de Drácula na tentativa de obter seus poderes. Para combatê-las, o jogador terá à disposição dois personagens: o caçador de vampiros Jonathan Morris, suposto filho de John Morris (um dos protagonistas de *Bloodlines*) e Charlotte Orlean, uma garota com habilidades mágicas ligada ao clã Fernandez, presente no primeiro game da série para N64, intitulado simplesmente de *Castlevania*.

Além de mudanças em algumas opções de jogo – o sistema de almas das versões *Sorrow*, por exemplo, será substituído por outro totalmente novo, baseado em habilidades –, o que mais chama a atenção em *Portrait of Ruin* é o fato de os dois personagens atuarem ao mesmo tempo na tela, com o jogador podendo alternar o controle sobre eles a qualquer momento. Sem dúvida, trata-se de uma inovação que certamente abrirá um leque ainda maior de opções para os fãs, tendo em vista que cada protagonista terá habilidades próprias.

Assim como *Dawn of Sorrow*, o novo título tirará proveito das características do portátil nintendista, no entanto, nem todas as funções foram confirmadas. Sabe-se que a ação do jogo será exibida na tela inferior, enquanto que a de cima mostrará informações sobre os personagens, inimigos e, obviamente, o mapa do cenário. A conexão Wi-Fi também terá função no game, já que existirão modos multiplayer cooperativos e competitivos. Quanto à tela sensível ao toque, a informação que se tem até agora é a de que, infelizmente, ela não terá utilidade alguma durante a aventura.

Ao que tudo indica, *Portrait of Ruin* superará o game anterior em termos de conteúdo: existirão mais de cem tipos diferentes de inimigos e armas, e o tempo necessário para terminar o jogo deverá ser bem maior.





Since then, I've pulled up
a sunken pirate ship.



- *Cada roupa nova adquirida dará ao personagem uma habilidade diferente*



Put it on right away?

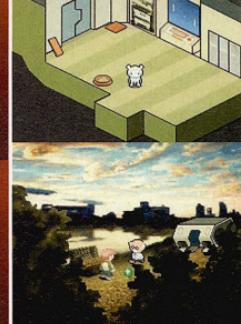
CONTACT

O produtor de *Contact* é Gouichi Suda, o mesmo de *Killer 7*. Mas, diferentemente do game para PS2 e GC, o título portátil não conta com um enredo psicótico e uma atmosfera sombria. Muito pelo contrário. O jogo tem uma trama bem mais leve e um visual que lembra bastante o da série *Earthbound*, da Nintendo.

A história começa quando um cientista de uma raça alienígena cai com sua nave em um planeta habitado por seres humanos. Depois de averiguar os danos causados pela queda, o cientista descobre que os itens que servem

como fonte de energia para a nave, conhecidos como Cell, se perderam. Para tentar reencontrá-los, ele recorre a duas pessoas: um garoto chamado Cherry e o próprio jogador, que, como o nome do game sugere, serve como o único meio que o cientista tem para entrar em contato com o garoto depois que os dois ficam incapazes de se comunicar diretamente.

Ao longo da aventura, o garoto poderá utilizar vários tipos de armas, magias e vestimentas, que dão a ele habilidades específicas, todas baseadas em profissões



* sujeito a aprovação de crédito junto ao financeiro e/ou

HOUSE GAMES

HOUSE GAMES

TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME
VENHA JOGAR FS2 POR HORA

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

**LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA**

VENHA JOGAR PS2 POR HORA

VENHA JOGAR PS2 POR HORA



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

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO:

VISITE NOSSO SITE:

WWW.HOUSEGAMES.COM.BR HOUSE.GAMES@HOTMAIL.COM

3326-0045

LOCALIZAÇÃO:



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

ameS sob prescrição médica

Quem diria. Enquanto uns insistem no papo mais que batido de games e violência, tem gente boa por aí usando os jogos para ajudar a tratar doenças sérias

Há tempos os jogos eletrônicos estão no meio de um cabo de guerra social sem data para arrebentar. Existe o grupo das explicações rasas, que insiste em declarar que os problemas sociais, incluindo a violência, são frutos da influência dos games, mas também há os profissionais que se preocupam de verdade, estudando o assunto para tirar conclusões úteis. E justamente por conta desse segundo grupo que algo inusitado tem acontecido: os videogames sendo usados como instrumento de prevenção e, em certos casos, até como auxiliares no tratamento de doenças graves, como câncer e mal de Alzheimer.

O caso mais alardeado, que tem chamado a atenção tanto de quem joga quanto daqueles que não ousam chegar perto de um joystick, nasceu no Japão e chegou agora aos Estados Unidos: trata-se de *Brain Age*, do Nintendo DS. A idéia inicial surgiu a partir do resultado de uma pesquisa feita pelo neurocientista japonês Ryuta Kawashima que durou cerca de 15 anos. Segundo o pesquisador, que leciona na Universidade Tohoku, na cidade de Sendai, o cérebro necessita de exercício para manter-se em boas condições. O problema era descobrir quais eram os exercícios adequados.

- A organização Games for Health faz parte do pool Serious Games Alliance, um grupo de empresas que pesquisa o uso de jogos para propósitos úteis

Especialista no assunto, Kawashima primeiramente verificou quais áreas do cérebro sofriam maior desgaste com a idade. Ele concluiu que o Córtex Pré-frontal (localizado no Lobo Frontal) era a maior vítima. Essa área tem a função de controlar o conhecimento da pessoa e aplicá-lo em situações práticas, ou seja, ela define como você utiliza aquilo que aprendeu. Logo, se essa região cerebral sofre desgaste, todo o restante do raciocínio fica comprometido, levando a sintomas como problemas de articulação verbal e esquecimento de atividades recentes. Lembrando que o Lobo Frontal cuida, entre outras coisas, da criatividade, memória e comunicação.

Por meio de "fotografias" do cérebro, feitas com aparelhos de tomografia computadorizada, o professor Kawashima descobriu que certas

atividades faziam com que a irrigação de sangue aumentasse substancialmente na região. Leitura em voz alta e cálculos matemáticos curtos, feitos em alta velocidade, foram usados por ele em grupos de estudo, com resultados animadores. As pessoas que exercitavam o cérebro semanalmente com tais ferramentas tiveram desempenho de memória três vezes melhor do que o grupo sem exercício.

No final das pesquisas, Kawashima compilou uma série de treinamentos cerebrais num livro chamado *Train Your Brain: 60 Days to a Better Brain* (Treine seu Cérebro: 60 Dias para um Cérebro Melhor, sem tradução no Brasil). Só no Japão o livro vendeu mais de 2 milhões de exemplares, um sucesso que chamou a atenção da Nintendo. Satoru Iwata, presidente da empresa, reuniu-se com o pesquisador, gostou das explicações e deu o aval para transformar o livro num software. Disso nasceu *Brain Age* (veja a análise do jogo na página 53), que figura na lista dos mais vendidos no Oriente por quase 50 semanas consecutivas desde o lançamento em 2005.

• Jogos têm sido usados em hospitais, de forma controlada, tanto para treinar a mente quanto para melhorar a qualidade de vida dos pacientes

O que é interessante, no entanto, não é a receptividade do público ao "jogo", e sim o fato de que muitos hospitais japoneses aderiram ao título. Conforme notícia divulgada pela agência Associated Press em abril de 2006, pacientes com o mal de Alzheimer, uma doença degenerativa que afeta a memória e a coordenação, têm sido aconselhados a usar *Brain Age* como tarefa extra no tratamento médico. O tratamento vale tanto para os internos quanto para os que são medicados em casa.

■ Enquanto isso, no Ocidente

Médicos, pesquisadores e produtores de jogos atuam em conjunto trocando informações sobre como a tecnologia pode funcionar no tratamento de doenças. Nos EUA, essas conferências acontecem sob o teto de uma organização chamada Games for Health (www.gamesforhealth.org), que organiza e divulga os trabalhos nessa área. A organização, por sua vez, faz parte de um pool chamado Serious Games Alliance (www.seriousgamesalliance.org), um grupo que envolve, entre outras instituições, a Universidade de Birmingham, da Inglaterra. O objetivo dessas entidades não é criar nenhum sucesso de vendas. O foco do grupo é a criação de campanhas de conscientização voltadas principalmente para crianças e adolescentes e o uso prático dos games no tratamento médico.

Um exemplo de como isso funciona está no jogo *Re-Mission*. Trata-se do primeiro projeto da organização britânica HopeLab (www.hopelab.org). Basicamente, é um game de tiro em terceira pessoa protagonizado por uma nano-robô chamada Roxi. Ela encara 20 missões contra células cancerígenas. Daí estágio traz um tipo diferente de câncer e seus reais efeitos no corpo humano. O game foi utilizado numa pesquisa com 375 pacientes, homens e mulheres, entre 13 e 29 anos, espalhados por 34 clínicas nos EUA, Canadá e Austrália. Grupos aleatórios desses pacientes receberam PCs com jogos tradicionais, enquanto outros receberem computadores com o *Re-Mission*. No fim da pesquisa, o grupo que testou o jogo da HopeLab apresentou resultados melhores na quimioterapia e no uso dos antibióticos. Em suma, a pesquisa sugere que pessoas conscientes de como a doença afeta seu organismo de alguma forma tornam-se mais receptivas ao tratamento.

Nos Estados Unidos já há hospitais utilizando videogames portáteis para facilitar o pós-operatório de crianças. O medo e a ansiedade aumentam o estresse no paciente. Logo, para amenizar a

• O livro que inspirou *Brain Age* tem versão em inglês e pode ser encontrado no site da [Amazon](http://amazon.com) por apenas US\$ 12

situação, a criança recebe um videogame ainda no quarto e pode jogar até a hora da anestesia.

Deficientes visuais também estão na lista de prioridades dos pesquisadores. O grupo Games for Health divulgou uma lista de jogos criados especificamente para quem não enxerga. Como funciona? Pelo som, oras. Há,

inclusive, uma produtora especializada nesse nicho. O último invento da Inverted Castle nesta linha atende pelo nome de *Sonic Invaders*. Não, não é um jogo do porco-espírito azul. O *Sonic* vem de som. Trata-se de um game de tiro que exige muita noção espacial para detectar de onde os inimigos estão surgindo. Quem tiver curiosidade em saber mais sobre títulos destinados a cegos é só visitar o site www.audiogames.net, que possui uma vasta lista de jogos, quase todos gratuitos para download.

Ainda nos EUA, em San Diego, na sede do Centro Médico de Realidade Virtual, está rolando um estudo a pedido do exército norte-americano. Os pesquisadores estão avaliando a câmera EyeToy, do PS2, usada em conjunto com o game *Dance Dance Revolution*, para o desenvolvimento de programas especiais no tratamento de soldados feridos no Iraque e no Afeganistão. Combatentes do Reino Unido também estão envolvidos em pesquisas nesse sentido. Lá, porém, já está em uso um simulador de cirurgias chamado *Interactive Trauma Trainer*. A ideia do jogo é treinar médicos do exército para tratamentos específicos no campo de batalha.

Na área de prevenção há ainda games sendo inclusos na grade curricular de ensino médio nos EUA. Desenvolvido pela Federação Americana de Cientistas, o jogo *Immune Attack* ajuda os estudantes na compreensão de como funciona o sistema imunológico humano. Agora, se você ficou curioso, conheça melhor alguns destes games que fazem bem à saúde na página ao lado.



Welcome to
HopeLab

Combining rigorous research with innovative solutions to improve the health and quality of life of young people with chronic illness

WHAT'S NEW

- Unprecedented Research Shows *Re-Mission* Video Game Benefits Young People with Cancer
- Teen Gamers Blast Cancer (CBC News, April 10)
- Anti-cancer video game seriously fun (San Jose Mercury News, April 3, 2006)
- HopeLab presents *Re-Mission* Outcome Study Results at Society of Behavioral Medicine

RE-MISSION

A video game and online community for you people with cancer: re-mission.net

Click here to learn more... [RESEARCH STUDY](#) [VIEW VIDEO](#) "The Making of Re-Mission"

Games que fazem a diferença

Conheça alguns dos jogos que têm se destacado no processo de conscientização e prevenção de doenças pelo mundo



Catch the Sperm

A famosa fitinha vermelha que simboliza o combate à Aids está presente no jogo. Desenvolvido pela Sofpedia, o *Catch the Sperm* é um game gratuito de 5 MB que já está na segunda versão. O intuito é divulgar não só a prevenção da doença, mas também disseminar o uso da camisinha entre os jovens como

contraceptivo. No jogo, o jogador controla um preservativo que deve barrar a passagem de espermatozoides e vírus HIV. A empresa premia semanalmente os três melhores placares com um mouse pad recheado com um líquido contendo esperma fictício.

Onde encontrar: www.softpedia.com



Feeding Frenzy 2

O neurocientista japonês Ryuta Kawashima, criador de *Brain Age*, anda fazendo escola. A produtora PopCap, com auxílio da Games for Health, dedicou recursos a uma pesquisa para criar jogos capazes de desenvolver a cognição das pessoas. O resultado prático surgiu na série *Feeding Frenzy*, que, basicamente,

reúne pequenas missões de raciocínio camufladas em um jogo despretensioso de alimentação de peixes. São 60 níveis que podem ser jogados por uma hora na versão de teste ou comprados por US\$ 19,95. O arquivo tem 15 MB.

Onde encontrar:
www.popcap.com



Blood Typing

A Organização do Prêmio Nobel possui inúmeros games online para divulgar a ciência. Dentro da área de medicina, na aba educacional, o usuário encontra o *Blood Typing*. Feito em flash, não há necessidade de download nem instalação. O game roda diretamente do site. Funciona como uma aula sobre os diferentes

tipos sanguíneos. As missões envolvem três acidentados que precisam de transfusões de urgência. Cabe ao jogador fazer a coleta e descobrir qual o tipo de sangue para cada um, sempre baseando-se nas informações que o jogo oferece, como diferenças entre anticorpos.

Onde encontrar: <http://nobelprize.org/games/blood.html>



Re-Mission

Utilizado na divulgação do combate ao câncer, *Re-Mission*, distribuído gratuitamente para hospitais e portadores da doença, coloca o jogador no pé de uma nano robô chamada Roxxi. Trata-se de um jogo de tiro em terceira pessoa com visual totalmente em 3D. Cada uma das 20 fases do jogo representa o corpo

de um jovem infectado com um tipo de câncer diferente. Além das células cancerígenas, a heroína tem de enfrentar infecções bacterianas. O jogo ainda mostra os efeitos colaterais causados pela quimioterapia.

Onde encontrar:
www.re-mission.net

Games que fazem a diferença



EyeToy Kinetic

Jogo de PS2 desenvolvido pela Sony da Inglaterra em conjunto com o laboratório Motion Works, da Nike, especializado em pesquisas esportivas. Traz um programa de exercícios com duração de 12 semanas com intuito de melhorar a resistência, a forma física e a concentração para relaxar. Há dois

instrutores virtuais que acompanham o seu progresso em aulas de dança, aeróbica, artes marciais, ioga e tai-chi. Cada movimento do jogador é acompanhado na tela graças ao uso da câmera EyeToy, vendida num pacote conjunto com o título.

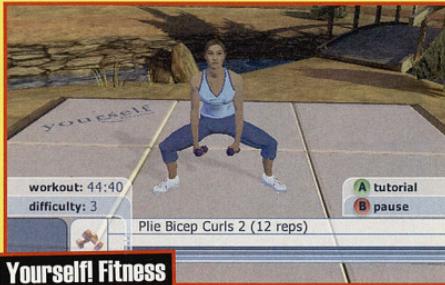
Onde encontrar:
www.evetoykinetic.com

Você sabia?

Dificuldade de concentração pode ser tratada com o uso do videogame. A empresa Smart Brain Games desenvolveu um aparelho que vem surtindo um grande efeito nos EUA. Chamado "SMART", o acessório funciona ligado ao PS2 ou ao Xbox. Trata-se de um capacete com sensores que monitoram a atividade cerebral enquanto o paciente joga. O aparelho, que utiliza tecnologia desenvolvida pela agência espacial norte-americana (NASA), "fotografa" as ondas do cérebro e interfere com os controles do jogo de acordo com a concentração do jogador. Enquanto o usuário se mantém calmo e focado na partida, tudo rola normalmente, mas a partir do momento em que a concentração do jogador começa a ser dispersada, o aparelho envia sinais ao console fazendo com que ele deie de

responder adequadamente aos controles, diminuindo a velocidade de movimentação do personagem na tela, por exemplo, ou interferindo com a aceleração do seu carro, em um jogo de corrida.

Segundo o jornal USA Today, cerca de 50 clínicas já utilizam a tecnologia nos EUA. Alguns médicos, inclusive, têm indicado o uso do acessório em casa. Pelo site da empresa (www.smartbrainagames.com) é possível checar informações detalhadas sobre o Smart e até comprar. A versão para PS2 do aparelho custa US\$ 199,99.



Yourself! Fitness

Título disponível para PC, PS2 e Xbox que tem por objetivo criar um programa de emagrecimento personalizado para o usuário. Paralelamente, o jogador pode focar o treinamento em áreas específicas, como flexibilidade, condição cardiovascular ou fortalecimento muscular. Após responder a um

complexo questionário, que envolve desde peso e altura até hábitos alimentares, a instrutora virtual Maya indica os melhores exercícios a serem feitos diariamente. Ela acompanha seu desempenho e apresenta gráficos detalhados com o seu progresso.

Onde encontrar:
www.yourselffitness.com



- O acessório da Smart Brain Games monitora a concentração do jogador. Caso ele não esteja focado, os controles do jogo ficam pipocas.

Brain Age

Train Your Brain in Minutes a Day

Um pacote de exercícios diários para treinar o cérebro. Não é exatamente um jogo, mas diverte

Plataforma: DS

Produtora: Nintendo Distribuidora: Nintendo

Tipo: Puzzle Jogadores: 1 (até 16 em rede local)

Destaque: Não dá pra ser considerado um jogo, mas é altamente recomendado

Sejá lá o que for, mas se há matemática envolvida, minha primeira reação é de repulsa. *Brain Age*, no entanto, consegui me fisgar mesmo tendo como objetivo treinar tabuada. Acredite se quiser, mas até sua mãe vai gostar disso quando testar. E o objetivo é justamente atrair pessoas das mais diferentes idades, jogadores ou não.

Tá logo o console seja ligado, o programa pede ao usuário que segure o aparelho do pé, como um livro. De que lado a tela sensível vai ficar depende entre você ser canhoto ou destrô. Essa resposta faz parte do questionário que você responde no início, dizendo ainda seu nome e idade, além de realizar um breve teste em que se calcula a sua "idade mental". Daí em diante, uma versão digital do professor Ryuta Kawashima, neurocientista desenvolvedor da ideia, faz o seu acompanhamento numa série de exercícios de

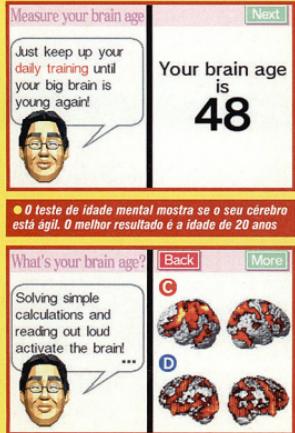
lógica. São desafios curtos, com no máximo cinco minutos de duração, que precisam ser feitos uma vez ao dia, todos os dias. O intuito é condicionar o cérebro a colocar em prática de forma ágil aquilo que aprendemos, estimulando articulação verbal, criatividade e memória.

Os exercícios existentes são dos mais variados, mas sempre mantêm como base cálculos curtos, memorização de números e palavras e testes de coordenação motora. Nenhum botão do DS é usado, apenas a tela sensível.

Todas as respostas devem ser escritas nela. Nesse aspecto impressiona o reconhecimento de escrita do software, que funciona tão bem, ou até melhor, em alguns casos, do que o que se vê nos PDAs.

De tudo o que foi dito, que fique claro o fato de *Brain Age* não ser um jogo. Se você comprá-lo com isso em vista, vai ficar frustrado. *Brain Age* está mais para as palavras cruzadas que sua avó fazia, só que em versão Jetsons. Por certo, o título da Nintendo surge como alternativa recomendada para quem se preocupa com sua saúde mental.

● *Ao contrário dos outros jogos de DS, em Brain Age o portátil tem de ficar na vertical, como um livro. Canhotos usam o aparelho invertido, com a tela sensível do lado oposto*



Seja qual for o seu console, aqui você



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: Cris, 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: Star Wars Battlefront II e Devil May Cry 3 Dante's Awakening Special Edition



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! Invadiram Las Vegas, EUA, e descobrimos tudo sobre PS3, o novo console da Sony
► No Guia Completo Detonado: roteiro completo para DS de Mario & Luigi: Partners in Time



Edição 12 - R\$ 8,90

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



Edição 11 - R\$ 8,90

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



Edição 9 - R\$ 8,90

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



Edição 8 - R\$ 8,90

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



Edição 7 - R\$ 8,90

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

Aqui só tem dicas para quem tem PlayStation



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 dessa mistura de Final Fantasy com Disney
► Detonados PS2: Matrix: Path of Neo; Crônicas de Narnia



Edição 84 - R\$ 6,90

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



Edição 83 - R\$ 6,90

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

Para quem curte animes



Edição 4 - R\$ 8,90

► Fullmetal Alchemist: Informações sobre os Homunculos, Quimeras e Militares. Dezenas de fotos e fichas dos personagens principais.



Edição 3 - R\$ 8,90

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

Dicas e truques para games



Edição 4 - R\$ 7,90

► Aqui tem trapacás, golpes e segredos para 202 jogos de PS2, PSP, GameCube, GBA, Nintendo DS, Xbox e PC.



Edição 3 - R\$ 7,90

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

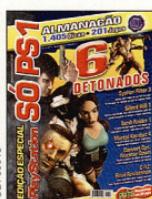
Edições Especiais da Revista PlayStation



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

► Almanaque com 5 detonados do PS1, entre eles: Syphon Filter 3, Silent Hill 1, Tomb Raider, Mortal Kombat 4...



Cód. 60012

PS One - R\$ 6,90

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



Cód. 60010

Ed. Extra 10 - R\$ 11,90

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



Cód. 60011

Superbox - R\$ 11,90

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

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 01/06/2005 a 30/06/2005, 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: _____



● Depois de definir a base de seu personagem, é nas guildas que você poderá levar suas habilidades ao nível máximo

NOTA
9,5



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Cerca de mil personagens, quilômetros de cenários a explorar e um ambiente envolvente ao extremo. Este é um RPG que mostra a grandiosidade da nova geração

por Nelson Alves Jr.

Antes de entender exatamente do que se trata *Oblivion*, vale uma breve recordação sobre a série *Elder Scrolls*. Mesmo tendo algumas expansões e derivados fora do gênero RPG, o centro da história foca-se em quatro títulos: *Arena* (1994), *Daggerfall* (1997), *Morrowind* (2002) e o recente *Oblivion*. Todos os episódios são interconectados, situados no continente de Tamriel, que, por sua vez, possui nove províncias. No quarto jogo, especificamente, a história se desenvola em uma dessas regiões, chamada Cyrodiil e que divide-se em nove cidades.

Há um sem-fim de sociedades, culturas e hábitos religiosos espalhados pelo local. Entender o que se passa em cada uma delas, aprofundar-se nos detalhes e montar o imenso quebra-cabeça que desanuvia o roteiro é, de longe, a parte mais divertida disso tudo. Trata-se de um jogo que exige muita, mas muita paciência e dedicação.

Complexidade

Para que você tenha uma idéia da complexidade de *Oblivion*, basta dizer que em minhas primeiras dez horas de jogo eu havia completado apenas uma missão. Isso mesmo: só uma. Praticamente todo o tempo foi usado para entender o que se passava em volta, explorando a cidade Imperial de Cyrodiil.

Por conta disso, não se iluda com o início vagaroso do jogo. Tudo serve para situá-lo na história da morte do imperador de Tamriel e mostrar o seu papel na reconstrução da família real antes que o mal assole o continente. Esse primeiro contato é uma introdução às raças disponíveis para

você criar seu personagem (dez no total), definir sua classe (21 prédefinidas) e seu signo (entre 13 opções). Cada escolha altera as habilidades do seu herói, que envolvem combate, magia ou furtividade. Grosso modo, as chances de existirem dois personagens idênticos no mundo beiram a zero.

Tomadas as decisões quanto a estrutura básica do personagem, você logo percebe que existem outros atributos possíveis a serem aprendidos graças à existência das Guildas, sociedades que se formam com objetivo de manter vivo determinados conhecimentos. Em *Oblivion* você dispõe de três delas: a dos Guerreiros, a dos Magos e a dos Ladrões. Cada uma tem regras e missões próprias, e decidir em qual guilda ingressar depende do seu perfil de jogo. Alguém com características furtivas subirá de nível rapidamente ao tornar-se um membro dos Ladrões, mas quem prefere aprender magia, por outro lado, terá uma melhor experiência na Guilda dos Magos. Vale lembrar que todas as

guildas têm códigos de ética exigentes, acarretando em expulsão caso as normas sejam descumpridas. Outra vantagem de ingressar num desses grupos é conseguir um lugar gratuito para dormir. Sim, pois caso você não tenha notado, um traço marcante de *Elder Scrolls* é a imersão. Dormir é parte essencial do seu progresso. Sempre que sobe de nível, seu único momento permitido para a distribuição de pontos entre os atributos é durante a soneca. Todas as cidades possuem hospedarias, das mais simples às chiques, mas todas exigem ouro pelas pernoitadas. Logo, uma das formas de economizar é dormindo gratuitamente na sede das Guildas.

Liberdade

Uma vez familiarizado com as possibilidades de criação do seu personagem, chega o momento de espantar-se com a liberdade proporcionada pelo jogo. Espalhados pelas terras de Cyrodiil existem cerca de mil NPCs (os personagens controlados pela inteligência artificial). Pois bem, não apenas você pode conversar com todos e ouvir respostas diferentes, como ainda consegue observá-los papeando entre eles e presenciar tomas de decisões aleatórias. As pessoas atuam de maneira

● Personagens não faltam no jogo. São cerca de mil, cada um com seus diálogos característicos





FICHA TÉCNICA

Plataforma: X360

Distribuidora: Bethesda Softworks / 2K Games

Produtora: Bethesda Softworks

Jogadores: 1 (online) Tipo: RPG

Destaque: Aqui se percebe o quanto um mundo envolvente e imersivo é essencial num RPG



• Se nem a história nem os personagens o conquistarem, não se preocupe. O cenário, gigantesco, tem tudo para mantê-lo ocupado por meses



natural, criando uma atmosfera poucas vezes vista num jogo. Dá a impressão de se tratar de um RPG massivo, tamanha a fluidez com que a I.A. atua. Mas digamos que você deteste ficar conversando. Há outras formas de mergulhar na história. Uma delas, a que mais me impressionou, aliás, está nos livros espalhados pelos estabelecimentos. Há uma quantidade gigantesca de textos, contando desde os primórdios de Tamriel a artigos básicos sobre alquimia. Absolutamente todos os temas envolvidos no jogo podem ser esmiuçados por essas obras. Encontrá-las, por outro lado, exige dedicação. Há livrarias, porém as raridades ficam escondidas do grande público. As Guildas, por exemplo, têm arquivos para dias (literalmente) de leitura.

Ok, digamos que você não se importe com as lendas locais e sua ideia de diversão se resume a explorar o mapa. Prepare-se para salvar: O mapa de Cyrodiil (que não por acaso vem numa versão impressa na embalagem do jogo) é colossal. Com um detalhe: desde o instante inicial, todo o território está aberto à exploração, a pé ou a cavalo. O que os seus olhos virem no horizonte pode ser visitado. E o jogo estimula a exploração, pois a princípio apenas as cidades estão marcadas no mapa. Outras localidades só ganham indicação quando você as encontra. Outra vantagem da exploração é que pelo caminho você acha sementes de várias plantas, essenciais para seus estudos de alquimia.

Dada essa pincelada de como você pode se comportar, chega o momento de entender o funcionamento das missões. Também nesse aspecto o jogo mantém-se fiel às escolhas do jogador. Como dito anteriormente, a história central é apresentada imediatamente ao começar a partida, mas a maneira como você a encara é problema seu. Não há nenhuma ordem exigida na solução das "quests", como são chamados os objetivos. Além das centrais, há incontáveis objetivos paralelos, ou "side quests" espalhadas pelo mapa. Mesmo não sendo



• *Nenhum detalhe foi esquecido na ambientação. Até o som é coerente, ajudando a identificar mudanças no tempo e a localizar os inimigos*

obrigatórios, todo bom jogador de RPG sabe da importância de evoluir o personagem. E não há meio mais adequado para isso do que realizar diversas missões secretas antes de seguir com a história.

Detalhes que mudam tudo

Na parte técnica, Oblivion combina momentos de orgasmo com outros broxantes. Mas felizmente, são os pontos positivos que se sobrepõem. Como em *Ghost Recon Advance Warfighter*, o visual aqui serve de parâmetro para futuras produções, não importa o gênero. Além da riqueza de detalhes nos cenários, incluindo o mapa gigantesco, o jogador presencia sutilezas como expressões faciais mudando em tempo real durante as conversas. E mesmo tratando-se de apenas quatro variações de humor, isso já mostra o que esperar desta geração.

Outro aspecto que chama a atenção é o clima. O tempo muda não apenas do dia para noite, mas você pode notar a chuva se aproximando por trovoadas cada vez mais próximas, sensação reforçada pelo excepcional sistema de som do game. O envolvimento sonoro permite identificar a chuva desde os primeiros pingos até quando a água

cai de vez, e em ambientes fechados é possível notar inimigos por perto e sacar o posicionamento deles só pelo som. É algo próximo do que rola em *Splinter Cell*, só que muito melhor.

Com tudo isso, você deve pensar que o game é perfeito e, por isso, deveria ter levado um dez no review. Bem, sem dúvida teria levado não fosse um único defeito que, a meu ver, pode ser mortal para muitos jogadores. Com um cenário tão grande e detalhado, daria para relevar uma ou outra queda no processamento, mas aqui o problema é mais sério. Apesar de exibir os objetos distantes em baixa resolução, o que é uma maneira eficiente de criar profundidade no horizonte sem esgarçar a fluidez, em *Oblivion* o sistema não funciona direito. A cavalo, quando se muda mobilidade, o carregamento mais rápido do cenário causa travadas grotescas, deixando a partida praticamente em velocidade de quadro a quadro. Ou o console foi explorado além dos limites ou os programadores erraram feio...

Fazendo vista grossa ao problema, por certo você tem à disposição um RPG memorável, com história e tempo de jogo suficiente para prendê-lo por meses. Donos de X360, esse é "o" jogo.



● Adeus Orcs grátis.
Agora até Mordor tem
de pagar para criar
seus soldados básicos



● O visual dos mares é
o que mais impressiona.
Não pouco tempo não se
via uma água em 3D
dessas nem no cinema

NOTA
9,0



FICHA TÉCNICA

Plataforma: PC

Distribuidora: Electronic Arts Produtora: EA LA

Jogadores: 1 (até 8 online) Tipo: Estratégia

Destaque: O fim dos Orcs gratis e a beleza estética do jogo,

tanto nos cenários quanto na movimentação das unidades

Configuração mínima do PC: Win XP / Processador

1,6 GHz / 256 MB RAM / 6 GB de HD / Vídeo com 64 MB

LOTR: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

Esqueça a farra de criar Orcs de graça. Agora a batalha pela terra de *O Senhor dos Anéis* exige estratégia de verdade

por Nelson Alves Jr.

A meu ver, jogo bom é aquele que não deixa a sua atenção se desviar. Você começa a partida e, quando nota, já se foram três, quatro horas. *The Battle for Middle-Earth 2* se encaixa nesse grupo. Mesmo já tendo visto dezenas de RTS, poucas vezes me peguei preso dessa maneira. Só *Warcraft 3* se equipara.

Para quem viaja em estratégia em tempo real, vale uma explicação. A mecânica básica consiste na exploração de recursos naturais, como ouro e madeira, para construir uma base e, claro, preparar um exército. No topo é isso. No caso de *O Senhor dos Anéis*, o jogador dispõe de duas possibilidades no modo carreira: controlar as forças de Mordor ou os mocinhos da Terra-Média e o lado escolhido dessa maneira.

A principal novidade neste episódio em relação ao primeiro jogo foi o balanceamento de forças entre o bem e o mal. Quem teve a chance de testar o game anterior sabe que Mordor tinha uma vantagem absurda: a construção de Orcs sem custo adicional ao jogador. Mesmo fracos, a turba de guerreiros

gratuitos atrapalhava o adversário sem onerar em nada o seu comandante. Esse erro grosseiro já não existe mais. Desta vez todos os elementos criados têm seu valor, equilibrando a disputa.

Só isso já seria um avanço tremendo, mas a produtora foi além. Visualmente o game arrasa. Mesmo sem se tratando de um detalhe estético, não há como deixar a água sem comentários. A riqueza de detalhes empregada nas marés é de cair o queixo. Como dito, porém, trata-se de estética. O que importa diz respeito à parte prática. E nem aqui há reclamações. Com captura de movimentos para cada uma das centenas de unidades, o jogo reproduz de maneira convincente a forma como as criaturas andam, correm e lutam. Por outro lado, toda a beleza por vezes acarreta em quedas de velocidade irritantes. Nem mesmo 1 GB de RAM deixa conta dos gorgulhos que rolam durante os confrontos apinhados de soldados na tela.

■ War do século 21

Outra novidade interessante está na opção "Guerra do Anel". Trata-se de uma versão digital e robusta do clássico tabuleiro de *War*. Aqui, a visão aérea mostra toda a Terra-Média, com 38 territórios envolvidos no conflito, que pode variar desde a conquista de um território predeterminado de área até o total aniquilamento dos adversários. As regras são personalizáveis e garantem a participação de até 100 combatentes simultâneos, sejam controlados por jogadores ou pela inteligência artificial.

O atrativo aqui é justamente a mescla entre tabuleiro e game tradicional. Nos momentos em que

as peças do tabuleiro são movidas e um terreno precisa ser conquistado, o game muda para a batalha em tempo real. É divertido para caramba e garante boas horas de raciocínio.

■ Bônus

Um detalhe que merece destaque é a versão do jogo trazida pela EA ao Brasil. Como já havia feito com *Need for Speed Most Wanted*, a empresa lançou por aqui a edição mais caprichada do jogo: a de colecionador com um DVD-bônus. E não se trata de um DVD qualquer. Há um mundo de

informações a serem exploradas e, melhor, rodando em aparelhos convencionais para serem vistos no conforto do sofá. Há entrevistas com a galera da produção do jogo,

várias imagens de conceito e, de quebra, toda a trilha sonora orquestrada. Na boa, se o DVD fosse vendido à parte, eu compraria sem pestanejar. Item obrigatório pra quem curte o game.

Ponto para a EA.

● uso de
heróis continua
obrigatório em
certas missões,
mas uma boa
tropa de suporte
é indispensável



NOTA
8,5

TOP SPIN 2

Totalmente reformulado, o melhor simulador de tênis do Xbox chega à nova geração imbatível na evolução dos atletas, mas com pequenas falhas que incomodam

por Nelson Alves Jr.

Vida longa a *Top Spin!* Até que provem o contrário, o game continua como o simulador de tênis a ser superado nos videogames, mesmo na nova geração de consoles. Em relação ao primeiro jogo, há inúmeras novidades, tanto no desenvolver do modo carreira quanto no desenvolvimento do atleta.

Antes você criava seu personagem e, treinando, poderia distribuir um máximo de 14 estrelas nas suas habilidades. A coisa mudou radicalmente. Agora você pode conquistar até 60 estrelas para desenvolver o jogador. O número de características do personagem também ficou mais complexo, envolvendo até concentração e reflexo nas partidas, e a forma com que as estrelas são ganhas foi renovada. Há cinco treinadores disponíveis para serem contratados, cada um especializado numa área de jogo. Cabe a você decidir se quer montar um atleta veloz, técnico ou especialista em força, por exemplo. Independentemente da escolha, o seu técnico pode ser trocado a qualquer instante da temporada, mas com uma condição: o demitido só pode ser recontratado no ano seguinte. Essa forma de evoluir deu um ar de estratégia ao jogo, tornando-o mais interessante que a versão anterior.

Outra mudança gigante está na forma como a sua carreira progredir. O mapa-mundi foi substituído por um calendário que traz sempre três opções: treinar, participar de um campeonato ou concluir um evento especial, que pode ser um desafio vindo de um adversário aleatório ou algo proposto pelo seu patrocinador. Você só pode participar de um evento por semana. Feita a escolha, o calendário avança e sua próxima chance só vem na temporada seguinte. E aqui se percebe outro detalhe relativo a sua evolução. Os treinos dão estrelas de cor bronze, mas os outros eventos permitem ganhar estrelas prateadas e douradas, que não são contabilizadas naquelas 60 cícladas acima. A razão disso? Elas funcionam como um acréscimo de alguma habilidade que você já possua, ou seja, você só

pode colocar uma estrela prata por cima de uma bronze, e a ouro, é claro, por cima da prata.

Para mim, este sistema é mais funcional e ficou melhor desenvolvido que no primeiro jogo. Aqui você consegue equilibrar melhor as habilidades de acordo com o seu modo de jogo. Ponto para a produtora. Só é uma pena que temos de pegar esse ponto de volta. O desafio do jogo caiu drasticamente. A ideia de esmiuçar as habilidades não foi devidamente posta em prática durante as partidas. Obviamente que você sente a diferença entre um jogador evoluído e um não, mas isso não impede que certas anormalidades aconteçam. Um exemplo bem simples: eu ganhei um Grand Slam ainda na primeira temporada. Com menos de 20 estrelas ganhas, todas de bronze, batí o número 2 do mundo. É verdade que a partida final exigiu paciência, mas nem se compara com o grau de dificuldade de um Grand Slam no jogo anterior. Aliás, uma novidade que deve irritar os puristas diz respeito à forma como os GS rolam. Antes, quando você entrava em um, não podia salvar no meio. Perdendo ou ganhando era preciso ir até o fim. Desta vez, não. O game permite ser interrompido sempre que uma partida termina. Ou seja, uma baba.

Para compensar a moleza, foi inclusa uma barra de "concentração" durante a partida. Quanto mais cheia, melhores e mais precisos ficam os



● De todas as mudanças, a que mais se destaca é o sistema de evolução dos atletas, que mudou por completo



FICHA TÉCNICA

Plataforma: X360

Distribuidora: 2K Sports Produtora: Pam Development

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

Destaque: O modo carreira tornou-se mais complexo, mas o desafio geral diminuiu, o que é uma pena

golpes aplicados pelo jogador. Se você errar, por outro lado, ela abaixa e seu atleta fica mais suscetível a colocar a bola fora de quadra. As alterações não param. Há ainda os "risk shots", que ficaram mais confusos de serem aplicados. No primeiro jogo bastava o uso de um botão. Desta vez, você deve manter pressionado o "RT" e depois apertar um dos botões de golpe. Na prática, o movimento tornou-se complicadíssimo e perdeu a eficiência, mesmo para quem tem a habilidade "focus" desenvolvida ao máximo, como eu.

Mesmo sendo o melhor game de tênis disponível para qualquer console, a série ainda fica devendo em detalhes visuais. A recriação dos atletas reais está longe do que foi visto no Xbox, o que é uma vergonha, sem falar na movimentação, que merece algo mais realista em se tratando de nova geração. Erros à parte, vale a compra.

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



● Se o fato de poder salvar o progresso no meio de um Grand Slam já contribuiu para diminuir muita a dificuldade do jogo

● A reprodução dos atletas é um ponto fraco do game. Até a versão de Xbox era melhor. Que vergonha...



● Suas "pinceladas" não servem apenas para eliminar os inimigos. Também é preciso recuperar o mundo à sua volta

NOTA
9,0

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2

Distribuidora: Capcom

Produtora: Clover Studio

Jogadores: 1 Típico: Aventura

Destaque: Só pela exuberância visual já vale a pena jogá-lo



OKAMI

VERSÃO JAPONESA

A mitologia e a estética japonesa invadem os videogames com um título diferente, mas muito bom de jogar

por Leandro Rodrigues

Nunca um jogo de videogame mereceu tanto ser comparado a uma obra de arte. Com gráficos surpreendentes, *Okami* conta um pouco da mitologia japonesa usando a tela da TV como se fosse um quadro. No jogo, você controla a deusa Amaterassu, divindade que representa o Sol na mitologia oriental e que possui a forma de um lobo no mundo terreno. Essa representação é conhecida como Omikami, palavra que significa tanto deus como lobo. E daí vem o nome do game.

A missão de Amaterassu é acabar com os demônios que roubam a vida e a felicidade de todos os seres vivos. E para conseguir isso você precisa interagir com humanos e trazer de volta a alegria a todos, ganhando pontos de felicidade que fortalecem a deusa. Os métodos que você utiliza para realizar as suas tarefas são no mínimo diferentes. O botão **X** transforma tudo na tela em uma enorme tela de pintura, e usando o analógico direito e o **■** você desenhar com um pincel e pode criar ou completar objetos na tela. Quando você encontra uma ponte quebrada, por exemplo, basta desenhar por cima e a ponte fica novinha. Já com um risco horizontal você consegue destruir árvores, pedras e até golpear um inimigo. É

possível também desenhar um Sol para acabar de uma hora para a outra com a escuridão da noite. Pode parecer um pouco estranho e complicado no começo, mas com poucos minutos você já estará se sentindo um verdadeiro artista. Ao todo, são 20 tipos de desenhos diferentes que você aprende durante o jogo.

Como mencionado anteriormente, os gráficos de *Okami* são incríveis. Não há uma só pessoa que não se surprenda com os cenários belíssimos, a água ou os traços e a movimentação do protagonista. A surpresa, porém, é que a harmonia visual não vem do realismo dos cenários, e sim do fato de que tudo é levemente borrado, dando a impressão de que cada detalhe foi pintado à mão. As músicas e os efeitos sonoros só colaboram para o clima oriental tomar conta de vez.

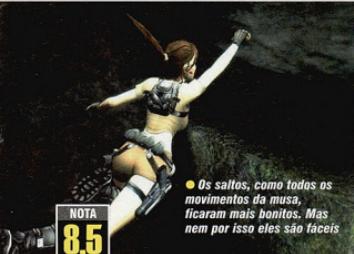
Okami é um jogo simples e irresistível, mas bem diferente do padrão. Resta saber se um conceito tão incomum vaiolar o colar aqui no Ocidente ou se este é daqueles games para a nossa seção "Passou Batido".

● Representada na Terra por um lobo, a deusa Amaterassu usa seus poderes para restaurar a alegria no mundo



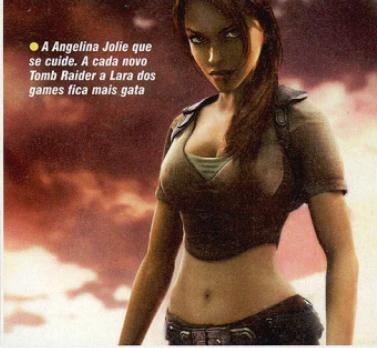


● Esqueça o enredo mausoleu de Angel of Darkness. Aqui, Lara volta ao que faz melhor: a exploração

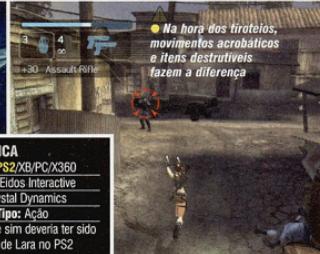


● Os saltos, como todos os movimentos da musa, ficaram mais bonitos. Mas nem por isso eles são fáceis

NOTA
8,5



● A Angelina Jolie que se cuide. A cada novo Tomb Raider a Lara dos games fica mais gata



● Na hora dos tiroteios, movimentos acrobáticos e itens destrutivos fazem a diferença

FICHA TÉCNICA	
Plataformas:	PS2/XB/PC/X360
Distribuidora:	Eidos Interactive
Produtora:	Crystal Dynamics
Jogadores:	1 Tipo: Ação
Destaque:	Este sim deveria ter sido o primeiro jogo de Lara no PS2

TOMB RAIDER: LEGEND

A arqueóloga mais sensual do PlayStation estava devendo uma aventura de qualidade no PS2. E para a alegria dos fãs, esta dívida enfim foi quitada

por Felipe Ázevedo

Graças ao bom senso do pessoal da Eidos e à competência da Crystal Dynamics, os fãs da heroina mais famosa dos games podem respirar aliviados. *Tomb Raider: Legend* é tudo o que a versão *The Angel of Darkness*, a primeira do PS2, deveria ser, e um pouco mais.

Para começar, a movimentação de Lara enfim deixou de ser robótica, com animações bem mais realistas e convincentes. Além disso, a arqueóloga agora responde muito melhor aos comandos, que, por sinal, ficaram mais intuitivos. Desta vez, por exemplo, você não tem que se preocupar em apertar um botão para fazê-la agarrar em beiradas ou em cordas. Basta saltar na direção do objeto e pronto. Quer dizer, quase sempre é assim. Dependendo da distância e do tempo do salto, a personagem pode não conseguir se agarra com as duas mãos, o que faz com que ela corra o risco de despencar depois de algum tempo. Para evitar que isso aconteça, é preciso ser rápido e pressionar o botão indicado na tela. É uma ideia simples, mas que funciona muito bem, tornando o jogo menos previsível.

O sistema de exploração de *Legend* é o melhor da série até hoje. Além de a agilidade de Lara ter aumentado – com um pouco de treino é possível realizar infinitos movimentos de ginástica olímpica em sequência –, agora ela conta com um novo equipamento chamado Magnetic Grapple. Trata-se de uma corda retrátil cuja ponta pode ser fixada em superfícies metálicas. A função principal, como não poderia deixar de ser, é a de se balançar em pontos específicos para atravessar abismos. Essa, no entanto, não é a única. Inúmeros objetos nos cenários podem ser movidos com a utilização do item, como caixas, pontes suspensas ou mecanismos específicos para a resolução de alguns quebra-cabeças.

Outra novidade bem-vinda é a inclusão dos conhecidos Quick Time Events, sequências em que é preciso apertar rapidamente os comandos indicados na tela para realizar ações predeterminadas. Elas não acontecem com uma frequência muito alta, mas há pelo menos uma em cada estágio, o que contribui para manter o jogador sempre alerta.

Embora a maior parte do tempo do game seja gasta com acrobacias e exploração, o jogador

também é obrigado a fuzilar alguns inimigos ao longo da jornada. Mas a tarefa, acreide ou não, não é tão repetitiva quanto pode parecer. A primeira razão é que Lara pode usar qualquer armamento deixado pelos oponentes. A segunda é que ela não apenas conta com suas conhecidas piruetas evasivas, como também com movimentos ofensivos – uma rasteira lenta, ambos usados para deixar os adversários vulneráveis. A terceira e última razão fica por conta dos objetos destrutivos, capazes de dar cabo de vários oponentes de uma só vez. Diferentemente do que se vê em outros títulos, você não é forçado a se expor ao fogo inimigo para usar esse recurso, pois todos os objetos deste tipo são destruídos por meio de um botão correspondente, que surge quando se está a uma distância aceitável. Tanto faz se a sua mira estiver travada em um soldado que fica em cima de uma rocha à sua esquerda. Uma vez pressionado o botão indicado em cima de um barril explosivo, Lara disparará automaticamente contra ele.

Apesar de não comprometerem a diversão, dois problemas devem ser citados: o controle tosco nas fases em que Lara pilota uma motocicleta e o baixo nível de tolerância em relação à precisão de alguns saltos. Às vezes, pular um milímetro a mais para um lado faz a personagem passar batido por um objeto que precisava agarrar, caindo para a morte iminente.



• É claro que as máquinas são todas fictícias. Que fabricante colocaria os seus carros numa arena de destruição?



• As pancadas nas arenas são o que há de melhor neste jogo. Todo o resto é dispensável



Jump (24m)



Score
28,078 / 120,000

NOTA
6,5

CRASHDAY

A premissa básica do jogo consiste em entrar em arenas cheias de obstáculos e fazer manobras aéreas com os carros, e certos objetivos mesclam a inclusão de armas, com metralhadoras e mísseis, para arrebarentar os adversários. É mais ou menos como em *Twisted Metal*. Enquanto fica só nisso, o game agrada bastante. Há boa variedade de máquinas disponíveis (todas fictícias) e um editor de pistas que garante

longevidade às partidas. O sistema de colisão funciona de forma satisfatória, e como sugere o título do game, as pancadas é que dão o tom da jogatina. Nesse aspecto a diversão é garantida.

Pena que o jogo tenta fazer algo que não deveria: incluir um modo carreira com diversas opções que não combinam com o propósito central. Deveria haver apenas e somente arenas de destruição e manobras, mas os produtores

tentaram inventar moda e o caldo desandou. As provas de corrida ou marcação de tempo são entediantes. Muitas delas funcionam na base de tentativa e erro. Você vence, ganha dinheiro e equipa o carro para mais disputas sonolentas.

Insisto: tivesse a produtora mantido o jogo restrito a porradas e explosões, teríamos uma pérola nas mãos. Do jeito que foi feito não passa de um game que nos faz perder o interesse rápido demais.

por Nelson Alves Jr.

VIEWTIFUL JOE: RED HOT RUMBLE

NOTA
7,0

por Danilo Porto Bastos



FICHA TÉCNICA
Plataforma: GC/PSP
Distribuidora: Capcom
Produtora: Clover Studio
Jogadores: GC: 1 a 4 / PSP: 1 (4 em rede local)
Tipo: Luta
Destaque: Desperdicaram os personagens da franquia em uma pancadaria frenética demais



O grande trunfo da Capcom com o lançamento do primeiro *Viewtiful Joe* foi resgatar um tipo de jogo que há tempos não dava as caras em consoles não-portáteis: pancadaria em progressão lateral, um gênero popularizado por séries como *Double Dragon* e *Streets of Rage*. Mas infelizmente a ideia não se mostrou muito duradoura, uma vez que o segundo game, por não trazer novidades relevantes, não foi capaz de agradar tanto quanto o anterior. Não dá pra saber se isso influenciou ou não a Capcom na hora de criar *Red Hot Rumble*, mas o fato é que o terceiro título da série não passa de uma tentativa frustrada de mudança de gênero.

Limitando a ação típica de *Viewtiful Joe* a arenas fechadas e cheias de plataformas, o estúdio Clover conseguiu um resultado parecido com o de *Super Smash Bros.*, só que sem o

mesmo carisma e nível de diversão da franquia da Nintendo. Apesar de ter uma variedade bem maior de objetivos em relação ao concorrente, *Red Hot Rumble* dá sinais de ter pouca longevidade, consequência da velocidade frenética com que os combates acontecem e do excesso de elementos na tela. Na maior parte do tempo é mais difícil localizar o seu próprio personagem em meio ao caos do que acompanhar a movimentação dos adversários. E, obviamente, a situação fica ainda pior quanto a disputa rola em multiplayer, com quatro pessoas jogando ao mesmo tempo. Mesmo sem muitas novidades, um game no mesmo molde dos dois primeiros ainda seria bem mais interessante que este.

• Não adianta fazer essa cara de mau, Capitão Blue. O novo *Viewtiful Joe* não é grande coisa mesmo...





NOTA
8,0

SYPHON FILTER: DARK MIRROR

Série de espionagem mostra no PSP o que faltou na versão de PS2: variedade de objetivos e visual de primeira, com direito a simulação física de qualidade

por Felipe Ázevedo

Como já havia me decepcionado com a versão The Omega Strain de *Syphon Filter*, para PS2, fiquei meio cético em relação a *Dark Mirror*. Após jogá-lo, porém, me surpreendi bastante. O game não só supera todas as demais versões no visual – sem dúvida é um dos mais bonitos do PSP já vistos até agora – como também se destaca no que diz respeito à versatilidade e diversão.

Apesar de ser considerada uma série de espionagem, o foco principal da ação em todos os episódios sempre esteve nos combates armados, e *Dark Mirror* não foge à regra. Contudo, além dos tiroteios, a versão portátil traz desafios variados, que requerem a realização de ações diferenciadas e tornam a experiência de jogo bem mais interessante do que nos games anteriores. Em uma das fases protagonizadas por Gabe Logan, por exemplo, o jogador precisa ativar os terminais indicados pelo personagem secundário, que fica no forro local tentando conectar os cabos removidos pelos inimigos. Como não é possível ver a localização do personagem a olho nu, é necessário equipar os

óculos de visão térmica para poder enxergá-lo e, assim, acionar o terminal certo. Descrita assim, a sequência não parece ter nada de mais, mas durante o jogo a história é outra. A razão para isso é que em nenhum momento surgem mensagens na tela indicando o que deve ser feito. Quando você chega a um determinado local e não saca logo de cara o que tem de fazer, o game oferece dicas subjetivas, que são dadas por meio de diálogos entre os personagens. Na parte citada acima, se o jogador perde muito tempo tentando descobrir como dar continuidade à missão, o ajudante lembra Logan que ele é um agente secreto, logo, deve ter algum equipamento que possa usar para poder vê-lo através do teto. Em outra missão, Logan tem de escoltar um soldado pela fase inteira. Em uma determinada área, completamente escura, o acompanhante se nega a avançar por não conseguir ver nada. É ai que você percebe que precisa equipar a lanterna, até então inútil, para guiá-lo por tabus que ficam sobre abismos.

Além dos gráficos, outra característica que chama a atenção em *Dark Mirror* é a simulação física. Embora os inimigos mortos desapareçam depois de alguns segundos, seus corpos reagem de

• As dicas subjetivas dão um tom especial ao uso dos equipamentos especiais. É você quem deve saber a hora de usá-los



uma maneira bastante realista aos disparos ou, dependendo do local onde são eliminados, aos elementos dos cenários. Meta uma bala na cabeça de alguém que fica próximo a uma bancada e ele cairá todo torto sobre o objeto. Posso estar enganado, mas não me lembro de nenhum outro jogo para PSP que tenha apresentado esse recurso.

Apesar de todos os pontos positivos, *Dark Mirror* está longe de ser um game perfeito. A falha que mais compromete o título é o esquema de controle. Mesmo com três configurações diferentes, o número de botões existentes no PSP não é suficiente para acomodar, de uma maneira prática e funcional, todas as opções disponíveis. Para trocar de arma, por exemplo, é preciso manter o → pressionado e então apertar o botão correspondente à arma desejada, uma opção que tira toda a fluidez das partidas. E como se isso não fosse irritante o suficiente, esse mesmo sistema é utilizado para fazer a troca de equipamentos, com o botão ←. É uma pena...

So I'd like you to accept
my challenge!

Ah, peixinho, se não
fosse tão tedioso pescar
você, a redação só
recomendaria este game...

NOTA
4,0

RIVER KING: A WONDERFUL JOURNEY

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2

Distribuidora: Natsume Produtora: Marvelous Interactive

Jogadores: 1 Tipo: RPG

Destaque: Mais tedioso que a pesca de verdade

Vou direto ao ponto: *River King: A Wonderful Journey* é chato, cansativo e não fará a menor falta se for descartado. Trata-se de um RPG no qual o principal objetivo do protagonista é pescar. É preciso vasculhar o cenário em busca de iscas, que vão desde minhocas a camarões, adquirir itens que melhoram seus equipamentos e seguir pescando para aperfeiçoar suas habilidades. A ideia, como se nota, funciona bem para o mercado oriental, onde o gosto para enredos, convenhamos, é um tanto quanto duvidoso. O difícil mesmo é tentar entender a decisão de trazer algo tão esquisito para o Ocidente.

Quanto à mecânica de jogo, simplicidade é a palavra que melhor define esse aspecto. O análogo esquerdo serve para movimentar o personagem e o ▲ é utilizado para acessar a vara de pescar. Mais básico possível. Além dos itens citados anteriormente, é necessário conversar com outros personagens para conseguir dicas sobre os torneios ou toques para pescar determinados tipos de peixe (existem mais de cem no total). O problema, como eu já disse, é ter paciência suficiente para conseguir se divertir.

● Jogos não-convenicionais
existem aos montes no Japão.
Por que raios foram jancar
logo este aqui no Ocidente?



● Fora as texturas em alta definição e a melhora no visual de elementos como a água, não há mudanças nos dois episódios relançados para o Xbox 360

NOTA
7,5

FAR CRY INSTINCTS: PREDATOR

Pacoteira relançada em alta definição para o X360 é um caça-níqueis, mas vale caso você ainda não conheça a série

por Nelson Alves Jr.

Antes de qualquer explicação, vale deixar claro que este título não passa de uma conversão da versão de Xbox. Claro que o jogo roda em alta definição, porém não traz nada de novo. Se você jogou no Xbox, economize seu dinheiro, caso contrário, aproveite, mas saiba desde já que, apesar da maior definição nos gráficos quando comparado à versão do XB, este não é um verdadeiro game da nova geração.

Predator é um pacote que traz os dois games anteriores da série *Far Cry*: a versão *Instincts* e o recente *Evolutions*. Mesmas armas, cenários e veículos. A diversão continua alta, a história envolvente e o editor de mapas, como citei na sexta edição da *Game Master*, se mantém como o ponto alto da modalidade multiplayer. A ferramenta permite desenvolver cenários do zero, alterando relevo, vegetação e incluindo qualquer objeto disponível na aventura. Vida eterna para disputas online.

Se tem tudo de bom visto antes, o que pode desagradar, afinal? A sensação de algo feito nas coxas pra capitalizar com a chegada do novo console. Colocar texturas em alta definição e

FICHA TÉCNICA

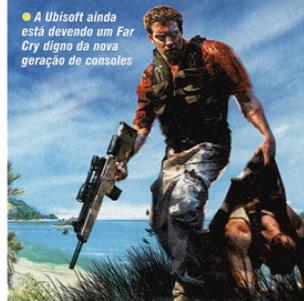
Plataforma: X360

Distribuidora: Ubisoft

Produtora: Ubisoft Montreal

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

Destaque: Dois jogos pelo preço de um é um bom negócio. Mas não espere por quaisquer novidades



melhorar o aspecto da água não me convence da necessidade de o jogo ter sido lançado agora. Pela reputação que a Ubisoft vem construindo nos últimos anos, seria melhor (e compreensível) uma demora para recravar a franquia. Enquanto no Xbox o game levou a máquina ao extremo, no X360 ele nem faz cocalças. Depois de presenciar a movimentação ultra-realista de *Ghost Recon Advance Warfighter*, dá desgosto ver um personagem de um jogo em primeira pessoa se movendo como se calçasse patins.

Enfim, a única justificativa plausível para a compra está na presença dos dois jogos num único pacote. A Ubisoft sabe fazer – e o X360 merece – algo com um acabamento muito melhor.

Jogo cedido por House Games (0xx11) 3326-0045



• A primeira mudança a ser percebida é a que mais choca. Os inimigos mortos não deixam mais suas armas pelo caminho. Assim as lutas perdem até a graça...



NOTA
5,5

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PSP
Distribuidora: SCE
Produtora: Sony Online Entertainment
Jogadores: 1 (até 4 online ou em rede local)
Tipo: RPG
Destaque: Mudou quase tudo na continuação, o que não é um bom sinal

Coven Member

UNTOLD LEGENDS: THE WARRIOR'S CODE

por Nelson Alves Jr.

Confesso que adorei o primeiro *Untold Legends*. E não foi à toa, afinal, era um RPG de ação como todo fã gosta: com liberdade, equilíbrio nas lutas e, particularmente, uma semelhança agradável com *Champions of Norrath*, da mesma produtora. Pois eis que chega a continuação e o que se vê é uma mudança quase que total na estrutura do jogo. Para pior, infelizmente. De cara, o que mais decepciona é que os inimigos não deixam mais suas armas pelo caminho quando morrem.

Da série "idéias geniais que só funcionam no papel", entra em cena o "Attack of Opportunity". Foi a solução encontrada pela produtora para acrescentar variedade de combate num gênero que se limita a apertões no botão. Funciona assim: quando um

inimigo fica tonto ou perde o equilíbrio – muito normal com os grandalhões, com armas imensas –, você tem alguns segundos para executar um entre três golpes especiais. Eles variam de acordo com o tempo com que o botão é mantido pressionado. A questão é que a idéia não funciona. O que dará uma pitada de estratégia aos combates ficou só na intenção. Mantendo-se dentro do campo de alcance do "Opportunity", nove entre dez tentativas falham. Quando muito, você deve quase encostar no inimigo e executar o mais simples dos especiais, perdendo a vantagem do contra-ataque mais forte.

Outra novidade tosca de *The Warrior's Code* chama-se "Changeling". Logo abába da barra que indica sua energia e magia, fica a imagem de um

olho. Quando ela se enche de energia, adquirida nos combates, você pode se transformar num animal. Cada raça de personagem tem o animal distinto. Apesar de interessante nos primeiros estágios, o poder perde o sentido quando seu personagem passa a usar armas mais potentes. Qual a razão de vir um bicho que tira 10 ou 15 pontos por acerto, quando se tem uma espada tirando 80? Se o seu animal pudesse evoluir, seria genial, mas como não pode, o poder só tem função no começo do jogo.

A principal novidade que pode servir de consolo é a opção online para quatro competidores em modo cooperativo. De resto, o título é sofrível.

Jogo cedido por House Games (0xx11) 3326-0045

KARAOKE REVOLUTION COUNTRY

por Nelson Alves Jr.

NOTA
6,5

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2
Distribuidora: Konami
Produtora: Harmonix
Jogadores: 1 a 8 Tipos: Musical
Destaque: A seleção musical deixa a desejar, tornando este episódio o pior da série

• Ruim o jogo não é, mas ele só vai agradar a quem curte desbravar as músicas mais desconhecidas do country norte-americano



A permissão é simples: um game musical só diverte se o jogador for familiarizado com as canções. Ciente disso, a Harmonix tem tomado esse cuidado em todos os seus títulos, incluindo a série *Karaoke Revolution* e o recente *Guitar Hero*. Acontece que essa versão Country de KR não empolga. A produção, em parceria com o canal de TV Country Music Television, deixou muito a desejar.

Primeiro impasse: a trilha tosca. Não sou nenhum especialista em música, muito menos no

gênero country, mas numa lista de 35 canções eu esperava ao menos encontrar Shania Twain e Billy Ray Cyrus entre elas, afinal são dois ícones do gênero. Decepção. Willie Nelson e Dixie Chicks foram os únicos nomes de peso que pude achar, logo, a impressão inicial não foi das melhores.

Alguns detalhes, é bem verdade, estão melhores. A criação dos personagens ficou mais completa, com mais opções de roupas. Além disso, o game faz uso da câmera EyeToy de duas

formas: é possível criar uma versão 3D do seu rosto e usá-la em qualquer um dos cantores, ou, para os mais timidos, apenas aparecer no telão em certos cenários. Um dos estágios, por exemplo, rola num cinema. Enquanto você canta, sua imagem surge na telona, com efeitos especiais de acordo com seu desempenho. Uma firulá bacaninha, mas que não salva o jogo. Se você curte a série, continue jogando as versões anteriores. São muito mais divertidas.



EYETOY: OPERATION SPY

Finalmente um jogo para EyeToy que apresenta uma trama para dar razão aos minigames existentes. Aqui o jogador faz o papel de um agente reen-contratado pela agência de espionagem SIA e precisa completar as missões para por um fim nos planos de um grupo terrorista chamado The Syndicate.

Como na série EyeToy Play, todos os minigames de *Operation Spy* são simples. E isso apesar de serem todos baseados em conceitos que, na vida real, são extremamente complexos. Para acessar informações importantes e decifrar

mensagens secretas, por exemplo, é preciso manipular um dado com dez lados ou mais (o número aumenta de acordo com a dificuldade) para selecionar os caracteres certos, indicados no canto superior esquerdo da tela. A movimentação do objeto é feita com as mãos: com a esquerda o dado é girado horizontalmente e, com a direita, ele é movido verticalmente. Outro minigame interessante é o salto de pára-quedas. Movendo os braços para cima ou para baixo, você controla a direção e a velocidade da queda do personagem. Mas então você pergunta: "pô, se os minigames são tão

bacanas assim, por que uma nota mediana?". A razão para isso, meu caro, é a pouca variedade deles. A partir da quarta missão é iniciada uma sequência de repetições pra lá de entediante, o que faz com que a boa impressão inicial caia por terra. Para piorar, há missões em que é preciso completar vários minigames em sequência, sem salvar o progresso entre um e outro. Caso falhe em algum, você é obrigado a repetir tudo de novo. O mais frustrante disso tudo, porém, é perder um bala tempo para cumprir a tal missão e descobrir que, na próxima, os desafios são praticamente idênticos.

por Felipe Azevedo

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2

Distribuidora: SCE

Produtora: SCE Studios London

Jogadores: 1 a 4

Tipo: Ação

Destaque: Jogo de EyeToy com enredo e

minigames interessantes, mas repetitivos

EYETOY: KINETIC

NOTA
8,0



● Braços, pernas, abdômen... Tem até um programa de exercícios para quem quer cuidar do equilíbrio

Kinetic não é uma coleção de minigames como os outros títulos desenvolvidos especialmente para o uso da câmera EyeToy. Aliás, nem jogo ele é. Na verdade, o título é o sucessor das antigas videoaulas de ginástica, ou seja, o intuito aqui não é divertir o usuário, e sim ajudá-lo a se manter em forma.

No total, são quatro classes diferentes de atividades, cada uma indicada para uma finalidade específica. Quer exercitar braços e pernas? Então a classe Combat Zone é a melhor pedida. Acha que precisa melhorar o fôlego? Basta realizar os exercícios do grupo Cardio Zone. Gostaria de



tonificar os músculos do abdômen? É só escolher o grupo Toning Zone. Até mesmo quem curte cuidar do equilíbrio e da concentração tem uma alternativa, com as sequências propostas na classe Mind and Body Zone, que tem como base o Tai Chi Chuan. Para acompanhar todas essas opções e fazer o serviço completo, a produtora incluiu um sistema que mostra o número de calorias perdidas de acordo com o seu desempenho após os exercícios. Se você já pensou em seguir a filosofia da geração saude, mas não tem dinheiro sobrando para gastar em academias, *Kinetic* pode ser a solução do seu problema.

por Felipe Azevedo

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2

Distribuidora: SCE

Produtora: SCE

Jogadores: 1 a 4

Tipo: Simulação

Destaque: Os exercícios são agrupados de acordo com o objetivo de quem vai malhar

● Na prática, o "jogo" não passa de um vídeo de ginástica. Mas com a EyeToy fica tudo mais interativo





• A mistura de tiroteio em terceira pessoa e estratégia é promissora, mas foi mal executada



NOTA
6,5

THE OUTFIT

Proposta bacana para um jogo de guerra, mas que se perde nos detalhes. Se alguma produtora aproveitar melhor estas ideias, pode ter um sucesso em mãos

por Nelson Alves Jr.

The Outfit acertou ao explorar uma das ideias mais bacanas para um jogo de guerra: misturar estratégia em tempo real com o frenesi dos tiroteios tradicionais. Antes de cada estágio você escolhe um entre três protagonistas, cada um com habilidades próprias. A visão real em terceira pessoa. Via de regra, no inicio dos objetivos você está a pé, mas cada base que você toma dos inimigos – torres de comunicação, depósitos de munição, etc. – libera o acesso a algum tipo de apoio.

Os apoios variam entre artilharia antiaérea, jipes, tanques e outros. Aqui entra a parte de estratégia. Quando você domina um posto adversário, é preciso distribuir alguns combatentes pela área porque, cedo ou tarde, o inimigo voltará para tentar reassumir o controle do local. Outro detalhe: cada nova base conquistada funciona como um ponto para voltar à batalha após morrer. Lembra de *Battlefield*? O sistema é o mesmo. Logo, quanto mais territórios você conquistar, mais fácil fica voltar depois de morrer.

Apesar de toda essa ideia mirabolante, o resultado final não agrada. Primeiro por conta da movimentação dos soldados, que é dura, com poucos quadros de animação. Outro detalhe que irrita demais é a limitação que existe para o jogo entender quando você passou de um objetivo. Um exemplo: seu alvo é um determinado lugar. Você vai, acaba com tudo... nada acontece enquanto você não colocar seu soldado a um centímetro do lugar indicado para que o jogo entenda que você venceu e, aí sim, habilitar a próxima missão.

Mas há outro detalhe que piora ainda mais a ação. Toda vez que surge uma mensagem indicando a missão seguinte, o jogo pausa e o obriga a ler as instruções completas antes de sair da tela. Imagine encarar isso dez vezes num mesmo estágio. Deveria ser algo sutil, sem parada, para não atrapalhar o jogador e evitar esses cortes bruscos no tiroteio. No fundo, foi muita promessa sem resultados concretos. Vale apenas para um aluguel de final de semana.

Jogo cedido por House Games (0xx11) 3326-0045



• Quando não é a ação confusa que atrapalha, são os controles que mostram como destruir um jogo



NOTA
4,0

por Eduardo Trivella

JACKED

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/X/PC
Distribuidora: Empire Interactive / 300 Produtora: Sprung
Jogadores: 1 a 2 (até 8 online) Tipo: Ação
Destaque: A destruição é bacana, mas a falta de atenção aos detalhes desestimula

Se eu fosse um cara importante na indústria de games, puniria qualquer produtora que estragasse minhas boas memórias de títulos que me divertiram no passado. Foi isso que a Sprung fez com *Jacked*, uma tentativa barata de recrutar um dos meus clássicos favoritos do Mega Drive: *Road Rash*.

Existem diferentes tipos de disputa: no *Jack It*, o objetivo é roubar a moto de um adversário e sobreviver por um tempo; no *Gang Battle* deve-se levar um item até um checkpoint despidando os oponentes; e no *Drop It*, o último colocado é eliminado após cada volta. Embora os modos pareçam interessantes na teoria, na prática nem sempre deles empolga, tanto pela curta duração das corridas quanto pela falta de detalhes nas pistas.

O esquema de controles também não ajuda. Usar os botões superiores para acelerar e frear pode funcionar em outros games de corrida, mas não é o que rola aqui, principalmente quando você precisa usar armas para atacar os adversários. Além disso, as curvas só podem ser feitas na base da derrapagem, o que diminui bastante a sua velocidade e, consequentemente, a diversão. E mesmo nos momentos em que velocidade cai de propósito – quando se rouba uma moto, por exemplo – todo rola de forma muito confusa. Imperdoável.

• **Ah, crianças, no meu tempo era bem mais divertido chutar adversários de suas motos...**



● Os efeitos de iluminação, como em muitos outros jogos do X360, são belíssimos

REVIEWS



● Carros velozes, armas e muita destruição. Deveria empolgar, mas falta algo à receita

NOTA
6,0

FULL AUTO

Não chega a ser um desastre total, porém *Full Auto* está muito longe de divertir ou mesmo de apresentar algo que possa ser considerado "nova geração". Para quem não sabe, o esquema de jogo deste combate automobilístico é uma mistura de *Burnout* com *Twisted Metal*, mas o resultado, infelizmente, deixa a desejar. Mantendo o cliché do gênero, você começa controlando carros lerdos, com pouca dirigibilidade e armas minguadas. Vencendo, novos desafios são liberados, incluindo a chance de pegar máquinas melhores, rápidas, robustas e com arsenal digno da proposta do game. Ou seja, leva um

tempo até a jogatina engrenar de verdade. Jogadores sem paciência largarão o game em 15 minutos no máximo. Os persistentes, no entanto, têm chance de se divertir nos estágios avançados.

Os controles são bastante simplificados, adequando-se à ação frenética. O gatilho direito acelera e o esquerdo freia, enquanto o botão A usa a arma principal. A arma secundária fica a cargo do botão B, há um nitro no LB e no RB você aciona uma espécie de "volta no tempo". Seu carro explodiu? Acione o sistema para rebobinar o jogo e desfazer o erro. A ideia é bacana e possui um efeito visual

interessante. Aliás, graficamente *Full Auto* está na média do que esperar no X360. Novamente, a iluminação se destaca, seguida de perto pelo sistema de partículas. Já os efeitos sonoros são de arrepia a nuca. O envolvimento proporcionado está entre os melhores da safra. Alguns elementos do cenário são destrutíveis, mas por se trarem de objetos pré-programados, o efeito não chama a atenção como poderia. No fundo, o problema principal de *Full Auto* é não ter a velocidade de *Burnout* nem as arenas de *Twisted Metal*. O game tentou ser os dois, mas não conseguiu chegar perto de nenhum.

por Nelson Alves Jr.

FICHA TÉCNICA

Plataforma: X360

Distribuidora: Sega

Produtora: Pseudo Interactive

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

Destaque: Os efeitos sonoros são excelentes, mas o game não empolga

CSI: 3 DIMENSIONS OF MURDER

NOTA
7,0



● Apesar do visual sofável, o terceiro episódio consegue recravar melhor o clima da série de TV



Iterceiro episódio na série *CSI* manteve a fórmula dos games anteriores, incluindo alguns dos problemas que já existiam. No entanto, foram feitas mudanças sutis envolvendo o manuseio dos instrumentos forenses que ajudaram a melhorar bastante a diversão.

Visualmente não houve nenhuma evolução. Ponto negativo. A modelagem dá pra gosto e você consegue identificar facilmente cada um dos personagens do seriado de televisão, mas não há expressão e o sincronismo labial é sofável. Para compensar a deficiência, o game traz uma dublagem sensacional. Se falta emoção no rosto dos caras, sobra nas vozes. Os atores da TV

por Nelson Alves Jr.

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PC

Distribuidora: SCE Produtora: Telltale Games

Jogadores: 1 a 4 Tipo: Quebra-cabeça

Destaque: O uso dos instrumentos forenses ficou mais intuitivo do que nas versões anteriores

Configuração mínima do PC: Win XP

Processador 1 GHz / 256 MB RAM / 1,4 GB de HD

Vídeo com 64 MB

cuidaram das falas, o que garante veracidade e mantém o mesmo clima da série.

O esquema dos controles continua inalterado. Você navega com o mouse em áreas limitadas do cenário. Não dá pra olhar livremente, mas apenas nos locais em que há alguma pista a ser coletada. De maneira geral, o desafio foi balanceado. Os casos ficaram mais extensos, exigindo cuidado extra. É no uso dos instrumentos que está a principal melhoria do game. Quando há uma pista, o ícone da maleta aparece e o jogo já separa os acessórios de acordo com o uso. Por exemplo: se você precisa pegar algo, tanto a pinça quanto a lata ficam acesas, então cabe a você escolher a correta. Anteriormente o jogador não tinha essa opção, tendo de decidir o que usar dentre todos os instrumentos que estavam na mala. Essa nova fórmula garante agilidade e não cansa. Mesmo não oferecendo nenhum bônus extra ao jogador, como um making of da série de TV, o game vale pelos enigmas inteligentes. Quem curte raciocínio lógico terá boas horas de diversão.





NOTA
2,0

• Bem que o jogo poderia se destacar no visual e nos personagens, mas a produtora não se esforçou nem isso

CHAMPIONSHIP BOWLING

por Eduardo Trivella

Certos esportes não precisam de recriações em forma de videogame. Um que definitivamente não empolga nem um pouco na tela da TV é o boliche. O problema é que não há variação nas jogadas: é sempre uma bola arremessada correndo por uma pista e batendo nos pinos do fundo. Em uma partida de verdade com amigos, vá lá; mas que graça tem isso em um videogame? *Championship Bowling* até que faz um trabalho razoável ao mexer com a física da bola, permitindo que se ajuste a velocidade, direção e curva antes do arremesso; mas é só encontrar o ponto certo para cada

personagem – já que há variação na força de cada um deles – e repetir sempre a mesma coisa para conseguir strike atrás de strike.

Os gráficos são de chorar de raiva. É inexplicável que um game com mecânica tão simples e sem maiores firulas técnicas tenha um visual tão pobre. Para piorar, a seleção de personagens é ridícula de tão óbvia, indo da colegial com meia-soquete ao brutalmente musculoso, com direito até a uma militar que comemora as boas jogadas batendo continência e gritando “dispensado!”. Que coisa mais brega...

FICHA TÉCNICA	
Plataformas:	PS2/XB
Distribuidora:	Evolved Games
Produtora:	Black Market Games
Jogadores:	1 a 2
Tipo:	Espor
Destaque:	Nada se salva, o jogo é pura perda de tempo

O som não merece comentários, já que os únicos efeitos sonoros existentes são a bola correndo pela pista e os pinos sendo derrubados. É a trilha sonora, um apanhado misturando rock com músicas clássicas, não poderia estar mais deslocada. Mas tudo bem, afinal, alguém sabe qual é a música certa para se jogar boliche?

No menu principal é possível ver alguns modos diferentes de jogo, mas no fundo, todos são iguais. Nem o multiplayer, que geralmente dá algum valor a games desse tipo, se salva. Jogue apenas se estiver descontente com a vida.

RAINBOW SIX: CRITICAL HOUR

por Eduardo Trivella

NOTA
6,5

• Já jogou algum Rainbow Six na vida? Então só jogue este se quiser uma dose de “mais do mesmo”



FICHA TÉCNICA	
Plataformas:	PS2/XB
Distribuidora:	SCE
Jogadores:	1 a 2 (até 16 online)
Tipo:	Ação
Destaque:	Não é ruim, mas também não traz nada de novo

Quando a TV Globo lança uma novela de sucesso, depois de algum tempo ela certamente é repriseada no “Vale a Pena Ver de Novo”. O lance é que eles não mudam o nome da novela, que é exatamente a mesma, só porque ela está no de novo. Só que a Ubisoft, pelo visto, não segue a linha de raciocínio do Globo... A série *Rainbow Six* já está virando carne de vaca, e se o prometido episódio Vegas da nova geração não trouxer algo de realmente novo, é bem capaz que até os “noveleiros” fãs de Tom Clancy acabem enjoando desses jogos de combate tático que não trazem nenhuma novidade entre as versões.

Critical Hour traz sete missões solo (além do multiplayer online), que nada mais são do que reciclagens de missões já vistas em versões antigas de *Rainbow Six* e *Rogue Spear*. A única diferença é a roupação mais moderna, já que a ambientação segue a linha da versão *R6: Lockdown*, a mais recente da série.

Comem em qualquer outro título da franquia, a ênfase é o trabalho em conjunto e a sobrevivência em um ambiente não-arcade (ou seja, nada de itens salvadores e munição a rodo): seus companheiros devem estar próximos o tempo todo, abrindo portas, acionando mecanismos e

limpando a área para que você possa avançar com segurança. O chato é que eles são muito bons de gatilho, o que acaba tirando um pouco da diversão que o jogo oferece, já que seus aliados não deixam quase nenhum trabalho para você.

Os comandos que você dá à sua equipe e as opções de estratégia são basicamente as mesmas que os apreciadores do gênero já conhecem, ou seja, não há nada de inédito que chame a atenção. Talvez fosse melhor se Tom Clancy (ou os responsáveis pelos games que levam seu nome) fizesse um retiro espiritual e repensasse alguns conceitos antes de assinar um novo game.

REVIEWS



por Danilo Porto Bastos



• Não sabe que game é este?
Pergunte para o seu pai. Ele provavelmente ainda se lembra quantas fichas perdeu nele

TAITO LEGENDS 2

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/XB/PC

Distribuidora: Empire Interactive / Taito Produtora: Taito

Jogadores: 1 a 2 Tipo: Coletânea

Destaque: Todos os jogos vêm nas versões originais de arcade

Adoro novidades, mas também curto reviver grandes clássicos do passado, como é o caso de *Legend of Kage*, um game que me proporcionou horas e horas de diversão e que faz parte da segunda versão da coletânea *Taito Legends*. Tudo bem que a experiência de jogá-lo hoje em dia é bem diferente da de 20 anos atrás, mas só o fato de poder lembrar aquela época já me deixou satisfeito.

Só que *Legend of Kage* não é a única pérola encontrada aqui. Títulos como *Elevator Action*, *Front Line*, *Cadash*, *Arabian Magic*, *Hat Trick Hero*, *Ray Storm*, *G Darius* e muitos outros também fazem parte do pacote, e o melhor: todos em suas versões originais de arcade. *Taito Legends 2* não é apenas um item obrigatório para nostálgicos e colecionadores. A coletânea também é uma ótima pedida para os jogadores mais novos que querem conhecer um pouco mais da história da indústria dos games.

• Se você se sente velho demais para jogar *Tomb Raider Legend* no PS2, experimente uma dose de *Elevator Action*



• Como fica o desafio se as minhocas adversárias se matam sozinhas? Bem que a I.A. podia melhorar...

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PSP

Distribuidora: THQ Produtora: Team 15

Jogadores: 1 (até 4 em rede local)

Tipo: Estratégia

Destaque: Só o multiplayer empolga

WORMS: OPEN WARFARE

por Nelson Alves Jr.

Worms sempre esteve na minha lista dos jogos incansáveis. Quando anunciamaram uma versão portátil, imaginei quão extraordinário seria o uso da tela sensível do DS no jogo. Querel a cara. Não só o uso da Stylus é pobre, como pouco criativo. Basicamente, você só utiliza a tela para navegar entre as opções de armas e para mover-se pelo cenário como faria com o mouse do PC. Funciona? Obviamente que sim, mas é muito pouco para tanto potencial.

Mas deixa de lado o uso da caneta. Por certo este não é o motivo central do jogo falhar. A questão aqui diz respeito à programação. O cenário de fundo pisca constantemente, mesmo sendo uma

imensa estática que não deveria comprometer tanto o processamento. Para piorar, inúmeras vezes fiquei preso no "meio" de algum objeto sem alternativa para sair, tendo de explodir a área pra conseguir me mover. Isso sem contar que as minhocas adversárias vivem se acertando à toa, deixando claro o desleixo com a inteligência artificial.

Dá pra afirmar sem medo que esse é um dos piores *Worms* da série (pelos menos a versão do DS). O desastre só não se completa porque o multiplayer, mesmo com os problemas de colisão citados, serve como passatempo. Mesmo assim é pouco.

Jogo cedido por House Games (0xx11) 3326-0045

KAO THE KANGAROO ROUND 2

por Danilo Porto Bastos

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/XB/GC/PC

Distribuidora: Atari / JoWood Prod.

Produtora: Tafe Int.

Jogadores: 1 Tipo: Ação

Destaque: Personagem sem graça e gênero mal explorado. É um caça-níqueis



• Câmera ruim é uma constante no gênero, mas neste game o cinegrafista vago se supera. Não diga que não avisamos...

• Tudo bem, o jogo é bonitinho, mas espera-se algo mais num videogame poderoso como o PS2

Assim como o primeiro jogo, lançado há cinco anos, o principal problema de *Kao the Kangaroo Round 2* é a completa falta de carisma do personagem. Mesmo usando a típica mistura de aventura e plataforma 3D, que costuma agradar a um bom número de jogadores, o pequeno canguru ainda não convence. Além disso, as falhas, que existem em praticamente todos os aspectos técnicos do game, só pioram a situação.

As texturas são simples demais, a animação é tosca e a dublagem é péssima. Até mesmo a jogabilidade fica comprometida por causa da câmera, quase sempre mal posicionada.

A não ser que este seja o único tipo de game de que você goste, pense muito bem antes jogar o novo *Kao the Kangaroo*. Certamente é mais vantajoso perder tempo assistindo a um filme qualquer do que tentando se divertir com isto aqui.

A MENTE QUE ESTÁ POR TRÁS DO SUCESSO
DO VIDEOGAME É A MESMA QUE FAZ
TODO MUNDO SE LIGAR NO FILME.

EDIÇÃO ESPECIAL

DVD

FINAL FANTASY VII
ADVENT CHILDREN

2005 Square Enix Co., LTD. Todos os Direitos Reservados. Desenvolvido para o PlayStation®. © 2005 Sony Pictures Home Entertainment Inc. All Rights Reserved.

4

www.sonypictures.com.br

SONY
PICTURES
HOME
ENTERTAINMENT

Final Fantasy VII: Advent Children. Um dos mais aguardados filmes de animação a que você não pode deixar de assistir.

- Seqüência em longa metragem do game para PlayStation®.
- *Final Fantasy VII* foi o primeiro jogo da série a ser desenvolvido para PlayStation® e é um sucesso absoluto.

Peça na sua locadora!



Apesar das frases limitadas, o narrador passa longe da chatiche da voz de Ridge Racer



JOGO: ROCK'N'ROLL RACING



Na pista vale tudo: misséis, minas e pregos podem ser lançados para detonar os oponentes



A trilha de alta qualidade traz versões sintetizadas dos maiores clássicos do rock



Clássico total

Game que marcou a geração SNES não causa o mesmo impacto nos jogadores no retorno ao GBA

Um game que dividiu gerações. *Rock'n'Roll Racing* nasceu inspirado em um título de NES chamado *RC Pro-Am*, desenvolvido pela Rare. Como nada se cria, a Blizzard (que na época chamava-se Silicon & Synapse) aproveitou a ideia e, em cima disso, criou uma das pérolas do SNES, em 1993.

Para comemorar os dez anos do jogo, em 2003, a Blizzard resolveu levá-lo para o GameBoy Advance. Festa para os trintões de plantão, desasco por parte da nova leva de jogadores. Em



plena era 3D, lançar um game de corrida 2D, mesmo no GBA, era o mesmo que tentar vender um disco de vinil para a geração CD. Resultado: só a galera das antigas curtiu.

Pra quem não conhece fica a dica: éis aqui um dos títulos mais divertidos do portátil. O esquema é o seguinte: são quatro carros na pista simultaneamente. Das máquinas e cenários seguem a linha futurista. A visão é em perspectiva isométrica, ou seja, na transversal. Os controles direcionais mudam de acordo com a direção dos carros. Espalhados pela pista, há alguns itens de energia, bombas para acertar os adversários e obstáculos, como pregos e minas. Cada vitória traz um certo número de pontos, que servem para fazer melhorias no carro: motor, amortecedor, resistência na carcaça, pneus e outros. A trilha, como fica evidente, é de clássicos do rock: Black Sabbath e Deep Purple são alguns exemplos.

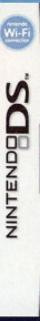
Um dos aspectos mais impressionantes da versão do SNES, e que foi mantido no GBA, é o uso de voz para narrar trechos da prova. Hoje em dia parece banalidade, mas pensar no pionerismo tecnológico disso em 1993 e a manutenção num mísero cartucho de GBA prova a qualidade da produção.

Por que não rolou

O clássico renasceu sem alarde e, talvez por isso, apena os jogadores mais velhos deram bola. Em se tratando de um portátil que ultrapassou faz tempo a marca dos 60 milhões de aparelhos vendidos, o sucesso do game deveria ter sido bem maior.

VENHA ASSISTIR A DEMONSTRAÇÃO DO NOVO

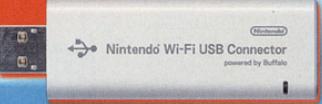
A CADA R\$100,00 EM COMPRAS DE PRODUTOS NINTENDO VOCÊ GANHA UMA CAMISETA DO MARIO KART!!!*



arturhincos@superig.com.br

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.

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

● Não é só o visual que muda. Cada superfície traz as teclas de controle de seu jogo identificadas para facilitar ao máximo a vida de quem vai encarar as partidas



Só para jogos

Teclado com painéis substituíveis temáticos facilita ao máximo o uso das teclas de controle dos melhores jogos de PC

● Eis uma idéia simples, mas que demorou para aparecer. Pode parecer frescura num primeiro momento ter um teclado específico para games, afinal, qualquer teclado convencional permite jogar sem problemas, mas a criação da Zboard merece destaque pela proposta diferente.

O apetrecho possui uma base que permite trocar a parte de cima de acordo com o título desejado. Vai encarar *Doom 3*? Tem uma superfície específica para ele. O mesmo vale para *The Battle for Middle Earth II*, *Battlefield 2*, *Civilization 3* e por aí afora. Mas qual, afinal, é o charme destas superfícies? Justamente o fato de que cada uma traz os botões posicionados e configurados para cada jogo. O painel de *Medal of Honor: Allied Assault*, por exemplo, traz um botão chamado "crouch" (agachar) e uma fileira deles para as armas, com direito a ícones para facilitar a troca por uma arma específica durante o confronto. Cansou de jogar? Não é preciso trocar o teclado. Basta tirar a superfície de jogo e encaixar a tradicional, com todos os shifts e controles nos lugares de origem.

Produto: Zboard **Fabricante:** Ideaon

Preço: R\$ 299 (teclado) e R\$ 129 (cada superfície)
Onde comprar: www.zboard.com.br (Brasil)



A lenda em DVD

● Longe de ter a qualidade vista nos videogames, a série animada de *The Legend of Zelda* funciona, ao menos, como item de coleção para fãs da saga. Lançado em DVD nos Estados Unidos, o pacote com três discos contém os 13 episódios do desenho criado em 1989. Como bônus, há as cenas de abertura e encerramento do programa *Super Mario Show*, que usava atores reais encenando os irmãos Mario e Luigi, além de um jogo de perguntas sobre *Zelda* e galeria de imagens da série.

Produto: Legend of Zelda: Complete Animated Series

Fabricante: Shout Factory **Preço:** US\$ 29,98

Onde comprar: www.amazon.com (EUA)



Final Fantasy: a trilha



● Prática comum no Japão, o lançamento de trilhas sonoras de games ainda engatinha no Ocidente. Previsto para 31 de maio, este pacote traz quatro CDs com a trilha orquestrada da série *Final Fantasy*. São cerca de cem músicas no total. Para os mais alucinados, um brinde: a primeira remessa trará um livreto com 28 páginas com ilustrações da obra.

Livro: Final Fantasy XII Original Soundtrack Limited Edition

Fabricante: Square-Enix **Preço:** US\$ 38,90

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

Nintendo na quadra

● Na quadra de tênis, na academia ou pra fazer pose de atleta apenas. Não importa. Essas munhequeiras ultra-estilosas trazem temas de jogos da Nintendo e são perfeitas para você mostrar que é fã da turma do Mario. As mais baratas custam dois dólares, enquanto alguns modelos são vendidos por quatro dólares.

Produto: Nintendo Wristband **Fabricante:** Changes

Preço: US\$ 1,99 a US\$ 3,99

Onde comprar: www.gamestop.com (EUA)



PSP mais grave

● Jogar PSP sem fone é como chupar bala com papel. O som do aparelho decepciona e não faz jus à qualidade de imagem que se vê na tela LCD do portátil. Ligando o fone original a coisa melhora, mas o aparelho ainda fica devendo – e muito – nos graves. Para resolver a questão, este acessório traz um pequeno amplificador com direito a um "micro-subwoofer". Traduzindo: graves mais graves, para você sentir a real dimensão dos sons nos games portáteis. E funciona sem pilha. Basta conectar e pronto.

Produto: Universal Headband Earsubs

Fabricante: Pelican **Preço:** R\$ 14,59

Onde comprar: www.cduniverse.com (EUA)

"Xique no úrtimo"

● Tem gosto pra tudo nesse mundo. Até pra transformar o PlayStation 2 num enfeite natalino. A loja gringa Decal Girl vende adesivos coloridos dos mais diversos tons, todos suspeitos. As opções de personalização vão do rosa-choque ao verde-água, passando até pelos adesivos que brilham no escuro. A gama de cores passa de 40, ou seja, a chance de que aquele seu vizinho aparecido compre a mesma cor é mínima. Os kits para o console e para o controle são vendidos separadamente.

Produto: PS2 Skins **Fabricante:** Decalgirl **Preço:** US\$ 7,50

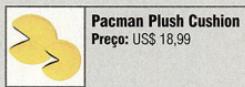
Onde comprar: www.decalgirl.com (EUA)

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. A taxa de empresas como FedEx e DHL é mais agitado 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.

Lojinha da Namco

Falar em Namco é falar em Pacman. O comedor amarelo surgiu na década de 1980 e dominou o mundo dos arcades e dos videogames domésticos, abrindo espaço para outros títulos da produtora, como *Galaga* e *Pole Position*, pra citar dois apenas. Tendo em vista que a nostalgia está na crista da onda, a empresa resolveu aproveitar criando uma loja na internet especializada emquinquilharias de seus jogos antigos. Tem de tudo: pelúcias, camisetas e brinquedos. A loja promete novidades para breve, incluindo objetos de cozinha e escritório, sempre mantendo os games como inspiração. Veja alguns itens:



Pacman Plush Cushion

Preço: US\$ 18,99



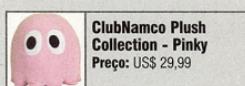
ClubNamco Plush Collection - Pacman

Preço: US\$ 34,99



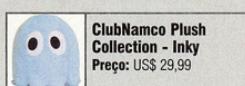
ClubNamco Plush Collection - Blinky

Preço: US\$ 29,99



ClubNamco Plush Collection - Pinky

Preço: US\$ 29,99



ClubNamco Plush Collection - Inky

Preço: US\$ 29,99



ClubNamco Plush Collection - Pokey

Preço: US\$ 29,99



ClubNamco Plush Collection - Pooka

Preço: US\$ 34,99



Pole Position t-shirt

Preço: US\$ 19,99



Perigo! Trapaceiros

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

B

BLACK

PS2

DESTRUINDO TUDO

BFG liberada: FG3-WFZG-7MDP-PZGT
 BFG na fase City Streets: 5SQQ-STHA-ZFV-7XEV, HQ6G-
 ZP3B-CSLE-WMIXa ou EG4P-ZGU-6SQU-3X68

**BRAIN AGE: TRAIN YOUR
BRAIN IN MINUTES A DAY** DS

SEGREDOS E CIA

Veja quantos selos você precisa conseguir para habilitar novos jogos e opções extras:
 Dificuldade Hard para o Calculations x 100: 11 selos
 Jogo Head Count: 3 selos
 Dificuldade Hard para o Head Count: 9 selos
 Jogo Triangle Math: 13 selos
 Dificuldade Hard para o Triangle Math: 17 selos
 Jogo Low to High: 1 stamp
 Opção Stamp Designer: 7 selos
 Jogo Syllable Count: 2 selos
 Jogo Time Lapse: 15 selos
 Opção Tips: 5 selos Jogo Voice Calculation: 20 selos

C

CRASHDAY

PC

VEÍCULO BUSTER GST E MINIGUN
 Detone o Amateurs Group B.

Veículos Apachee 200X e The Wrecker: termine o Finals Group A.

Arma Single Missiles e veículos Firespitter RS e Pick'Em'Up V2: termine o Professionals Group A. Arma Double Missiles e veículos Bombará GT90 e Ironhorz V8: detone o Professionals Group B. Veículo The Incubator V12: termine o The Final Fight.

- Minigames secretos

Sabia como liberar cada um dos jogos extras: Checkpoint Chase II: termine o Final Division. Long Jump II: detone o Amateurs Division. Vehicle Blast II: finalize o Professional Division.

G

**GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER** PSP

DIFICULDADE WARFIGHTER (SUPERDIFÍCIL)

Basta completar o jogo no nível Hard (difícil).

H

**HARRY POTTER AND
THE GOBLET OF FIRE** PSP

FASES EXTRAS

Lição 1 - Defense Against The Dark Arts: termine o primeiro estágio de abertura.

Moody's Challenges: complete a fase Forbidden Forest.

- Minigames secretos

Exploding Snap: consiga 2 escudos Tri-wizard.

Dugbog Bulb Raid: consiga 5 escudos Tri-wizard.

Niffer Time Challenge: consiga 8 escudos Tri-wizard.

Wizard pairs: detone a primeira fase do game.

**HUNTER: THE
RECKONING WAYWARD** PSP

TRAPACAS DA CACA

Depois de detonar o game e receber o troféu, entre com as sequências no menu de Cheat:

Todas as armas (requer o troféu Looter):

█, x, ●, □, x, ▲, ↓, ↗

Todos os cheats ativados: ●, □, ▲, x, △, L1, L3, ←, →

Monstros difíceis (requer o troféu Team Up):

█, □, ▲, △, L1, L3, ←, →, ↓

Mais danos (requer o troféu Machine Boss):

↓, ↓, R1, R1, ↑, x, ▲, ●

Vidas ilimitadas (requer o troféu Warrior):

→, →, →, x, ▲, □, ■

Munição ilimitada (requer o troféu Gun Bunny):

→, →, →, ↑, ↓, ↓

Energia no máximo (requer o troféu Pitfighter):

▲, ▲, ●, □, △, L1, L3, ←, →

Munição ilimitada (requer o troféu Rouge Hunter):

█, □, ▲, ●, △, ▲, ↑, ↓, ↗

ICE AGE 2: THE MELTDOWN PSP

PEDRAS ILIMITADAS

Pause e pressione ↓, ↓, ←, ↑, ↑, →, ↑, ↓.

Seleção de fases: aperte e segure R1 e pressione

█, ●, □, ▲, x e △.



TOMB RAIDER: LEGEND

Munição ilimitada para Shotgun (complete a fase Ghana em menos de 20 minutos e 10 segundos no Time Trial): **RTL, B, ●, L1, L1, X**

Munição ilimitada para SMG (complete a fase Japan em menos de 12 minutos e 15 segundos no Time Trial): **●, ▲, L1, R1, X, ●**

Soul Reaver (finalize o game e todos os Time Trials): **X, RTL, ●, R1, L1, ■**

TOMB RAIDER: LEGEND

XB

TRAPASAS DA LARA

Segure **●** e aperte uma das seqüências durante o jogo. Os truques só funcionam depois de liberados, após cumprir um determinado objetivo na história elou no Time Trial. Use o menu Special para ativar as trapasas.

Munição ilimitada para Assault Rifle (complete a fase Peru em menos de 21 minutos e 30 segundos no Time Trial): **A, B, A, L1, X, Y**

Munição ilimitada para o lança-granadas (complete a fase Kazakhstan em menos de 27 minutos e 10 segundos no Time Trial): **L1, Y, RT, B, L1, X**

Munição ilimitada para Shotgun (complete a fase Ghana em menos de 20 minutos e 10 segundos no Time Trial): **RTL, B, X, L1, X, A**

Munição ilimitada para SMG (complete a fase Japan em menos de 12 minutos e 15 segundos no Time Trial): **B, Y, L1**

RTL, A, B

Excalibur (complete a fase Nepal em menos de 13 minutos e 40 segundos no Time Trial): **Y, A, B, RTL, Y, L1**

Soul Reaver (finalize o game e todos os Time Trials): **A, RTL, B, R1, L1, X**

- Mais truques

Segue **L1** e entre com as seqüências durante o jogo. Os truques só funcionam depois de liberados, após cumprir um determinado objetivo na história elou no Time Trial. Use o menu Special para ativar as trapasas.

Lara de aço (complete a fase England em menos de 27 minutos no Time Trial): **A, RTL, Y, RTL, X, ●**

Sen texturas (complete o game em qualquer nível de dificuldade): **●, A, B, A, Y, RTL**

TOMB RAIDER: LEGEND

PC

TRUQUES PARA EXPLORADORES

Segure Backspace e entre com o comando durante o jogo. Os truques só funcionam depois de liberados, após cumprir um determinado objetivo na história elou no Time Trial. Use o menu Special para ativar as trapasas.

Lara de aço: 7 – complete a fase England em menos de 27 minutos no Time Trial

Mostrar a energia do inimigo: 2 – complete a fase Bolivia em menos de 12 minutos e 30 segundos no Time Trial

Soul Reaver: 0 – finalize o game e todos os Time Trials

Tiro mortal: 8 – complete a fase Bolivia em menos de 4 minutos e 15 segundos no Time Trial

Sen texturas: 1 – complete o game em qualquer nível de dificuldade

Munição ilimitada para Shotgun: 3 – complete a fase Peru em menos de 21 minutos e 30 segundos no Time Trial

Munição ilimitada para o lança-granadas: 4 – complete a fase Kazakhstan em menos de 27 minutos e 10 segundos no modo Time Trial

Munição ilimitada para SMG: 5 – complete a fase Ghana em menos de 20 minutos e 10 segundos no Time Trial

Munição ilimitada para SMG: 6 – complete a fase Japan em menos de 12 minutos e 15 segundos no Time Trial

Excalibur: 9 – complete a fase Nepal em menos de 13 minutos e 40 segundos no Time Trial

TOMB RAIDER: LEGEND

PS2/XB/PC

ROUPAS DESCOLADAS

Amanda: vença o Time Trial da West Africa.

Amanda (versão inverno): finalize o jogo conseguindo todos os segredos e detornando todos os Time Trials.

Lara motociclista 1: complete a fase England.

Lara motociclista 2 (versão sem jaqueta): consiga ouro e prata na fase England.

Lara motociclista 3 (jaqueta vermelha): consiga prata na fase England.

TOMB RAIDER: LEGEND



Roupa de mergulho: consiga 100% do game.
 Roupa de inverno 1: complete a fase Kazahkstan.
 Roupa de inverno 2 (rosa): complete o Time Trial da fase Peru.

Roupa de inverno 3: detone o Time Trial da fase Nepal.

– Upgrades de pistola

Ganhe um determinado número de prêmios para liberar novas opções que melhoram suas armas:
 Incrementar precisão: consiga 50% de prata e ouro.
 Aumentar danos: ganhe 75% de prata e ouro.
 Melhorar a capacidade de munição: consiga 25% de prata e ouro.

– Biografia dos personagens

Veja a porcentagem de bronze que você deve ganhar para liberar cada uma das biografias:

Lara Croft: 10% / ZIP: 20%
 Anaya Imanu: 30% / Shogo Nishimura: 40%

James Rutland: 50% / Shogo Takamoto: 60%

Amanda Evert: 70% / Winston Smith: 80%

Alister Fletcher: 90% / Entidade desconhecida: 100%

– Galeria de arte

Consiga todos os bronzes de cada fase para liberar um pacote extra de imagens:

Imagens 1: fase Bolivia / Imagens 2: fase England

Imagens 3: fase Ghana / Imagens 4: fase Japan

Imagens 5: fase Kazahkstan / Imagens 6: fase Nepal

Imagens 7: fase Peru / Imagens 8: fase Croft Manor



VIEWTIFUL JOE: RED HOT RUMBLE GBA

NOVOS ESTÁGIOS

Aprenda a destruir as arenas extras do modo Battle.

Estágio 1 Special Edition:

termine o Riddle of the Incan Empire (Special Edition).

Estágio 1-B Treasure Guardian Viracocha:

termine o Riddle of the Incan Empire.

Estágio 2 Special Edition:

termine o Viewtiful Cartoon World (Special Edition).

Estágio 2-B Hulk Davidson is in Town!

termine o Viewtiful Cartoon World.

Estágio 3 Special Edition:

termine o Captain Blue Begins (Special Edition).

Estágio 3-B Super Brothers: termine o Captain Blue Begins.

Estágio 4 Special Edition:

termine o The Truth of the Black Film (Special Edition).

Estágio 4-1 EP (Emergency Plant) e estágio 4-2 Big Bad Burnin' Buddha: termine o The Truth of the Black Film.

Estágio 4-3 The Dino e estágio 4-B Bouncer:

termine o The Truth of the Black Film.

Estágio 5 Special Edition:

termine o Gulliver's Battles (Special Edition).

Estágio 5-1 To the Heavens, estágio 5-2 The Secret Sky Garden, estágio 5-3 Clockwork Catastrophe e estágio 5-4 Spider-Machine: termine o Gulliver's Battles.

Estágio 6 Special Edition: termine o Atlantis Four Adventures of the Sea (Special Edition).

Estágio 6-1 20,000,000 Leagues Under the Sea, estágio 6-2 The Search for Red Hot Rumble, estágio 6-3 The Secret Temple of Atlantis e estágio 6-B: Poseidon Avenger:

termine o Atlantis Four Adventures of the Sea.

Estágio 7 Special Edition: termine o

BOSS'BOSS'BANG'BANG

Estágio 7-B Les A. Incroyable: termine o Les Acteurs Incroyable

– Vídeos secretos

Descubra como liberar os vídeos do modo Story:

Atlantis Four Adv. of the Sea: complete o Gulliver's Battles.

Atlantis Four Adventures of the Sea (Special Edition): complete o V-Puzzle 6.

BOSS'BOSS'BANG'BANG: complete todos os capítulos do modo Story, exceto o The Hidden Hideout.

Captain Blue Begins: complete o Viewtiful Cartoon World.

Captain Blue Begins Special Edition: complete o V-Puzzle 3.

Gulliver's Battles: complete o Truth of the Black Film.

Gulliver's Battles Special Edition: complete o V-Puzzle 5.

Les Act. Incroyable: complete o Atlantis Four Adv. of the Sea.

Red Hot Rumble: complete o BOSS'BOSS'BANG'BANG.

TOMB RAIDER: THE PROPHECY GBA

PASSWORDS ESPECIAIS

Para ativar corretamente os códigos, use as senhas abaixo na tela Password:

– Seleção de fases

Fase 01: PRLD / Fase 02: GAZE

Fase 03: MEDJ / Fase 04: HAXE

Fase 05: PATH / Fase 06: BONE

Fase 07: TREE / Fase 08: LINK

Fase 09: KURZ / Fase 10: HELL

Fase 11: WEFX / Fase 12: MEMO

Fase 13: HEAR / Fase 14: FITZ

Fase 15: ERLC / Fase 16: CLIK

Fase 17: MGSL / Fase 18: ROMA

Fase 19: MONK / Fase 20: AEON

Fase 21: TIME / Fase 22: OJUM

Fase 23: LAND / Fase 24: DART

Fase 25: HILL / Fase 26: CHEX

Fase 27: STLK / Fase 28: MECH

Fase 29: ARKD / Fase 30: MUSH

Fase 31: SPOK / Fase 32: LITH

Créditos finais: ARIA



VIEWTIFUL JOE: RED HOT RUMBLE

GAME SHOP

Para anunciar nesta seção mande um e-mail para:
publicidade@europanet.com.br



VIRTUAL GAMES
Compra e Venda
assistência técnica especializada
2014 Sul

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



Plataforma games
todos os
aparelhos pelo
melhor preço, confira!
vendemos consoles, acessórios e jogos
entregas em São Paulo • garantias
• facilitamos o pagamento
enviamos para todo o
brasil p/ pagar na retirada (11) 9306-3191



PLANET GAMES
• Consoles e acessórios
• Assistência técnica
• Sedex para todo Brasil

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



HOUSE GAMES
TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMpra • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA
FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/ JUROS OU ATÉ 15X

3326-0045

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO:

MasterCard VISA Diners American Express

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 Mídias

Enviamos para todo o Brasil

Vendas
• CD's Virgens
• Acessórios para Video Games em Geral
Compra, Venda e Troca
de Aparelhos Novos e Usados
Assistência Técnica para Video Games
www.fantasystar.com.br

VISA Electron
REDE SHOP

e-mail: fantasystar@fantasystar.com.br
Rua Sta. Ifigênia, 490 - Box 18 - CEP: 01207-000
São Paulo / SP - Fone: (11) 3221-5253 / Fax: 3221-3253



ANTRAX GAMES
COMpra - VENDE - TROCA - FINANCIAMENTO

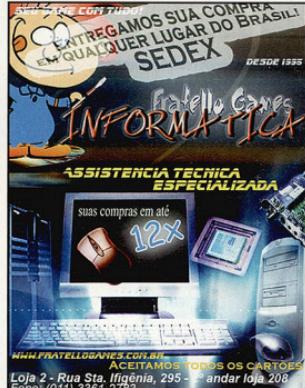
FINANCIAMENTO EM ATÉ 24X P/ TODO BRASIL
*aprovação do crédito pelo telefone.

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



CONTINUE
ENTREGAMOS SUA COMPRA
EM QUALQUER LUGAR DO BRASIL
SEDEX
DESENDE 1995

platell Games
INFORMATICA

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
ESPECIALIZADA

sus compras em até
12X

www.platellgames.com.br
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES
Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 3º andar loja 208
Fone: (011) 3361-2783

An advertisement for Wonder Games. At the top, the word 'WONDER' is written in a stylized, yellow font with a black outline, and 'GAMES' is in a smaller, solid black font. Below this, the words 'Compra - Venda - Troca' are displayed in a large, bold, yellow font. Underneath, the text 'Venda de console, jogos e acessórios em geral' is in a smaller yellow font. A horizontal line of icons for various consoles (Xbox, GameCube, PlayStation, PSP, and Nintendo 3DS) follows. Below this, the text 'Assistência Técnica Especializada' is in a yellow font, with 'Xbox - PS2 - Game Cube' underneath. A row of payment method icons (MasterCard, American Express, Visa Electron, Diners Club, and Visa) is shown. The text 'Financeira em até 15 Vezes' and 'Obs: Somente para São Paulo' is in yellow. 'Entregamos via Sedex' is in a larger yellow font. On the right, there is a large image of Sonic the Hedgehog pointing towards the text. At the bottom, the contact information is listed: 'Tel.: (11) 3106-2612', 'Fax: (11) 3105-2797', 'www.xpgames.com.br', 'Rua José Bonifácio, 176', and 'loja 07 - térreo'.

An advertisement for PlayOff games. It features a yellow cartoon character with a large smile and the text 'PlayOff games' in a stylized font. Below the character are several game boxes for 'Grand Theft Auto: Vice City', 'Call of Duty: World at War', 'Call of Duty: Modern Warfare 2', 'Call of Duty: Black Ops', and 'Call of Duty: Warzone'. To the right, there is a computer monitor displaying a game. The background is a light blue gradient with the text 'Sua diversão começa aqui!' in large, bold letters. At the bottom, there is a large image of a man in a green t-shirt with the text 'Lançamento' and 'COMPRE AQUI E GANHE UM BRINDE!' above it, and 'R\$ 249,90' with a crossed-out 'R\$ 399,90'. A yellow sunburst graphic is on the right.

A screenshot of the game 'Guerreiros da Morte'. The top of the screen features a dark banner with the game's name in a stylized font. The main area shows a shield with a sword, and below it, the text 'Aventure-se! Mais que never você não vai... Asscom' is displayed in a glowing, futuristic font.

**PARA ANUNCIAR NESTA
SEÇÃO MANDE UM
E-MAIL PARA:**
publicidade@europanet.com.br

• Sensual ela sempre foi, mas nos games Lara andava meio perdida. Felizmente, com Tomb Raider: Legend, isso mudou



Lara Croft



PC/PS1
Tomb Raider - 1996

Em 1995, a Eidos, uma companhia cuja geração era a compressão de vídeo, comprou duas empresas emergentes: a Dómkar e a US Gold. A desconhecida Core Design veio de bandeja no acordo, e foi dela a ideia de um game em 3D com acrobacias e muita exploração. No processo de criação, decidiu-se que o protagonista deveria ser diferente dos heróis que dominavam os games da época. Os rabiscos iniciais traziam uma amazona chamada Lara Cruz, mas o visual masculinizado não agradou. Era preciso algo mais suave. Eis que surge uma aristocrata inglesa apaixonada por exploração. Seu nome: Lara Croft.



PC/PS1
Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft - 1998

Mudanças estéticas na heroina sempre rolaram de uma versão para outra. A área central a receber cirurgias plásticas era a região dos seios. A cada jogo elas pareciam maiores. Para variar, isso também rolou no terceiro episódio, que trouxe movimentos inéditos. Além da corrida tradicional, a garota agora conseguia dar um pique de alguns segundos graças à inclusão de uma barra de fôlego. O arsenal também foi remodelado. Saíram as pistolas automáticas para entrada de duas Desert Eagles e de um poderoso lança-foguetes.



PC/ Dreamcast/PS1
Tomb Raider: Legend - 2006

Não há mais volta: Lara Croft é uma febre mundial. A personagem tornou-se um símbolo dos videogames, incluindo até o uso de modelos de carne e osso para promover eventos da produtora. Pena que a série não conseguiu manter o mesmo charme. O quinto episódio, *Chronicles*, já mostra sinais de cansaço da franquia. Lara é dada como morta e, numa guinada que pegou os fãs de surpresa, toda a trajetória é apresentada em "flashback". Isso inclui até uma fase de treino com ela ainda criança.



PC/PS2
Tomb Raider: The Angel of Darkness - 2003

Mudar nem sempre é a escolha ideal. Na primeira aparição da musa no PS2, com uma aguardada engine gráfica zero-bala, houve uma decepção total. A estrutura do jogo fugiu completamente daquela à qual os fãs estavam acostumados. A exploração foi esquecida. O esquema agora envolve Lara sendo acusada de assassinato e tendo de fugir pela Europa para limpar seu nome. O game ficou urbano demais e o excesso de bugs só piorou a situação da heroina. Como de costume, Lara surge com curvas mais acentuadas, principalmente na cintura de vespa.

PC/PS2/XB/X360

TOMB RAIDER LEGEND - 2006

Depois do fiasco de *The Angel of Darkness*, o anúncio de um novo jogo causou arrepios. A britânica Core Design não mais estaria à frente da produção, substituída pela norte-americana Crystal Dynamics. Tudo bem que a imagem da personagem não sofreu desgaste, até porque o imaginário masculino aquçou-se depois que Angelina Jolie assumiu o papel da arqueóloga no cinema. Ainda assim, a série parecia ter chegado ao fundo do poço.

Surpresa geral foi notar que a nova produtora conseguiu trazer de volta a exploração com controles funcionais e ação que prende o jogador. A heroina, mais bela do que nunca, ressurge com silhueta ainda mais sexy, além de um vestuário provocativo, incluindo um vestido de gala com um decote generoso.

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.**

PlayStation® Original Quero Tudo



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

Só fica sem play 2 quem quer!

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

ligue e consulte condições



Controle PS2
R\$69,99



Supporto PS2
R\$29,99



CD Remixes
R\$19,99



Cabo Extensor
R\$19,99



Jogo Original
R\$69,99



Qual É A Música
R\$69,99



**SEDEI PARA TODO
O BRASIL**

Pack 1



Tudo por R\$ 99,99

Pack 2



Tudo por R\$ 99,99

Pack 3



Tudo por R\$ 99,99

Pack 4



Tudo por R\$ 49,99

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

www.

mundoplaystation.com.br

Controle Remoto
R\$69,99

Porta-cd PS2
R\$19,99

foto: marcelo illustrativa

Paulo/SP

PORÃO GAMES



RETRO AVENGERS

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 *

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

VENDAS DE ACESSÓRIOS, JOGOS, VÍDEO-GAMES E INFORMÁTICA

ENVIAMOS NOSSOS PRODUTOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL !!!

VÍDEO-GAMES:



PSP



Infected



Need for Speed
Most Wanted



SOCOM



The Lord of the
Rings Tactics



X-Box 360



Dead or Alive 4



Perfect Dark
Zero



Project Gotham
Racing 3



Quake 4



X-Box



007 James Bond



Battlefield 2
Modern Combat



Matrix Path of Neo



Prince of Persia:
The Two Thrones



Game Cube



Harry Potter:
Goblet of Fire



Mario Party 7



Super Mario
Strikers



The Incredibles



Play Station 2



Call of Duty 2
Big Red One



Castlevania



King Kong



Need for Speed:
Most Wanted



Nintendo DS



Animal Crossing:
Wild World



Mario & Luigi
Partners in Time



Mario Kart DS

INFORMÁTICA:



Coolers

Processadores



Fontes



Gabinetes



Mouses Ópticos



Placas de Vídeos



PC's Porão Games



Teclados



Teclados PC & PS2



Mídias CD's & DVD's



Neon



Webcam

novo site: poraogames.com

INFORMÁTICA

AMD

ASUS

ATI

Cooler Master

HP

LEADER GROUPS

LG

MSI

Intel Inside

Philips

Samsung

Seagate

Careo

Sony

VÍDEO-GAMES

PSP

Nintendo DS

XBOX

N-Gage

NOKIA

GameCube

PlayStation

PS2

GameBoy Advance

GameBoy Color

GameBoy

GameBoy Advance SP

PlayStation

PlayStation

As informações fornecidas aqui são sobre jogos - Edição limitada - Fotos: mercadorias ilustrativas - Preço não incluso - Preço sugerido - Informações sem período de validade - Taxa de juros para pagamentos em 6x no cartão Visa de 4,99% ao mês

RETRO AVENGERS MEU



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: [evil_arthas](#)

Editada por: [anderbass](#)

Revista: [evil_arthas](#)

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br

