

# GAMEMASTER

WWW.GAMEBLOG.COM.BR

PREVIEW COMPLETÍSSIMO **PS3** **X360**

Ano 3 | Nº 29 | Junho 2007 | Brasil R\$ 8,90 | Europa € 4,90

# Devil May Cry 4

- Detalhes da jogabilidade • Conheça o novo herói
- Novos inimigos • História da saga • Imagens inéditas

## ENTREVISTA EXCLUSIVA

Sony do Japão fala pela primeira vez sobre **PlayStation no Brasil**

## POR DENTRO DA ELECTRONIC ARTS

Como funciona o licenciamento dos **times brasileiros para o FIFA**



## INVENÇÃO BRASILEIRA

Descobrimos o **fliperama de Guitar Hero 2** que será feito e lançado no Brasil

## PASSO-A-PASSO Wii E DS

Saiba conectar facilmente os consoles da Nintendo na web. Inclui lista dos jogos de DS e Wii que podem ser conectados à internet

## Jogos desta edição

- Forza 2 • Spider-Man 3 • Pokémon Diamond/Pearl • GRAW 2 • Transformers • GTA IV
- Crazy Taxi: Fare Wars • Resident Evil 4 Wii • RE Umbrella Chronicles • Touch Master
- Final Fantasy Anniversary Edition • DiRT • Flow • Prince of Persia Rival Swords

EDITORA  
★ ★ ★  
**20 Anos**  
★ ★ ★  
EUROPA

91771807129005  
29

# CONTROL

Wii



6618 - Luva para para  
Wii Controller



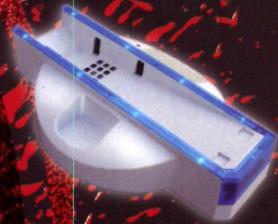
6621 - Grip de Mão para  
Controle Wii



6611 - Volante Wii  
Controller



6686 - Caneta Stylus  
para NDS



6614 - Base para Wii com  
carregador para Controle

NDS LITE



6690 - Kit 15 em 1 NDS Lite



6695 - Carregador Veicular  
para NDS Lite



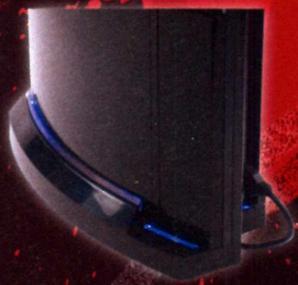
6610 - Kit Sports  
Wii Control



UNIVERSAL

6073 - Scare  
Speaker

# YOUR GAME



6638 - Suporte Luminoso para PS3 com controle remoto



6637 - Controle Remoto para PS3



6636 - Carregador Dock Station para Controle PS3



6815 - Bolsa de Viagem para PS2 Slim



PS3

PS2

6752 - Tela LCD para PS2 Slim

## XBOX 360



6992 - Battery Pack para XBOX 360



6819 - F5 Scare Pad Monster para PS2



6818 - F2 Scare Pad Berserker para PS2



6990 - Controle remoto para DVD/XBOX 360



6817 - F1 Scare Pad Fleshy para PS2

6821 - Guitarra Guitar Hero p/ PS2

6822 - Guitarra Guitar Hero Wireless p/ PS2



Todas as marcas citadas são propriedades de seus respectivos donos. LEADERSHIP

Conheça nossa linha em [www.leadership.com.br/hotsite/gamer](http://www.leadership.com.br/hotsite/gamer) e nas melhores lojas do Brasil.

**THE LEADERSHIP GROUP**

## Revista **GAMEMASTER**



**Diretores**  
Aydano Roriz  
Abílio P. Cunha

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

**Diretor Editorial e jornalista responsável:**  
Roberto Araújo - MTb. 10.766 - e-mail: araujo@europanet.com.br  
**Diretor Adjunto:** Mário Fittipaldi

**Editor-executivo:** Humberto Martines  
**Redatores:** Eduardo Trivella, Julio Weechi, Leandro Rodrigues, Flávia Gasi, Gustavo Petró, Nelson Alves Jr. e Felipe Azevedo  
**Chefe de Arte:** Welby Dantas  
**Editor de Arte (Projeto Gráfico):** Alexandre Dias (Nani)  
**Revisão de Texto:** Mariana Russo  
**Colaboraram nesta edição:** Makotron, Matheus Bourg, Eduardo Breda, Fernando Wiek e Théo Azevedo

**Internet: Webmaster:** Cássio Narciso  
**Webdevelopment:** Rodrigo Mourão

**Propaganda:** Letícia Nunes

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

**Gerentes Comerciais**  
Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097 e Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093  
**Executivos de Negócios:** Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez, Claudia Alves, Elisângela Xavier, Flávia Pinheiro, Guilherme Rabelo, Raphael Gherardi e Rodrigo Sacomani.  
**Criação Publicitária:** Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5103  
**Assistente de Criação:** Ronaldo Mendes  
**Tráfego:** Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122

**Publicidade - Outros Estados**  
**Brasília:** (0xx61) 3223-0205 - New Business  
**Paraná:** (0xx41) 3023-8238 - GRP Midia  
**Rio Grande do Sul:** (0xx51) 3232-3176 - Semente Associados  
**Santa Catarina:** (0xx48) 3223-3968 - MC Representações

**Publicidade - EUA e Canadá:**  
00xx1 (650) 306-0880, Fax: 00xx1 (650) 306-0890 - Global Media

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

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

**Desenvolvimento de Pessoal:**  
Tânia Marília Ribeiro Roriz

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

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

**A Revista Game Master é uma publicação da Editora Europa Ltda.**  
(ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

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

**Impressão:** Prol Editora Gráfica

**IVC - Instituto Verificador de Circulação**



Somos Filiais à ANER  
Associação Nacional dos Editores de Revistas

# Só novidades

**Fazer esta edição da GameMaster foi repleta de surpresas.**

Logo no início, quando a equipe ainda estava "pegando no tranco", descobrimos uma das novidades mais gostosas do ano: o primeiro fliperama de *Guitar Hero* do mundo está em produção no Brasil e vai estreiar nos arcades nacionais em breve. Imagine só os shows que vão rolar nos fliperamas com o melhor do rock, os maiores hits dos anos 80 até a atualidade. O mundo vai morrer de inveja enquanto nós vibramos com esse portal para a fama.

Enquanto a galera da redação só conseguia sonhar com solos de guitarra na frente de multidões, a segunda grande novidade chegou na forma de uma resposta por e-mail de ninguém menos do que Satoshi Fukuoka, o porta-voz da Sony japonesa. Foi a primeira vez que um importante membro do staff da Sony decidiu responder às nossas insistentes perguntas sobre a possível - ou impossível - vinda do PlayStation ao Brasil. Menos surpreendente foi o tom evasivo das respostas do figurão.

Cheios de moral com as descobertas, decidimos bater na porta da Capcom, que há tempos não revelava nada sobre *Devil May Cry 4*, um dos títulos mais aguardados do ano. Foi mais um tiro certeiro: a empresa soltou uma enxurrada de fotos e alguns vídeos inéditos que comprovam que o game é digno de tamanha ansiedade. Até descobrimos mais sobre Nero, o novo protagonista da série.

O resultado de tantas novidades é uma edição empolgante que dá até gosto. Aproveite enquanto ainda está quente.

**Humberto Martines**  
humberto@europanet.com.br



## A Redação



Felipe Azevedo



Nelson Alves Jr.



Leandro Rodrigues



Luiz Siqueira



Alexandre Dias



Flávia Gasi



Gustavo Petró



Eduardo Trivella

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



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



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



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



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

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

**Fones: (11) 3038-5050**  
São Paulo - SP

**ou 0800 557667**

Ligação gratuita - Outras localidades

Visite nosso site:

**www.europanet.com.br**

# Índice

## Geral

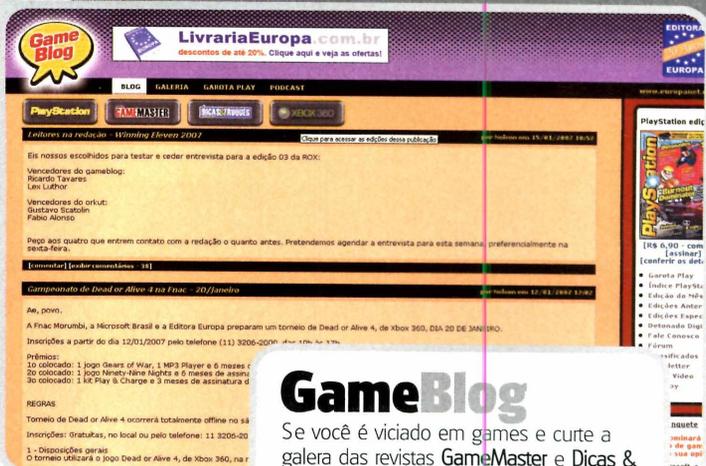
Cartas .....	06
Celular .....	60
Consumo .....	68
Cultura Gamer .....	08
Entrevista .....	14
Evolução .....	90
Game Media .....	12
Gênios .....	66
MMOG .....	62
Papo Tech .....	16
Passou Batido .....	70
Suporte GM .....	64

## Capa

Devil May Cry 4 (X360/PS3) .....	18
----------------------------------	----

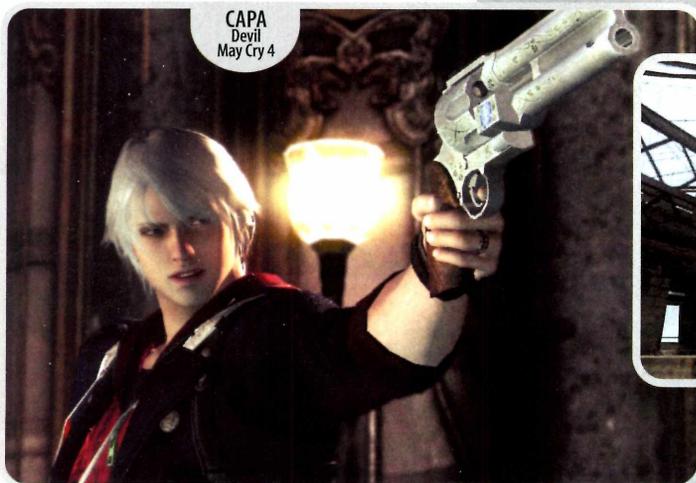
## Especial

Mercado nacional de games .....	40
Second Life .....	44



## GameBlog

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



## Previews

Crazy Taxi: Fare Wars (PSP) .....	34
DiRT (X360/PS3/PC) .....	26
Grand Theft Auto IV (X360/PS3) .....	28
Left 4 Dead (X360/PC) .....	37
Resident Evil 4: Wii Edition (Wii) .....	32
Resident Evil: Umbrella Chronicles (Wii) .....	30
Touchmaster (DS) .....	35
Transformers: The Game (X360/PS3/Wii/PC/PS2/PSP/DS) .....	36

## Reviews

flow (PS3) .....	57
Forza 2 (X360) .....	52
Pokémon Diamond/Pearl (DS) .....	56
Prince of Persia Rival Swords (PSP) .....	57
Spider-Man 3 (X360/PS3/Wii/PC/PS2/DS) .....	54
Super Paper Mario (Wii) .....	50
The Red Star (PS2) .....	58
Valhalla Knights (PSP) .....	58
Final Fantasy Fables: chocobo Tales (DS) .....	58
Final Fantasy Anniversary Edition (PSP) .....	59
The Fast and The Furious (PSP) .....	59
Meet The Robinsons (X360/Wii/PC/Gamecube/PS2/DS/GBA) .....	59
Purr Pals (DS) .....	59

## Dicas

300: March to Glory (PSP) .....	84
Boom Boom Rocket (X360) .....	84
Final Fantasy Fables: Chocobo Tales (DS) .....	84
Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (X360) .....	82 e 85
Honeycomb Beat (DS) .....	84
Pokémon Pearl (DS) .....	85
Spider-Man 3 (X360) .....	84
Super Paper Mario (Wii) .....	72 e 85
Wario: Master of Disguise (DS) .....	85

# ▶ O canal obrigatório para você tirar dúvidas sobre games



Kratos avisa: comprar jogos originais faz bem à saúde. Caso contrário, você sofrerá a ira do deus da guerra

### ❑ Comprando jogos

Pessoal da GameMaster, como posso comprar *God of War 2* original?

Diogo - Via e-mail

☑ *Diogão, antes de mais nada, da próxima vez que você mandar um e-mail para a gente, por favor, dê o seu nome completo. Isso serve para todo o mundo, ok?*

*Respondendo a sua pergunta, você pode comprar GoW 2 em grandes sites e lojas especializadas em games. Caso a sua cidade não tenha lojas de games, você pode comprar pela internet. Lojas como Americanas.com, Submarino ([www.submarino.com.br](http://www.submarino.com.br)) ou Shoptime.com são alternativas boas e confiáveis.*

### ❑ Caso de vida ou morte

Estou com uma dúvida que me persegue há muito tempo e é questão de vida ou morte.

É verdade que a primeira leva do Xbox 360 veio com defeito? A nova remessa está mais difícil de dar problemas? Conheço muita gente, muita gente mesmo, que comprou o X360 e teve problemas. Não quero ter dores de cabeça futuramente quando comprar o meu. Que cuidados tenho que ter com o videogame? E qual a diferença entre o Xbox 360 original e o pirata? Obrigado e adoro as matérias de vocês.

Caio Rocha Dannemann - Via e-mail

☑ *Caio, em primeiro lugar, não existe nenhuma remessa do Xbox 360 que chegou às lojas com defeito. O que acontece é que, como qualquer outro aparelho eletrônico, ele pode apresentar problemas ocasionados por inúmeros motivos. O que você pode fazer para evitar qualquer tipo de dor de cabeça é manter o Xbox 360 em local arejado e não ligá-lo direto na tomada - use um*

## Cadê o livrinho?

Sou assinante da GameMaster e tenho todos os exemplares desde o número um. Mas estou muito decepcionado com a revista, pois o que eu mais temia aconteceu: vocês excluíram o tão oportuno e útil livrinho e, para piorar a situação, não colocaram nenhum detonado na revista!!! É uma pena, vocês pisaram na bola feio. Por falar em detonados, cadê o detonado do *The Legend of Zelda: Twilight Princess*? Desse jeito, a vaca vai para o brejo, como dizia a minha avó.

A revista, no entanto, continua sendo uma das melhores do mercado, apesar desses deslizes de ter ficado sem o livrinho e, pior ainda, sem um

detonado. Eu sou fã da GameMaster e ponto final. Abraços para todos d a redação.

Francisco de Assis - Rio de Janeiro,

☑ *Franciscão, ficamos honrados por você colecionar a nossa revista desde a primeira edição e esperamos que continue com a gente. Gostamos de ver a foto que você tirou da coleção. Infelizmente, não existe mais o livrinho e há uma boa explicação para isso, na qual a gente perderia muito tempo. Resumindo, os custos de produção da revista aumentaram muito, o que refletiria diretamente no preço dela para o leitor.*

*Como não queremos que você pague mais, a solução foi tirar o livrinho.*

*Entretanto, como você pode ver na edição que está em suas mãos, a revista retorna com os detonados, mas eles estão um pouquinho diferentes. Sem o livrinho, também, conseguimos aumentar o número de páginas para esta edição.*

*Esperamos que você fique satisfeito. Só um detalhe: você esqueceu que o detonado completo do novo Zelda saiu na edição 26?*

Isso que é exemplo de leitor fiel e organizado. Um monte de revistas de games da Editora Europa. Esperamos que continue assim



estabilizador de computador. Para finalizar, não existe o tal Xbox 360 pirata.

### ☐ Preguiça mata!

Olá, pessoal, gostaria que vocês me ajudassem a escolher um console novo. Estou em dúvida entre o PlayStation 3, o Xbox 360 e o Wii e gostaria que vocês me passassem todas as informações sobre cada um deles. Assim posso escolher com mais facilidade. Agradeço a atenção.

Lucas - Via e-mail

☑ São Lucas, depois de tanto tempo com os consoles no mercado e com as inúmeras reportagens que fizemos sobre a nova geração, você ainda quer TODAS as informações sobre cada um? Bom, vamos ajudar. Se você quer um console que lhe traga muita diversão, que tenha um novo modo de jogar, mas não aposta nos gráficos, fique com o Wii. Se você gosta de gráficos de ponta, alta definição e partidas on-line, fique com o Xbox 360 ou com o PlayStation 3. Para escolher entre os dois, veja que tipo de jogos lhe agradam mais e que farão você jogar mais tempo. Caso essa resposta não o tenha ajudado, leia as edições números 11, 12, 23 e 24 da **GameMaster**.

### ☐ Doido por zumbis...

Galera da **GameMaster**, estou enviando mais um e-mail para vocês para implorar que publiquem o dito cujo e que me forneçam dois macetes para o *Resident Evil*

4 do GameCube: um é de munição infinita e o outro é para ter imortalidade. Por favor, me façam essa gentileza. A revista está cada vez melhor, um abraço.

Alex Martins - Via e-mail

☑ Alex, sentimos muito em informá-lo que não existe nenhuma dica para o que você deseja. Mas vamos quebrar o seu galho: quando você precisar de munição, vá até o mercador e faça um upgrade em uma de suas armas. Isso lhe dará um cartucho cheio de balas que, do contrário, seria difícil de encontrar. Para conseguir mais energia, o melhor meio é misturar as ervas verde, vermelha e amarela. Por outro lado, vender essa mistura lhe dará muito dinheiro.

### ☐ Doido por terror

Oi, galera. Assisti ao filme *Terror em Silent Hill* com meus amigos e achamos ótimo. Como amante do terror, eu queria saber se há algum jogo que conte a história do filme. Existe um remake de *Silent Hill* para o PS2? Sairá outro filme ou jogo?

Bruno Martins - Via e-mail

☑ Bruno, o filme é inspirado no primeiro game da série, mas o diretor aproveitou sua liberdade para acrescentar outros elementos na produção que agradariam não só aos fãs, mas ao restante do público. É muito improvável que saia um remake de SH1 para o PS2, talvez no PS3. Há dois novos games previstos para encorpar a série: SH: Origins, que será lançado ainda no primeiro semestre para PSP; e *Silent Hill 5*, este para PS3 e ainda sem data prevista para lançamento. Um novo filme já está em produção e, segundo o diretor Christophe Gans, será ainda mais cruel e perturbador do que o primeiro filme.

Com a dica de munição que descolamos, dá para acabar com essa cambada toda e ainda sobra para o segundo tempo

## BLÁ BLÁ BLOG



Quer participar desta seção? Então entre no blog da redação ([www.gameblog.com.br](http://www.gameblog.com.br)) e deixe seu recado, pergunta, crítica ou sugestão. Se der sorte, seu nome (ou nick) e seu post podem aparecer por aqui!

### Mateus Abrantes - 05/05/2007 - 20:25

O GameBlog tá virando um site "culinário" on-line.

*Falar de torradas com desenhos do Pac-man e de waffles no formato de teclados deixa a galera que participa do blog com muita fome. E a fome faz o pessoal parar de pensar e falar como o Seu Cressysson, do Casseta & Planeta.*

### Black Sheep - 04/05/2007 - 19:02

"Suponha que você ganhe uma Ferrari vermelha. Vai recusar porque queria ganhar uma amarela?" Não. Afinal, na verdade eu quero é uma preta.

*Quando o assunto é gosto, o pessoal que frequênta o blog gosta de discutir. E pensar que a conversa começou com um "mod" do DS com o tema de Zelda e acabou com a escolha de cores de uma Ferrari.*

### Fabio Garcia - 28/04/2007 - 17:51

Se isso é ser feio, a Juliana Paes é a Bruxa do 71.

*Eis que, ao contrariar a opinião de que Forza 2 é feio, Fabio Garcia faz uma bela comparação, mostrando que quem é viciado em videogame também gosta de mulher gostosa.*

### Ethan Hunt - 27/04/2007 - 10:05

Olha que legal: entre no seu Bloco de notas, escreva "Bush hid the facts" (Bush escondeu os fatos) e salve. Depois feche e abra o arquivo de novo. O quê? Como assim? O Bush escondeu?

*Pelo visto, nossos amigos do blog andam com muito tempo ocioso e começam a criar piadinhas sem graça que tentam pegar os desavisados. Mas aqui na redação não tem bobo não.*

### Dennis Cardoso - 26/04/2007 - 10:24

O Ministério da Saúde adverte: jogar Xbox 360 é bom contra Mal de Parkinson!

*Dennis, queira Deus que jogar qualquer videogame resolvesse todos os males e doenças da sociedade. Pelo menos, jogar videogame traz bastante diversão para a nossa vida.*

## O PC da GameMaster

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.





## ▶ O lado "B" da indústria mundial dos games

por Gustavo Petró e Humberto Martínez

arcade

# Fliperama nacional

### Guitar Hero invade os fliperamas e os fãs já podem se apresentar para platéias de verdade

**Guitar Hero é um sucesso** absoluto tanto no PS2 quanto no X360, consoles em que o game criou uma legião de fãs. Seu único problema é que usar uma guitarra de plástico e tocar para os amigos na sua casa não passa o clima de um show. Não passava, pois os viciados no game poderão mostrar suas habilidades com a guitarra para um público muito maior, agora nos fliperamas.

*Guitar Hero* vai dar os 15 minutos de fama aos guitarristas virtuais, pois o game chegou aos arcades com grandes novidades. Construída pela DiverBrás, a máquina é um palco cheio de traquinanças: ele deixa o jogador em uma superfície mais alta para que o público possa enxergar melhor. A máquina possui uma iluminação especial para dar brilho ao espetáculo.

Outras atrações que vão deixar os fãs malucos é o som e os instrumentos musicais. O arcade de *Guitar Hero* apresenta diversas caixas acústicas que arrebentam nos solos tamanho o volume alcançado, isso sem



nenhuma distorção sonora. As caixas impressionam também no visual, todas com enfeites em neon.

As guitarras não ficam atrás e foram construídas sob medida pela equipe de criação de arcades da DiverBrás. Diferentemente das

**Não é simplesmente um fliperama, é um verdadeiro palco com tudo que os jogadores precisam para fazer um pomposo show de rock**

guitarras oficiais do game, elas têm o tamanho e o peso dos instrumentos reais e foram inspiradas nos moldes dos modelos Fender, enquanto os moldes para as guitarras para PS2/X360 foram modelos da marca Gibson. Até mesmo a correia (acessório que deixa a guitarra pendurada no corpo) é real.

Para deixar a experiência completa, *Guitar Hero* roda em uma TV de plasma de 50 polegadas.

O projeto nacional é responsável pela produção da carcaça da máquina. Por dentro, é utilizado um PS2 conectado a uma placa especial para contabilizar as fichas e o tempo de jogo. De acordo com Edson Pinheiro Filho, diretor da DiverBrás Eventos, os funcionários da empresa são fãs do game e isso foi a maior motivação para iniciar o projeto. O diretor também revela que o arcade vai usar as versões lançadas de *Guitar Hero*: "A vantagem desse modelo é que o comprador – donos de arcades – podem optar entre adquirir máquinas que rodem as versões PS2 ou X360 de *Guitar Hero*".



Luzes ofuscantes, som absurdamente alto e guitarras mais realistas vão fazer de *Guitar Hero* uma experiência excitante



## Garoto acidentado vira personagem

James Westbrook é um garoto com apenas nove anos de idade cujo sonho é criar um jogo e que, por ironia do destino, vai virar personagem de videogame. O jovem norte-americano perdeu o movimento das pernas em um acidente de carro e sua tragédia o aproximou de seu sonho graças ao show *Extreme Make Over: Home Edition*, transmitido pela MTV nos EUA. O programa é famoso por transformar casas



humildes em residências luxuosas, mas no caso de James foi além. Após adaptar a casa às necessidades de James e de seu pai, que ficou paraplético dois anos antes em uma missão militar no Iraque, o programa convocou a equipe da Insomniac para criar uma versão virtual do garoto que ama videogames. Cerca de 160 funcionários da produtora trabalharam durante uma semana para modelar um personagem inspirado em James para participar do próximo game da empresa, *Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction*, que será lançado para PS3. Ryan Schneider, diretor de marketing da produtora, diz que ainda não foi definido como o personagem será usado no game, mas há grandes chances de que James seja um personagem para controlar.

James perdeu o movimento das pernas no mundo real, mas no universo virtual vai ganhar uma nave para se aventurar com os heróis espaciais Ratchet e Clank

## PlayStation Eye: a evolução da Eye Toy

No segundo semestre será lançada a câmera Eye, uma versão turbinada da Eye Toy para PS3. Como o próprio nome já indica, o acessório vai deixar de ser um "brinquedo" para tornar-se uma ferramenta útil. O aparelho grava com resolução de 640 x 480 em 60 frames por segundo ou com resolução de 320 x 240 em 120 frames por segundo. Será possível usar dois níveis de zoom para gravação, além de oferecer diferentes modos de exibição, como câmera-lenta e time-lapse (sistema no qual é gravado um longo período para exibição acelerada, recurso usado para mostrar cenas como a passagem de um dia um o desabrochar de flores).

Os vídeos poderão ser salvos no próprio HD do PS3 e editados com o uso do programa incluso Eye Create. A PlayStation Eye conta com um microfone interno capaz de atenuar o ruído ambiente e focar na voz do jogador. A Sony garante que seu acessório será vital para comunicação entre jogadores da comunidade PS3 e a jogatina na PlayStation Network ficará mais prática e empolgante com a combinação de funções e ferramentas da PlayStation Toy. A edição de vídeo é atraente, mas será puro confete em relação às demais utilidades.

A PlayStation Eye parece um canhão de defesa da nave Estrela da Morte e será uma arma de enorme utilidade para jogar on-line



## Fábrica da Nintendo no Brasil? Nada disso

No início de maio, o jornal *Diário Catarinense*, de Santa Catarina, publicou uma nota dizendo que a Nintendo iria montar uma fábrica no Brasil. A bomba foi redigida pelo colunista Moacir Pereira e sua fonte teria sido o governador de Santa Catarina, Luiz Henrique, que teria feito o anúncio durante o seu discurso para a Polícia Militar (!). A euforia durou pouco.

Procurada pela GameMaster, a assessoria de imprensa do governador, por meio do jornalista Wilson Chaves, informou que a notícia está equivocada. "A Nintendo não abrirá fábrica em Santa Catarina, explica. "O que acontece é que o Estado está criando um pólo de games que trará empresas estrangeiras desenvolvedoras de jogos." O pólo de games está recebendo um grande investimento do Estado e pretende ter projetos concretizados nos próximos dois anos.

O intuito é unir empresas de games e universidades com cursos relacionados ao desenvolvimento de jogos para que o mercado nacional cresça como um todo. O coordenador do projeto, o professor Paulo Luna, explica que o pólo será inaugurado entre julho e agosto e será focado na exportação do que for produzido aqui.

Uma dessas empresas é a eGames, que cria jogos para PC, internet e celular. O fato desta empresa ter vínculo com a Nintendo fez com que o governador ou o jornalista se equivocasse. De acordo com Lars Batista, vice-presidente da eGames, a empresa não está trabalhando em nenhum jogo para a Nintendo. O que existe é um relacionamento entre a eGames e a Nintendo com o intuito de, talvez, produzir algum jogo para os consoles da empresa. "Nada disso está confirmado", afirma Batista.

por Luiz Siqueira,  
redator-chefe das revistas de  
tecnologia da Editora Europa

## Invasão on-line

Demorou, mas enfim os jogos on-line via consoles começam a ganhar força no Brasil. Território antes dominado pelos games de PC, os jogos que oferecem recursos on-line no X360, PS3, DS, PSP e Wii começam a reverter essa situação e estão cada vez mais populares entre os jogadores brasileiros. É verdade que tudo é feito de modo "artesanal", sem suporte oficial de nenhum dos fabricantes aos internautas gamers do Brasil.

Com muita criatividade, malabarismos e importações, é possível usar os serviços on-line de todos os consoles aqui no Brasil. Na rede Live do X360, é preciso comprar os cartões pré-pagos com créditos. No PlayStation 3, o truque para pagar suas compras na PlayStation Network é usar um cartão de crédito internacional MasterCard ou Amex e, no endereço de cobrança, usar uma localidade dos EUA, porém digitar seu CEP real. No Wii, tudo é ainda mais simples: basta usar os dados do seu cartão de crédito internacional.

O mais bacana da venda de jogos on-line pelas redes dos consoles é que, por custarem relativamente barato, algo que varia entre US\$ 5 e US\$ 20 (R\$ 11 e R\$ 42), ninguém fica incentivado a fazer pirataria dos jogos. Esse é, sem dúvida, um caminho eficiente para desestimular os games ilegais por aqui. Mas os fabricantes precisam acordar para isso rápido e facilitar nossa vida o quanto antes.

Por enquanto, é até divertido fazer esses malabarismos para aproveitar a Live, a PSNetwork e o Virtual Console, mas convenhamos que não é nada prático. Tenho certeza de que muitos pais devem ter medo de autorizar seus filhos a usarem esses serviços com seus cartões de crédito. Por isso, pelo menos Microsoft e Nintendo deveriam facilitar a vida dos brasileiros o quanto antes, já que seus consoles estão oficialmente no Brasil.

De qualquer maneira, o crescimento dos jogos on-line nos consoles é mais uma prova de que mesmo a indústria dos games jogando contra os brasileiros, os videogames por aqui têm futuro. Aliás, se você quiser jogar on-line, meu usuário, tanto na Live como na PSNetwork é Siqueira. Espero você para um disputa.



absurdo

## Sony sacrifica bode

Se os deuses não estão loucos, a equipe de marketing da Sony certamente está. O evento de estréia de *God of War II* na Europa foi conduzido por mulheres seminuas e a atração foi o sacrifício bárbaro de um bode em honra a Kratos. Além de testemunhar a morte do animal, os convidados foram incentivados a pegar com as próprias mãos seus órgãos ainda quentes. O espetáculo da falta de bom senso incluiu atrações como arremesso de facas (contra objetos inanimados) e fossos repletos de cobras.

Obviamente, houve grande comoção por parte da mídia e por órgãos de proteção aos animais pelo mundo todo. A Sony publicou um pedido de desculpas e a Oficial PlayStation Magazine, veículo que divulgou o evento, teve

que retirar de circulação todos os exemplares da edição que publicou fotos do pobre, embora censurado por pixels, bode. Os críticos que adoram pegar no pé dos videogames certamente agradecem a deixa.



O bárbaro cuida do cadáver e a "virgem" seminua serve as bebidas. Bizarro

rádio

## Snatcher vira rádio-novela

Lançado para PC, MSX2 e Sega-CD, *Snatcher* é uma obra-prima de Hideo Kojima. Famoso por seu complexo roteiro de ficção-científica e violência cyber-punk, o clássico vai virar novela de rádio no Japão. O roteiro será

adaptado e complementado por Goichi Suda, o criador do também complexo *Killer 7*. É possível que seus capítulos sejam transmitidos na Hidechan!Radio, o canal de podcasts de Hideo Kojima.

Inteligente, inovador e, acima de tudo, sangüinário até não poder mais, *Snatcher* é um clássico

guerra

## Blu-ray na liderança

A guerra entre as tecnologias Blu-ray e HD DVD para definir qual será a mídia do futuro começa a apontar um possível vencedor. Nos EUA, 70% dos filmes em alta definição vendidos no primeiro trimestre foram com mídia Blu-ray e 30% em HD DVD. Isso representa que, do início de janeiro até 31 de março, foram vendidos 832.530 filmes em Blu-ray e 359.300 em HD DVD. Também, pudera: os estúdios Disney, Fox e Sony lançaram seus filmes em alta definição apenas para Blu-ray, enquanto Paramount e Warner apóiam as duas mídias e somente a Universal mantém exclusividade com o HD DVD.

mercado

## PS3 no paraíso bovino

A Sony anunciou oficialmente o lançamento do PS3 na Índia. Como o modelo do console com HD de 20 gigas não será mais produzido, as lojas indianas vão comercializar apenas o aparelho com HD de 60 gigas. O videogame vai custar 39.990 rúpias indianas, algo em torno de R\$ 1.900 – mais barato do que seus concorrentes Wii (R\$ 1.999) e Xbox 360 (R\$ 2.999) no Brasil. Enquanto os indianos se deliciam com o console com presença oficial em seu território, só nos resta continuar a saborear vaquinhas como vingança.

## Nintendo arrebatou Monolith

Desde o primeiro dia de maio, a gigante Nintendo tornou-se acionista majoritária do estúdio Monolith, dona de *Xenosaga* e *Baten Kaitos*. Após negociar com a Namco-Bandai e adquirir 80% das ações da Monolith, a Nintendo terá participação direta na produção de jogos e no desenvolvimento econômico da empresa adquirida, que atualmente trabalha no game *Disaster: Day of Crisis*, que anda desaparecido desde a E3 2006. Talvez esse seja o "empurrãozinho" que faltava para o projeto deslanchar.

Charge



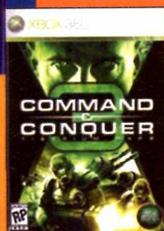
©2007 BLABOUS OGGEPANTE, ALL RIGHTS WHATEVER.

# LANÇAMENTOS DO MÊS DE JUNHO

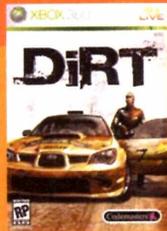


TUDO EM ATÉ **3X**

WWW.**NETUNIA**.COM.BR



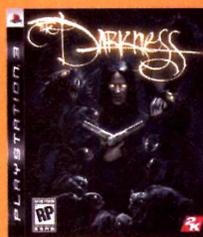
Command & Conquer 3 Tiberium Wars



DIRT



Harry Potter Phoenix



The Darkness



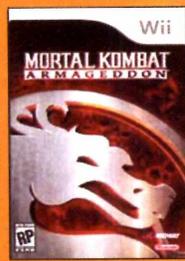
Fantastic Four 2



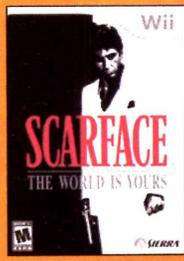
Splinter Cell Double Agent



Ninja Gaiden Sigma



Mortal Kombat Armageddon



Scarface



Shrek The Third



Harry Potter Phoenix



Fantastic Four 2



Tomb Raider Anniversary Edition



Harry Potter Phoenix



Pokemon Diamond



Pokemon Pearl



Crazy Taxi Warfare



Harry Potter Phoenix



Prince of Persia Rival Swords

TELEVENDAS (11)

**3825-7600**

\*Performance medida comparando o Processador Intel® Core™2 Duo para desktops e o Processador Intel® Pentium® D 805 no SPECint\_rate\_base 2000 e SPECint\_rate\_base 2000 e SPECint\_rate\_base 2000 (2 copies). Performance atual pode variar. Veja em <http://www.intel.com/performance> para mais informações. ©2006 Intel Corporation. Intel, Core2 Duo Inside e os logotipos Intel, Intel Core2 Duo e Core2 Duo Inside são marcas comerciais, registradas ou não, da Intel Corporation. Todos os direitos reservados.



VOCÊ MERECE UM COMPUTADOR COM  
PROCESSADOR INTEL® CORE™2 DUO.

**PROCESSADOR INTEL® CORE™ 2 DUO.  
VOCÊ MERECE MULTIPLICAR SUAS CHANCES  
DE FINALMENTE MUDAR DE FASE.**

Multiplique tudo aquilo que você ama nos games com o Processador Intel® Core™ 2 Duo. \*40% a mais de performance, para você atacar em várias frentes.



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



Por Gustavo Petró



**Em nome do jogo**  
Ivan Kako é quem contata os clubes brasileiros para que eles apareçam nas versões do FIFA. O trabalho não é fácil

# O Brasil no FIFA

Saiba como os clubes brasileiros entram em um dos games de futebol mais amados do planeta

**A inserção de time nacionais**  
na série *FIFA* é mérito dos profissionais brasileiros da Electronic Arts. Para que o time do seu coração esteja no game, é obrigatório negociar com todas as principais equipes do futebol nacional antes do início da produção do game. Contatar cada clube brasileiro é uma tarefa complicada e Ivan Kako, gerente de produtos da Electronic Arts no Brasil, explica à **GameMaster** como são feitas essas negociações e também revela algumas surpresas de *FIFA 08*, game que será lançado este ano para todos os consoles da nova geração e também para portáteis.

**Game Master** – Qual é o seu trabalho na série *FIFA*?  
**Ivan Kako** – Eu trabalho com as renovações de contratos de licenciamento com alguns clubes do futebol brasileiro. Você deve estar se perguntando por que não negocio com todos os clubes de uma só vez. Existem alguns contratos que encerram este ano e outros que só expiram no ano que vem. Cada clube tem um modelo de contrato e prazos de duração diferentes. Este trabalho é muito importante, pois sem ele não existe a possibilidade de incluir os grandes times nacionais no *FIFA*.

**GM** – Esse trabalho evoluiu com o passar dos anos?  
**IK** – Sim, evoluiu de algumas maneiras. O contrato hoje, por exemplo, é mais abrangente e permite utilizar não só o nome do clube, mas também as logomarcas de patrocinadores que estão nos uniformes.

**GM** – Quantos times brasileiros vão participar de *FIFA 08*?  
**IK** – Este ano poderemos ter 24 times, dois a mais em relação a versão do ano passado. Com isso é possível ver que a série *FIFA* está evoluindo. Em *FIFA 06* havia 20 clubes.

**GM** – E por que 24 times?  
**IK** – Fizemos questão de trabalhar com a

EA Canada (responsável pela produção do game) para chegar a esse número. É bacana jogar com os 20 times da série A do Brasileirão, mas existe o sobe e desce da segunda divisão. Com 24 times, é possível simular um campeonato com mais realismo. Isso faz parte do DNA da EA Sports: tornar o jogo cada vez mais realista.

**GM – Qual o critério adotado para escolher os times?**

**IK** – Seguimos a tabela do Campeonato Brasileiro. Tem gente que me pergunta sobre o Bahia, que caiu para a terceira divisão e permaneceu entre os clubes selecionados para as versões anteriores. O caso é que o contrato com o clube era válido por alguns anos e, por isso, o mantivemos em *FIFA 07*. O contrato acabou este ano e não será renovado, pois tive que dar preferência aos times da série B para figurar entre os 24.

**GM – Quais são os novos times?**

**IK** – É possível que sejam São América de Natal, Sport, Náutico e Fortaleza.

**GM – Como funciona essa negociação aqui no Brasil, visto que na Europa cada liga tem os direitos sobre os clubes?**

**IK** – No Brasil, cada contato é feito individualmente com cada um dos times. Eu contato os clubes para vender a idéia de participar de *FIFA*. Para nós, é importante tê-los no jogo e acho que eles também acreditam ser importante participar, já que *FIFA* é vendido em todo o mundo e as equipes ganham visibilidade em todo o planeta. Mostramos também os números da franquia: cerca de 50 milhões de cópias vendidas em todas as plataformas, ou seja, é uma visibilidade muito grande para a marca do clube.

**GM – Com os clubes contatados, qual a ação tomada?**

**IK** – Meu trabalho hoje é a renovação. A parte difícil do trabalho já foi feita há algum tempo, que foi a negociação do primeiro contrato com cada um dos clubes. Hoje, a maior parte do trabalho é renovação, processo no qual se negocia o tempo de licenciamento e valores. Não é simples explicar o que é fazer parte de um game. Sinto a mesma dificuldade na hora de conseguir anúncios para dentro do jogo. Isso demanda uma apresentação completa sobre o que é o *FIFA*, do que se trata o jogo e como funciona o mercado de games.

**GM – Cada time deve ter uma exigência com o tempo e o valor do contrato. Isso complica o trabalho?**

**IK** – Sim e não só pelo fato de que cada clube pode fazer uma proposta diferente, mas também por eu ter minhas limitações impostas pela FIFA e pela EA. Tenho um contrato padrão que é feito para todos os times. O que pode variar um pouco é o valor, mas não tenho muita margem para alterá-lo, o que dificulta o processo. No final das contas, tudo ocorre muito bem. O que também aumenta a demora é a burocracia, pois os contratos são assinados no exterior.

**“este ano poderemos ter 24 times, dois a mais em relação à versão do ano passado. Então, é possível ver que a série FIFA está evoluindo”**

**GM – O contrato tem flexibilidade para acatar algumas exigências dos clubes?**

**IK** – Tenho flexibilidade no acerto do tempo de contrato, mas é difícil mudar os valores. Nada impede de eu tentar negociar um caso em que exista o risco de perder um time.

**GM – O Clube dos Treze ou a CBF podem ajudar e entrar em contato com times?**

**IK** – No passado, já conversamos com essas entidades, mas como elas não detêm os

direitos de imagem dos clubes, não seria legalmente adequado ter o intermédio deles.

**GM – Com o contrato fechado, o que o clube deve fornecer para vocês?**

**IK** – No contrato de licenciamento, existe uma série de materiais que o clube deve nos enviar: uniformes completos, todos os logotipos e, atualmente, vídeos e sons, principalmente dos gritos de torcida e hinos. Os vídeos servem de referência para a equipe de localização, que são as pessoas que cuidam do banco de dados de *FIFA*. A EA contrata profissionais da área esportiva para correr atrás de estatísticas referentes ao futebol brasileiro e só assim é possível definir exatamente as diferenças técnicas entre times e jogadores. Também contratamos uma equipe para capturar todo o material necessário que deve ser enviado para que o estúdio possa programar tudo isso dentro do jogo. O estúdio que faz esse trabalho fica na Espanha e é, como costumamos dizer, um local seguro de desenvolvimento para a localização do *FIFA*.

**GM – Quanto tempo você tem para fazer esse trabalho?**

**IK** – O trabalho é contínuo. Estamos trabalhando com os contratos desde o final do ano passado e finalizamos no início de maio com todos os clubes. A localização e a atualização do material é um trabalho mais contínuo. Teremos uma versão do banco de dados pronta no início de junho ou julho. Isso vai até um mês e meio antes do lançamento oficial.



**Fã de carteirinha**  
Kako sempre teve *FIFA* como um de seus jogos favoritos. Ao lado, ele exhibe sua relíquia: *FIFA 97*

► Entendendo as tecnologias usadas nos jogos

# Conheça mais sobre os games MMO

» O INTERLAB realiza pesquisas em três grandes linhas: Entretenimento Digital, Realidade Virtual e Tecnologia Interativas Aplicadas à Educação. Na linha de Entretenimento Digital, o foco está nos jogos eletrônicos, com pesquisas envolvendo novas tecnologias para jogos. A página do INTERLAB pode ser acessada pelo endereço [www.interlab.pcs.poli.usp.br](http://www.interlab.pcs.poli.usp.br)

**Eles são viciantes como nenhuma outra categoria gamística consegue ser e reúnem milhares de pessoas para compartilhar aventuras únicas**

## Nesta coluna vamos discutir

as principais características de jogos como *World of Warcraft*, *Everquest* e *Ragnarök*. O nome MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) foi criado para promover o jogo *Everquest*, lançado em 1999. Atualmente, o termo MMOG (Massively Multiplayer Online Game) é usado para se referir a qualquer jogo on-line que envolva uma grande comunidade de jogadores que acessem um jogo ao mesmo tempo para interagir entre si.

Nos MMOGs, um computador central chamado servidor é que controla todo o funcionamento do jogo. Os computadores dos jogadores apenas mostram os gráficos e sons do jogo gerados pelo servidor. Na prática, o servidor não é apenas um computador, mas um conjunto de máquinas interligadas para conseguir potência e rodar todo o game para centenas ou milhares de jogadores ao mesmo tempo.

O principal motivo para que os MMOGs funcionem assim é dificultar o uso de trapaças. Quando o jogador dá um comando, por exemplo, para o seu personagem atacar, este comando é enviado para o servidor e, somente se for válido, o personagem realizará o ataque. Isso não torna o jogo totalmente à prova de trapaças. Alguns jogadores podem descobrir falhas na forma como os comandos são enviados para o servidor ou na maneira como eles são verificados e se aproveitar disso.

A participação de muitos jogadores ao mesmo tempo nos MMOGs, em contraste com as limitações dos computadores e conexões de rede dos jogadores, muitas vezes exige adaptações no estilo do jogo.

Por exemplo: na maioria dos MMOGs, os personagens do jogador precisam esperar um tempo após cada ação escolhida até que ela se realize. Isso ajuda a limitar tanto a quantidade de informações que precisam ser trocadas entre o servidor e o computador de cada jogador, como também a quantidade de processamento nos servidores. Outra técnica comum é a divisão do jogo em "áreas" ou "mapas" para limitar a quantidade de informação que precisa ser trocada.

Muitos jogos também usam técnicas de previsão de movimentos para compensar atrasos na troca de informações entre o computador do jogador e o servidor. É o que acontece quando um personagem anda em linha reta e o computador mantém essa ação até que uma nova informação seja trocada entre jogador e servidor. Só quando o servidor receber e enviar o novo comando é que o personagem vai mudar sua direção. Quando a informação demora muito para chegar, essa correção pode ser grande e o jogador vai observar personagens "pulando" de um lugar para outro na tela.

Jogos on-line e MMOGs têm muitas características interessantes. O que discutimos foram somente os principais aspectos técnicos destes games. Por outro lado, existem muitos pesquisadores que se dedicam somente ao estudo dos relacionamentos sociais ou dos modelos econômicos que surgem nesses jogos. Talvez o mais importante para os jogadores seja o surgimento de novas idéias em títulos desse segmento que ainda tem muito potencial a ser explorado.

## Ricardo Nakamura Pesquisador do INTERLAB

Para enviar críticas, dúvidas e sugestões, entre em contato pelo e-mail [ricardo.nakamura@poli.usp.br](mailto:ricardo.nakamura@poli.usp.br)



# MUNDO DOS GAMES



PlayStation 2  
+ MEMORYCARD

CONFIRA NOSSAS PROMOÇÕES  
NOS PRINCIPAIS CANAIS DE OFERTAS  
DA TV

ENVIAMOS VIA SEDEX  
PARA TODO BRASIL

MP4

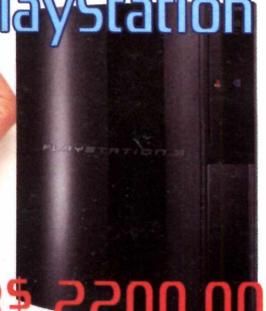
R\$ 159,00

R\$ 499,00\*

(somente para pagamento em dinheiro)



PlayStation 3



R\$ 2200,00\*

(somente para pagamento em dinheiro)

Nintendo Wii



R\$ 1200,00\*

(somente para pagamento em dinheiro)

## PROMOÇÃO QUERO TUDO SUPER

Console PS2	Controle Dual Shock	Controle Dual Shock	Porta CD	CD Rom	Boné PS2	Bolsa PS2	Camiseta PS2	Memory Card	Caneta PS2	CD Musicas	Tapete de Futebol	Suporte PS2	Controle Remoto	Cabo Extensor



AS LOJAS **MUNDO DOS GAMES**  
E A RÁDIO **TRANSCONTINENTAL FM**  
AGORA SÃO PARCEIRAS NAS MELHORES  
**PROMOÇÕES** DO SEU DIAL.

INFORMAÇÃO, MÚSICA E MUITO VÍDEO-GAME

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

[www.mundodosgames.net](http://www.mundodosgames.net)

Shopping Silvio Romero Plaza - r.: Coelho Lisboa, 334 - loja 6 -Tatuapé SP/SP (11) 6225-3020  
Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º piso - loja 2043 SP/SP (11) 3311-8617 / (11) 3311-8986  
Shopping ABC Plaza - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP (11) 4427-4165 / (11) 4427-4922

# DEVIL MAY CRY 4

por Humberto Martinez

## Dante e Nero dividem o estrelato do game que promete estremecer as estruturas do X360 e do PlayStation 3

**O primeiro game da série** *Devil May Cry* desenvolvido para a nova geração reserva surpresas. Dante Sparda, herói metrossesual e ícone de DMC, não será mais o personagem central e divide seu lugar de destaque com Nero, um jovem misterioso com aparência no mínimo suspeita. A Capcom não se pronunciou a respeito, mas a semelhança física entre Nero e os irmãos Vergil e Dante, filhos do demônio Sparda, certamente não é um mero acaso.

Os fãs do estilo descolado de Dante não precisam ficar decepcionados com as mudanças no elenco, pois o herói também estará disponível e a produtora revelou

vídeos nos quais Dante arrebenta marionetes e outros demônios com as mesmas habilidades vistas em *DMC3*, o melhor game da série.

Muito pouco foi revelado sobre a nova trama, mas o destaque é que a Capcom, produtora que adora bagunçar a cronologia de suas séries, vai situar os acontecimentos de *DMC4* entre o final do primeiro game da série e antes do início de *DMC2*. O trecho inicial do game é intrigante e revela Dante atacando furiosamente os membros da Ordem da Espada, uma seita composta por seguidores

## FICHA TÉCNICA

Plataformas: X360/PS3

Produção: Capcom

Desenvolvimento: Capcom Production Studio 1

Gênero: "Ação com estilo"

Previsão: Outubro

## FATOS DE DEVIL MAY CRY 4

- Conduzido por Hiroyuki Kobayashi, produtor de *Devil May Cry* e *Resident Evil 4*.
- Gráficos em alta resolução e batalhas rodando em 60 frames por segundo.
- Dois personagens jogáveis: Nero e Dante.
- Nível de dificuldade tão alto quanto o visto em *DMC3: Special Edition*.
- Inimigos mais inteligentes, chefes ainda mais gigantescos.

### Dante, o clássico

O caçador de demônios está de volta e parece mais sombrio, principalmente após matar o líder da Ordem da Espada

### Nero, o estreante

O cavaleiro da Ordem da Espada é um moleque esquentado com poder suficiente para encarar Dante, o filho de Sparda

de Sparda. Nero é um guerreiro da seita e vê seu líder ser morto por Dante. Assim começa uma rixa de sangue entre dois herdeiros de linhagem demoníaca e somente em outubro, com o lançamento do game para PS3 e X360, saberemos quais serão as conseqüências deste combate.

### Evolução sem criação

*Devil May Cry 4* segue a fórmula que consagrou os games anteriores no que se refere a controle, gráficos e desafio. Isso, infelizmente, significa que haverá pouca inovação. Porém, ao mesmo tempo, garante que tudo de que sempre gostamos na série estará presente com as melhorias necessárias para não fazer feio no PS3 e no X360. O visual, por exemplo, impressiona com cenários pré-enderizados belíssimos, não muito mais complexos do que já vimos na série *DMC*, apenas trazem texturas melhores, mais efeitos de iluminação e dimensões mais amplas. São melhorias que podem parecer pequenas, mas que ainda sim vão impressionar quando você participar de batalhas insanas rodando a 60 frames por segundo em uma TV de alta definição. ▶

# LINHAGEM DEMONÍACA

Nero e Dante, heróis em conflito que vão arrebanhar as hordas do Inferno na nova geração de *DMC*

## DANTE

Dante é filho do lendário Sparda, o demônio que morreu para salvar a humanidade da invasão do exército de Mundus, o Rei do Inferno. Por ser filho de uma humana, Eva, Dante só pode usar sua forma demoníaca por um curto período de tempo. Dante criou o escritório Devil May Cry para agir como mercenário em casos sobrenaturais, opção que escolheu para vingar sua mãe, morta por demônios. O filho de Sparda é um guerreiro de caráter nobre, o que torna muito suspeita a sua atitude ao matar friamente o líder da Ordem da Espada no trailer de *Devil May Cry 4*.

### Devil Trigger

O verdadeiro poder de Dante é libertado com a transformação física para sua forma demoníaca, que o torna um reflexo de seu pai. Nesta forma, o herói ganha asas e suas armas tornam-se diabólicas. Ainda não há informações sobre novas características para a transformação de Dante em *DMC4*.

"Você realmente acha que é páreo para mim? Então me mostre. Vamos jogar!"

Dante retruca a provocação de Nero

### Ebony e Ivory

O clássico par de pistolas .45 de Dante não apresenta modificações, ou seja, continua com munição infinita e poder de fogo mediano. É possível usá-las para atirar para lados diferentes simultaneamente usando o direcional analógico.

### Force Edge

É a espada resgatada do Inferno que contém o poder de Sparda. Esta arma ganha diferentes funções de acordo com as técnicas de luta escolhidas: Royal Guard, Gunslinger, Swordmaster e Trickster. Para aumentar a variação de combos, estas técnicas podem ser trocadas em tempo real durante os combates.





### Red Queen/Blue Rose

São as armas de Nero. Red Queen é uma espada com lâmina em apenas um lado e conta com um mecanismo na empunhadura que, quando girado, faz um som semelhante ao de uma serra-elétrica e modifica o nível de força da espada. A Red Queen conta com três níveis de força. Blue Rose é uma pistola de cano duplo que dá um coice e tanto.



"Agora eu sei. Esta marca foi criada para mandar caras como você de volta pro Inferno."

Nero enfurecido pela morte do líder da Ordem da Espada desavia Dante

## NERO

Órfão, Nero foi adotado e criado por Kyrie, uma representante do alto escalão do grupo conhecido como Ordem da Espada (Kyo-dan Kishi, na linguagem original japonesa). O jovem foi treinado para ser um Cavaleiro Sagrado e fazer o serviço sujo da seita, o que significa executar demônios em honra do grandioso Sparda. Nero acredita nos ideais da ordem e seu fanatismo se intensifica quando Dante executa o líder da seita, que também é o irmão de Kyrie. Nero tinha dúvidas quanto a razão da existência de seu poder, o Devil Bringer, mas a atitude sangrenta de Dante deixou claro para ele que seu dom é uma arma criada para ser usada contra demônios malévolos.

### Devil Bringer

O braço direito de Nero esconde a maior habilidade do cavaleiro, o Devil Bringer. Além de provar que o personagem tem sangue demoníaco nas veias, este braço cria uma projeção astral na forma de um braço monstruoso. O Devil Bringer serve para desferir ataques mais poderosos e para agarrar monstros, o que estende as possibilidades de combos. Esta habilidade também serve para interagir com o cenário como se fosse um chicote para pendurar em barras ou alcançar dispositivos distantes.



# CHEFES INFERNAIS

Bestas gigantescas os esperam em *DMC4*, mas a ralé continua com IA baixa

O ápice de tudo que foi revelado sobre *Devil May Cry 4* é o confronto entre Nero e Berial, uma gigantesca criatura flamejante que é praticamente a mistura de um Balrog (trilogia *O Senhor dos Anéis*) e a evocação Ifrit (série *Final Fantasy*). O monstro não é só tamanho: a fumaça, chamas e respingos de lava que saem de seu corpo mostram a potência gráfica do game ao mesmo tempo que dão uma impressão de invencibilidade à criatura. Isso sem contar a absurda espada de lava que Berial carrega. Em seu caminho, durante a batalha, o monstro derruba casas de um vilarejo, porém isso não impressiona, pois essas casas são simplórias e não se comparam ao resto do cenário – elas estão lá só para cair mesmo.

A Capcom afirma que muitas criaturas do porte de Berial estarão no caminho de Nero e Dante, todas muito difíceis de derrotar e com poucos pontos fracos. A diversão e o desafio são garantidos contra os chefões, mas o mesmo não vai acontecer com os inimigos comuns de fase. Apesar de estes atacarem em grandes quantidades nestas versões, a maioria apresenta Inteligência Artificial incompetente nas versões demo apresentadas e serve só como saco de pancadas a serviço dos jogadores que adoram aumentar mais e mais os números de seus combos.



Criaturas de gelo não sofrem de "burrice artificial". Quando fracas, elas fogem e congelam o próprio corpo para recuperar sua energia antes de voltar ao mata-mata.



O Devil Bringer de Nero é sensível ao contexto das batalhas e ganha diferentes funções de ataque de acordo com o monstro alvo, como diferentes agarrões e finalizações.



Além de multiplicar o poder de ataque, o Devil Bringer serve para coletar orbs (itens que recarregam a energia e evoluem o personagem) ou acionar dispositivos distantes.

Dante também enfrenta Berial, o que deixa a dúvida se os dois personagens enfrentarão os mesmos desafios em uma mesma linha de história.



Para combater, é preciso ter estilo. Não é à toa que *Devil May Cry* inventou o gênero que a própria Capcom denomina como Stylish Action (ação estilosa).



# CRONOLOGIA

Conheça todos os detalhes sobre a mitologia de *Devil May Cry* e entenda melhor a história da série

EM *DMC3*, Dante encara demônios com a ajuda de Lady, a personagem mais gata de toda a série

## DEVIL MAY CRY

PlayStation 2, 2001

### ALGUM TEMPO ANTES DE *DEVIL MAY CRY 4*

Determinado a impedir que demônios aprontassem livremente no plano terreno, Dante criou o escritório *Devil May Cry* para cuidar de casos sobrenaturais. A vida parecia simples até a chegada de Trish, uma mulher misteriosa muito parecida com Eva, sua mãe. Após demonstrar seu enorme poder, Trish contrata Dante para impedir a volta de Mundus, o demônio que foi selado por Sparda há milênios.

Chegando a Mallet Island, local que esconde o portal que leva ao Inferno, Dante enfrenta monstros terríveis, porém o mais surpreendente é Nelo Angelo, um demônio cujo poder subjuga Dante. Certamente, o herói seria morto se não fosse por um acaso: o amuleto de Dante cai e assombra Nelo, que foge sem explicações. O item é uma herança deixada por Eva.

Ao reencontrar Angelo, Dante o derrota e se surpreende ao descobrir que o demônio mantinha em seu poder a outra metade do amuleto de sua mãe. Nelo é, na verdade, Vergil, o irmão gêmeo de Dante. O amuleto completo abre o portal para o Inferno. Rumo à batalha final, Dante cai em uma armadilha criada por Trish, que, na verdade, é uma traidora criada por Mundus. Felizmente, quando o herói estava para ser morto, Trish se arrepende e arrisca a própria vida para salvá-lo. O sacrifício de Trish faz nascer a raiva necessária para Dante revelar sua forma demoníaca e acabar com Mundus. Para completar o final feliz, Trish volta à vida, torna-se parceira de Dante e a dupla renomeia o escritório para *Devil Never Cry*.

No primeiro game, Dante enfrenta Nelo Angelo, o seu próprio irmão, e Mundus, o assassino de seu pai.



## DEVIL MAY CRY 2

PlayStation 2, 2003

### ALGUM TEMPO ANTES DE DMC4

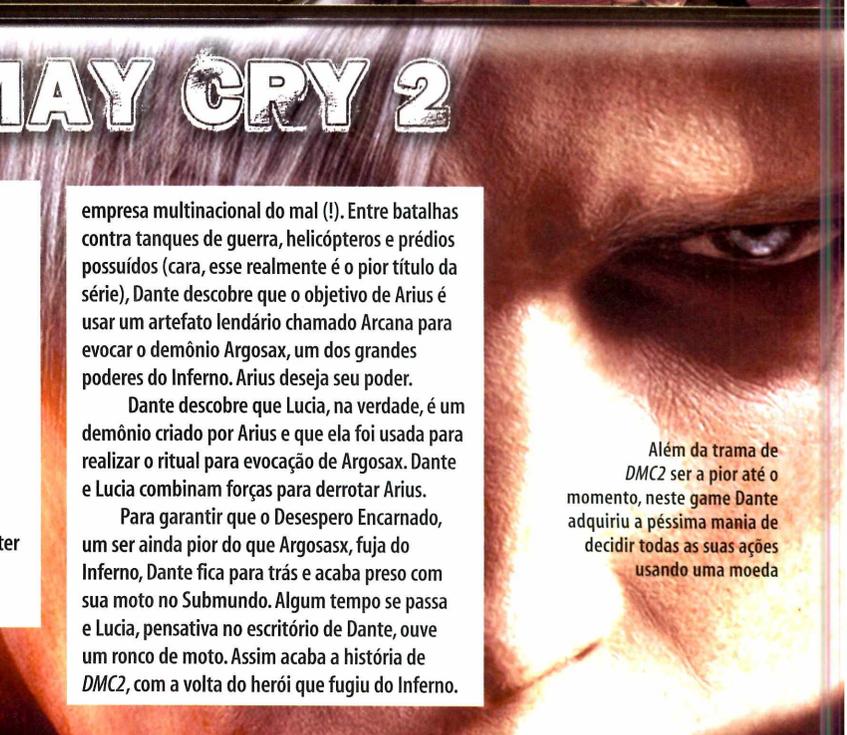
Anos se passaram e o herói entra novamente em ação. A nova cliente é Lucia, uma enviada da nação Vie de Marli e integrante de um clã de guardiões do mundo terreno cuja linhagem descende de demônios. Este clã já combateu demônios junto ao próprio Sparda. A garota tem um poder semelhante ao de Dante e pode transformar-se em demônio.

Lucia leva Dante para sua terra natal para combater Arius, o homem que transformou o local em um antro de demônios. Além de manter pactos com os seres das trevas, Arius usa seus poderes para conduzir a Uroboros, uma

empresa multinacional do mal (!). Entre batalhas contra tanques de guerra, helicópteros e prédios possuídos (cara, esse realmente é o pior título da série), Dante descobre que o objetivo de Arius é usar um artefato lendário chamado Arcana para evocar o demônio Argosax, um dos grandes poderes do Inferno. Arius deseja seu poder.

Dante descobre que Lucia, na verdade, é um demônio criado por Arius e que ela foi usada para realizar o ritual para evocação de Argosax. Dante e Lucia combinam forças para derrotar Arius.

Para garantir que o Desespero Encarnado, um ser ainda pior do que Argosax, fuja do Inferno, Dante fica para trás e acaba preso com sua moto no Submundo. Algum tempo se passa e Lucia, pensativa no escritório de Dante, ouve um ronco de moto. Assim acaba a história de DMC2, com a volta do herói que fugiu do Inferno.



Além da trama de DMC2 ser a pior até o momento, neste game Dante adquiriu a péssima mania de decidir todas as suas ações usando uma moeda



## DEVIL MAY CRY 3

(PlayStation 2, 2005)

### ALGUM TEMPO ANTES DO PRIMEIRO DEVIL MAY CRY

Cronologicamente, este game é o mais antigo da série e conta a história de Dante antes do primeiro título da série, quando ele ainda era um moleque esquentado e nem havia batizado seu escritório. No início da trama, Dante recebe um convite um tanto violento de seu irmão, Vergil, por intermédio de Arkham, servo de Vergil e mestre em manipular pessoas. Após um turbulento trajeto, Dante encontra seu irmão e descobre seu objetivo: Vergil precisa do amuleto de Dante para abrir o portal para o Inferno e encontrar a espada Force Edge, artefato que contém o poder de Sparda. Dante recusa e inicia um confronto entre irmãos.

Dante se alia a Lady, a filha de Arkham. A garota odeia seu pai, pois ele matou sua mãe para ganhar poderes malignos. Após enganar Lady, Dante e Vergil, Arkham toma para si a Force Edge. Dante e Vergil se aliam para descer ao Inferno e enfrentar Arkham. A dupla derrota Arkham e ele é eliminado definitivamente por Lady.

Vergil decide tomar o amuleto de Dante à força. Dante vence seu irmão e o herói toma apenas metade do amuleto. Com o artefato dividido, o portal do Inferno começa a se fechar e Dante parte, deixando seu irmão para trás. Lady percebe a tristeza de Dante e pergunta por que ele está chorando. Ele responde "demônios nunca choram". Lady responde: "talvez demônios chorem" (devil may cry, em inglês), frase que inspira Dante a finalmente batizar o seu escritório.

As batalhas do segundo episódio são as mais impressionantes da série e serviram como base para DMC4



**“DiRT vai deixar de ser apenas um simulador de rali para se aventurar por praticamente todos os tipos de corrida que envolvam poeira, lama e acidentes violentos”**

# DiRT

O melhor simulador de rali dos games prova que não tem medo de se sujar para evoluir

## Não se deixe enganar pelo

nome desconhecido. *DiRT* é o mais recente título da linha *Colin McRae*, considerada por muitos jogadores como a melhor saga de rali virtual que existe. A mudança do nome serve para anunciar o novo foco da série, que vai deixar de ser apenas um simulador de rali para se aventurar por praticamente todos os tipos de corrida que envolvam poeira, lama e acidentes violentos.

Além da típica corrida contra o relógio, *DiRT* promete incorporar eventos radicais como escaladas em trilhas montanhosas e as modalidades rallycross e rallyraid, competições entre até nove competidores em pistas que misturam sujeira e asfalto.

### Ficha Técnica

Plataforma: X360/PS3/PC  
 Produção: Codemasters  
 Desenvolvimento: Codemasters  
 Gênero: Corrida

previsão  
 Junho

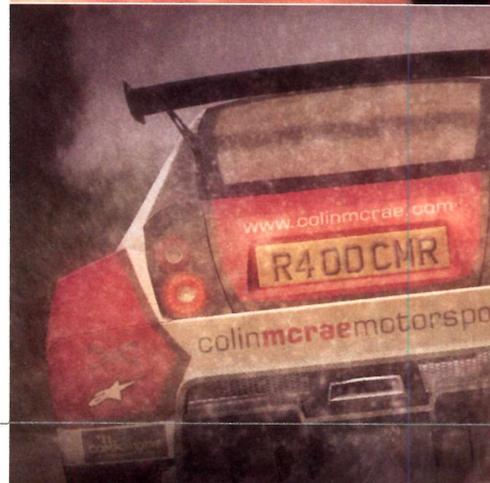
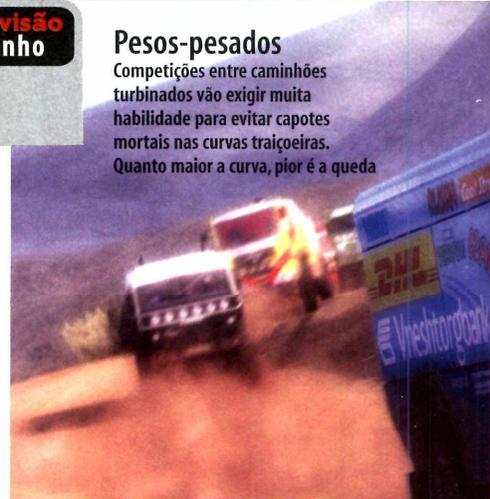
### Pesos-pesados

Competições entre caminhões turbinados vão exigir muita habilidade para evitar capotes mortais nas curvas traiçoeiras. Quanto maior a curva, pior é a queda

Serão 66 corridas conduzidas por mais de 40 veículos distintos. A lista inclui carros oficiais do Campeonato Mundial de Rali e até diversas caminhonetes e buggies, cada um com características próprias.

Diversidade não vai faltar em *DiRT*: você poderá completar o modo carreira de diversas formas, seja ganhando dinheiro nos diferentes estilos de corrida, cada um com regras específicas, ou dedicando seu tempo a uma modalidade em particular.

Quando o assunto é multiplayer, até o momento foi divulgado que o jogo não permitirá mais de um carro ao mesmo tempo na pista. Por outro lado, até cem jogadores serão reunidos em salas e



## Realismo custa caro

Os gráficos impressionam, mas para rodar o game com esse visual na sua casa será obrigatório ter uma TV de alta definição. Comece a economizar ou jogue na loteria



## Só para os exibidos

Uma das grandes atrações para os competidores on-line é a possibilidade de gravar replays para mostrar nas salas

## "carros detalhados se movem com uma fluidez fora do comum, deixam rastros pela pista e levantam nuvens de poeira"

poderão participar da mesma competição em busca dos melhores tempos.

Tudo parece ótimo na teoria e na prática não será diferente. As primeiras imagens liberadas impressionaram tanto que muitos jogadores desconfiaram que se tratava de arte conceitual, pois os carros exibidos eram extremamente realistas e os cenários pareciam fotografias. Só que, para surpresa geral, os últimos vídeos oficiais divulgados comprovam que *DIRT* é, realmente, incrivelmente bonito.

É fácil perceber que a Codemasters vem se dedicando para fazer do título um sucesso em matéria de gráficos. As imagens sensacionais que você vê nesta matéria não fazem justiça ao esplendor que é o jogo em movimento. Carros detalhados se movem com fluidez fora do comum e deixam rastros pela pista, além de levantarem nuvens de poeira realistas ao extremo.

Objetos destrutíveis povoam os cenários e reagem de formas diferentes às batidas. A física se encarrega de deformar os veículos de forma natural por interpretar colisões leves e batidas mais violentas com grande precisão. Isso garante que os carros sofram desde pequenas perdas, como vidros quebrados, pára-choques danificados e peças que voam para todos os lados quando os veículos capotam.

Toda a ação e destruição poderão ser vistas através de seis ângulos de câmera diferentes, incluindo a visão interna do veículo. Nos replays, que podem ser gravados e compartilhados, a sensação é ainda mais estarecedora e passa até a impressão de que estamos assistindo a um vídeo de uma competição real.

A Codemasters deixou a franquia na geladeira por quase dois anos e deve ter mantido os programadores trancados

à base de pão, água e ferramentas de software. O visual, alavancado pelo sistema proprietário NEON, mesmo no atual estágio de desenvolvimento, é espetacular. Os diferentes veículos e modalidades devem garantir uma ótima longevidade ao título. Para completar, as corridas multiplayer envolvendo cem jogadores prometem ser interessantes. Alguma otimização ainda é necessária, mas é inegável que *DIRT* tem tudo para ser um dos melhores games de off-road de todos os tempos. **Eduardo Breda**

## Mais do que um rali

Além do rali, o forte da série, *DIRT* simula uma grande variedade de competições que envolve lama e sujeira. Conheça a seguir algumas modalidades disponíveis.



## Cadê a pista?

As nuvens de poeira não deixam dúvidas de que *DIRT* será um espetáculo para seus olhos. O problema será enxergar os traçados com tanto pó bloqueando sua visão



“os personagens se movimentam de forma muito mais natural e se adaptam a elevações de terreno e deformidades na superfície”

### Preso na hora do rush

Nova York é uma das cidades com maior nível de congestionamento do mundo. O game não vai imitar esse problema, mas pode contar com mais carros nas ruas

### Ficha Técnica

Plataformas: X360/PS3  
Produção: Rockstar Games  
Desenvolvimento: Rockstar North  
Gênero: Ação

previsão  
Outubro

Quilômetros quadrados de cenários virtuais para explorar. Mal podemos esperar para jogar essa belezinha

### Muquifo, doce muquifo

Há muitos bairros residenciais bons para viver em Liberty City, porém Niko é um azarado e vai morar em uma das áreas mais “barra pesada” da cidade

# Grand Theft Auto IV

## Metrópole realista e física evoluída atizam a ansiedade dos fãs da série

**A Rockstar é cruel.** Sempre cautelosa com suas principais marcas, a produtora revela informações em doses controladas para não comprometer o suspense que gira em torno de *GTA IV*, o próximo episódio da milionária franquia *Grand Theft Auto*.

Ainda sem subtítulo definido, *GTA IV* será ambientado em Liberty City, a cidade palco de *GTA III*. Não espere por uma simples cópia da cidade original: a réplica de Nova York será composta por quatro territórios

distintos que representarão os bairros reais Brooklyn, Bronx, Queens e Manhattan, além de um quinto território inspirado em uma parte de Nova Jersey. Ainda que o total da área disponível não seja páreo para *San Andreas*, a Rockstar promete compensar com muitas possibilidades de exploração na monstruosa área urbana de Liberty City.

Não é preciso ser especialista para perceber que os gráficos do jogo prometem muito. A iluminação nunca esteve tão realista

e os edifícios refletem o cenário à sua volta. A passagem do dia para a noite será mais sutil e marcada por mudanças no visual da cidade. Aliás, se em jogos anteriores os pedestres se limitavam a caminhar pelas ruas, agora a promessa é a de que terão atitudes mais comuns. As palavras de Dan Houser, vice-presidente de criação, comprovam: “Estamos tentando deixar o jogo mais divertido, verossímil e vivo do que nunca. Quando você olhar para as ruas, vai perceber



### Obra de arte

A sensação de realismo sempre fez parte de *GTA* graças às suas dimensões generosas. *GTA IV* terá isso com mais detalhes técnicos, artísticos e arquitetônicos

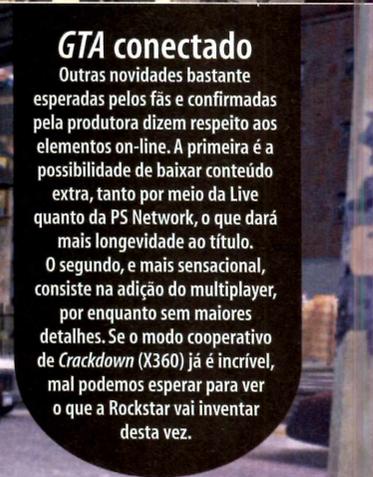


### Niko "carranca"

O humor inteligente é marca registrada da série, porém não dá para imaginar Niko em uma cena cômica. Só ser for como vítima de piadas de imigrantes

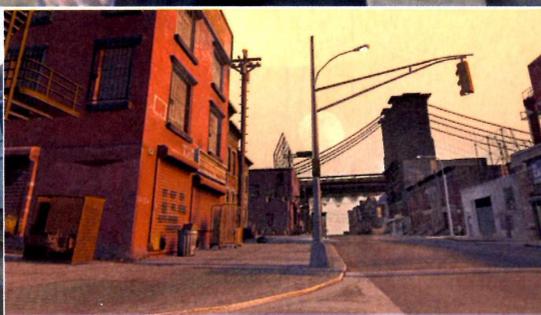
### Não dá para negar

A Rockstar falou sobre um comportamento mais real das pessoas em *GTA IV* e isso é verdade. Na imagem acima, é possível notar civis bem modelados seguindo suas vidas



### GTA conectado

Outras novidades bastante esperadas pelos fãs e confirmadas pela produtora dizem respeito aos elementos on-line. A primeira é a possibilidade de baixar conteúdo extra, tanto por meio da Live quanto da PS Network, o que dará mais longevidade ao título. O segundo, e mais sensacional, consiste na adição do multiplayer, por enquanto sem maiores detalhes. Se o modo cooperativo de *Crackdown* (X360) já é incrível, mal podemos esperar para ver o que a Rockstar vai inventar desta vez.



Niko quer deixar a vida ilegal para trás, mas sua vocação para o crime não perdoa

que há pessoas fumando, falando ao telefone ou sentadas em um banco. É incrível. É muito mais real do que um bando de gente apenas andando pelas calçadas."

A mudança de geração garante mais do que apenas Inteligência Artificial aprimorada e gráficos melhores, impulsionados pela tecnologia RAGE. Uma das maiores novidades de *GTA IV* é a adição de um sistema de física muito mais realista e os resultados já podem ser vistos. Os personagens se movimentam de forma muito mais natural e se adaptam a elevações de terreno e deformidades na superfície em que estão. Além disso, a movimentação respeita conceitos como massa e inércia; basta observar o jogo em movimento para perceber que o resultado é uma fluidez muito maior das animações.

Outro ponto de destaque são os veículos.

Ao contrário do que se pensou inicialmente, tudo indica que será possível voar pela cidade usando helicópteros (aviões, no entanto, foram descartados). Haverá carros e motos de todos os tipos e a câmera será aproximada para possibilitar uma melhor dirigibilidade.

Dan Houser também destacou a variedade de indivíduos que você encontrará na nova Liberty City, especialmente porque Nova York é conhecida como o centro da diversidade cultural. E é justamente um estrangeiro – Roman, vindo da Europa Oriental – que consegue atrair o personagem principal do jogo, seu primo Niko Bellic, para Liberty City. Niko Bellic é enganado pelas farsas de seu primo pilantra e acredita que poderá começar uma nova vida regada a muito dinheiro fácil e lindas mulheres em Liberty City, uma cidade de oportunidades. É claro que, ao chegar à

cidade, Niko percebe que as coisas não são tão simples assim: Roman está às voltas com criminosos locais.

Está claro que Roman e seus rolos com os criminosos de Liberty City vão ocupar boa parte do tempo ocioso de Niko Bellic, porém haverá muito mais o que fazer em *GTA IV* e a Rockstar garante que o jogador terá bastante liberdade para fazer o que quiser. Será possível navegar pelos menus do game pelo aparelho celular do personagem e usá-lo para contatar as pessoas que fazem parte do círculo social do criminoso. Essa nova função servirá para que você descubra novas missões em vez do próprio jogo determinar qual é a melhor linha cronológica de eventos.

Entre as novidades, está o inédito modo multiplayer. Ele vai existir, mas a empresa não divulgou como será. **Eduardo Breda**



preview



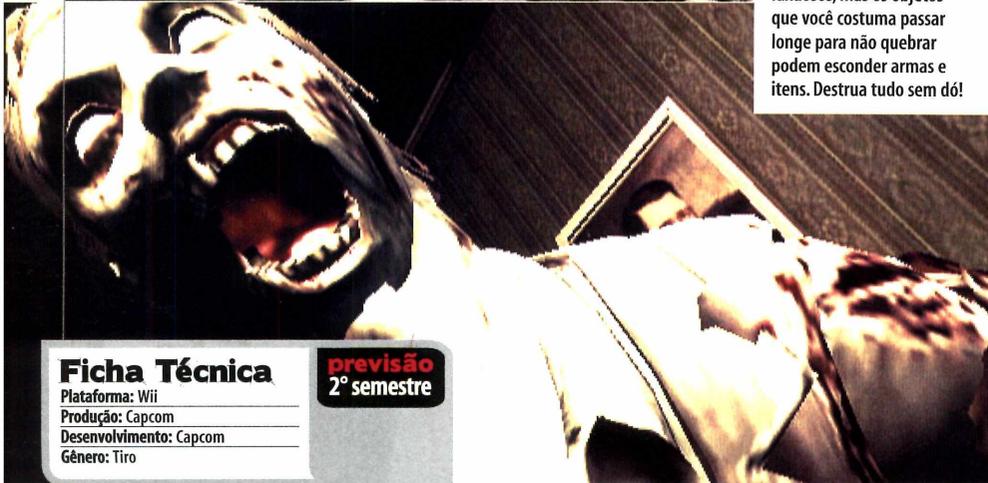
### Vandalismo

Os cenários são lindos e luxuosos, mas os objetos que você costuma passar longe para não quebrar podem esconder armas e itens. Destrua tudo sem dó!



### Refil do medo

Os cenários mais assustadores da série Resident Evil foram refeitos para oferecer novas surpresas e vão pegar muita gente de calças curtas



### Ficha Técnica

Plataforma: Wii  
Produção: Capcom  
Desenvolvimento: Capcom  
Gênero: Tiro

previsão  
2º semestre

# Resident Evil The Umbrella Chronicles

## Prepare-se para destruir zumbis com a pistola definitiva, o Wii Remote

### A marca Resident Evil é dividida

em duas linhas de games: a principal, que conta com todos os títulos que consagraram o gênero survival horror; e a secundária, que não tem muita importância para a cronologia

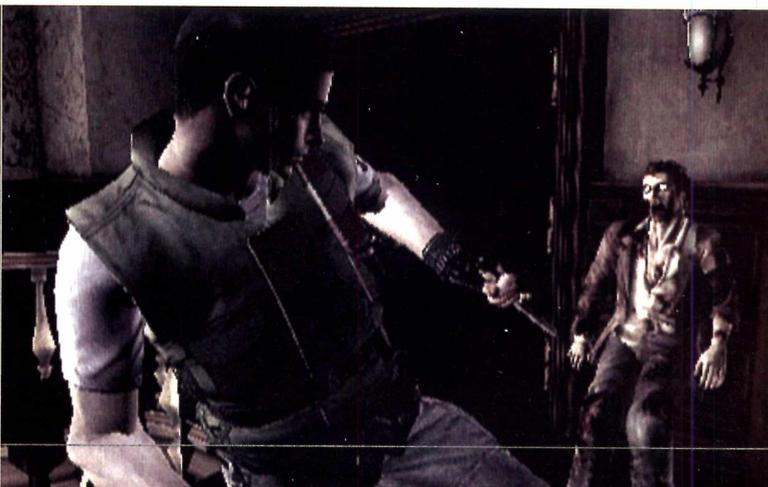
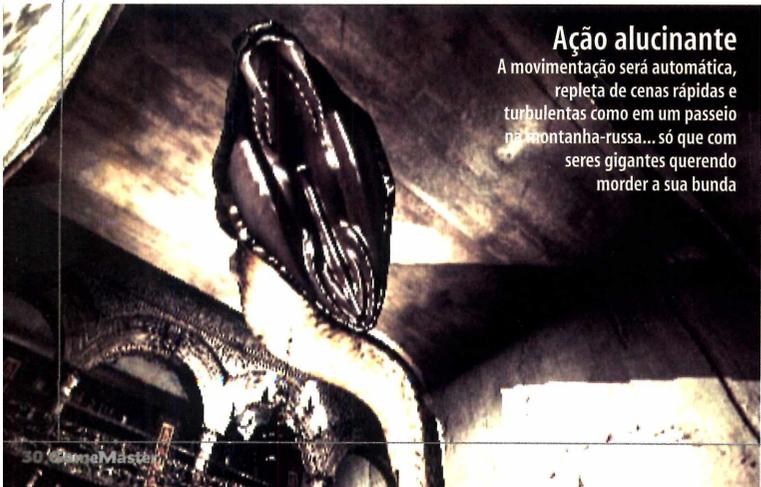
da série e oferece jogos simples de tiro em primeira pessoa, como *Gun Survivor* (PSone), *Dead Aim* (PS2) e, em breve, *Umbrella Chronicles* para Nintendo Wii.

É fato que os games de pistola não são

bem aceitos entre os fãs de *Resident Evil*, pois sacar a pistola, apontar a arma para a tela e atirar em zumbis sem precisar usar o cérebro é limitado demais. Porém, a Capcom insiste na fórmula e aposta nas vantagens do

### Ação alucinante

A movimentação será automática, repleta de cenas rápidas e turbulentas como em um passeio na montanha-russa... só que com seres gigantes querendo morder a sua bunda





### Instinto e sorte

A melhor vantagem do uso do Wii Remote como pistola é que os sustos do game podem gerar disparos mais certos contra os inimigos que surgem do nada



### De novo não!

Seja uma parente próxima ou a própria cobra do primeiro episódio, este monstro será um dos obstáculos em seu caminho durante a visita à clássica mansão



controle do Wii para fazer de *Resident Evil: The Umbrella Chronicles* um sucesso.

O princípio é o mesmo: por meio de uma câmera em primeira pessoa que se movimenta automaticamente pelo cenário, cabe a você utilizar o Wii Remote para apontar e despedaçar qualquer zumbi que aparecer pela frente.

Para atirar, basta segurar o controle, mirar na direção do inimigo e apertar o gatilho B. Com o direcional, é possível equipar as diferentes armas recolhidas pelo cenário e basta sacudir o Wii Remote para recarregar o cartucho de munição.

O analógico do Nunchuk funciona como a cabeça do personagem e possibilita olhar em diferentes direções, ainda que com liberdade restrita. O movimento promete ser útil para desvendar armas e itens escondidos, nem que para revelá-los você tenha que quebrar quadros, janelas, candelabros ou o resto do cenário destrutível.

A câmera corre sobre trilhos e, em determinados momentos, o jogo permite optar por caminhos diferentes, o que pode

funcionar para adicionar longevidade ao título. Fora isso, é manter o dedo no gatilho e mandar os monstros de volta ao lugar de onde vieram, de preferência com um buraco bem grande na testa.

Para quebrar a rotina, em algumas situações, será necessário seguir a orientação de animações que mostram diferentes movimentos do Wii Remote e imitá-los para abrir portas ou para se desvencilhar de zumbis famintos – mas é só isso.

Como deu para perceber, não há nada muito complicado. Você não terá que resolver quebra-cabeças, achar chaves escondidas ou passar horas tentando descobrir a senha para abrir portas secretas. O negócio aqui é ação pura, ajudado por gráficos competentes que mostram muita violência com clareza.

De outro lado, um dos pontos bacanas do título pode ser a história e a ambientação das fases. Do que se viu até agora, o enredo envolve a queda da Umbrella, a empresa vilã da série, evento que aconteceu ao longo dos

quatro *Resident Evil*. Por isso mesmo, para narrar toda a trama, a Capcom decidiu não ambientar este *Umbrella Chronicles* em apenas um local famoso da série, mas sim em diversos deles. Por isso, espere para atravessar a mansão do primeiro episódio, como foi mostrado no trailer do jogo, e também outros ambientes baseados em *Resident Evil 3* e *Resident Evil Zero*, com a possibilidade de algumas surpresas. E, pelo pouco que foi divulgado, a protagonista do jogo parece ser Jill Valentine e é certo que outros personagens famosos terão participação (espera-se Albert Wesker e Chris Redfield, ao menos).

Apesar de *Umbrella Chronicles* ser o sucessor espiritual de uma linha relegada a segundo plano pela Capcom, parece que, desta vez, a produtora está dedicando bastante atenção ao título. A boa implementação das qualidades do controle deve ajudar a tornar o jogo, na pior das hipóteses, ao menos divertido. Torcemos para que um belo enredo e algumas surpresas complementem a ação. **Eduardo Breda**

## Os precursores

*Umbrella Chronicles* pode ser considerado o sucessor espiritual da série de jogos de tiro baseados no universo *Resident Evil*, segmento que começou no PlayStation em 2000. Conheça cada um deles:

### **Resident Evil Survivor (PlayStation, 2000)**

O primeiro a misturar a ambientação e a história de zumbis aos tiros possibilitados por um acessório em forma de arma. Um início com o pé esquerdo.

### **Resident Evil Survivor 2: Code Veronica (PlayStation 2, 2001)**

Misturou a história do jogo originalmente lançado para Dreamcast com o personagem Nemesis, vilão de *Resident Evil 3*. Foi uma confusão só.

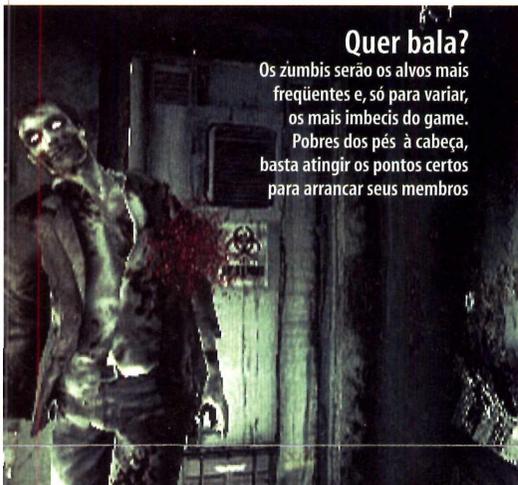
### **Resident Evil: Dead Aim (PlayStation 2, 2003)**

Sem relação alguma com a história principal, pensava-se que seria o último da linha mediana de jogos de tiro. Parece que estávamos enganados.

### Quer bala?

Os zumbis serão os alvos mais freqüentes e, só para variar, os mais imbecis do game.

Pobres dos pés à cabeça, basta atingir os pontos certos para arrancar seus membros



“a promessa é de gráficos (ligeiramente) superiores aos da versão lançada para GameCube rodando em widescreen com suporte a scan progressivo”



**Personagens de filme B**  
Leon Kennedy posa para foto enquanto Bitores Mendez, o antagonista da vez, mostra o que os vilões fazem melhor: passa vergonha com uma pose brega

**Ficha Técnica**

Plataforma: Wii  
Produção: Capcom  
Desenvolvimento: Capcom  
Gênero: Ação

**previsão**  
Julho



**Fetichismo bom**  
Ada Wong não trocou seu vestido vermelho desde a sua participação em RE2. Os marmanjos de plantão agradecem



なあ あんたんとこの 組織ってのは—



**A cabeça é para usar**  
Só ter boa pontaria não adianta, há que saber usar equipamentos para solucionar diversos enigmas

# Resident Evil 4 Wii Edition

Game que revolucionou a série será relançado outra vez com ainda mais novidades e extras

**Em 2005, era GameCube,** a Capcom estava sem moral após lançar seqüências e versões do diretor repetitivas de *Resident Evil* e a série perdia fôlego. Porém, o lançamento de *Resident Evil 4* reinventou a clássica série de horror e foi um dos maiores sucessos de GameCube.

Os poucos alienígenas que ainda não puderam experimentar esta obra-prima no finado console da Nintendo ou em seu relançamento para PS2 (com extras) podem comemorar: a Capcom resolveu dar mais uma chance e pretende lançar, ainda este ano, uma versão do jogo otimizada para o Nintendo Wii.

A promessa é de gráficos (ligeiramente) superiores aos da versão lançada para GameCube rodando em widescreen e com suporte a scan progressivo, além de todo o

conteúdo extra disponibilizado na versão para PlayStation 2 e muitas ações novas com o controle do Wii.

A história, naturalmente, não sofrerá alteração alguma, mas isso não importa. O jogo começa com o protagonista, Leon Kennedy, sendo despachado a algum lugar da Europa para encontrar e resgatar, sã e salva, a filha do presidente norte-americano. A partir daí, aquilo que tinha tudo para ser uma missão rotineira torna-se um verdadeiro pesadelo estrelado por zumbis e Leon tem que lutar pela própria sobrevivência – ao mesmo tempo em que procura cumprir a ordem que lhe foi dada.

Parece mais um típico enredo de um survival horror comum, mas o modo como a história se revela ao jogador, principalmente por meio das cenas em tempo real (não há



### Franja ou coxas

Você poderá optar entre controlar Leon, o herói com franjinha "emo", ou Ada Wong, gostosa e cruel o bastante para destruir ovos podres na base do chutão



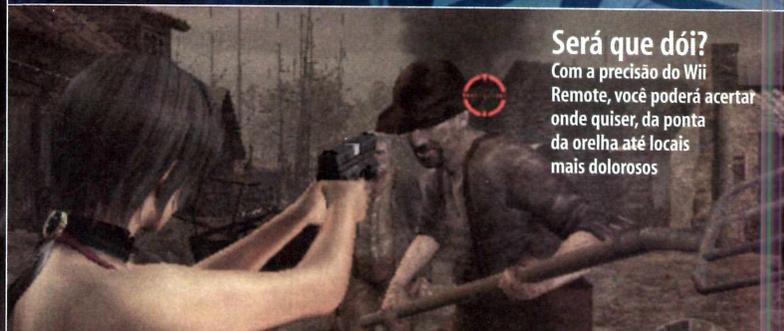
### A ação não pára

Além de tiroteios frenéticos, o game não vai deixá-lo piscar com eventos interativos que rolam o tempo todo

## O que é melhor?

### Gráficos de RE4 no GameCube ou os extras da versão do PS2?

Pouco importa. A Capcom promete combinar as vantagens das duas versões e refinar o controle do personagem, adicionando funcionalidades só possíveis por causa dos sensores de movimento do controle do Wii e o modo com que você pode apontá-lo para a tela e imitar uma arma. Seja o pacote audiovisual mais impressionante do GameCube, seja o conteúdo extra e o suporte a widescreen e scan progressivo da versão do Playstation 2, agora você pode ter tudo isso e muito mais em uma única – e exclusiva da Nintendo – versão de *Resident Evil 4*.



### Será que dói?

Com a precisão do Wii Remote, você poderá acertar onde quiser, da ponta da orelha até locais mais dolorosos



### Ginástica forçada

Para fugir da pedra que rola "à la Indiana Jones", você terá que balançar o controle com vontade... por muito tempo



filmes pré-renderizados), dá à narrativa um toque diferenciado.

A principal novidade introduzida pelo quarto episódio da série não foi a história e sim a ação constante. Até então, nenhum *Resident Evil* havia incorporado tantos momentos assustadores, tamanha sensação de desespero e a luta desenfreada pela sobrevivência que há aos montes em *RE4*.

Aliás, é justamente no combate frenético contra criaturas monstruosas que o controle do Wii se destaca. Tudo o que você precisa fazer para desferir balas certas nos mais variados inimigos é apontar o Wii Remote para a tela enquanto segura o botão B, mirar e apertar o botão A. Os disparos são muito mais precisos, ajudados pela câmera em terceira pessoa posicionada logo atrás do personagem. Para recarregar a arma, por exemplo, basta sacudir o controle. E não é só no momento de mirar e atirar que os sensores serão utilizados: você também poderá desferir golpes de faca reproduzindo

as ações do personagem com as mãos e muitas das seqüências interativas, que antes dependiam do apertar de variados botões, agora serão transferidas para o controle.

A movimentação do personagem ainda depende do analógico, é verdade, mas o novo modo de aniquilar os monstros bizarros com o Wii Remote é muito mais interessante e refinado do que o velho método de mirar com o direcional dos consoles anteriores.

No mais, *Resident Evil 4: Wii Edition* combina tudo o que há de melhor nas versões para GameCube e PlayStation 2, ao mesmo tempo em adiciona funcionalidades especificamente criadas para tirar proveito das características únicas do Wii. Se o controle funcionar conforme o prometido, o jogo tem tudo para se tornar a versão definitiva de um dos melhores jogos de ação de todos os tempos. Resumindo: se você deixou passar em branco o título na geração passada, é bom começar a contagem regressiva. **Eduardo Breda**

Leon Kennedy, o salvador, e Ashley Graham, a vítima. Filhinhos de presidentes só servem como vítimas de seqüestro em games e filmes





preview

## O dinheiro manda

Nem pense em priorizar o conforto dos passageiros. O meio mais lucrativo é lotar o carro de gente e usar os atalhos mais perigosos para poupar tempo

### Ficha Técnica

Plataforma: PSP  
Produção: Sega  
Desenvolvimento: Sniper Studios  
Gênero: Corrida/Ação

previsão  
Julho



# Crazy Taxi Fare Wars

Clássico das loucuras sobre quatro rodas será relançado com muitas novidades divertidas

## Se você acompanhou o início

da vida do Dreamcast certamente tem boas recordações de *Crazy Taxi*. Nascido nos fliperamas e, por isso mesmo, fácil de aprender e extremamente viciante, o jogo consiste em dirigir por São Francisco recolhendo passageiros e entregando-os ao destino solicitado no menor tempo possível, sempre com total desrespeito às mais elementares regras de trânsito.

*Crazy Taxi* foi relançado para PS2, GameCube, PC e GBA; e ganhou duas continuações. Há quatro anos sem dar sinal de vida, o game vai dar as caras no PSP com *Crazy Taxi: Fare Wars*. Não se trata de um capítulo novo e sim de uma reedição dos dois primeiros jogos.

*Fare Wars* tem tudo para trazer horas de diversão portátil, até porque virá recheado de

conteúdo: são quatro mapas gigantescos em duas cidades bem distintas. Enquanto em São Francisco o foco são as mudanças de elevação (a cidade é famosa pelas ladeiras íngremes), em Nova York você terá que lidar com tráfego muito mais intenso e ruas estreitas enquanto leva passageiros aos seus destinos. E nem pense ater-se às estradas: se o caminho mais curto entre dois pontos consistir em guiar na contramão, atravessar um píer lotado, andar por baixo d'água, saltar do terceiro andar de um estacionamento de shopping e cair sobre um ponto de ônibus, que assim seja.

Além do modo principal, o título oferecerá uma série de minigames malucos, como um boliche no qual a bola é o seu táxi.

Caso você precise de um incentivo extra para realizar essas manobras bizarras,

## Motoristas bizarros

Um dos detalhes mais legais de todas as versões de *Crazy Taxi* são os taxistas, cada um com seu veículo peculiar e frases marcantes. Quem curtir o primeiro jogo certamente se lembra de B. D. Joe, o mais rápido; Axl, o balanceado; Gena, a mais ágil; e Gus, o mais pesado. Em *Crazy Taxi 2*, foram introduzidos Slash, Iceman, Cinnamon e Hot D. Esperamos que a Sega e a Sniper Studios tragam de volta os personagens antigos e adicionem mais alguns pirados, sem esquecer de gravar mais diálogos hilários entre motoristas falastrões e clientes estressados.

basta aumentar o volume e curtir o som das bandas Offspring e Bad Religion, que agitam a jogatina desde a época do Dreamcast, ao lado de grupos mais atuais. Também será possível ouvir as músicas que você quiser adicionando-as ao cartão de memória.

*Fare Wars* conta com gráficos muito bons. Os mapas são imensos e a promessa é que a taxa de quadros por segundo, que na versão atual anda meio irregular, esteja lisinha no lançamento. Além disso, *CT para o PSP* terá melhores efeitos de partículas e iluminação e contará com a possibilidade de gravar os replays no cartão de memória.

Outra novidade é o inédito modo multiplayer. Pela primeira vez, dois taxistas poderão dividir o mesmo espaço para brigar pelos clientes via conexão ad-hoc. Será possível roubar passageiros do oponente colidindo contra seu táxi, o que deixa tudo muito competitivo. Se você preferir, poderá jogar no modo cooperativo, cujos detalhes não foram revelados. **Eduardo Breda**

## Diversão comprovada

São 23 minigames em *Touchmaster*, divididos em 4 categorias: cartas, habilidade, puzzle e favoritos. Alguns são bem conhecidos, outros mais obscuros, mas todos têm uma coisa em comum: prometem ser simples, acessíveis, viciantes e podem ser jogados na fila do banco ou no consultório do dentista. Confira a lista dos 23 minigames incluídos:

- Gem Slide • Crystal Balls
- Hot Hoops • MahKi
- Mah Jongg Pairs • Pond Kings
- Pairs • Target 21 • 3 Peak Deluxe
- Pyramid 13 • Power Cell
- Paciência • Artifact • General
- Double Take • Go Wild • Up Lift
- Times Square • Word Search
- Triple Elevens • Trivia
- Pick Up Six • Wordz

## Armadilha

Até a sua mãe, que vive dizendo que videogame não presta, vai acabar viciada nos minigames de *TM*. Aproveite a folga para jogar um game de verdade o quanto quiser

## Use sem abusar

Os minigames de *Touchmaster* enganam pela aparência. Parecem inofensivos, mas se você der muita bola, vai acabar dedicando sua vida a quebrar recordes

## Ficha Técnica

Plataforma: DS  
Produção: Midway Games  
Desenvolvimento: Midway Studios  
Gênero: Quebra-cabeça

previsão  
Junho

# Touchmaster

## Aproveite aquela tarde chuvosa ou cultue a preguiça mental com minigames viciantes

### Existem momentos em que

você não quer se preocupar com histórias complexas ou tutoriais gigantescos para aprender a jogar. Tudo o que você deseja é ligar um console e jogar. Esta é a proposta de *Touchmaster*, uma coleção de minigames muitos simples, porém viciantes o bastante para render horas de diversão ou, no mínimo, preencher aqueles cinco minutos livres entre um compromisso e outro.

O título nasceu como jogos simples para fliperamas instalados em bares dos EUA. Na conversão para o portátil, o conceito de diversão instantânea foi mantido: não importa qual dos 23 games presentes no cartucho você escolha, o acesso é sempre imediato e sem enrolação, justamente para poupar tempo.

A coleção inclui jogos de cartas, tabuleiro, puzzles e quiz de perguntas e respostas. Alguns são bem conhecidos, como *Paciência*, *Freecell*, uma versão de *Damas* e variações de *Columns*; outros são baseados em minigames que fazem sucesso lá fora, como *Mahjongg* e *Trivias*. Ainda há alguns extras que envolvem jogar dados e outros que se resumem a lançar bolas de basquete em uma cesta que se move. Nada muito complexo, mas a idéia é justamente essa: diversão instantânea.

Todos os minigames podem ser acessados rapidamente e incluem uma breve explicação de como jogar, em uma ou duas linhas, no máximo. Depois é só ocupar seu tempo livre tentando alcançar uma boa pontuação em cada game, até porque *Touchmaster* permite que você participe de um ranking online atualizado diariamente. A Midway garante que organizará torneios para incentivar os jogadores. O multiplayer competitivo é restrito à conexão local e deve comportar apenas dois portáteis.

O visual dos minigames é simples e funcional. Em um jogo desta natureza, você só espera que os objetos na tela sejam bem definidos e não atrapalhem a jogabilidade. Nesse ponto, *Touchmaster* é competente. O controle com a stylus responde como esperado e mantém a jogabilidade original intacta.

Você já deve ter percebido que o público-alvo de *Touchmaster* são os jogadores casuais que não têm tempo (ou paciência) para se dedicar a algo mais complexo. Os minigames são simples e variados e a idéia de um ranking online deve incentivar os jogadores com mania de competir com tudo e todos. Só não espere por nada além de alguns minutos diários de diversão. **Eduardo Breda**

## Última esperança

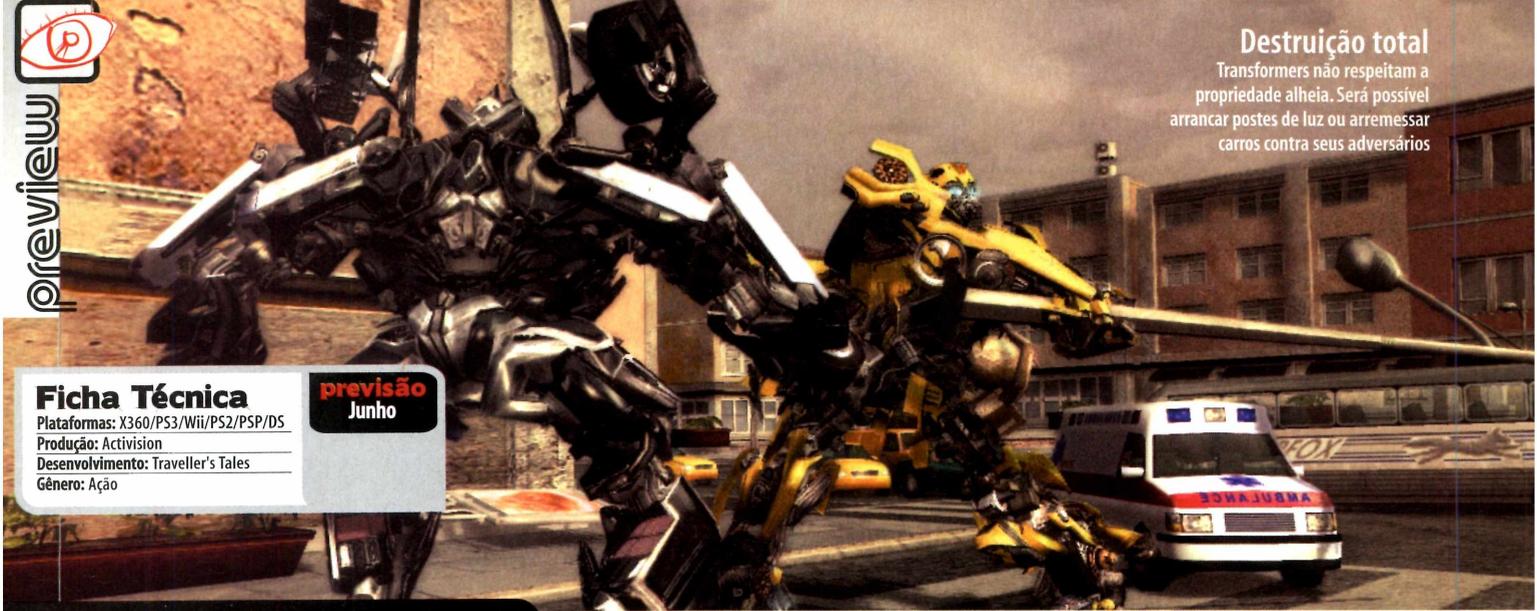
A grande sacada é oferecer apenas jogos simples com regras intuitivas. Se ainda assim você boiar nas regras, talvez seja hora de jogar só conversa fora com os amigos



preview

### Destruição total

Transformers não respeitam a propriedade alheia. Será possível arrancar postes de luz ou arremessar carros contra seus adversários



### Ficha Técnica

Plataformas: X360/PS3/Wii/PS2/PSP/DS  
Produção: Activision  
Desenvolvimento: Traveller's Tales  
Gênero: Ação

previsão  
Junho

### A origem da série

Criada no Japão pela Takahara e lançada nos EUA pela Hasbro nos anos 80 (especificamente em 1984), a linha de brinquedos *Transformers* nem teve um início tão arrasador assim. Foi o lançamento do desenho animado americano, concebido como ferramenta de marketing, que alavancou as vendas dos bonecos e conquistou uma legião de fãs ardorosos. Aqui no Brasil a franquia também fez bastante sucesso, primeiro na forma de animação exibida a partir de 1987 pela Rede Globo e depois como brinquedos da Estrela. Quando a série parecia esquecida, eis que um novo filme verá a luz do dia em junho, nos EUA, pelas mãos de Michael Bay (*Armageddon*, *Bad Boys*) e Steven Spielberg (dispensa apresentações). Relembre (ou conheça) abaixo alguns dos bonecos *Transformers* que faziam a alegria da infância de ontem e dos marmanjos de hoje.



**Visual + ou -**  
As imagens do game revelam personagens bastante detalhados. Em contraponto, os cenários são simples

# Transformers The Game

## Sucesso dos anos 80 vai ganhar filme milionário e pode, com sorte, gerar o maior game da franquia

**A mania de transformar** séries há muito esquecidas em longas-metragens no presente atingiu também os *Transformers*, desenho que foi febre nos anos 80. Em junho deste ano, um novo filme da franquia estréia nos cinemas e, para variar, será adaptado para um jogo para quase todas as plataformas.

O enredo do filme e, consequentemente, do game *Transformers* vai narrar a história da batalha épica entre os Autobots (heróis) e os Decepticons (vilões). As duas raças de seres robóticos descobrem que a Terra esconde um artefato imprescindível para a vida dos robôs alienígenas. Naturalmente, a descoberta vira desculpa para uma pancadaria generalizada em nosso planeta.

No jogo, você poderá optar por seguir a história do filme na pele dos Autobots ou assumir o lado sombrio e ajudar os Decepticons a acabar com o planeta. São duas campanhas completamente distintas.

Classificado como ação em terceira pessoa, o game parece uma mistura entre *Hulk* e *GTA*. Será possível escolher quais objetivos seguir para avançar a narrativa, mas certas áreas do mapa poderão ser restringidas dependendo da missão.

Também é possível ignorar a história e cumprir apenas objetivos secundários ou

mesmo vagar pela cidade causando estragos à vontade – nesse caso, prepare-se para encerrar a polícia, o exército e as forças especiais.

O cenário é destrutível e quase tudo pode ser usado como arma, desde bancos de praças e postes até carros e pedaços de edifícios. Fora disso, cada um dos cinco Autobots e dos quatro Decepticons controláveis contam com ataques primários e secundários, além, é claro, das famosas transformações que fazem com que um robô enorme e pesado assuma a forma de um veículo muito mais ágil e rápido.

A produtora aposta na diferença de jogabilidade entre essas duas formas, que podem ser alternadas com o toque de um botão. Alguns robôs se transformam em carros, outros em aviões e helicópteros. O jogo será equilibrado para evitar que alguns personagens obtenham vantagem.

Ainda não sabemos como está a jogabilidade, até porque pouco foi divulgado. De qualquer forma, a franquia é ótima e as imagens divulgadas até agora são promissoras, revelando áreas urbanas e desertos escaldantes. Esperamos que a *Traveller's Tale*, que fez maravilhas em *Lego Star Wars*, não nos decepcione com *Transformers*. **Eduardo Breda**

## Tanque de banha

Tank é o destaque do grupo Infectados e não terá piedade dos estereotipados Sobreviventes. Se ficar contra ele, torça para achar armas nucleares

## Os Sobreviventes e os Infectados

A mecânica interessante de permitir que jogadores assumam o papel tanto dos mocinhos quanto dos vilões tem tudo para dar certo. Conheça a seguir os personagens principais de *Left 4 Dead*:

### Sobreviventes

- Francis, o motoqueiro grosso e rabugento, porém confiável
- Bill, o veterano da Guerra do Vietnã. Habilidoso com armas
- Louis, o mais comum do bando, gerente de uma loja de eletrônicos
- Zoey, a adolescente mimada e rica que tem sorte de estar viva

### Infectados

- Smoker, usa a língua de quase 15 metros de comprimento para laçar inimigos
- Boomer, o gordão cuja arma é um mortal vômito de sangue
- Hunter, o mais ágil, pode escalar paredes e saltar a grandes distâncias
- Tank, o mais forte e resistente

## A velha batalha

A guerra entre humanos e zumbis ainda dá muito pano para manga e inspira dois grupos opostos a lutarem pelo destino do mundo. Que o mais talentoso vença

# Left 4 Dead

## Zumbis e humanos se enfrentam em um game que promete evoluir a cooperação on-line

### Quando a Valve (de *Half-Life*)

anuncia um projeto novo, as chances de que algo bom venha à tona são grandes. Desta vez, a empresa aliou-se a Turtle Rock (*Counter Strike Condition Zero*) para criar uma franquia completamente nova, com idéias diferentes de tudo o que você já viu.

*Left 4 Dead* é um jogo de ação cooperativa que combina tiro em primeira pessoa com um clima bem convincente de terror, algo entre *Doom* e *Resident Evil*.

O foco do jogo é o modo on-line. Você terá que alistar três pessoas para formar um time de Sobreviventes, modo como são chamados os quatro personagens principais imunes a um vírus que transformou quase toda a população em zumbis mutantes – estes são chamados de Infectados. Na falta de amigos, a Inteligência

Artificial controlará os demais.

A missão do grupo é simples: basta sobreviver ao ataque das criaturas bizarras, atravessar o cenário até encontrar o local de fuga e atirar em tudo que se movimentar. Se alguém cair ferido pelo caminho, os companheiros podem – e devem – salvá-lo, até porque você precisará de toda a ajuda possível para manter-se vivo.

A ambientação do jogo é excelente, graças a uma versão adaptada do sistema Source, que privilegia efeitos sombrios de iluminação. A garantia é de inimigos variados, muitas áreas escuras, sustos a todo instante e diversidade de cenários, o que inclui áreas urbanas e rurais.

Contudo, um dos pontos que vêm recebendo maior atenção dos criadores é a Inteligência Artificial. Não haverá reações

## Ficha Técnica

Plataformas: PC/X360  
Produção: Valve Software  
Desenvolvimento: Turtle Rock Studios  
Gênero: Ação

previsão  
Julho (PC)  
e  
2º Semestre  
(X360)

previamente programadas e, dependendo do seu desempenho, o Diretor (entidade que controla o sistema de IA) pode fazer surgir mais ou menos inimigos e variar o grau de agressividade e dificuldade de cada um deles, garantindo longevidade ao título.

Outra novidade que deve render horas de diversão é a possibilidade de desempenhar o papel dos quatro principais Infectados enquanto outros jogadores tentam progredir como Sobreviventes. Na pele dos zumbis, você poderá criar emboscadas e impedir o avanço da parte contrária.

Apesar de parecer um jogo simples, *Left 4 Dead* deve agradar a quem procura um bom título de ação cooperativa. A combinação entre tiro e terror já deu certo em outras oportunidades e, se bem executada, pode render horas de ação, sobretudo se a Inteligência Artificial for mesmo diferenciada e se a idéia de assumir o papel de vilão funcionar como prometida. **Eduardo Breda**

# Seja qual for o seu console, aqui você

Game Master, sua revista multiplataforma



Edição 28 - R\$ 8,90

- ▶ Conheça as 2 novas armas do PS3: a comunidade virtual *PlayStation Home* e o game on line *LittleBigPlanet*
- ▶ As primeiras imagens do GTA IV para PS3 e X360
- ▶ Preview: *Manhunt 2*; *Skate*; *Forza Motorsport 2*



Edição 27 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: descubra os segredos do novo Indiana Jones para PS3 e X360; *Command & Conquer 3*; *Tiberium Wars*
- ▶ No Guia Completo Detonado: *Grand Theft Auto Vice City Stories*



Edição 26 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: a melhor safra de games da história: *Metal Gear Solid 4*; *Cyris*; *Super Mario Galaxy*; *Final Fantasy XIII*; *Halo 3*; *Forza 2* e muito mais
- ▶ No Guia Completo Detonado: *Viva Piñata*



Edição 25 - R\$ 8,90

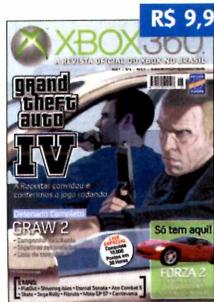
- ▶ Na revista: a melhor safra de games da história: *Metal Gear Solid 4*; *Cyris*; *Super Mario Galaxy*; *Final Fantasy XIII*; *Halo 3*; *Forza 2* e muito mais
- ▶ No Guia Completo Detonado: *Viva Piñata*



Edição 24 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: revelamos tudo o que você precisa saber sobre o PS3 e o Wii, incluindo os recursos disponíveis e o funcionamento dos controles.
- ▶ No Guia Completo Detonado: *DBZ: Budokai Tenkaichi 2* e *Gear of War*

## Para você que é gamemaniaco



Revista do Xbox - Nº 6

- ▶ GTA IV: preview e imagens inéditas do próximo capítulo
- ▶ Detonado completo: *Graw 2*
- ▶ Ainda tem: *Forza 2*; *FlatOut*; *Shivering Isles*; *Eternal Sonata*



Kit Game Master 3

- ▶ 7 detonados, 38 previews e 60 reviews. Este kit é composto pelas edições 16, 17 e 18 da GameMaster e seus guias completos



Guia Ragnarök - Nº 3

- ▶ RF Online – O MMORPG mais alucinante da atualidade está bombando. Turbine os seus guerreiros e veja nossas estratégias



Animation - Ed. 12

- ▶ One Piece – guia de personagens, piratas e poderes, do mangá do Bando do Chapéu de Palha
- ▶ 2 Posters – One Piece e Naruto



Pôster Animation

- ▶ Pôster gigante do Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi. No verso um superdetonado para você descobrir todos os segredos deste game



Dicas & Truques - Ed. 8

- ▶ Aqui tem 4.326 dicas, truques e trapaças para 231 jogos do PS2, PS1, PSP, GameCube, GBA, Nintendo DS, Xbox e PC



Almanaque - Ed. 13

- ▶ Superalmanaque com 410 jogos para PS2. São 11.725 macetes, trapaças e senhas para 40 títulos do PlayStation 2



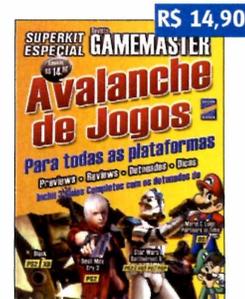
Especial The Sims 2

- ▶ A revista oficial brasileira tem tudo sobre The Sims 2 – dicionário de Simlish, Sims Celebidades, Bichos de estimação...



Multiplayer Games

- ▶ 4 jogos completos no CD: *PangYa*; *Caron 3D*; *Track Mania Nations* e *Pôquer Online*
- ▶ Demo do Live for Speed



Kit Game Master 2

- ▶ Games detonados de todas as plataformas. Kit composto pelos guias das edições 13, 14 e 15 da Game Master

# encontra a dica certa para seu game



Edição 23 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: PS3 ou Nintendo Wii? Confira o guia, compare o que cada um tem a oferecer e descubra qual é a sua cara
- ▶ No Guia Completo Detonado: Bully, o novo jogo dos criadores de GTA



Edição 22 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: testamos 10 jogos de PS3 na feira de games em Tóquio: Devil May Cry 4; Heavenly Sword; MotorStorm; Lair; Ridge Racer 7; Gran Turismo HD...
- ▶ No Guia Completo Detonado: Lego Star Wars II



Edição 21 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: God of War 2 - o Deus da Guerra volta com tudo ao PlayStation 2. Aqui tem fotos inéditas, enredo e novos combos
- ▶ No Guia Completo Detonado: Dead Rising detonado no X360



Edição 20 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: Command Conquer 3 Tiberium Wars - tudo sobre a continuação do mais famoso jogo de estratégia
- ▶ No Guia Completo Detonado: Winning Eleven 10 nos mínimos detalhes



Edição 19 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: Metal Gear Solid Portable Ops (PSP)
- ▶ Tony Hawk's Project 8 (PS3/X360/PS2/XB/PSP)
- ▶ No Guia Completo Detonado: Rogue Trooper (PS2/XB/PC) e Urban Chaos (PS2/XB)

## Para quem curte PlayStation



Edição 100 - R\$ 6,90

- ▶ GTA IV (PS3): A maior promessa de 2007. Saiba tudo sobre as novidades do novo GTA: é em Nova York, tem multiplayer e muito mais



Edição 99 - R\$ 6,90

- ▶ Detonados: God of War 2 (PS2); Ghost Rider (PS2); The Warriors (PS2/PSP); Burnout Dominator (PS2)
- ▶ Review: MotorStorm (PS3)



Edição 98 - R\$ 6,90

- ▶ Medal of Honor Vanguard (PS2) e Airborne (PS3)
- ▶ Detonados: Rogue Galaxy; Valkyrie Profile 2 Silmeria; Arthur and The Invisibles



Edição 97 - R\$ 6,90

- ▶ Winning Eleven 2007 Pro Evolution Soccer (PS2): Saiba tudo com nosso detonado e seja o craque dos gramados.



Edição 96 - R\$ 6,90

- ▶ Burnout Dominator: a série de corrida volta ao PS2, PSP e PS3 e atropela tudo
- ▶ Detonados: Naruto Uzumaki Chronicles (PS2); Superman

## Compre pelos

telefones:

(11) 3038-5050

ou 0800 55 76 67

e informe a

**OFERTA 133**

Horário de atendimento:  
segunda a sexta, das 8h às 20h. Sábados, das 9h às 15h

**Acesse:**

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

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

Revista	Edição	Qtde.	Preço	Total + Frete

\*Fretes para postagem simples - 1 exemplar = R\$ 3,00 / 2 exemplares: R\$ 5,00 / 3 exemplares: R\$ 6,25 / 4 exemplares: R\$ 8,00 / De 5 a 9 exemplares: R\$ 11,75. Nas compras acima de R\$ 60,00 você pode parcelar em até 3x sem juros no cartão de crédito ou no pagamento em cheque. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones.

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

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

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

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

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

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

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

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

por Gustavo Petró

# O FUTURO do mercado de videogames DO BRASIL

Entenda como anda o mercado de games e conheça as ações que devem ser tomadas para que, daqui a alguns anos, o Brasil seja o maior consumidor de games de toda a América Latina

**Esperança.** Desde quem considera os videogames como pura diversão até aqueles que trabalham com entretenimento eletrônico, todos temos esperança de que as empresas de videogames invistam com força no Brasil, esperança de que jogos e consoles sejam mais baratos no país, enfim, esperança de que o mercado brasileiro de videogames finalmente deslanche.

A indústria ainda engatinha por aqui, mas ao menos segue pelo caminho certo do crescimento. A entrada oficial da Microsoft no mercado nacional no ano passado é uma prova disso. Como uma reação em cadeia, a presença desta gigante em solo brasileiro pode, a médio ou longo prazo, colocar o Brasil no mapa das grandes publishers internacionais e despertar seu interesse pelo nosso mercado.

Não será fácil para que isso aconteça a curto prazo, pois ainda é complicado ter um modelo de negócio lucrativo por aqui, ou seja, que dê dinheiro para a empresa com venda de consoles e jogos. A pirataria está impregnada na cultura do brasileiro e a falta de limites de quem vende é altamente prejudicial. São poucos os gamers que, por conta dos altos preços, compram jogos originais. Devido a esse problema, 64% de tudo que é comercializado relacionado a games no Brasil vem do mercado ilegal.

A compra excessiva de títulos piratas e de consoles que entram de forma

ilegal no País só causam prejuízos às produtoras. Por conta disso, elas não vêem o Brasil como um mercado em que valha a pena investir. O ciclo vicioso se completa, pois é justamente essa ausência que faz com que a compra de jogos piratas seja a alternativa mais atraente para se poder jogar videogame sem gastar fortunas.

Entretanto, não é só a pirataria que deve ser culpada pelo estado atual do cenário nacional. As altas cargas tributárias que são cobradas pelo governo brasileiro sobre os jogos e consoles importados colaboram para o crescimento desse mercado ilegal. Mais um fator que não ajuda uma empresa

## O preço dos consoles

Veja como o preço do PS3, em dólar, acaba turbinado com a alta carga de impostos brasileiros:

**Preço original do videogame:**

R\$ 860 (valor original de US\$ 400)

+ 20% de imposto de importação = R\$ 1.032

+ 50% de IPI (imposto sobre produtos industrializados) = R\$ 1.548

+ 10% de PIS/Cofins = R\$ 1.690

+ 18% de ICMS = R\$ 2.000

+ 25% de ICMS na venda (no Estado de São Paulo) = R\$ 2.500

+ 9% de PIS/Cofins na venda = R\$ 2.730

de porte a vender seus jogos oficialmente aqui é a entrada desenfreada de produtos contrabandeados via Paraguai.

Mas ainda há esperança. A Microsoft afirma que está no Brasil com um projeto de longo prazo com o Xbox 360. O mesmo acontece com o Wii, da Nintendo, representado no Brasil pela importadora Latamel. Os preços dos consoles vendidos podem não agradar a todos os consumidores, mas o valor alto foi único encontrado para que exista um modelo de negócios viável.

Para que aconteça uma virada de mesa e o Brasil apareça como um mercado em potencial para as grandes produtoras de videogames é necessário não só diminuir os impostos. Cada um de nós deve pensar no que é melhor para a indústria quando for comprar um game. A **GameMaster** analisou, para você entender melhor a atual situação, como foi o mercado de games na sua era dourada e como decaiu. Além disso, fomos atrás das pessoas que compõem o mercado de games atual para saber o que mais é necessário mudar daqui para a frente. Elas já estão fazendo a sua parte e você também deve fazer a sua para que, no futuro, seja possível ter um videogame com manuais, garantia e jogos localizados por preços muito mais em conta.

### Há muito tempo atrás...

O mercado brasileiro de videogames não foi sempre o turbilhão de problemas que é hoje. A realidade atual, na qual a pirataria impera e os altos impostos auxiliam o crescimento do mercado ilegal, começou a se instalar com força total no final da década passada com o lançamento do PlayStation, em 1995. O furor causado pelo novo aparelho, que utilizava CD ao invés dos cartuchos, somado a ausência da Sony em terras tupiniquins, fez com que o produto fosse adquirido por meios ilegais.

Naquela época haviam empresas presentes no País, que, além de fornecer produtos oficiais, ofereciam assistência técnica e outros serviços ao consumidor. No final da década de 80 e início de 90, a popularidade da geração 8 e 16 bits fortaleceu o ▶

## A Sony finalmente se pronuncia

Após meses de insistência, conseguimos contatar o porta-voz da Sony Computer Entertainment no Japão, Satoshi Fukuoka. Em poucas palavras, ele conta que a empresa tem seus olhos virados para o mercado brasileiro, mas que ainda não tem planos de lançar o PlayStation 3 aqui. Confira:

**GameMaster** – Por que a Sony já está presente oficialmente em Portugal, onde caminha para o sucesso com a venda do PS3, e não vem para o Brasil? Extender a produção portuguesa já existente para suprir o enorme número de consumidores brasileiros não garantiria o sucesso do aparelho por aqui?

**Satoshi Fukuoka** – Nós reconhecemos o grande potencial do mercado brasileiro de videogames e vamos estudar a possibilidade de entrar nesse mercado com os nossos produtos da SCE.

**GM** – A Sony possui alguma estimativa de quantos PlayStation 2 e PlayStation 3 já foram vendidos no Brasil?

**SF** – Pelo fato da Sony não ter lançado os seus consoles oficialmente no Brasil não temos como saber a quantidade de aparelhos que foram vendidos aos brasileiros.

**GM** – E você poderia nos dizer uma possível data na qual o PlayStation 3 possa ser lançado aqui? Você sabia que a Microsoft lançou o Xbox 360 no Brasil? Isso não ajuda a Sony a pensar em lançar o PS3 e concorrer de igual para igual?

**SF** – Como eu disse anteriormente, nós estamos sempre estudando todas as possibilidades de entrar no mercado brasileiro, mas não temos nada definido ainda. Se eu lhe dissesse alguma data, ela não seria concreta.

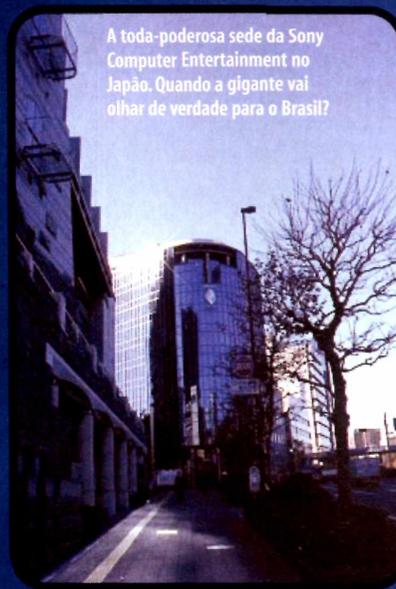
**GM** – Qual divisão da SCE é responsável pela área que se encontra o Brasil: Sony América, Japão ou Europa?

**SF** – Como ainda não começamos nosso negócio de videogames no Brasil, nenhuma dessas divisões olha para o país. Quem estuda a possível entrada no Mercado brasileiro é nosso escritório global, a SCEI (Sony Computer Entertainment International).

**GM** – A Sony traduziu alguns de seus jogos para a língua portuguesa para o lançamento dos títulos do PS3 e do PS2 em Portugal, mas percebemos que alguns desses diálogos estão no português falado aqui no Brasil. Isso não é a prova de que a Sony quer, sim, lançar o videogame por aqui?

**SF** – Não posso lhe afirmar nada com certeza. A única coisa que posso lhe dizer é que estamos olhando o mercado e estudando a possibilidade de entrar nele, mas nada foi determinando ainda.

A toda-poderosa sede da Sony Computer Entertainment no Japão. Quando a gigante vai olhar de verdade para o Brasil?



mercado e empresas como Tec Toy, que vendia o Master System e Mega Drive; e a Gradiente, com o Super Nintendo, representavam Sega e Nintendo oficialmente. Foi essa era de ouro que permitiu que o videogame fosse altamente conhecido no Brasil e que muitos títulos e acessórios fossem lançados. Naquela época existia a pirataria, mas em números muito inferiores do que é hoje. Os cartuchos dificultavam a propagação das cópias ilegais, que só foram se espalhar como um vírus na chegada do PlayStation.

A pirataria elevou a popularidade do PS2, que lidera o mercado de consoles no Brasil com 2 milhões de aparelhos vendidos,



A nova geração de consoles briga pelo mercado mundial, mas no Brasil a única a investir pesado é a Microsoft

de acordo com dados do IDG. Isso sem ter a presença da Sony observando o seu pupilo de perto. Isso colaborou para o fortalecimento sem limites da pirataria.

### O cenário atual

A popularização do PlayStation 2 por meios não oficiais criou uma reação em cadeia fez com que empresas mundiais de games deixassem o Brasil há alguns anos. É o caso da Ubisoft, que mesmo focando seus lançamentos no PC, não obteve os resultados desejados com os jogos para consoles, obrigando a fechar o seu escritório aqui.

Os jogos para computador, por outro lado, sustentam as subsidiárias nacionais de produtoras como a Electronic Arts, Atari e Vivendi, sem contar as empresas que trazem MMOs para cá como LevelUp! e Kaizen Games.

Na verdade, o mercado de jogos para PC, até o dezembro de 2006, era considerado o único oficial no País. "O PC é muito forte no Brasil e isso é histórico. Vem desde a abertura da importação pelo governo no início da década passada. O governo brasileiro investe há muitos anos na compra de computadores e isso ajudou bastante",

afirma Ivan Kako, gerente de produto da Electronic Arts.

"Antes disso, quem quisesse comprar um computador sem pagar um alto valor dependia de alguém que o comprasse no Paraguai ou EUA, trazendo as peças desmontadas. Era necessário um curso de montagem de computador para montar o gabinete", diz Ivan.

Atualmente, a maioria das pessoas

tem um computador em casa e, por existir games vendidos oficialmente no país, cada uma dessas pessoas acaba se tornando um consumidor em potencial. A boa procura dos títulos fez com que os games fossem manufaturados no Brasil. Por serem prensados em sua maioria na Zona Franca de Manaus, os lançamentos chegam às prateleiras brasileiras ao mesmo tempo ou até antes, em alguns casos, dos Estados Unidos, país que dita o cronograma de lançamentos. E o preço é acessível: R\$ 99, em média.

De acordo com Milton Beck, diretor da divisão de jogos e entretenimento da Microsoft Brasil, a companhia se comprometeu a gravar seus jogos no Brasil para que eles chegassem da melhor forma ao consumidor. "Desse modo, os títulos chegam mais rápido às lojas e não sofrem com os altos valores das taxas de importação", explica.

Esse cenário positivo e otimista do mercado de PC não se encaixa na realidade do mundo dos consoles. A produção nacional de jogos exigem custos altíssimos que não justificam o investimento sem uma base instalada suficientemente grande. O videogame com mais penetração no Brasil é o PS2 e, mesmo que ele fosse lançado oficialmente aqui, ainda não seria o ideal para manufaturar os DVDs dos jogos nacionalmente. A base instalada de 2 milhões de unidades, mesmo que alta para os padrões brasileiros, ainda é bem inferior aos números do mercado norte-americano, o que inviabilizaria a produção. O caminho para que os títulos e os aparelhos cheguem aqui com preços competitivos é procurar alternativas para reduzir os impostos de importação e a pirataria.

# No caminho CERTO

## "Não adianta culpar o cenário

atual do mercado de games para que a indústria local não dê certo. Existem muitas variáveis. Temos a questão da renda do brasileiro, que não tem dinheiro para gastar com entretenimento", diz Ivan Kako, gerente de produtos da Electronic Arts. Essa

é uma das grandes diferenças do consumidor brasileiro para o norte-americano e a causa responsável para que apenas 2% dos lares aqui tenham um videogame, de acordo com dados do IDG de 2005. Nos Estados Unidos, esse número salta para

46%. Para que o mercado de videogames dê certo por aqui, é necessário pensar em modelos de negócio que se encaixem na cultura nacional.

Foi o que Microsoft fez ao lançar o Xbox 360. "O consumidor não gosta de chegar em casa sem um jogo", explica Milton Beck. "É uma compra muito bem pensada. Normalmente é o pai que compra o console e o filho que faz todo o esforço de pedir o aparelho. Quando chega em casa e não tem jogos para jogar, a situação se torna bastante decepcionante". A empresa lançou o Xbox 360 no Brasil em um pacote na qual acompanhava três jogos.

Essa estratégia não é nova. A maioria dos consoles na era 8 e 16 bits vinham com jogos dentro da caixa dos aparelhos. A Nintendo, mesmo presente no mercado nacional por meio de uma empresa representante, a Latamel, não segue esse modelo. O Wii e o DS são lançados do mesmo modo que nos EUA, ou seja, o DS não acompanha nenhum game e o Wii vem com o game Wii Sports. Procurada pela GameMaster, a Nintendo

## E no México?

O país do *Chaves* pode ensinar algumas lições para os jogadores brasileiros. Lá, o Xbox 360 entrou com uma forte campanha de marketing e atraiu muitos consumidores. Obviamente, ser integrante do NAFTA (Tratado Norte-Americano de Livre Comércio, que inclui os EUA e o Canadá) ajudou a proporcionar preços melhores. A renda dos Mexicanos também é relativamente mais alta do que a dos brasileiros. O console faz um enorme sucesso por lá. Isso fez com que a pirataria fosse reduzida pela metade. O Governo fez sua parte e quase que eliminou os impostos cobrados pela importação dos produtos eletrônicos. Segundo estatísticas do IDG, o Mercado mexicano de jogos eletrônicos cresceu 34% de 2005 para 2006%.

não quis participar da entrevista.

A Microsoft aposta também na localização dos seus jogos para atrair o consumidor brasileiro. As caixas e os manuais são traduzidos respeitando as exigências do governo. Além dos jogos de PC, que contam há algum tempo com localização completa (textos e diálogos em português), os games de Xbox 360 serão adaptados para o público local. "Viva Piñata foi o primeiro de muitos outros que virão traduzidos", diz Beck.

## Soluções para o futuro

A chegada do Xbox 360 no Brasil trouxe um pouco de esperança para todo o mercado de entretenimento eletrônico. A venda oficial obteve bons resultados (embora a Microsoft não divulgue dados de suas vendas) e fez com que as concorrentes e as produtoras de jogos revissem o País como um local chave na América Latina para investir nos seus produtos. Claro que, para isso acontecer, muito do que existe hoje deve mudar.

Em primeiro lugar, a pirataria, que corresponde a 65% das vendas relacionadas a videogame, segundo pesquisa da ABES (Associação Brasileira de Desenvolvedores de

Software), deve diminuir consideravelmente. Esse número, que já foi mais alto no passado, assusta as empresas estrangeiras que, por conta da pirataria não conseguem ter lucros por aqui com videogames. Vale lembrar que o modelo de negócio de Sony, Nintendo e Microsoft se dá pela venda de jogos e não pelos consoles.

O primeiro passo para a mudança deve ser dado pelo consumidor que precisa largar a cultura do "joguinho". Segundo uma pesquisa realizada pela Universidade Anhembi Morumbi, o jogador brasileiro gasta, em média, R\$ 50 por mês com games. Levando em conta que um jogo importado chegue a custar acima de R\$ 200, com o valor que ele se propõe a gastar no mês, ele prefere comprar cinco títulos piratas do que poupar o dinheiro e comprar um original. "É apenas questão de, aos poucos, mudar a cultura do jogador", afirma Beck. "Nos EUA, cada gamer compra de três a quatro jogos por ano. Aqui, se compra mais de 40." É óbvio que, para diminuir a pirataria, é necessário reduzir o valor dos jogos originais e fazer com que o consumidor vá aos centros comerciais, fugindo das zonas de comércio irregular.

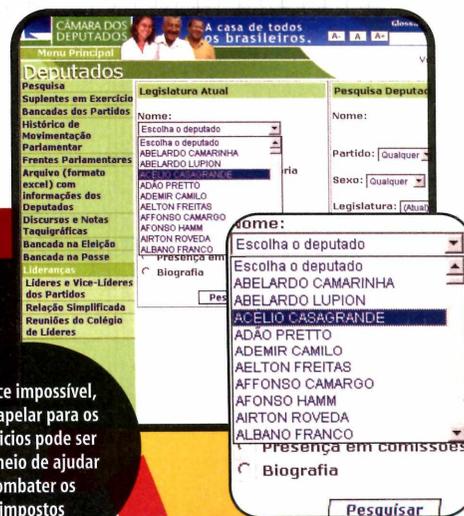
Com a redução das altas cargas tributárias cobradas pelas importações de jogos e de consoles, os produtos terão preços mais acessíveis e o consumidor poderá comprar mais jogos originais. Isso, no entanto, não depende apenas das empresas, mas também do governo federal. Desde o ano passado a ABRAGAMES tenta, junto ao Ministério da Fazenda, alterar os valores das tributações. Na atual conjuntura, o governo recebe apenas R\$ 65 milhões por ano com games. A proposta da associação prevê que, alterando o valor das taxas, o governo chegue a arrecadar mais de R\$ 2,5 bilhões

em um prazo de cinco anos.

É difícil prever o que pode acontecer com o mercado nacional de games nos próximos anos. Visto que, com o cenário atual seguindo de modo positivo, o crescimento é iminente. Todas as empresas de games dentro do Brasil acreditam que com a redução dos impostos, as vendas legalizadas aumentarão e, logo, a pirataria diminuirá pela metade em um curto prazo de tempo.

Unido à isso, tudo o que gira em torno do mercado seria beneficiado. Empresas de publicidade criariam mais anúncios para os games, surgiriam mais revistas especializadas, feiras importantes no mercado nacional seriam criadas, novos serviços seriam oferecidos ao consumidor. Tudo isso depende unicamente do resultado da nossa indústria nos próximos anos.

Independente se haverá uma redução de impostos ou se a pirataria irá diminuir, cabe a quem joga videogame tomar a iniciativa. Ao invés de todo o mês comprar cinco jogos, três nas quais não serão totalmente aproveitados ao máximo, junte dinheiro para comprar um original a cada três, quatro meses. Não será fácil, mas evitar financiar o mercado paralelo ajudará o futuro do mercado. É possível, também entrar em contato com os políticos que comandam o nosso País e solicitar para que eles trabalhem na redução dos impostos. Essas atitudes, com certeza, ajudarão o mercado nacional de games a ter um futuro melhor e só que sairá beneficiado são os jogadores brasileiros. ▶



## Desenvolvimento tupiniquim

O crescimento do mercado nacional de jogos eletrônicos pode trazer benefícios que vão a além do aumento da venda de jogos originais. Produtoras como Electronic Arts poderiam utilizar talentos nacionais que estão sendo formados nos cursos de desenvolvimento de jogos que foram abertos nas universidades para produzir aqui títulos distribuídos em todo o mundo. Ivan Kako explica que há planos a longo prazo para produção de jogos no Brasil: "A idéia está iniciando com a formação de profissionais qualificados. Mas a curto e médio prazo, a EA não tem planos de abrir um estúdio. Podemos ter os talentos para desenvolver um jogo completo aqui? Não sei dizer, acredito ser possível, mas não consigo enxergar uma produção nacional de um game da EA em um curto espaço de tempo."

## Procure seu deputado

Entre em [www2.camara.gov.br/deputados](http://www2.camara.gov.br/deputados) procure pelo deputado federal em que você votou e mande uma mensagem para ele, solicitando pela redução nos impostos sobre os videogames. Faça a sua parte.

Parece impossível, mas apelar para os políticos pode ser um meio de ajudar a combater os impostos



Caminhamos para um cenário de menos falsificação, mais jogos originais, mais paridade com o mercado internacional e preços acessíveis

A Microsoft é a única empresa que lançou seu videogame de modo oficial no País. Por conta disso, a concorrência pode abrir os olhos e aterrissar por aqui

# Com a palavra, **MILTON BECK,** Diretor da Microsoft

## O chefe da divisão de jogos

e entretenimento da Microsoft Brasil conversou com a GameMaster para contar um pouco de sua visão sobre o futuro do mercado de videogames no Brasil e da participação da Microsoft nisso. Confira:

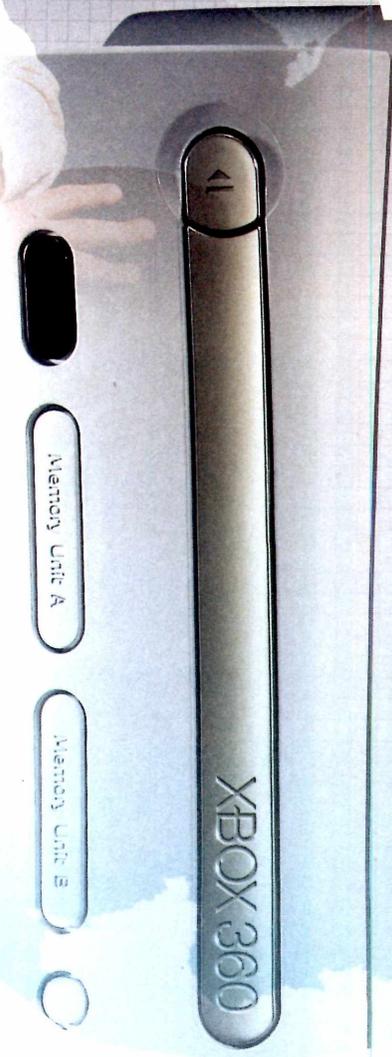
**Game Master** – O mercado de jogos de PC sofre com a ação da pirataria, mas ele consegue resistir. Quando que os jogos de console conseguirão ter um preço mais baixo e quando serão manufaturados aqui?

**Milton Beck** – Os jogos serem fabricados aqui devido a um comprometimento da Microsoft de fazer com que o produto chegasse mais rápido e sem sofrer com as taxas de importação. É pirateado? Sim. Entretanto, algumas comunidades de jogadores já entenderam a vantagem de ter o software original. A comunidade do *Flight Simulator*, por exemplo, rejeita cópias falsificadas pois, caso contrário, não terão

novas versões do produto. O mercado de PCs tem uma base instalada muito maior que a base de consoles. A nova geração é muito pequena se for comparada aos PCs. Volumes menores dificultam alguns dos processos de escalas, como gravar os jogos no País. Tem que ter uma base instalada maior.

**GM** – Não é só a pirataria que é o problema, pois existe o valor dos impostos. Isso chega a ser pior que a pirataria?

**MB** – Vamos olhar por dois prismas. O fato de ter uma carga tributária considerável faz com que o preço do produto chegue muito mais caro do que chegaria ao consumidor americano. Comparado com o fato de que o poder de compra do brasileiro é menor do que o poder de compra do americano, você tem um produto mais caro para alguém que tem o poder de compra menor. Isso faz com que você tenha volumes proporcionalmente menores de venda. Isso não cabe à indústria



resolver, cabe as entidades governamentais e responsáveis. Existem entidades tentando conversar com o governo para mostrar os possíveis benefícios que o País teria baixando essa carga tributária, o que faria com que o mercado crescesse como um todo. Quanto mais desigual o preço dos produtos oficiais no mercado paralelo, mais haverá um estímulo para as práticas ilegais.

**GM – O que pode ser feito para mudar essa cultura pró-ilegalidade?**

**MB** – Uma coisa é a conscientização e isso a indústria está fazendo. Há situações em que a população começa a entender melhor o que não é ético. Existe o trabalho de explicar para as autoridades as diferenças entre os produtos para eles atuarem na repressão. Existem policiais que não entendem a diferença de um produto falsificado de um original. Explicando, eles podem fazer melhor o seu trabalho.

Há também técnicas com dispositivos

para que o produto pirata não apresente a mesma performance. Há casos que ele danifica o console e não dá acesso às funcionalidades extras. Resumindo, o que está sendo feito é: conscientização da população, evitar a comercialização dos produtos ilegais, evitar tecnicamente para que o produto ilegal não tenha bom funcionamento e, finalmente, oferecer benefícios ao usuário legal como, no Windows, que vem com antivírus gratuito.

**GM – Você acha que é possível alguma empresa nacional lançar jogo para o X360?**

**MB** – Acredito. Deve haver empresas desenvolvendo jogos para o console agora. Acho que é um processo de médio a longo prazo. Por muito tempo a falsificação inviabilizou a produção local. Não se pode investir tanto no desenvolvimento para poder vender mais barato. Muitos no Brasil se perguntariam: para que comprar um jogo que custa R\$ 29, se eu posso comprar por R\$ 5. Logo, isso mataria a indústria local de desenvolvimento.

**GM – A longo prazo, como você enxerga o mercado nacional?**

**MB** – O mercado formal está em fase crescente. Mais empresas na área de consoles entrarão mais para frente. Haverá desenvolvimento maior das empresas que lucram em torno do console como distribuidores, varejistas, empresas de marketing, empresas de mídia. Toda a indústria está crescendo no momento. O console está deixando de ser apenas um videogame para se tornar um centro de entretenimento digital. Caminhamos para um cenário de menos falsificação, mais jogos originais, mais paridade com o mercado internacional, a preços acessíveis. O crescimento do mercado das HDTVs teve auxílio do videogame.

Aumentou, também, a venda de Home Theaters. Isso refletirá positivamente no mercado nacional. □

**À espera de mudanças**

Só com a redução dos impostos e da pirataria é que outras empresas de games terão interesse de investir no mercado brasileiro





especial  
second life

O Brasil inteiro não pára de admirar o sucesso de *Second Life*. Mas será que ele é tão interessante para os gamers?



# Qual o sentido da segunda vida?

por Théo Azevedo



**Second Life**, *Second Life* e *Second Life*. Nos últimos meses, quase só se fala no metaverso desenvolvido pela californiana Linden Labs. De fato, um mundo virtual criado e em constante expansão pelas mãos dos próprios usuários é, no mínimo, fascinante. Some-se a isso a possibilidade de fazer dinheiro de verdade com a moeda corrente de bits e bytes, e pronto: quase seis milhões de pessoas já

passaram em *Second Life*, pelo menos para espiar como é.

Mas, afinal de contas, e para nós, gamers, o que esta sociedade virtual tem a oferecer (se é que tem)? Será que vale a pena investir algumas horas de nossa "first life" nela?

Nas próximas páginas, você conhecerá em detalhes a cultura e a economia de *Second Life*, a mais recente coqueluche da internet.

## Não jogue *Second Life*

Em primeiro lugar, e por mais difícil que seja evitar a associação, é preciso entender que *Second Life* não é um game, tampouco um MMOG (Massively Multiplayer Online Game), embora existam semelhanças. Aqui, você também cria um avatar, circula por um ambiente 3D e interage com outras pessoas, mas, diferentemente de *World of Warcraft*, por exemplo, não há missões para cumprir ou inimigos para derrotar; o metaverso é como uma cópia do mundo real, só que impõe menos limites.

Nesta verdadeira sociedade virtual, você também pode trabalhar, ter a sua própria casa, estudar, ir para a balada, namorar, conhecer pessoas, ganhar dinheiro e muitas outras atividades com as quais estamos acostumados na vida real. Dividido em inúmeras ilhas temáticas, o espaço é administrado pelos próprios usuários, mas isso não significa desordem: o "crime" costuma ser combatido com eficiência – não, não é possível matar

ninguém. Em compensação, só por lá você consegue, por exemplo, voar, de longe o "meio de transporte" preferido entre os residentes (como são chamados os habitantes de *Second Life*).

Talvez *Second Life* nem seja um produto com apelo para os "gamers", afinal, não é difícil encontrar um jogo de PlayStation com uma engine muito superior. Além do mais, a interface é visivelmente precária e a falta de objetivos pode frustrar quem está acostumado ao nível de elaboração dos games atuais. É necessário ter em mente que o programa nasceu como uma simples ferramenta de socialização e, posteriormente – e com a ação dos usuários –, evoluiu para o que é hoje.

Mas, então, o que torna essa comunidade virtual tão fascinante? "Penso no *Second Life* como um ponto de partida para um novo modelo de interação com a informação digital, um modelo que é não só tridimensional – ao contrário das páginas bidimensionais da web – mas também de contato em tempo real. O *Second Life* é a web viva: ele não só reage de forma livre e 'humana' aos inputs do usuário como é totalmente criado por ele próprio", explica Diego Assis, jornalista, editor do blog G2 ([www.secondlife.globolog.com.br](http://www.secondlife.globolog.com.br)), exclusivamente dedicado à cobertura do metaverso. Há até quem arrisque dizer que *Second Life* seria um exemplo da Web 3.0, onda que prega a organização e o uso de maneira mais inteligente de todo o conhecimento já disponível na internet. A primeira, Web 1.0, foi a implantação e a popularização da rede em si, enquanto na Web 2.0, a atual, mecanismos de busca como Google e os sites que contam com a colaboração do internauta, como Wikipedia e YouTube, dão as cartas. Mas, tendências à

## Curiosidades de *Second Life*

- Cada ilha possui 65 mil metros quadrados;
- A média de idade do usuário é de 33 anos;
- A maioria cadastrada é de homens, mas os avatares femininos existem em maior quantidade (ou seja, fique esperto, pois nem tudo é o que parece);
- Na loja virtual Amazon.com já é possível adquirir mercadorias pagando em Linden Dollars, a moeda padrão de *Second Life*;
- Um avatar precisa de tanta energia elétrica para permanecer vivo quanto um ser humano;
- Em março, o Brasil foi o sétimo país em número de acesso a *Second Life*;
- Se o proprietário de um avatar morrer, a "herança" em bens e dinheiro do metaverso fica com a Linden Lab.



## Quanto custa

*Second Life* é gratuito, então você pode acessá-lo à vontade, até a hora que desejar melhorar seu avatar, comprar algum objeto, etc. Neste caso, há duas alternativas: comprar os Linden Dollars com a Kaizen ou então optar por ser um usuário Premium. Confira:



**Por R\$ 19,90 mensais, você desfruta das seguintes regalias:**

- 300 Lindens Dollars por semana
- Compra e aluguel de terrenos
- Participar dos leilões do SL Brasil
- Isenção da "tier fee" (taxa de administração) mensal do primeiro terreno básico adquirido, localizado na Mainland Brasil - Livre
- Eventos e promoções especiais
- Suporte técnico 24 horas por dia e 7 dias por semana

parte, na verdade o que faz mais barulho em *SL* é a interação entre dinheiro real e virtual.

### O pote de ouro no fim do arco-íris

Por dia, US\$ 1 milhão circulam em *Second Life*. Se fosse um país, *SL* teria o maior crescimento do mundo – em dezembro de 2006 eram dois milhões de residentes e, hoje, são mais de seis milhões. Como na vida real, praticamente tudo dentro do metaverso possui um custo. Logo, se você pretende ter uma casa ou dar um tapa no seu avatar, é inevitável colocar a mão no bolso.

O câmbio entre dólar e Linden Dollar explodiu uma economia que até fez uma milionária, a chinesa Anshe Chung, que comprou e loteou uma série de terrenos para posteriormente vendê-los, além de levar várias empresas para o mundo virtual e, em contrapartida, sustentar algumas na vida real. Só no Brasil, há quatro agências que se dedicam a explorar o

potencial comercial de *Second Life*.

Por isso, é cada vez mais comum ler notícias sobre empresas que migram para o metaverso, com direito a grandes nomes como Volkswagen, Sony BMG, Nokia, etc. Entretanto, ao que parece, a fase ainda é a da experimentação, já que são poucos que descobriram a forma ideal para lidar com a sociedade virtual. O que se vê, então, é uma repetição da "first life" em *Second Life*. "Como disse uma amiga outro dia, se você pode voar para que vai precisar de uma Ferrari? Já está na hora de as empresas que querem fazer ações ali dentro começarem a pensar a partir desses pressupostos", pensa Diego Assis.

Para Cláudio José Cavajal Jr, coordenador dos cursos de Administração da Faculdade Módulo, o grande diferencial é que os projetos não precisam de grandes investimentos: "A concorrência no metaverso é menor do que na vida real, o que traz possibilidade de obter vantagem competitiva em diversos tipos de negócios, especialmente para quem sair na frente na segunda vida".

Estaria o usuário ficando em segundo plano? Assis acha que não, mas fala sobre o foco dado pela cobertura da mídia: "As comunidades que estão lá para criar uma forma de construção e de socialização alternativa não rendem manchetes em jornais e revistas de grande circulação. É mais provável que um jornalista que desconhece o *Second Life* se impressione quando uma empresa como a Dell ou a Fiat põem algo lá dentro, do que com um grupo de usuários que gostam de se apresentar como, sei lá, esquilos. Isso fica para os psicólogos."

Um dos principais trunfos para evitar que

*Second Life* tome-se uma cópia do mundo real é justamente o poder dado aos usuários e o universo em constante expansão. Entre bits e bytes, tudo é muito efêmero, então enquanto houver uma comunidade dedicada a criar conteúdo de valor, o interesse continua a existir e a expectativa da segunda vida é longa, muito longa.

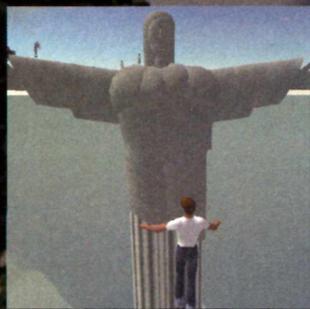
### Deixa a segunda vida me levar

Após muitos atrasos, desde 23 de abril está disponível a versão nacional de *Second Life*, administrada por uma parceria entre Kaizen Games e IG. Trata-se do primeiro país estrangeiro a receber o programa, mais um sinal do nosso enorme potencial socializador, já comprovado em ferramentas como blogs, fotologs e Orkut.

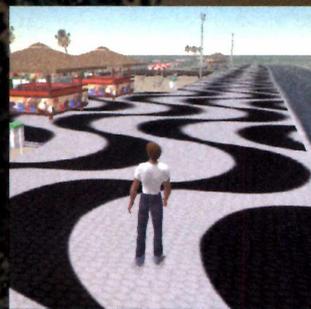
De acordo com a Kaizen, que já cuida de *Priston Tale* por estas bandas, há atualmente 200 mil brasileiros em *Second Life*, mas com a chegada do metaverso, o número pode chegar a dois milhões até abril de 2008. Para tanto, a empresa aposta em duas armas: o client totalmente em português e, principalmente, a possibilidade de adquirir Linden Dollars em reais, via cartão de crédito ou boleto bancário – até então, somente usuários com cartão de crédito internacional e dólares para gastar podiam usufruir o recurso.

É importante destacar que tanto a versão nacional quanto a convencional proporcionam acesso a todas as ilhas, inclusive aquelas que já foram criadas por brasileiros. De qualquer forma, o *Second Life Brasil* traz consigo ilhas exclusivas, algumas já disponíveis e com alguns pontos turísticos típicos para visitar.

## Um pouquinho de Brasil



Cristo Redentor, na Ilha Brasil, uma das preferidas entre os residentes tupiniquins



Praia de Copacabana, na Ilha Rio. Lá está o Mackenzie Copacabana, a primeira Universidade no SL



Ilha São Paulo Jardins; só em *Second Life* para a Rua Oscar Freire ter uma loja estilo R\$ 1,99



Pelourinho, na Ilha Bahia, que traz pontos turísticos como Trancoso e o Farol da Barra, entre outros

## É fácil mudar de vida

Agora você já sabe que *Second Life* e games não têm muita coisa em comum, mas vale a pena conhecer a segunda vida, um indiscutível ícone de cultura digital.

**1** Acesse [www.secondlifebrasil.com.br](http://www.secondlifebrasil.com.br), efetue o seu cadastro (é gratuito) e baixe o client, que tem 37 MB. Se você quiser comprar Lindens, terá que preencher um outro cadastro; caso você já seja usuário da versão estrangeira, basta logar-se com nome, sobrenome e senha para habilitar-se.



**2** Execute o programa e faça o Login com nome, sobrenome e senha escolhidos do cadastro.

**3** Ao "nascer", talvez você queira mudar a aparência do seu avatar. Para fazê-lo, clique



nele com o botão direito do mouse e escolha "Aparência".



**4** O avatar é controlado pelas setas do teclado e pelo mouse. Em vez de caminhar, aproveite que é possível voar; basta usar o poder das teclas Page Up e Page Down. A Ilha de Nascimento, local onde você começa, oferece um tutorial bastante recomendável e tem até uma pista de dança, para arriscar uns passinhos.

**5** Procure inteirar-se com a movimentação e, quando achar que já está pronto para explorar o metaverso, clique em "Procurar", marque a opção "Incluir lugares em Regiões Adultas" e busque eventos, lugares, pessoas, etc.

## Como ganhar dinheiro

Tal como na vida real, sem dinheiro você também é um "excluído" em *Second Life*. Além da opção de adquirir os Linden Dollars, há formas de ganhá-los também dentro do metaverso. Confira as profissões mais populares:

### Dancer

As boates dependem do movimento para sobreviver, graças a uma fórmula que converte o tempo de permanência e o número de pessoas dentro delas em nível de popularidade. Por isso, os proprietários costumam contratar "dancers" para atrair pessoas e garantir que fiquem no local pelo maior tempo possível.

### Modelo

Uma profissão cheia de glamour e de raras ofertas, pois não existem muitas agências. Os designers de roupas costumam promover desfiles, que são a melhor alternativa para mostrar suas criações ao público. Contudo, ser um "model" exige um grande investimento em seu avatar, já que os melhores cabelos e as animações necessárias para arrasar nas passarelas são bem caras. Dinheiro e fama compensam o sacrifício.

### Atendente de loja

Boa parte do atendimento em lojas é feito automaticamente, mas seres humanos ainda vendem muito melhor do que máquinas, então há marcas que preferem pessoas para vender seus produtos. Normalmente, ganha-se comissão, mas dependendo da negociação com o proprietário, pode até rolar um pequeno salário.

### Segurança

Com o aumento do número de baderneiros que se dedicam a atrapalhar os eventos, os organizadores têm contratado pessoas para zelar pela ordem, obrigando os baderneiros a deixarem o local.

### Conhecimento = L\$

Os melhores salários vão para as pessoas cujas habilidades da "first life" são levadas para o metaverso, ou seja, para quem constrói dentro de *Second Life*, desde texturas, animações e objetos até organizadores de eventos e DJs.



## Arte no papel

O visual de *Super Paper Mario* é o mais descolado de toda a série e prova que a Nintendo está sempre aberta para novas idéias

### Ficha Técnica

Plataforma: Wii  
Produção: Nintendo  
Desenvolvimento: Intelligent Systems  
Jogadores: 1  
Gênero: Ação

9,0

# Super Paper Mario

Meio 2D, meio 3D. E o resultado é uma nova amostra da genialidade da Nintendo

## Não entenda isso como uma

crítica negativa, mas não é o fato de poder alternar entre 2D e 3D que faz *Super Paper Mario* ser tão bom quanto ele é. Independentemente do ângulo que você enxerga os estágios do jogo, ele continua sendo um *Paper Mario* e isso é o que mais conta aqui.

A idéia de forçar o jogador a trocar entre as duas dimensões para resolver enigmas e encontrar passagens e itens escondidos é genial, sem dúvida, mas não creio que só isso seria suficiente para prender na frente da TV por horas a fio. Como nos dois *Paper Mario* anteriores, o que realmente torna a experiência de jogo interessante é o enredo, as situações bizarras nas quais Mario se mete em cada capítulo e, principalmente, os diálogos, sempre

inteligentes e com uma dose de humor na medida certa. Sem essas características, o jogo não teria o mesmo charme; logo, não seria digno de fazer parte de uma das melhores séries protagonizadas pelo carismático encanador.

Quanto à possibilidade de trocar entre as duas dimensões, o detalhe mais bacana é que nem tudo que existe em uma existe na outra. Na maioria das vezes, a única coisa que você descobre quando muda de 2D para 3D é a posição real de elementos do cenário. Em alguns casos, porém, percebe-se que

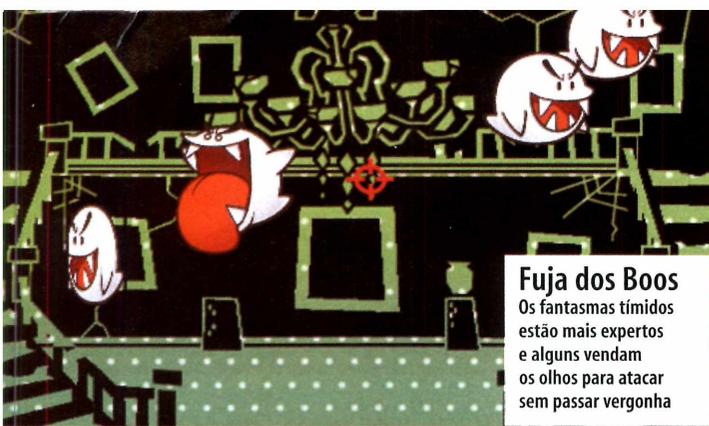
alguns desses objetos não são o que aparentam ser. Algumas das plataformas que podem ser usadas normalmente em 2D, por

exemplo, são meras imagens de fundo quando vistas em 3D.

Mas apesar de ser o principal chamariz do jogo, essa habilidade nem sempre dá conta do recado. Dependendo da situação, a única saída é trocar de personagem (Peach, Bowser e, até que enfim, Luigi) ou usar um dos Pixls disponíveis, criaturas com poderes específicos que acompanham o grupo após serem resgatadas. É aqui,

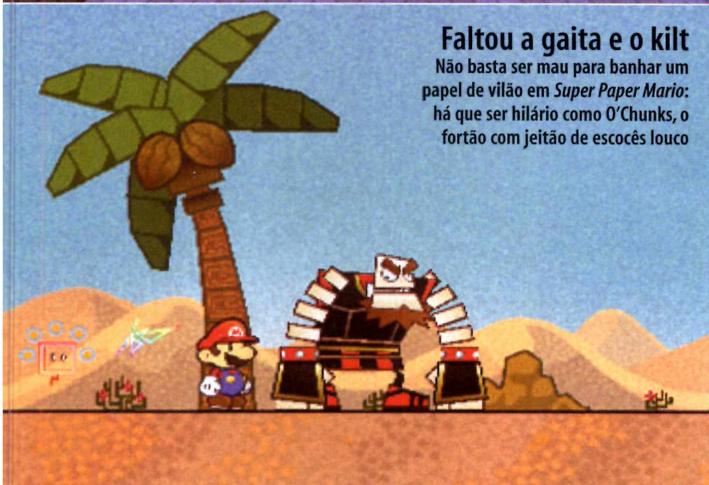
## O segredo das cartas

É possível coletar cards de todos os personagens do jogo, e você pode adquiri-los de duas formas: encontrando-os em locais secretos ou comprando-os em uma loja em Flipside. E então você pergunta: "certo, mas para que eles servem?" No caso dos inimigos, para causar mais danos nos mesmos. Quanto maior a quantidade de cards que conseguir coletar de um determinado oponente, maior será o dano que seus ataques causarão nele.



### Fuja dos Boos

Os fantasmas tímidos estão mais expertos e alguns vendam os olhos para atacar sem passar vergonha



### Faltou a gaita e o kilt

Não basta ser mau para banhar um papel de vilão em *Super Paper Mario*: há que ser hilário como O'Chunks, o fortão com jeito de escocês louco



「アクロバット」を していますか？  
てきを ぬみつけたあとに 出すことができる  
カレイ塔 アクションのことです

### Comércio

As lojas vendem bons produtos a preços justos. Dá até para criar itens baratos e revender mais caro para ficar milionário



# MegaPixls

Conheça alguns dos Pixls que ajudam Mario em sua nova aventura de papel

#### Tippi

Com ele, você consegue obter informações sobre inimigos e visualizar objetos invisíveis a olho nu. Para isso, basta apontar o Wii Remote para a TV e pressionar o A com o cursor sobre o elemento desejado.

#### Slim

Faz os personagens mudarem de dimensão, mas sem alterar o resto do cenário. O resultado é como se você estivesse olhando para uma folha de papel pela lateral. Se ficar completamente imóvel, torna-se invisível e escapa de inimigos e armadilhas.

#### Bommer

Bommer tem o formato de uma bomba. Precisa explicar qual é a função dele no jogo?

#### Thudley

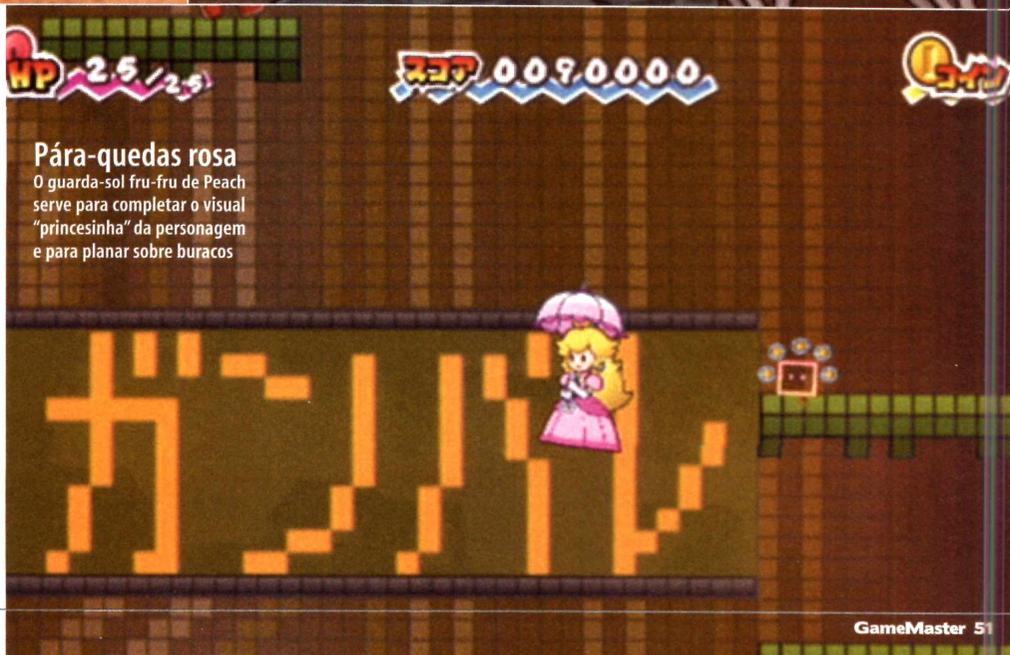
Estranhamente, Mario não consegue realizar a sua famosa bundada desde o início do jogo. E é exatamente para isso que Thudley serve.

#### Dottie

Tem o poder de transformar os personagens em miniaturas, permitindo que eles entrem em passagens que não conseguiriam entrar se estivessem no tamanho normal.

contudo, que mora a única falha do jogo: a maneira como a troca de personagens e de Pixls é feita. Não há como acessá-los rapidamente usando botões específicos, então você é obrigado a pausar o jogo sempre que precisa usar a habilidade de um deles, o que quebra o ritmo da jogatina.

Apesar de as batalhas acontecerem em tempo real e de a Nintendo não classificar o jogo como um RPG, *Super Paper Mario* tem todas as qualidades que contribuíam para o sucesso de seus antecessores. Portanto, é um título que nenhum fã de videogame que se preze pode perder, seja fã do personagem ou não. E tomara que a próxima versão da série não demore mais uma geração de consoles inteira para ser lançada e apareça logo com suas piadas e desafios inteligentes. **Felipe Azevedo**



### Pára-quadras rosa

O guarda-sol fru-fru de Peach serve para completar o visual "princesinha" da personagem e para planar sobre buracos



review

## Ficha Técnica

Plataforma: X360  
 Produção: Microsoft Game Studios  
 Desenvolvimento: Turn 10  
 Jogadores: 1-4 / 1-8 (Online)  
 Gênero: Corrida

9,5



# Forza Motorsport 2

## Conheça o novo maioral das pistas

**Concorrência é algo que só** traz benefícios. Até alguns anos atrás, ninguém seria capaz de citar um simulador de corrida que não fosse *Gran Turismo*, franquia da Sony. Mesmo com problemas na Inteligência Artificial, o game se manteve no topo entre as poucas opções do gênero. Para quebrar o monopólio, surgiu *Forza Motorsport*, criação de um fã de *GT*. "Como um apaixonado por física, senti que algo melhor poderia ser desenvolvido", conta Dan Greenwalt, diretor de *Forza*.

O resultado disso é que o primeiro *FM* mostrou que *GT* poderia ter, sim, um concorrente à altura. Com a chegada de *FM2*, a situação foi além. A partir de agora, é *GT* quem precisa se renovar caso queira reconquistar o troféu de rei das pistas.

Em relação ao primeiro jogo, *Forza 2* trouxe incontáveis melhorias, além das óbvias por conta do hardware mais poderoso do X360. Pra começar, roda a 60 fps, o dobro do game anterior. A iluminação é dinâmica e utiliza a técnica de HDR (High Dynamic Range) para garantir veracidade extrema. As colisões deformam não só a estética das máquinas, mas o desempenho, que varia entre a caixa de direção torta ao motor estourado.

A tinta sai com ralões no muro ou nos adversários, os pedaços de lata se contorcem e se desprendem. Informações visuais mostram em que parte do carro as avarias aconteceram e a gravidade. Verdes são simples; amarelos, medianos; e vermelhos significam fim de prova. Batidas violentas inutilizam a máquina;

no entanto, o estrago não é acompanhado visualmente. Ao que consta, os amassões rolam até determinado ponto. O ponto fraco das excelentes animações está no Pit Stop, que não conta com nenhum mecânico. Aliás, não conta com nada. O carro entra e sai automaticamente dos boxes.

O forte do jogo está na simulação física, como o próprio diretor Dan Greenwalt garantiu. Nesse aspecto, *FM2* é praticamente impecável. Equipara-se a *Live for Speed*, de PC, tamanha a quantidade de minúcias calculadas durante as provas – da aderência e dirigibilidade, alteradas de acordo com o composto dos pneus utilizados à cambagem da rodas. Tudo pode ser ajustado milimetricamente e verificado com a telemetria durante as replays.

### Para poucos

Como padrão em todo jogo de corrida decente, há modalidades para marcação de tempo, teste livre e carreira. As duas primeiras são indicadas para se acostumar ao jogo porque, acredite, aprender a pilotar exige paciência e perícia. Há opções para simplificar a dirigibilidade, coisa para os menos doentes por carros. A grande sacada é que no modo carreira todas as alterações que facilitam a sua vida têm um contraponto: premiações menores e avanço lento no jogo. Escolha desligar o sistema de antitravamento dos freios (Anti-lock Braking) e o dinheiro ganho em caso de vitória é maior. O mesmo vale para auxílio de tração (Traction), estabilidade (Stability) e câmbio automático (Shifting). Quanto mais ajuda usar, menos dinheiro recebe. Em suma, os melhores ganham mais.

Acontece que o equilíbrio entre dificuldade e prêmio vai além. Você pode ainda selecionar se os danos serão realísticos ou moderados, se haverá desgaste dos pneus, uso de linha



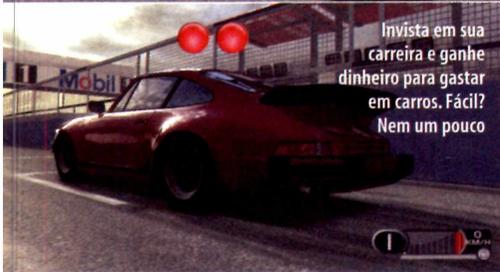
### Sem moleza

Não espere por competidores passivos: a I.A. defende suas posições e pode fazer você comer poeira



### Salário justo

É possível jogar com as facilidades da assistência de freios e curvas, mas isso faz com que você ganhe menos dinheiro



Invista em sua carreira e ganhe dinheiro para gastar em carros. Fácil? Nem um pouco



### Não resista

As melhores pistas do mundo estão disponíveis para correr com os carros mais velozes. Não dá para evitar esse chamado

auxiliar para frenagem e aceleração – uma indicação colorida que mostra na pista o traçado adequado e os pontos em que você deve diminuir (vermelho) e aumentar (verde) a velocidade – e até o grau de agressividade da Inteligência Artificial. Tudo, sempre, se reflete no dinheiro ganho ao final da prova.

O desenrolar no modo carreira sempre gira em torno da quantia ganha nas provas. Você progride o nível do carro e da pilotagem. Todas as máquinas começam do nível zero de “reputação” e podem chegar ao limite de 5. Essa contagem é feita por carro. Digamos que você use uma Ferrari e ganhe algumas provas. Num determinado momento, ao progredir o nível da máquina, não só a montadora italiana passa a oferecer bônus, como também outras empresas européias. Um turbo pela metade do preço, um determinado pneu com 25% de desconto e por aí em diante.

Quando você muda de torneio e escolhe o veículo propício, um Mustang por exemplo, o avanço é contado para ele. De novo, avance e empresas norte-americanas passarão a dar descontos em peças. A questão é que tais ofertas valem apenas para o carro em uso. Ou seja, se quiser voltar a usar a Ferrari e comprar peças para ela, ótimo. Porém, caso pegue outro carro, pagará os valores cheios pelas melhorias. Já o progresso do piloto, ou seja, o seu, rola independentemente do carro que esteja em uso. Isso funciona como ingresso em determinadas provas mais avançadas. Há as que pedem pilotos entre níveis 1 e 10, outras exigem progresso até o 15, 25 e as mais insanas, em nível 40.

Esse sistema de progressão só não é perfeito



### Parece real

A maior fatia da simulação está na física, porém o realismo visual consegue enganar olhos mais destreinados

porque a produtora deixou escapar alguns deslizes no balanceamento. Determinadas provas, que são divididas por potência ou marca, permitem utilizar veículos muito mais potentes do que o dos adversários, o que torna desleal a partida. A boa notícia é que isso acontece no máximo até o nível 25, em que as corridas possuem uma tolerância maior entre os carros.

Daí em diante, quando os campeonatos exigem motores parelhos, o caldo engrossa. Mesmo que você queira diminuir a dificuldade, vai suar muito para ganhar as provas simplesmente porque o grid fica equiparado em desempenho. Aí chegamos a outro ponto interessante do jogo, a Inteligência Artificial. Esqueça trilhos e ações predeterminadas. Em FM2 os adversários passam facilmente por jogadores reais. Chega a

assustar a forma realista com que atuam. Nunca, em hipótese alguma, agem deslealmente; no entanto defendem a posição com unhas e dentes, mudam o traçado para atrapalhar, freiam depois e o que mais for preciso para ganhar a posição ou mantê-la. E erram, como se espera de uma corrida real. Agora considere isso ao participar de um torneio em que os carros são exatamente da mesma categoria, com potências equilibradas e que se distinguem apenas nos ajustes mecânicos, como altura, relação de marchas, cambagem das rodas e afins, para entender quão desafiante a partida se torna.

O bacana é que mesmo com tantos detalhes, o jogo consegue manter a diversão sempre em alta. Enquanto certos simuladores tendem a agradar apenas a jogadores muito experientes, FM2 mantém o realismo sem ser maçante. A curva de aprendizado acentuado sempre pode ser atenuada com os auxílios automáticos. **Nelson Alves Jr.**

### Nada sobre as opções online?

Recebemos a versão de review do jogo com um mês de antecedência e, por isso, não havia como testar as opções on-line da maneira correta. A análise da partida via Live fica para a próxima edição.



### Me engana...

As imagens de divulgação do game parecem o ápice do realismo virtual, mas sabemos que não é bem assim na hora do "vamos ver"

### Nada de "show time"

Há eventos semi-automáticos em que sua função é apenas apertar botões e assistir a cenas de ação nada



### Inútil

O herói pode escalar prédios e andar sobre trens, mas nunca tente entrar na poderosa e assassina água



## As franquias

### PS2, A PIADA

A versão para PS2 é, disparada, a pior de todas. Produzida sem o menor cuidado, tem a pior jogabilidade e seus gráficos parecem da geração PSone. Se você acha exagero, visite o Central Park para descobrir que o centro turístico virou um terreno baldio.



### PS3 e X360, MEDIANOS

As versões para PS3 e X360 contam com gráficos muito mais detalhados e bacanas do que as demais versões, porém ainda sim é menos do que se esperava. Há mais pessoas e carros nas ruas, mas todos com nota zero em comportamento de I.A.



### WII, BALANCE DE VERDADE

SP3 para Wii é o mais bacana de jogar... se você tiver interesse em balançar os controles como se tivesse lançando suas próprias teias. A diversão acaba quando chegam os inimigos, pois é no mínimo irritante coordenar combos usando o Wii Remote.



### DS, UHU!

Por ser o único com movimentação 2D, é o mais fácil de jogar. Sua missão é atravessar rapidamente as fases e coletar ícones. Há também que parar e socar alguns bandidos, só para não perder a prática. O imperdoável, além da história contada por meio de imagens estáticas em baixíssima qualidade, é a maldita mania do herói de gritar "uhu!" sempre que lança sua teia.



## Ficha Técnica

Plataforma: PS3

Produção: Activision

Desenvolvimento: Vicarious Vision

Jogadores: 1 a 2 Gênero: Ação

Também para: DS, Wii, X360, PS2, PC

5,0

### Por quê!?

O game tinha tudo para ser o maior lançamento deste mês. Como é possível estragar uma série que começou tão boa? A Vicarious sabe o segredo

# Spider-Man 3

## O amigo da vizinhança tornou-se motivo de piada no cinema e em todos os videogames

### Quando se trata da seqüência

de um título de sucesso, seja filme ou jogo, o otimismo diz que é difícil algo dar errado. Afinal, a pior parte já passou, que é criar uma fórmula que conquiste o público. Com isso nas mãos, o normal é não inventar firulas, acrescentar apenas alguns detalhes para atualizar o projeto e todos ficam felizes. Porém, a história nos ensinou que há grandes chances de um grande sucesso se afundar e *Homem-Aranha 3* serve como exemplo.

Não nos cabe criticar o filme, mas há que ter o bom senso em dizer que, exceto pelos efeitos especiais, a milionária produção cinematográfica estragou a série com péssimo roteiro e direção (não consigo esquecer a "dancinha" do Homem-Aranha em). Porém, games são a nossa especialidade e podemos dizer com propriedade que *Spider-Man 3*, o game, estragou tudo o que era divertido na sua versão anterior e não é recomendado para velha ou nova geração.

### Péssimo controle

Assim como no game anterior, a grande diversão de *Spider-Man 3* é balançar livremente pela vasta Manhattan, parte de

Nova York reproduzida para o game, usando o lançador de teias do herói aracnídeo. A movimentação do herói era fluida e tão gostosa no game anterior que era possível esquecer as missões e passar horas pulando de prédio em prédio. Em *SP3*, esse recurso tornou-se uma verdadeira catástrofe e o pior caso é a versão do game para PS2, na qual é um desafio à parte tentar controlar o herói. Há atrasos nas respostas dos comandos e a movimentação é dura, anulando a fluidez de que tanto gostávamos no passado.

As versões do game para PS3 e X360 contam com controle mais digno para balançar com as teias, porém repetem o problema quando o herói troca o uniforme convencional para o traje negro, que concebe mais poder, velocidade e, por algum problema de programação, torna o herói difícil de controlar. A jogabilidade ainda perde mais pontos no PS3 quando é obrigatório controlar o Duende Verde em sua prancha voadora usando o Sixaxis, tarefa praticamente impossível.

Os Nintendos Wii e DS levam vantagem no controle, pois é fácil usar o Wii Remote e a caneta Stylus para conduzir o herói com

movimentos intuitivos e dinâmicos, além de divertidos e acrobáticos.

### O Inferno é a repetição

*Spider-Man 3* é baseado no filme, portanto, oferece missões que reproduzem os eventos cinematográficos e coloca o herói em confrontos com os vilões vistos no cinema. O game conta com a vantagem de acrescentar inimigos extras vindos dos quadrinhos, como o caçador Kraven e o Lagarto, além de complementar o elenco com gangues que perturbam a paz de Manhattan. Isso é ótimo, pois aumenta o número de missões e desafios.

O problema é a repetição: seja na fórmula do desafio ou em sua solução, tudo é sempre igual. Talvez por não contar com um roteiro que ajude a entender melhor a trama e seus personagens, as batalhas são repetitivas e entediadas. Não é necessário estratégias específicas para vencer os chefes, apenas repetir combos fáceis infinitamente. É um desperdício, pois o novo sistema de evolução do personagem permite comprar combos e ataques diferenciados que poderiam ser melhor aproveitados em nome de um game digno. **Humberto Martinez**

review



he that is extremely valuable for  
amon archaeology. It can be  
a high price to shops.

Mundo reciclado  
O visual dos cenários pode  
ter recebido leves melhorias,  
mas continuam parecendo o  
das versões de GBC e GBA

Muito sensível  
A tela inferior do DS usa  
suas qualidades para agilizar  
as batalhas: enquanto ela  
mostra os comandos, a ação  
acontece livremente na  
parte de cima

Ficha Técnica  
Plataforma: DS  
Produção: Nintendo  
Desenvolvimento: Game Freak  
Jogadores: 1 (até 2 online)  
Gênero: RPG

NeverMelt Ice	x 1
Sun Stone	x 11
Damp Rock	x 2
Rare Bone	x 3
Hard Stone	x 6
Heat Rock	x 3



# Pokémon Diamond/Pearl

## Os monstros de bolso atacam novamente. Agora no Nintendo DS

**Quem joga Pokémon há um tempo** sabe que quanto mais os produtores tentam mudar a fórmula, pior o jogo fica. Afinal, a saga ficou famosa por conter uma história simples, estratégias apuradas e, principalmente, milhões de bichinhos que podem ser capturados, levados para casa e armazenados em um PC existente dentro do jogo. E é a presença desses fatores que determina o sucesso ou o fracasso do próximo game da série *Pokémon*.

Como amante da série, fico contente em saber que terei mais 40 horas de diversão com os bichinhos em *Diamond/Pearl* para o Nintendo DS, que, além de explorar as funcionalidades do portátil, traz outros cem Pokémon para encher a extensa lista iniciada nas versões *Red/Blue*.

Quem as jogou por horas a fio, assim como as outras para GBC e GBA, provavelmente notou alguns problemas, erinhos e até elementos que poderiam ser alterados ou inovados, mas isso não impediu ninguém de terminar os games e de caçar os Pokémon restantes.

Apostando na mesma fórmula dos antecessores, a nova aventura começa de modo descompromissado: você assume o papel de um garoto (ou garota) que descobre que há um mundo de bichinhos

com cavernas e cidades para explorar. Antes de sair pelo mundo, você ganha um Pokedex (que armazena informações de Pokémon) e a bênção da sua mãe.

Aventurar-se pelas duas versões do DS é praticamente a mesma coisa: mudam apenas os Pokémon raros e os adversários, mas a missão é caçar os monstros e tornar-se um grande treinador.

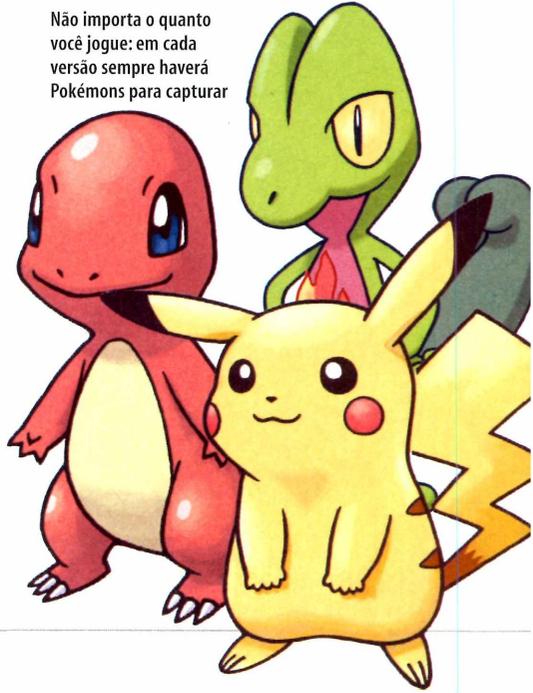
O destaque da vez é o ingresso das partidas online. Agora, é possível se unir com jogadores de todo o planeta para participar de batalhas. O mais interessante disso tudo é que, se você aprender a configurar as conexões Wi-Fi, poderá até usar o seu DS como um telefone VoIP (voz sobre IP), isto é, usar a sua maquininha para fazer ligações pela internet.

Para que o multiplayer fosse o foco de *Diamond/Pearl*, acredito que outros elementos tiveram que ficar de lado, pois alguns deles parecem ter vindo direto do GBA. O estilo gráfico, mesmo com a mistura entre 2D e 3D, mostra que a série ainda não estabeleceu uma melhoria significativa – o design é melhor, mas o resultado final não é nem um tíquinho impressionante. Outro quesito que clama por mudanças é o som, que soa igualzinho às versões anteriores. Bem que os efeitos sonoros poderiam

ganhar uma cara nova. Talvez a Game Freak esteja guardando todas essas alterações para o próximo *Pokémon*, que promete aportar no Wii em breve. Por enquanto, temos que nos contentar com uma versão quase reciclada dos games antigos.

O que isso influencia na diversão? Em nada mesmo, pois *Pokémon Diamond/Pearl* é viciante e espirituoso. É feito para quem nunca jogou e para os fãs mais puristas da saga que querem se divertir por horas a fio com seus novos monstros, mesmo que pareça figurinha repetida. Não me leve a mal, pois também sou um deles. **Flávia Gasi**

**Não importa o quanto você jogue: em cada versão sempre haverá Pokémon para capturar**



# fLOW

Uma verdadeira terapia digital on-line

**Em uma olhada rápida, fLOW** parece um jogo sem pé nem cabeça. Na prática, ele é muito divertido, mas sua simplicidade pode decepcionar quem esperava mais do título. Pelo menos até jogar o game por alguns minutos.

No universo de *fLOW*, você é um microorganismo que deve enfrentar as duras regras da cadeia alimentar dentro de um mundo aquático. Na forma de uma ameba, você começa na superfície, onde ficam as criaturas menos evoluídas e, ao comer organismos de cor

vermelha, você desce um nível de profundidade. Ao comer os azuis, o efeito é contrário. Nesse vai-e-vem, é preciso se alimentar de outros seres de diferentes formatos para crescer. Depois de um certo ponto, você fica tão grande que apenas uma mutação permite continuar em frente, o que deixa a ação mais frenética.

O visual é um dos pontos altos do jogo, apresentando partículas que se espalham por toda a tela. O som causa uma imersão sem precedentes, tornando a experiência muito

## Do outro mundo

Não fica bem claro onde se passa a ação de *fLOW*. Poderia ser nos oceanos da Terra, em um mar alienígena até mesmo em um tubo de ensaio de laboratório

## Ficha Técnica

Plataforma: PS3  
Produção: SCEI  
Desenvolvimento: thatgamecompany  
Jogadores: 1 a 4  
Gênero: Ação

8,5

mais agradável. Toda a movimentação é feita por meio do sensor do Sixaxis do PS3, que faz um trabalho impressionante, mas que, assim como a simplicidade do jogo, pode decepcionar os menos persistentes.

*fLOW* é um daqueles jogos comparáveis a uma obra de arte tamanho o seu abstratismo – vale tanto pela experiência quanto pelo preço convidativo, de apenas US\$ 8 pela PlayStation Network. **Leandro Rodrigues**

## Pulo do gato

Pular é uma das ações mais utilizadas no jogo, por isso é bom treinar os saltos em longa distância para evitar mortes desnecessárias



## Ficha Técnica

Plataforma: PSP  
Produção: Ubisoft  
Desenvolvimento: Ubisoft Montreal  
Jogadores: 1  
Gênero: Ação

8,0

# Prince of Persia Rivals Swords

Parece um pacote de expansão, mas vale a pena

## Muito mais fácil do que criar

um jogo do zero é pegar algo que já está pronto, colocar alguns extras e relançar em uma outra plataforma. Isso nem sempre é garantia de sucesso, mas funciona em muitos casos.

Isso felizmente aconteceu com *Prince of Persia: Rivals Swords*, que buscou inspiração (lê-se cópia) em *POP: Two Thrones*. A história é

idêntica: o príncipe volta à Babilônia junto da Imperatriz do Tempo salva por ele e, no caminho, eles são atacados e seu barco é destruído. Os seus problemas estão apenas começando pois, com isso, a moça é capturada e resta a você resgatá-la. Para isso, a exemplo do PS2, você deve se revezar entre a versão normal e a possuída do príncipe.

Como no console da Sony, os cenários, os

chefes e os combos são idênticos, porém, para maquiá-los um pouco, a Ubisoft criou fases extras espalhadas pela história. Ao encontrar um poço de areia do tempo, você é levado automaticamente para uma delas. O grande diferencial destes extras é que eles são mais difíceis do que o restante do jogo. Além disso, foi acrescentado um modo de corrida de bigas, acessado no menu principal do jogo, mas, de tão ruim, ele não merece um destaque.

*Prince of Persia: Rivals Swords* é mais um misto de novo com velho que, mesmo assim, oferece um desafio satisfatório e se encaixa perfeitamente no grupo de remakes que funcionam. **Leandro Rodrigues**

**Ficha Técnica**

Plataforma: PS2  
 Produção: XS Games  
 Desenvolvimento: Archangel Std.  
 Jogadores: 1 a 2  
 Gênero: Ação

**8,0**

**The Red Star**

Tiroteio com classe e desafio

**Red Star é uma HQ famosa nos EUA** graças a sua trama, que mistura magia e guerra em uma realidade alternativa na qual a União Soviética ainda existe e é conhecida como República Unida das Estrelas Vermelhas. A conversão para PS2 é explosiva e combina tiroteios infinitos com personagens diminutos no estilo consagrado pelo clássico *Contra*. Muitas vezes dá para perder o personagem de vista devido à absurda quantidade de projéteis disparados pelas estruturas bélicas futuristas. Seu personagem não é limitado apenas ao uso de armas de fogo e pode resolver a parada no braço com combos curtos e eficientes. O modo cooperativo é a maior fonte de diversão e permite que dois jogadores unam forças e ganhem a vantagem de ataques exclusivos em dupla, trunfo que fica ainda mais destruidor quando os jogadores investem os pontos ganhos para desenvolver suas armas, adquirir magias ou fortalecer equipamentos de defesa. *The Red Star* é diversão sem complicação, um descanso para o seu cérebro. **Humberto Martínez**

**Ficha Técnica**

Plataforma: PSP  
 Produção: Rising Star  
 Desenvolvimento: K2 LLC  
 Jogadores: 1 a 2  
 Gênero: RPG

**6,0**

**Valhalla Knights**

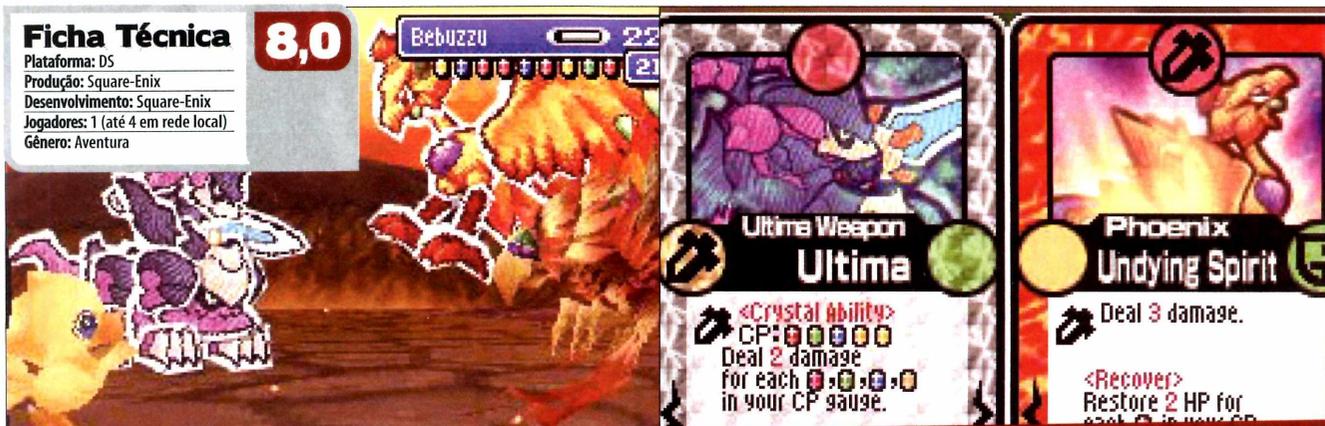
Quests e dragões. Puro clássico

**Este é um dos raros RPGs exclusivos** para PSP e mostra enorme devoção a idéias imortalizadas por títulos clássicos. Há diversas profissões para situar seus personagens, como elfos, anões e cavaleiros; castelos medievais com calabouços sombrios; e monstros a granel. Sua equipe comporta até seis personagens e você só precisa controlar o líder, um herói amnésico que não lembra de seu passado e que é atormentado por uma voz que diz ser sua protetora (sinistro). Cada personagem pode equipar até 19 itens simultaneamente, desde armas até armaduras e utensílios sagrados. Além de cumprir missões relacionadas à história central, há diversas quests (missões) oferecidas por um departamento de aventuras na cidade medieval que é palco do game. Apesar de oferecer um ótimo sistema de evolução e batalhas livres, o game peca pela falta de carisma da trama e por ter os personagens mais feios do ano. **Humberto Martínez**

**Ficha Técnica**

Plataforma: DS  
 Produção: Square-Enix  
 Desenvolvimento: Square-Enix  
 Jogadores: 1 (até 4 em rede local)  
 Gênero: Aventura

**8,0**



**Final Fantasy Fables: Chocobo Tales**

Herói penado precisa entrar em fábulas literárias para salvar os seus amigos

**Parece infantil, mas vai fazê-lo suar.** Esta é a amadilha de *Chocobo Tales*, um game com visual e músicas fofinhas e alegres, tema que esconde um sistema de jogo complexo que só é revelado após algumas horas de aventura. *Fables* é um episódio à parte da série *Final Fantasy* e o coloca nas penas de um simpático chocobo – raça de aves que serve como montaria no universo *FF*. Como não se trata de um episódio tradicional da série, é bem provável que você estranhe o funcionamento do game. Felizmente, tudo acontece da maneira mais simpática e original possível, o que facilita o aprendizado. *Chocobo Tales* tem início quando um curioso animalzinho da sua aldeia decide recitar as palavras de um misterioso livro que, ao ser aberto, engole todos os

chocobos à sua volta. Seus amigos ficam presos em fábulas famosas como *Chapeuzinho Vermelho* e *Os Três Porquinhos*. Chocobo precisa entrar em vários livros e participar de minigames semelhantes aos da série *Mario Party*. Suas ferramentas para jogar são a caneta stylus e o microfone do portátil. Simples e divertidos, os desafios tendem a preparar o jogador para o prato principal da obra: um empolgante sistema de batalhas em turnos. É possível coletar cartas espalhadas pelos cenários e usá-las nos combates de forma bastante estratégica. É só uma questão de tempo e experiência de jogo para aprender técnicas bastante inteligentes, como anular ataques ou multiplicar o estrago feito pelos seus personagens. **Mathus Borg**



### Ficha Técnica

**7,0**

Plataforma: PSP  
Produção: Square-Enix  
Desenvolvimento: Square-Enix  
Jogadores: 1  
Gênero: RPG

## Final Fantasy Anniversary Edition

707 / 709  
499 / 568

Rendendo dividendos há 20 anos

O primogênito da série *Final Fantasy* (lançado para NES) comemora 20 anos de idade. Como o game é mais velho do que boa parte dos nossos leitores, esta edição comemorativa é uma chance de conhecer as origens da série com um visual mais bacana. É óbvio que a Square-Enix quer ganhar dinheiro gastando pouco e não inovou praticamente nada, pois apenas pegou a versão que havia sido lançada para game boy micro com gráficos mais bacanas, som remasterizado e novos inimigos e ajustou para o formato widescreen da tela do PSP. Apesar da preguiça da produtora, o game vale como artigo nostálgico de coleção e é um excelente RPG para jogar com a comodidade que o portátil oferece. É divertido, mas vale avisar: este é um game da época em que os programadores não tinham dó dos jogadores, ou seja, espere por milhares de batalhas aleatórias e inimigos que torturam os novatos. **Humberto Martínez**



### Ficha Técnica

**5,0**

Plataforma: PSP  
Produção: Namco Bandai  
Desenvolvimento: Eutechnyx  
Jogadores: 1 (até 4 em rede local)  
Gênero: Corrida

## The Fast and the Furious

Não é veloz e pode deixá-lo furioso

Não é verdade que *NFS: Underground* copiou o filme *Velozes e Furiosos*, mas o inverso confere: o game *The Fast and the Furious* é uma cópia sem-vergonha da linha "tunada" de *Need for Speed*. Lançado para PSP, o game sofre com muitos problemas. Um deles é o péssimo controle dos veículos. Mesmo com um carrão turbinado, você sofrerá para manobrar nas curvas, principalmente no modo drift, já que o balanço dos veículos é caótico. Nos modos convencionais de corrida, é possível até pegar no sono, pois as provas são realizadas quase sempre em pistas retas. Por outro lado, a parte visual apresenta carros de diversas marcas perfeitamente modelados e com centenas de opções de tuning. Há até um leve efeito especial que faz tremer a tela quando o veículo atinge altas velocidades. Só faltou combustível para fazer um game mais digno da série cinematográfica *Velozes e Furiosos*. Talvez na próxima tentativa. **Gustavo Petró**



### Ficha Técnica

**5,0**

Plataforma: DS  
Produção: Crave Entertainment  
Desenvolvimento: Crave Ent.  
Jogadores: 1  
Gênero: Simulação

## Purr Pals

Sem espirros, alergia ou arranhões

Praticamente um *Nintendogs* com gatos, esta é a idéia de *Purr Pals*, mais um game para quem adora os cômodos mascotes virtuais. Você pode adotar, criar, brincar e customizar o seu próprio gatinho. Para tentar driblar a monotonia recorrente de algumas horas de jogatina -, algo comum no segmento da simulação animal e que não é exceção por aqui - *Purr Pals* usa algumas mecânicas comuns, como a possibilidade de acariciar seu gato com a stylus ou chamá-lo pelo microfone. O problema é que as reações do "bichano" não são nada cativantes e seu ronronar é insosso, o que dá vontade de atirá-lo pela janela - isso seria um excelente minigame. Há diversos jogos que rendem dinheiro para customizar os mascotes. Em um deles, o desafio é conduzir uma sinfonia de miados com versões felinas dos clássicos de Beethoven. Sua vizinhança vai amar, pode apostar. **Mathus Borg**



### Ficha Técnica

**6,0**

Plataforma: Wii  
Produção: Disney Interactive  
Desenvolvimento: Avalanche Sft.  
Jogadores: 1  
Gênero: Ação

## Meet the Robinsons

A família do futuro com o controle do futuro

Manter o *Wii Remote* apontado para a tela para controlar a câmera, mirar e atirar são as únicas ações que diferenciam jogar *Meet the Robinsons* no *Wii* das versões para outros consoles. Inspirado no filme *A Família do Futuro*, o game reproduz com fidelidade os personagens bem animados e cenários coloridos do cinema. Não há muito desafio no jogo e a jogabilidade é simplificada, o que mostra que o título não foi feito para jogadores com mais de dez anos de idade. O protagonista não precisa nem ao menos se preocupar em saltar de plataforma para plataforma: basta manter o direcional pressionado para que ele realize sozinho essas e outras ações. Os botões são responsáveis apenas pela utilização das bugigangas, como scanners e armas eletromagnéticas. A maior dificuldade é acertar os alvos, mas a mira é precisa e só os jogadores míopes vão apanhar. Felizmente, há alguns minigames que oferecem bom desafio e são muito divertidos para todas as idades. **Gustavo Petró**



▶ Depois dos consoles e portáteis, agora é a vez dos celulares

por Gustavo Petró

# Porting no Brasil

## Jogos para aparelhos celulares ganham cada vez mais espaço entre os gamers brasileiros

**Jogar bons games** em aparelhos celulares não é mais uma coisa de outro mundo. No ônibus, metrô ou intervalo do colégio, é fácil pegar o aparelho do bolso e começar a jogar o seu game favorito. Afinal, o preço dos celulares que rodam os jogos caiu muito nos últimos meses e há muitas opções de aparelhos.

O mercado de jogos para os telefones móveis ganha cada vez mais destaque no Brasil. De acordo com André Faure, gerente de marketing da Tec Toy Mobile, o mercado de games cresceu cerca de 8% no último ano fiscal e o mercado de jogos para celular, 18%.

Cada vez mais títulos chegam ao País e oferecem desafios para todos os tipos de público. Entretanto, o grande número de modelos celulares disponíveis dá mais trabalho para as empresas

lançarem um jogo por aqui. Isso acontece porque cada tipo de celular possui uma configuração específica, assim como cada console. Se o game não for adaptado com cuidado, sua performance será prejudicada e poderá não rodar em alguns aparelhos. Este trabalho de adaptação é chamado porting e é conduzido por empresas que também produzem seus próprios jogos, como a Tec Toy Mobile e a Skyzone Mobile. "Quando recebemos a build de um jogo, temos que testá-la em cerca de 150 aparelhos", explica Carlos Estigarribia, sócio da Skyzone Mobile. "Em cada celular, o jogo roda de um modo diferente; por isso temos que fazer diversas versões do mesmo jogo."

Em cada game, algo deve ser modificado como retirar elementos do cenário, reduzir cores e texturas, diminuir a

taxa de frames, sons e tamanho dos pixels. Tudo isso dificulta o processo de desenvolvimento do título, que pode influenciar a qualidade final do mesmo. A solução para as empresas é utilizar ferramentas que facilitem o porting como Antenna e J2ME Polish, que oferecem recursos de pré-processamento e usam códigos de diversos modelos de celulares, trunfo que adianta todo o desenvolvimento.

A **GameMaster** vai acompanhar a evolução do mercado de games para celular e vamos revelar, todos os meses, os melhores games lançados no Brasil.

### Atenção

Cada celular possui uma configuração que tem influência direta na performance do jogo. Além disso, cada operadora de telefonia móvel vende os jogos de modo diferente. Para evitar problemas, consulte sua operadora para saber da disponibilidade dos títulos e da compatibilidade dos mesmos com o seu aparelho.

JOGOS DO MÊS

## Tartarugas Ninja

Produtora: SkyZone Preço: R\$ 10,00

Gênero: Simulador Nível de dificuldade: Fácil

Operadoras: Claro

Leonardo, Donatello, Raphael e Michelangelo estréiam nos celulares embalados pelo novo filme das *Tartarugas Ninja*. Eventos estranhos estão acontecendo em Nova York e os heróis precisam salvar a população da terrível ameaça. Para complicar a situação, três dos quatro irmãos estão desaparecidos e sobrou para Leonardo e Mestre Splinter a tarefa de reunir o grupo.

Os controles são fáceis e os ataques resultam em combos que acumulam energia para realizar as habilidades especiais dos heróis. Além dos adversários, você deve tomar cuidado com as diversas armadilhas criadas para complicar a sua vida. Este é um game obrigatório, apesar de sua simplicidade, para quem é fã das *Tartarugas Ninja* e de jogos de plataforma.



## Melhores modelos para jogar



### Sony Ericsson W810

Preço: R\$ 1.200

Este aparelho tem excelentes qualidades como player musical e é um dos melhores para jogar. Ele possui bom processamento para os games e apresenta gráficos e sons acima da média. Ótimo para jogos 3D.



### Nokia N73

Preço: R\$ 1.999

O modelo N73 da Nokia tem uma tela enorme para exibir os detalhes dos jogos e apresenta bom desempenho para games. Aceita cartões miniSD, o que permite armazenar mais títulos.



### LG 810

Preço: R\$ 799

Este modelo não tem a mesma velocidade de processamento dos aparelhos Sony Ericsson W810 e Nokia N73, mas compensa por ser mais barato. Sua tela impressiona com bastante brilho.

# Tamagotchi

Produtora: Tec Toy Mobile

Preço: R\$ 10,00

Gênero: Simulador

Nível de dificuldade: Fácil

Operadoras: Claro

No final da década de 90, 12 em cada 10 crianças e adolescentes tinha um tamagotchi. O brinquedo digital criado pela Bandai era, na verdade, um bichinho virtual que exigia cuidados para crescer e evoluir. A modinha do game pode ter passado há algum tempo, mas está voltando com bastante força nos celulares.

*Tamagotchi* é uma conversão legítima do "chaveirinho" e apresenta as mesmas opções do original. Você deve alimentar seu bichinho, limpar a sua casa e brincar com ele – são diversas opções de jogos para deixar o bichinho mais feliz. O diferencial da versão para celular está na tela, que mostra as evoluções dos



### Totó virtual

Na falta de tempo para cuidar de um cachorro ou similar, o tamagotchi compensa a carência de um mascote

tamagotchis e explica quais são os cuidados necessários para cada fase da vida dos monstrinhos virtuais. Também é possível escolher entre jogar com o personagem na versão clássica, monocromática ou colorida, opção que traz mais vida ao game.

Se você for muito ocupado e não puder deixar de trabalhar para cuidar do bem-estar do tamagotchi a todo momento, não fique preocupado: ao sair do jogo os dados ficam salvos, diferente do que acontecia na versão do game de dez anos atrás.

# PGR Racing

Produtora: SkyZone

Preço: R\$ 10,00

Gênero: Simulador

Nível de dificuldade: Fácil

Operadoras: Claro

O jogo dispensa apresentações pois é um enorme sucesso no X360. No console da Microsoft, o game se destaca pela física realista dos veículos e, no celular, não é diferente. O jogo recria toda a mecânica de jogo da versão para o videogame e traz também os mesmos carros. Lamborghini Gallardo, Aston Matrin Vanquish e Toyota GT-ONE são alguns deles.

O jogo é todo em três dimensões e apresenta pistas detalhadas que cortam as cidades de Cairo, Paris e Shangai. Cada corrida nessas localidades tem desafios como Street Race (a corrida básica), Kudos Challenge (um desafio no qual você deve realizar uma série de tarefas para ganhar pontos) e Hot Lap (uma volta para conquistar o melhor tempo).

Com o dinheiro ganho, é possível comprar novas peças para o seu carro. Caso as provas fiquem muito fáceis, você pode alterar a dificuldade em cinco níveis.



### Boa conversão

O game simula, dentro de suas limitações, o desafio da versão para X360. E os gráficos são simpáticos



## A mitologia de World of Warcraft

por Flávia Gasi

# A vinda de Illidan

### Prepare-se para enfrentar um dos maiores desafios de *WoW* e trema ante ao seu poder

#### A edição 25 da GameMaster

apresentou *The Burning Crusade*, a nova expansão do fenômeno *World of Warcraft*.

O novo pacote trouxe um continente e raças inéditas, porém há novidades importantes que só vão surgir em breve, por um novo path que só a Blizzard sabe ao certo a data de lançamento.

As novidades se resumem ao surgimento do poderoso malvadão Illidan Stormrage e a possibilidade de ser um dos guerreiros na Batalha do Mount Hyjal.

Além de novos monstros, facções para ganhar reputação e itens, o novo patch de *Burning Crusade* conta com uma história bem interessante e armaduras bem estilosas. Para deixá-lo com água na boca, nós testamos as novas inserções do jogo e explicamos a

seguir como evoluiu a história de *WoW* e o importante papel do novo chefe Illidan na nova fase da aventura.

#### Illidan, o traidor

O novo chefe, Illidan, que leva a alcunha de traidor, um dia foi um elfo, bonito e, acredite-se quiser, serelepe. Ele tinha até olhos dourados, o que era sinal de um futuro grandioso.

Ele e seu irmão gêmeo Malfurion praticavam um tipo de magia muito poderosa e, também, muito perigosa. Para isso, drenavam o poder Poço da Eternidade, local que traz vida eterna aos elfos.

Eis que surgiu a Burning Legion, uma legião de demônios cujo objetivo é tomar os poderes do Poço da Eternidade. Malfurion percebeu que os inimigos eram fortes demais e, para impedir tal desgraça, decidiu que devia destruir o poço.

Quanto mais a Burning Legion avançava, mais a pressão confundia a mente de Illidan, principalmente com relação à magia. Ele não queria exterminar o Poço que dava forças mágica aos elfos. Para piorar a situação, ele se apaixonou por uma mulher que só tinha olhos para seu irmão gêmeo. Convencido por um "amigo" que somente a morte de Malfurion traria Tyrande (a dama em questão) para seus braços, Illidan resolveu fugir da sua terra natal, mas antes encheu sete frascos com as águas mágicas do Poço e o explodiu.

Nas suas andanças pelo Mount Hyjal,

Illidan encontrou um lago e despejou três frascos com a água mágica, ato que reviveu o Poço da Eternidade.

Em uma visão, Illidan contemplou a imagem de seu irmão e Tyrande juntos. Malfurion tentou explicar que a magia tem uma essência caótica e, portanto, não é tão confiável, mas Illidan não estava pensando claramente. Ao entender que tinha perdido o irmão para sempre, Malfurion ordenou que Illidan fosse preso no próprio Mount Hyjal, quilômetros abaixo da terra. Malfurion sabia, no entanto, que se Illidan conseguisse escapar, ficaria muito poderoso e usaria a magia contra todos os povos de Azeroth.

Preso por mais de dez mil anos, sempre sob os olhos vigilantes dos elfos, Illidan foi libertado por Tyrande, que matou os guardas de sua cela e pediu que o elfo a ajudasse derrotar a Burning Legion – com a condição de que, depois de feito, partisse para o exílio. Mantendo-se fiel à promessa, Illidan liderou alguns elfos pelas florestas de Felwood. Mal sabia ele que lá encontraria o príncipe humano Arthas, que já estava corrompido pelos demônios.

A Burning Legion tinha uma estratégia que nunca falhava: simplesmente deturpava a essência de quem se opunha a eles, aos poucos, com mentiras e estratégias. Quando a pessoa percebia, já estava embevecida em uma alma demoníaca. Arthas, que pode ser o último chefe de *WoW*, foi um desses líderes corrompidos e, sabendo da sede por poder de Illidan, contou-lhe histórias sobre um artefato chamado Skull of Gul'dan.

Apesar de a conquista do artefato ter sido muito importante para os elfos ganharem terreno na batalha, a vantagem veio com um grande custo. Assim que o consumiu, Illidan se tornou um demônio negro e foi banido das florestas.

Arthas, por sua vez, já transformado em um morto-vivo poderoso, libertou-se do domínio da Burning Legion com a ajuda do Lich King – um orc transformado em entidade demoníaca e aprisionado pela Burning Legion – e passou a liderar a Scourge (um exército de mortos-vivos). Acontece que o Lich King também tinha seus planos secretos para se libertar do Frozen Throne, a sua prisão, e a única "pessoa" que podia

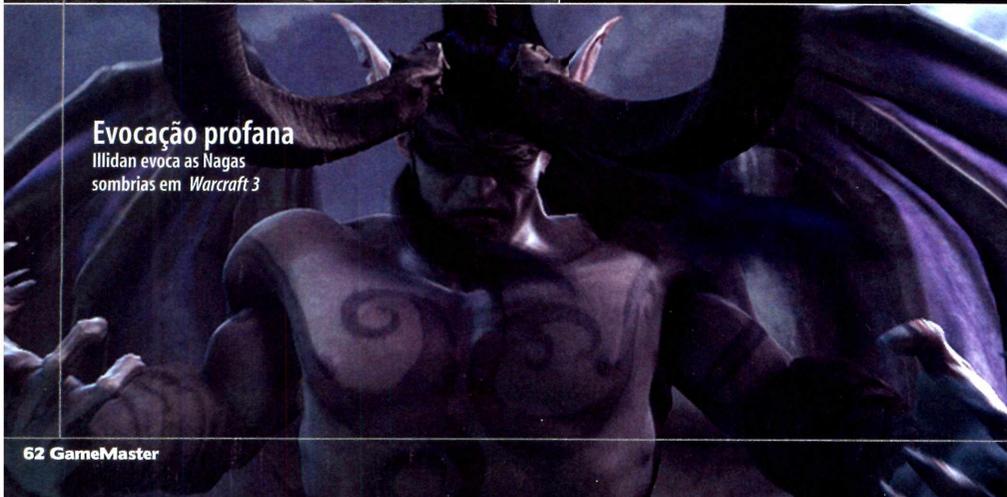
#### Black Temple

Esta é a última caverna da nova expansão e o local onde Illidan o espera



#### Evocação profana

Illidan evoca as Nagas sombrias em *Warcraft 3*





Kael'thas Sunstrider  
<Lord of the Blood Elves>



### Lado negro

Cada vez mais submerso em sua ganância por mais poder, Illidan fez aliança com poderosas entidades sombrias. Mesmo assim não venceu seus inimigos

Lady Vashj  
<Coilfang Matron>



ajudá-lo a fazer isso era Arthas.

Por meio de um elo telepático, o antigo príncipe humano foi guiado até a localização da prisão de gelo conhecida como Frozen Throne. Sabendo da sede por poder de Illidan, o demônio Kil'jaeden lhe ofereceu uma barganha: que impedisse a chegada de Arthas ao Frozen Throne, em troca de imensa quantidade de poder.

Illidan decidiu que precisava de alguns aliados para completar a tarefa e despertou as Nagas das profundezas dos mares. Esses seres, meio serpentes meio humanos, já foram elfos um dia, mas foram corrompidos pelo poder e tiveram esse destino lamentável (é, o poder estraga muita gente em

*Warcraft*). O novo demônio e as Nagas tinham tudo pra se entrosar. As Nagas eram lideradas por Lady Vashj, a mais notável de todas, que você também encontra no *WoW*.

No final das contas, Illidan acabou tomando um couro do Arthas, que consegue libertar e se fundir à entidade Lich King. Humilhado e ensandecido pela derrota, o elfo capetão foge para a dimensão de Outlands (o novo território do jogo) e lá se alia novamente a Lady Vashj e a uma facção de elfos que clamavam por poder. Agora, ele reside em Black Temple, que, ironicamente já foi um dia a fortaleza do orc Ner'zhul, antes de se tornar Lich King. E também é essa a nova caverna do jogo.



### Rei das Trevas

O mais poderoso inimigo da nova expansão é o elfo caído Illidan. Você acha que terá poder para destruí-lo?



► Como configurar seus aparelhos sem ter dores de cabeça  
por Fernando Wiek

# Nintendo detona no universo on-line

## Conecte seu Wii ou Nintendo DS à internet e jogue contra oponentes de todo o mundo

**Atrasada em cerca de duas** gerações de videogames, a Nintendo compreendeu a importância da jogatina on-line. Para muitos gamers, os títulos desenvolvidos a partir de agora têm por obrigação oferecer experiências multiplayer. Por essa necessidade latente, o Wii e o DS

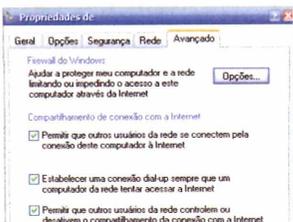
investem nesse segmento e contam com Wi-Fi como forma de conexão padrão, ou seja, oferecem transferência de arquivos feitas sem auxílio de fios. Felizmente, com o advento dos roteadores sem-fio a preços acessíveis e adaptadores USB, como o Wi-Fi USB Adapter (produzido pela Nintendo), é

possível jogar com pessoas do mundo inteiro. Para incluí-lo nesta brincadeira, criamos um guia com tudo o que você precisa saber para entrar no mundo on-line. Preste atenção na explicação e divirta-se!

**Obs.:** os tutoriais foram feitos usando como base o sistema operacional Windows XP e um roteador Wi-Fi corretamente configurado com sistema de proteção WEP, o único compatível com ambos os consoles da Nintendo.

### Internet discada

Usando o Nintendo Wi-Fi USB Adapter



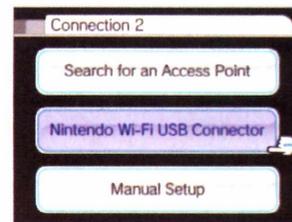
**1.** Entre em "Painel de Controle" e "Conexões de rede"; clique com o botão direito em "Dial-up" e escolha "Propriedades"; entre em "Avançado" e marque opção "Permitir que outros

usuários da rede se conectem pela conexão desse computador".

**2.** Conecte-se à internet, instale o software do Nintendo Wi-Fi USB Adapter (conecte o dispositivo USB só quando o programa pedir); após a finalização, vá até "Painel de Controle"; "Conexões de rede", escolha o ícone do dispositivo USB, clique com o botão direito, escolha "Propriedades", vá até a aba "Avançado", clique em avançado e desabilite o firewall neste dispositivo.



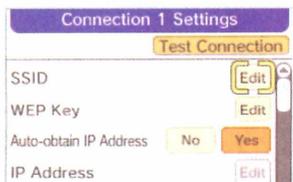
**DS.** Clique no ícone azul do programa, ligue o seu Nintendo DS e dê permissão para o seu console portátil no computador clicando em "Grant permission to connect".



**Wii.** Clique no ícone azul e ligue o Wii; vá até "Wii Settings"; "Internet Connection Settings" e escolha um dos três slots; selecione a opção "Nintendo Wi-Fi Connector".

### Internet discada

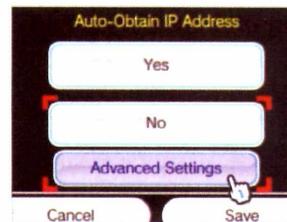
Usando um roteador Wi-Fi



**DS.** Copie o passo 1 usado no Nintendo Wi-Fi USB Adapter. Clique em "Iniciar Acessórios"; "Prompt de comando" e digite "ipconfig"; anote os números abaixo da frase Adaptador Ethernet Conexão Local (IP, Máscara

de sub-rede e Gateway).

Acesse o DS; vá à tela "Nintendo Wi-Fi Connection Setup" e escolha "Settings"; selecione um slot; clique em "Search for an Access Point" e na sua conexão; coloque sua senha de segurança e espere o erro; escolha novamente a conexão criada e clique em "Manual Setup"; coloque "No" em "Auto-Obtain Ip Address" e "Auto-Obtain DNS"; configure-os com os dados obtidos pelo ipconfig no Windows. O DNS é igual ao Gateway.



**Wii.** Baseie-se na explicação do Nintendo DS. Tenha o IP, Máscara de sub-rede e Gateway de seu roteador em mãos e acesse o Wii; vá até "Wii Settings"; "Internet" e "Connection

Settings"; escolha um slots; selecione "Wireless Connection" e "Search for an Access Point"; clique na sua conexão, coloque sua senha de segurança e espere retornar um erro. Escolha novamente a conexão criada, clique em "Change Settings"; vá até a aba "Auto-Obtain Ip Address", coloque "No" e insira manualmente os dados de seu computador. Configure também o DNS na tela posterior. Use o mesmo número do Gateway para preencher o DNS.

## Socorro para erros

Nem sempre as coisas funcionam como esperamos. Foi pensando nisso que a Nintendo preparou uma página na internet que possibilita identificar a causa de todos os erros de conexão provenientes de seus produtos. Com o número que é exibido quando ocorre o erro, é possível chegar a uma solução que, muitas vezes, pode ser extremamente simples. O endereço é o seguinte: <http://www.nintendo.wifi.com/customersupport/troubleshoot.do?error=00001&x=0&y=0>

## Internet ADSL (Speedy, Velox) ou cabo (Virtua, Ajato)

**DS.** Com a internet funcionando perfeitamente em seu PC, instale o software do dispositivo USB e conecte-o ao computador se o programa solicitar. Clique no ícone azul que fica ao lado relógio do

Windows, ligue seu Nintendo DS (com algum jogo com opções Wi-Fi, se possível) e dê permissão para o seu console portátil no computador clicando em "Grant Permission to Connect".

**Wii.** Com pequeno aparelho USB da Nintendo configurado no computador, ligue o Wii e vá a "Wii Settings"; "Internet" e "Connection Settings"; escolha um slot e a opção "Nintendo Wi-Fi Connector". O nome do seu Wii

vai aparecer no PC, então basta dar permissão para a conexão wireless. Se o seu computador for um distribuidor de rede e contar com pontes ligando-o a outros PCs, desfaça-as para que o Nintendo Wi-Fi USB Adapter funcione.

## Usando o Nintendo Wi-Fi USB Adapter

## Internet ADSL

### Usando um roteador Wi-Fi

**DS.** Vá à opção "Nintendo Wi-Fi Connection Setup" e escolha "Settings"; selecione um slot e "Search for an Access Point"; escolha sua conexão, coloque sua senha e espere a conclusão.

**Wii.** Acesse "Wii Settings"; "Internet" e "Connection Settings"; escolha um slot; selecione "Wireless Connection" e "Search for an Access Point"; clique na sua conexão, coloque sua senha e aguarde.

## Wii Lan Adapter

Para tentar suprir a enorme quantidade de pessoas que não dispõem de uma rede sem-fio em casa, a Nintendo decidiu fabricar o Wii Lan Adapter. Este aparelho serve como uma placa de rede externa e é ligado a uma das entradas USB do console. O problema desse acessório é que ele chega ao consumidor brasileiro mais caro do que muitos roteadores Wi-Fi de qualidade, o que acaba inviabilizando sua compra. Se você tiver R\$ 200 no bolso, prefira investir em um bom roteador, pois ele lhe dará internet sem-fios para todos os computadores de sua casa (como notebooks) e terá rapidez e comodidade na configuração do Wii.

# Nintendo DS e Wii entram na era Wi-Fi

## Jogos de DS com opções Wi-Fi

- Animal Crossing: Wild World
- Atama wo Kitaete Asobu Taisen Yajirushi Puzzle: Puppynu Vector One
- Bleach DS: Souten ni Kakeru Unmei
- Bleach DS 2nd: Kokui Hirameku Requiem
- Bokujou Monogatari: Kimi to Sodatsu Shima
- Bomberman Land Touch!
- Bomberman Story DS
- Burnout Legend
- Castlevania: Portrait of Ruin
- Clubhouse Games
- Common Sense Training
- Contact
- Custom Robo Arena
- Diddy Kong Racing DS
- Digimon Story: Sunburst/Moonlight
- Digimon World DS
- Dragon Sakura DS
- Dragon Quest Monsters: Joker
- Doraemon: Nobita no Shin Makai Daibouken DS
- Final Fantasy Fables: Chocobo Tales
- Final Fantasy III

- Get Together! DS Koshien of pawapurokun
- Heroes of Mana
- Jet Impulse
- Jump Ultimate Stars
- Kenkou Ouen Recipe 1000: DS Kondate Zenshuu
- Konductra
- Luminous Arc
- Lost Magic
- Mahjong Battle Club DS Wi-Fi
- Mario Kart DS
- Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis
- Mega Man Star Force
- Metroid Prime Hunters
- Mysterious Dungeon: Shiren the Wanderer DS
- Naruto RPG 3: Reijuu vs. Konoha Shoutai
- Nintendo DS Browser
- Open Season
- Pogo Island
- Picross DS
- Planet Puzzle League
- Pokémon Diamond and Pearl
- Professor Layton and the Mysterious Village
- Puyo Puyo 15th Anniversary

- Rune Factory: A Fantasy Harvest Moon
- Sangokushi Taisen DS
- Star Fox Command
- Spectrobes
- Tank Beat
- Tenchu: Dark Secret
- Tetris DS
- Tony Hawk's American Sk8land
- Tony Hawk's Downhill Jam
- Touch Panic
- Wi-Fi Morita Shogi DS
- World Soccer Winning Eleven Series/Pro Evolution
- Yakuman DS
- Yu-Gi-Oh! GX: Spirit Caller
- Yu-Gi-Oh! World Championship 2007

## Jogos de Wii com opções Wi-Fi

- Pokémon Battle Revolution

**Obs:** Grandes títulos como *Animal Crossing Wii*, *Guitar Hero III*, *Mario Strikers Charged*, *MySims*, *No More Heroes* e *Super Smash Bros. Brawl* prometem usar e abusar das opções de jogo com a internet.

▶ Sem eles, sua vida não teria a menor graça

por Nelson Alves Jr.

# John Carmack

## Ele criou um gênero

Os jogos de tiro em primeira pessoa não existiriam se não fosse pela criatividade de John Carmack

**Gênios são estranhos.** Ao menos pelo ponto de vista dos meros mortais. "Não gosto muito de conversar com as pessoas por telefone e, muito menos, no celular", deixa claro John Carmack em seu blog. "Aliás, até pouco tempo eu sequer possuía um. Minha mulher me presenteou com aqueles cheios de firulas. Para minha surpresa, havia algumas demos de jogos em Java – horríveis, por sinal. Foi isso que me motivou a desenvolver jogos para celulares. Queria criar algo decente nessa plataforma."

A última frase do comentário acima resume bem a trajetória do cara. Criar para ele sempre teve o significado de revolucionar. Até na infância teve essa característica. Nascido em Kansas, nos EUA, Carmack se interessou por computadores desde cedo. Aliás, "interessou" não é bem o termo, o moleque era alucinado. Com 14 anos, estourou uma das janelas da escola para roubar um computador Apple II do local. Foi preso, examinado numa instituição psiquiátrica e condenado a um ano de prisão.

Os desatinos não o impediram de seguir o faro pela programação. Contratado por uma pequena empresa de software, tornou-se parceiro do designer John Romero. O primeiro projeto que desenvolveram juntos foi a série *Commander Keen*, em 1990, que era vendida na forma de shareware. Basicamente, eram versões demo que necessitavam de pagamento para que o usuário pudesse obter a licença completa.

Foi exatamente com essa fórmula do "teste agora, pague depois", que a dupla fez dinheiro suficiente para abrir uma empresa própria. A iD Software surgiu para colocar em prática o desejo de Carmack de inovar e sair da mesmice. Na era do visual 2D, Carmack e seus parceiros da iD resolveram partir para o 3D. Em um mês, apenas para experimentação, o jovem programador escreveu o código de *Catacomb 3D* que,

segundo ele próprio diz, "era nossa estréia no mundo das três dimensões, mesmo com um jogo limitado em que você anda por labirintos". Era um teste, evidentemente. O trabalho derivado disso surgiu em 1992. *Wolfenstein 3D* foi o precursor dos FPS (First Person Shooter).

Carmack criou tecnologias que revolucionaram a maneira de desenvolver jogos e inventou jogos revolucionários. Uma dessas técnicas, chamada BSP (Binary Space Partitioning) permitia, numa explicação simplista, que a renderização de polígonos fosse feita de forma otimizada e rápida. O jogo a utilizar a tal ferramenta foi *Doom*, que exigiu seis meses de Carmack apenas no desenvolvimento da engine.

O lançamento rolou em 1993. Três anos depois, em 1996, a iD reinventou a roda ao lançar *Quake*. Claro, com outra tecnologia inédita, desta vez voltada para a iluminação, chamada Surface Catching. A fama das invenções foi tanta que, em 1999, a revista *Time*, na sua tradicional lista das 50 pessoas mais influentes no mundo, colocou Carmack na décima posição.

O desejo por inovação nunca parou. Fama, dinheiro e algumas Ferraris não foram suficientes para o sujeito desencana do que gosta. Tanto que *Doom 3*, de 2004, foi um divisor de águas em termos gráficos por conta de outra tecnologia inventada por Carmack: um sistema específico para criação de sombras, o Carmack's Reverse.

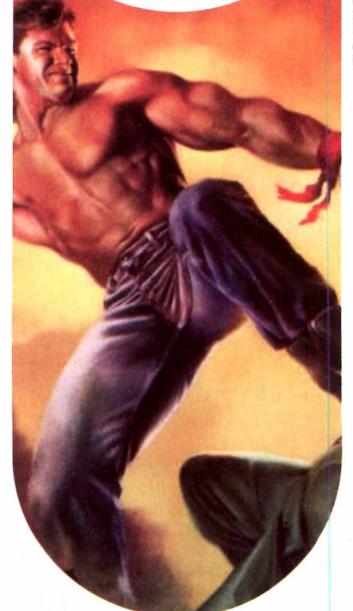
O cara é uma usina de idéias e agora quer revolucionar a forma de utilizar texturas. Batizada de MegaTexture, sua nova técnica consiste em utilizar uma única imagem como textura em todo o terreno do jogo, diferente das várias figuras agrupadas. Ela será usada em *Enemy Territory: Quake Wars*, previsto para algum dia de 2007.

E como todo gênio, este é excêntrico. Ele conduz um projeto de engenharia espacial para criar naves para turismo fora da Terra. Então, tá.



**John Carmack**

Idealista do software livre, Carmack liberou o código-fonte de *Wolfenstein 3D* em 1995 e de *Doom* em 1997, além de ajudar a comunidade de fãs a portar *Quake* para o sistema operacional Linux



Doom

Doom 3

Wolfenstein 3D

A maior variedade de jogos e acessórios para Video Games e Computador.

TUDO QUE VOCÊ PROCURA, **AQUI TEM!**



XBOX 360



PLAYSTATION 3



Wii



PS2

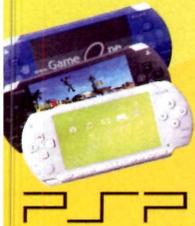


GAME CUBE



Visite nosso site e conheça as vantagens!

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



PS2



NINTENDO DS



GBA



HD DVD Player para XBOX 360

**Assistência Técnica**

XBOX 360



Até 10x s/ juros\*



Até 6x s/ juros\*



Cheques em até 15x\*



Entregamos para todo Brasil. **SEDEX**

Informações ou Encomendas:  
**(19) 2122-5252**

Av. Barão de Itapura, 1647 • Campinas • SP

Vendas nos cartões Visa, Master Card e Diners direto na loja física ou pelo site da loja. American Express apenas na loja física. O número de parcelas sem juros ficam sujeitas ao valor da compra e ao produto, 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. Financiamento com cheques sujeito a aprovação pelo Banco Panamericano. Imagens meramente ilustrativas. Produtos sujeitos a disponibilidade em estoque.





## ▶ Bugigangas legais para você gastar seu dinheiro

por **Matheus Bourg**

# Turbine o seu PS3

### O caríssimo PS3 conta com uma linha exclusiva de acessórios. Tem teclado, roteador sem fio, disco rígido... e não são da Sony

**É aquela velha história:** se a Sony não abastece o PS3 com sua própria linha de periféricos, sempre há a possibilidade de contar com o suporte de companhias independentes que fazem esse trabalho com o maior prazer. A prova disso é a britânica Datel, que resolveu aproveitar essa brecha e, recentemente, colocou no mercado alguns acessórios desenhados com exclusividade para o novo PlayStation. Saca só quais são os mais legais:

#### Teclado

Dono de um cabo com 3 metros de comprimento, o teclado é estilizado no tom do PS3 e conecta-se diretamente ao console por meio de uma porta USB. Criado para facilitar a jogatina on-line, ele permite que você mantenha contato com outros jogadores durante as partidas ou preencha cadastros e formulários com enorme facilidade. Chega de sofrer com o nada prático e incômodo teclado virtual do sistema do PS3. **Produto:** USB PowerBoard for PS3 **Fabricante:** Datel **Preço:** US\$ 19,99 **Onde comprar:** [www.codejunkies.com](http://www.codejunkies.com) (EUA)



Não custa caro e facilita demais a sua comunicação on-line

#### Disco rígido

Levando ao pé da letra a expressão "plug 'n play" (conecte e jogue, em inglês), o disco rígido possui 160 GB de espaço e pode armazenar músicas, vídeos pessoais, jogos salvos e downloads realizados pela PS Store. Conectado de maneira simples e rápida ao PS3, o periférico é composto por um material que não foge ao estilo visual do console e permite que ambos fiquem lado a lado na sua prateleira sem causar a mínima estranheza.

**Produto:** Max Drive 160  
**Fabricante:** Datel  
**Preço:** US\$ 169,99  
**Onde comprar:** [www.codejunkies.com](http://www.codejunkies.com) (EUA)



O Max Drive 160 oferece o espaço necessário para guardar vídeos, saves e games

#### Roteador Wi-Fi

O modo mais prático de conectar o PS3 à internet é por meio de uma banda Wi-Fi, livre de cabos. Para isso, entra em cena este roteador próprio para o videogame. Basta plugá-lo na porta USB do seu PC para que ele libere o acesso à conexão sem fio. Como diferencial, o acessório promete velocidades até cinco vezes mais rápidas que os modelos convencionais. **Produto:** WiFi MAX for PS3 **Fabricante:** Datel **Preço:** US\$ 39,99 **Onde comprar:** [www.codejunkies.com](http://www.codejunkies.com) (EUA)



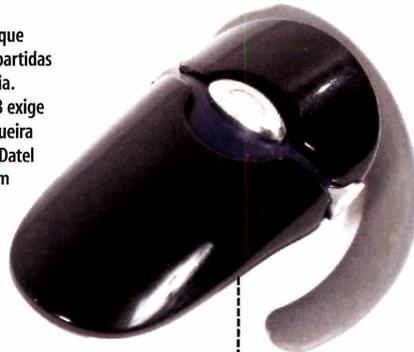
Um pequeno acessório que permite conectar seu PS3 à internet em qualquer ponto da sua casa

#### Headset

Games como *MotorStorm* permitem que os jogadores conversem durante as partidas on-line e isso intensifica a experiência.

Descolar um comunicador para o PS3 exige paciência de monge caso você não queira gastar uma bolada. Neste sentido, a Datel dispõe de dois modelos atraentes: um tradicional com fios e outro que se comunica com o console por meio de uma conexão Bluetooth. Por não depender de fios, a segunda opção precisa ser constantemente recarregada – uma única carga, de acordo com a fabricante, suporta até seis horas de bate-papo.

**Produto:** Communicator Headset  
**Fabricante:** Datel  
**Preço:** US\$ 19,99 (Standard) e US\$ 49,99 (Bluetooth) **Onde comprar:** [www.codejunkies.com](http://www.codejunkies.com) (EUA)



O modelo sem fio (Bluetooth) é o mais confortável e dá até para esquecê-lo na orelha

O Headset com fio (Standard) pode atrapalhar os jogadores mais desengonçados



## Pegando o jeito

Já parou para pensar como seria bacana jogar *Wii Sports*, um dos games de maior sucesso da nova geração da Nintendo, sem a necessidade de apenas imaginar que o Wii Remote é uma espécie de raquete ou qualquer outro instrumento esportivo? Pois a Coregamer pensou e, por conta disso, colocou no mercado um pacote que oferece réplicas plastificadas de três acessórios retratados no jogo: uma raquete, um taco de golfe e um bastão de beisebol. Cada modelo, como não poderia deixar de ser, conta com um espaço onde o joystick pode ser fixado de maneira segura. O Wii Remote não está incluso no pacote.

**Produto:** Wii Sports Accessory Pak **Fabricante:** Coregamer  
**Preço:** US\$ 24,99 **Onde comprar:** www.cduniverse.com (EUA)



## Mais qualidade, menos fios

De olho nos milhares de jogadores que reprovaram o Headset original do X360, seja devido ao seu duvidoso padrão de qualidade ou ao fato de que ele suga a bateria do controle sem fio, a Microsoft lançou no mercado um novo modelo sem fio que é uma ótima pedida. Constituída por um material muito mais confortável, essa nova ferramenta pode ser conectada ao console de maneira simples e rápida e, de acordo com a fabricante, apresenta uma significante melhora na reprodução dos sons.

**Produto:** Xbox 360 Wireless Headset  
**Fabricante:** Microsoft  
**Preço:** US\$ 59,99  
**Onde comprar:**  
www.gamestop.com (EUA)



### Headset econômico

Este modelo sem fio é o fim do Headset original de X360, um verdadeiro sanguessuga que chupa a energia reservada ao joystick

## Menu Online

Fique por dentro das novidades disponíveis para compra nos mercados virtuais do PS3, X360 e Wii e descubra quais delas valem a pena investir

### Conversão

Exceto pela loja virtual do PS3, na qual os itens são comercializados em dólar, no Wii e no X360 os produtos disponíveis são vendidos por meio de pontos (Wii Points e Microsoft Points, respectivamente). Para saber quantos reais você vai precisar desembolsar para comprar algo nesses dois consoles, faça as seguintes conversões: US\$ 1,25 = 100 Microsoft Points US\$ 1,00 = 100 Wii Points

## Xbox Live Marketplace



### Do sombrio ao futurista

Desenvolvidos especialmente para a modalidade multiplayer de *Lost Planet*, Hive Complex e Trial Point são os dois novos mapas que invadirão o Mercado Xbox Live por um preço bem camarada: cerca de US\$ 5. Frutos de um capricho extra por parte da Capcom, os novos cenários investem em tecnologias gráficas mais atuais. Enquanto que Hive Complex corresponde a uma mina abandonada situada em uma região montanhosa, Trial Point impressiona – como você pode conferir na imagem acima – por se passar em um escritório localizado em meio a um gigantesco arranha-céu. Ainda nesse mapa, por exemplo, é possível acessar a cobertura do edifício e, além de brincar com o perigo, contemplar um pano de fundo absurdamente fotorealista.

**Produto:** Multiplayer Pack #2 (*Lost Planet*)  
**Fabricante:** Capcom **Preço:** 400 Microsoft Points

### Boom Boom Rocket (Live Arcade)

**Fabricante:** Bizarre Creations  
**Preço:** 800 Microsoft Points

### Jetpac Refuelled (Live Arcade)

**Fabricante:** Rare  
**Preço:** 400 Microsoft Points

### Jogo Luxor 2 (Live Arcade)

**Fabricante:** Mumbo Jumbo  
**Preço:** 800 Microsoft Points

## PlayStation Store



### Finish him!

Considerado por muitos como um dos melhores games de luta da era 2D, *Mortal Kombat II* já possui uma releitura para PS3 disponível na rede online da Sony. As novidades em relação à obra, que é a segunda no que diz respeito à popular franquia da Midway, atendem por novos cenários, movimentos e finalizações – em outras palavras, os tradicionais fatalities e babalities. Como se não bastasse, a versão disponível na PS Store ainda apresenta algumas peculiaridades: uma delas é a modalidade de multiplayer online, que suporta partidas entre até dois jogadores e que é acompanhada de perto por um placar cuja função é a de reunir os melhores lutadores ao redor do planeta.

**Produto:** Jogo *Mortal Kombat II* **Fabricante:** Midway  
**Preço:** US\$ 4,99



## Wii Shop Channel



### Shooter fantástico

Projetado para o SNES, *Star Fox 64* sofreu uma repaginada de última hora quando, comandados por Shigeru Miyamoto, seus desenvolvedores decidiram elevar o projeto a um patamar altíssimo, ato que promoveu o título à estreia de Fox McCloud no Nintendo 64. O resultado foi um game de combates espaciais que ficou marcado não apenas pelos visuais pra lá de bacanas, mas também pelo fato de ter sido o pioneiro a usar o Rumble Pak, acessório que era acoplado ao controle da plataforma para que o mesmo vibrasse conforme o game exigisse. No Virtual Console o jogo continua com multiplayer local, que abriga até quatro jogadores, e com os clássicos cenários não-lineares.

**Produto:** Jogo *Star Fox 64* **Fabricante:** Nintendo  
**Preço:** 1000 Wii Points

### Galaga (Virtual Console)

**Fabricante:** Namco **Preço:** 500 Wii Points

### Virtua Fighter 2 (Virtual Console)

**Fabricante:** Sega-AM2 **Preço:** 800 Wii Points

### Alex Kidd in the Enchanted Castle (Virtual Console)

**Fabricante:** Sega **Preço:** 800 Wii Points

O quinto game de Alex Kidd, que na década de 80 era o mascote oficial da Sega, já está disponível na rede on-line da Nintendo

# Bons games que quase ninguém jogou

Alívio para um guerreiro à beira de um ataque de nervos: vez ou outra, garotas com pouca roupa enfeitam a cena

### Ficha Técnica

Plataforma: Xbox  
Produção: Sega  
Desenvolvimento: Smilebit  
Gênero: Ação

lançado em **2002**

# GunValkyrie

## Desafios absurdos e insetos famintos vão fazer você criar pavor à mensagem "Game Over"

**Os masoquistas entediados** vão adorar *GunValkyrie*, um tiroteio espacial capaz de levar um jogador equilibrado à loucura com os seus desafios absurdos. No começo, é normal se descabelar de ódio com tantas derrotas e frustrações. Porém, a raiva vira amor e devoção a partir do momento em que os seus olhos se adaptam à velocidade frenética dos combates e você passa a enfrentar os vilões em pé de igualdade. É aí que o game faz com que você pense: "Deus, será que eu tenho superpoderes?"

Fruto de uma parceria bastante morna entre as produtoras japonesas Smilebit e Sega, *GunValkyrie* merecia uma campanha de marketing mais competente, pois mesmo lançado no escuro ficou conhecido entre os fãs como um dos melhores games lançados para o falecido Xbox – e um dos mais difíceis também, só para ressaltar.

Este game espacial lança o jogador de volta ao passado, mais precisamente ao ano 1906, porém em uma realidade muito diferente da que os nossos bisavós viveram. O Cometa Halley figura como o principal responsável pela colonização do universo e pelo surgimento de novas

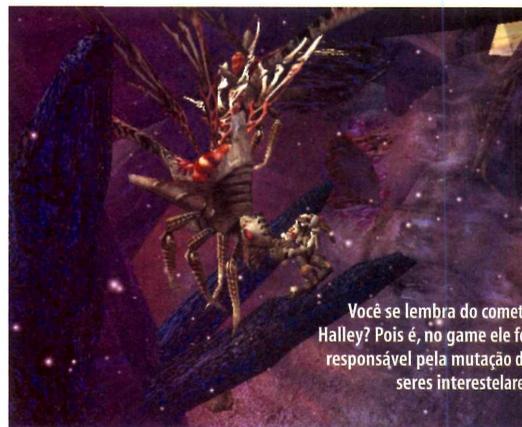
tecnologias. O astro também está relacionado ao desaparecimento do cientista Hebbler Gate, pioneiro na exploração das galáxias. Você controla o personagem responsável pela investigação e acaba em um planeta dominado por insetos gigantes, local onde sua habilidade única será testada: absover o poder do cometa e usá-lo como propulsão para os jatos de sua armadura incrementada.

O suporte da câmera em terceira pessoa casa bem com os movimentos do herói, como saltar enormes distâncias e ainda sim mirar com precisão no ar.

Como se não bastasse a violência e a determinação sangüinária com a qual os insetos do espaço o perseguem, não é possível salvar seu progresso durante a guerra contra as hordas inimigas e isso torna praticamente impossível terminar cada missão em menos de uma hora.

Para motivar a excelência destrutiva, todas as suas ações serão posteriormente analisadas pelo computador. No final de cada fase, após o suspiro derradeiro do último inseto assassinado, sua performance é julgada e, dependendo do resultado, é possível aproveitar uma generosa distribuição de pontos para investir na melhoria das armas disponíveis no seu arsenal.

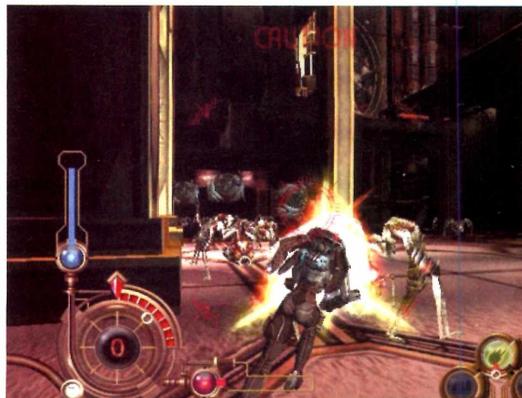
Apesar de excluir os jogadores mais casuais, *GunValkyrie* pode ser uma ótima surpresa para aqueles que o levarem a sério. Além de toda a pancadaria, o game esconde uma série de cenários que mesclam, de maneira primorosa, elementos futuristas com artigos retrô da era anterior aos videogames. **Matheus Bourg**



Você se lembra do cometa Halley? Pois é, no game ele foi responsável pela mutação de seres interestelares



Os insetos do espaço são violentos e não há chinelo que os matem. Ande sempre com um trabuco na bolsa



## Por que não rolou?

*GunValkyrie* não fez muito barulho pelo mesmo motivo que fez games como *Maximo: Ghosts to Glory* (PS2) *passarem batido*: é um jogo para poucos. A dificuldade é tão grande que assusta os jogadores. Só os guerreiros mais determinados encaram a pentelhação de repetir a mesma fase várias vezes até conseguir vencer. E você sabe que a maioria dos gamers prefere jogos bonzinhos que os levem pela mão até o fim da aventura.

# conecte-se

## BANDRIDGE®

Connection Centre



Agora no Brasil você encontra cabos e conexões para todas as suas necessidades com a qualidade Bandridge.

Audio, Vídeo, HDMI, Antenas, Computer, USB,  
Network, Telecom, I-pod, I-VOIP

 **LINEAR AUDIO**  
www.linearaudio.com.br



por Fernando Wiek

# Super Paper Mario

**Ponto de vista**  
Quando visto em 2D, os cenários podem parecer simples, mas ao alternar para a visão 3D muitos segredos são revelados

Não limite-se ao básico: descubra a seguir todos os segredos da nova aventura de Mario

PARA Wii

**Terminar Super Paper Mario**  
para Nintendo Wii sem descobrir todos os seus segredos não tem a menor graça. Há centenas de extras, todos listados nas páginas a seguir. Acompanhe com atenção as nossas dicas para terminar o game como um verdadeiro profissional.



**Mario de papel**  
O herói não cansa de nos surpreender e desta vez ganhou a habilidade de *navegar entre as dimensões 2D e 3D*

## CAÇA AOS TESOUROS

Existem 48 tesouros secretos no game. Para começar sua busca, é obrigatório falar com Flamm, um vendedor de mapas que vive no Flopside (área subterrânea). Somente ao comprar os seus mapas é que os tesouros correspondentes serão habilitados nos cenários. Termine o Capítulo 5, desça até o andar B1, alterne para a visão 3D, entre no buraco e nade pela passagem para encontrá-lo. Visite sempre o vendedor para comprar novos mapas. Veja a seguir quais são os mapas e os locais onde estão escondidos seus respectivos tesouros. Não se esqueça de usar o poder do Pixel Fleep nos locais indicados pelas imagens.



**01. Flipside, 3F.**  
Em frente à torre branca, no arbusto da esquerda.



**02. Mirror Hall.**  
Sala entre o Flopside e o Flipside, no último espelho.



**03. Flipside B1.** Nade até Flimm. Ele está no meio das duas janelas.



**04. Flipside B1.**  
Entre no bar, use a visão 3D e entre no cano.



**05. Flopside 3F.**  
No arbusto em frente à torre negra.



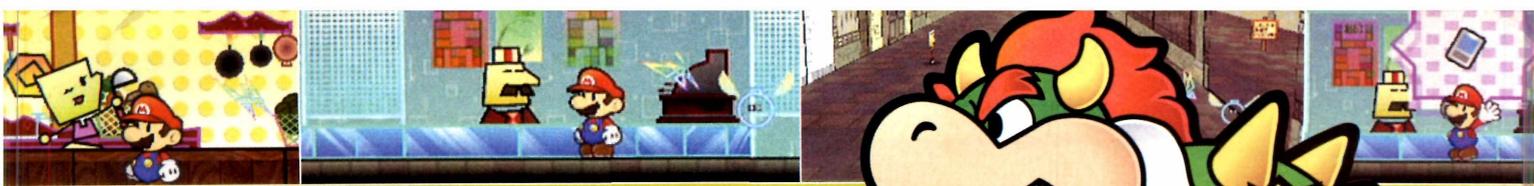
**06. Fase 1-1.**  
Está na janela da casa de Bestovius.



**07. Fase 1-2.**  
No primeiro conjunto de montanhas do cenário.

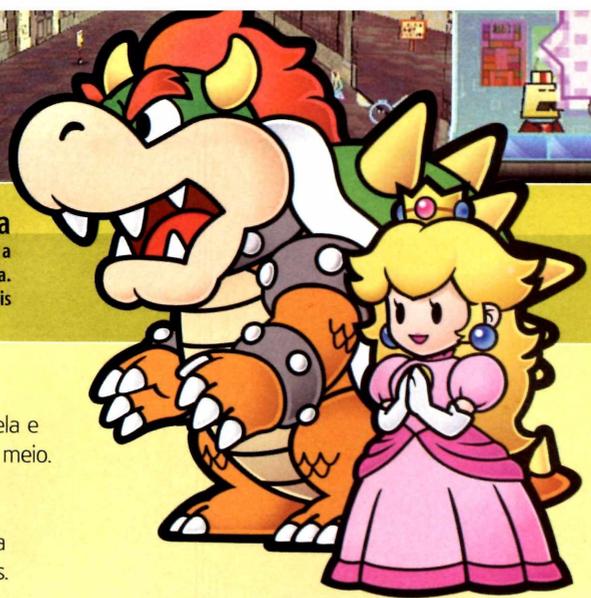


**08. Fase 1-2.**  
Na casa ao fundo da tela, do lado da ponte verde.



## O dragão e a princesa

Bowser não é mais o vilão incompetente e a princesa Peach deixou de ser a vítima chorona. Agora ambos são personagens controláveis



**09. Fase 1-3.** Entre porta vermelha no final do cenário e vire à direita.



**10. Fase 1-3.** Na porta do coqueiro vermelho, siga até a plataforma amarela.



**11. Fase 1-4.** Na última tela, no desenho à frente, na parede.



**12. Fase 2-1.** Ao achar várias portas no céu, entre na com borda dourada.



**13. Fase 2-2.** Está na última janela à direita do casarão.



**14. Fase 2-2.** Dentro da mansão, no quadro retangular perto da escada.



**15. Fase 2-3.** Entre na primeira porta. Olhe o retrato de Mimi.



**16. Fase 2-4.** Use o modo 3D para alcançar a viga central da escada.



**17. Fase 2-4.** Última tela do capítulo, no espelho do banheiro feminino.



**18. Fase 3-1.** Passe pelos canos vermelhos e vá até os blocos azuis.



**19. Fase 3-1.** Caia entre os canos vermelhos e vá até os blocos em W.



**20. Fase 3-2.** No cano ao final do cenário, vá à esquerda do redemoinho.



**21. Fase 3-2.** No mesmo local do mapa 20. Está no final do cenário, no quadro.



**22. Fase 3-3.** Entre pela porta do topo, passe pelo cano e vá à outra porta.



**23. Fase 3-4.** Vá até a segunda tela e entre pela porta do meio.



**24. Fase 3-4.** Depois da ponte, na biblioteca de Francis.



**25. Fase 4-2.** Este tesouro está na porta do banheiro.



**26. Fase 4-2.** No final da fase, dentro da casa de um extraterrestre ancião.



**27. Fase 4-3.** No primeiro portão, siga para o buraco negro e encontre a loja.



**28. Fase 4-4.** Na sala em que você fica na vertical. Suca com Luigi.



**29. Fase 4-4.** Na última sala do capítulo, ao lado da estátua.



**30. Fase 5-1.** Logo no início, na rocha comprida da direita.



**31. Fase 5-1.** No final da fase, nas rochas perto da estrela.



**32. Fase 5-2.** Segunda tela. Suba no cano com Luigi para ver o vulcão.



**33. Fase 5-2.** Use o cano para ir ao lado do vulcão e entre nele.



**34. Fase 5-3.** Na primeira porta de madeira, desça e entre por outra porta.



**35. Fase 5-3.** No final dos trilhos, à extrema direita da quarta tela.



**36. Fase 5-4.** Na segunda tela, no modo 3D ache um cano e continue



**37. Fase 5-4.** Siga até a porta branca da direita. Use o Floro Sprout na cabeça



**38. Fase 7-1.** Sobre a fonte que recupera energia.



**39. Fase 7-1.** Investigue a terceira tela, em um lago rosado.



**40. Fase 7-2.** Prossiga até encontrar uma porta cor-de-rosa.



**41. Fase 7-2.** Procure na última tela da fase, ao lado da estrela.



**42. Fase 7-3.** Star 4. Siga pela esquerda e use a visão 3D para achar a árvore.



**43. Fase 7-4.** No Setor 5, do lado direito da porta que leva ao Setor 8.



**44. Fase 7-4.** No Setor 8, sobre uma construção voadora.



**45. Fase 7-4.** Está nas escadarias ao final do capítulo.



**46. Fase 8-1.** Na quinta tela, pule com Luigi para alcançar a porta acima.



**47. Fase 8-3.** Siga à direita até alcançar a segunda sala com espelhos.



**48. Fase 8-4.** No fim da fase. Uma sala escura que leva ao confronto final.



# RECEITAS

## Herói galáctico

Em sua nova aventura, Mario precisa salvar o universo de ser tragado para o vazio cósmico

Se você acha que seus itens não têm utilidade, prepare-se para combiná-los para criar seus próprios artefatos mágicos. Há dois restaurantes que permitem a alquimia

alimentícia: o Saffron Restaurant (localizado no primeiro andar do Flipside) e o Dyllis Restaurant (primeiro andar do Flopside). A diferença entre eles é que o Saffron

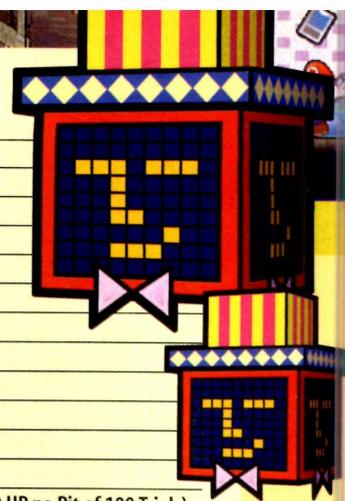
permite cozinhar apenas um componente por vez, enquanto o Dyllis permite combinar dois elementos. Veja a seguir a lista com todas as receitas e mãos na massa.

### Saffron Restaurant Item para a receita

Item para a receita	Resultado	Efeito
Block Block	Block Meal	Personagem fica invencível por certo tempo
Poison Shroom	Dangerous Delight	Recebe status múltiplos
Dayzee Tear	Dayzee Syrup	Dobra o ataque e recupera lentamente o HP
Thunder Rage	Electro Pop	Acerta os inimigos com ataques elétricos
Big Egg	Fried Egg	Recupera 15 HP e cura Poison
Shroom Shake	Fried Shroom Plate	Recupera 15 HP e cura Poison
Gold Bar	Golden Meal	Recupera 1 HP e cura Poison
Power Steak	Hamburger	Recupera 20 HP e cura Poison
Fresh Veggie	Healthy Salad	Recupera 15 HP e cura Poison
Smelly Herb	Herb Tea	Recupera 7 HP e cura Poison
Honey Jar	Honey Candy	Recupera 12 HP e cura Poison
Inky Sauce	Inky Soup	Recupera 15 HP e cura Poison
Turtley Leaf	Koopa Tea	Evita momentaneamente os danos
Keel Mango	Mango Juice	Recupera 10 HP e cura Poison
POW Block	Megaton Dinner	Acerta os inimigos com tremor no chão
Shooting Star	Meteor Meal	Acerta os inimigos
Mystery Box	Miracle Dinner	Recupera 1 HP e cura Poison
Sleepy Sheep	Mistake (SH)	Põe os inimigos para dormir
Peachy Peach	Peach Juice	Recupera 12 HP e cura Poison
Horsetail	Roast Horsetail	Recupera 15 HP e cura Poison
Super Shroom Shake	Roast Shroom Dish	Recupera 30 HP e cura Poison
Whacka Bump	Roast Whacka Bump	Recupera 5 HP e cura Poison
Sap Soup	Sap Syrup	Evita momentaneamente os danos e recupera o HP
Ultra Shroom Shake	Shroom Steak	Recupera 70 HP e cura Poison
Blue Apple	Sky Juice	Recupera 15 HP e cura Poison
Slimy Shroom	Slimy Extract	Cura os status Curse e Poison
Ice Storm	Snow Cone	Congela os inimigos e os atinge
Fresh Pasta Bunch	Spaghetti Plate	Recupera 15 HP e cura Poison
Fire Burst	Spicy Soup	Recupera 8 HP e cura Poison
Bone-In Cut	Spit Roast	Dobra o poder do ataque momentaneamente
Cake Mix	Sweet Cookie Snack	Recupera 10 HP e cura Poison
Primordial Fruit	Town Special	Recupera 5 HP e cura Poison
Mild Cocoa Bean	Warm Cocoa	Recupera 10 HP e cura Poison

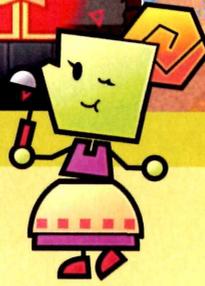
## Dyllis Restaurant Itens que devem ser combinados

	Resultado	Efeito
Cake Mix + Fresh Veggie	Awesome Snack	Recupera 5 HP e cura Poison
Snow Bunny + Pink Apple	Berry Snow Bunny	Congela os inimigos
Mild Cocoa Bean + Cake Mix	Chocolate Cake	Recupera 15 HP e cura Poison
Mild Cocoa Bean + Fresh Pasta Bunch	Choco Pasta Dish	Recupera 5 HP e cura Poison
Snow Bunny + Berry Snow Bunny	Couple's Cake	Relembra pensamentos
Shroom Shake + Spicy Soup	Dyllis Breakfast	Recupera 15 HP e cura Poison
Shroom Steak + Gorgeous Steak	Dyllis Deluxe	Recupera 90 HP e cura Poison
Fried Shroom Plate + Meat Pasta Dinner	Dyllis Dinner	Recupera 30 HP e cura Poison
Egg Bomb + Dyllis Breakfast	Dyllis Dynamite	Acerta os inimigos
Fried Shroom Plate + Spaghetti Plate	Dyllis Lunch	Recupera 20 HP e cura Poison
Roast Shroom Dish + Fruity Hamburger	Dyllis Special	Recupera 60 HP e cura Poison
Fire Burst + Big Egg	Egg Bomb	Acerta os inimigos
Fire Burst + Shroom Shake	Emergency Ration	Recupera 10 HP e cura Poison (50 HP no Pit of 100 Trials)
Peachy Peach + Snow Cone	Fruit Parfait	Congela os inimigos e os atinge
Peachy Peach + Mushroom Crepe	Fruity Cake	Recupera 15 HP e cura Poison
Power Steak + Keel Mango	Fruity Hamburger	Recupera 25 HP e cura Poison
Peachy Peach + Keel Mango	Fruity Punch	Recupera 15 HP e cura Poison
Peachy Peach + Shroom Shake	Fruity Shroom	Recupera 15 HP e cura Poison
Chocolate Cake + Mousse	Gingerbread House	Recupera 30 HP e cura Poison
Mild Cocoa Bean + Golden Leaf	Golden Choco-Bar	Recupera 25 HP e cura Poison
Power Steak + Hamburger	Gorgeous Steak	Recupera 25 HP e cura Poison
Long-Last Shake + Peachy Peach	Gradual Syrup	Recupera lentamente o HP
Cake Mix + Lovely Chocolate	Heartful Cake	Recupera lentamente o HP
Honey Jar + Honey Candy	Heavy Meal	Deixa o personagem mais lento
Shroom Shake + Honey Jar	Honey Shroom	Recupera 10 HP e cura Poison
Super Shroom Shake + Honey Jar	Honey Super	Recupera 20 HP e cura Poison
Horsetail + Cake Mix	Horsetail Tart	Recupera 12 HP e cura Poison
Power Steak + Fresh Veggie	Hot Dog	Recupera 20 HP e cura Poison
Inky Sauce + Fresh Pasta Bunch	Ink Pasta Dish	Recupera 25 HP e cura Poison
Cake Mix + Turtley Leaf	Koopa Dumpling	Evita momentaneamente os danos
Turtley Leaf + Horsetail	Koopa Pilaf	Evita momentaneamente os danos
Turtley Leaf + Fresh Pasta Bunch	Koopasta Dish	Evita momentaneamente os danos
Lovely Chocolate + Fresh Past Bunch	Love Noodle Dish	Evita danos, dobra o ataque e paralisa quem for tocado
Big Egg + Lovely Chocolate	Love Pudding	Deixa o personagem mais agitado
Mild Cocoa Bean + Fire Burst	Lovely Chocolate	Evita danos, dobra o ataque e eletrifica quem for tocado
Dyllis Dinner + Fried Shroom Plate	Luxurious Set	Recupera 30 HP e cura Poison
Big Egg + Keel Mango	Mango Pudding	Recupera 20 HP e cura Poison
Power Steak + Fresh Pasta Bunch	Meat Pasta Dish	Recupera 18 HP e cura Poison
Peach Juice + Mango Juice	Mixed Shake	Recupera 20 HP e cura Poison
Cake Mix + Big Egg	Mousse	Recupera 15 HP e cura Poison
Shroom Shake + Cake Mix	Mushroom Crepe	Recupera 20 HP e cura Poison
Fried Shroom Plate + Poison Shroom	Odd Dinner	Recupera 2 HP e cura Poison
Big Egg + Horsetail	Omelette Plate	Recupera 20 HP e cura Poison
Peachy Peach + Cake Mix	Peach Tart	Recupera 15 HP e cura Poison
Primordial Fruit + Shroom Shake	Primordial Dinner	Recupera 15 HP e cura Poison
Sap Soup + Cake Mix	Sap Muffin	Recupera 20 HP e cura Poison
Shroom Shake + Smelly Herb	Shroom Broth	Recupera 15 HP e cura Poison
Super Shroom Shake + Cake Mix	Shroom Cake	Recupera 30 HP e cura Poison
Mild Cocoa Bean + Shroom Shake	Shroom Choco-Bar	Recupera 15 HP e cura Poison
Shroom Shake + Dayzee Tear	Shroom Delicacy	Recupera 10 HP e cura Poison
Big Egg + Shroom Shake	Shroom Pudding	Recupera 25 HP e cura Poison
Snow Cone + Turtley Leaf	Snow Bunny	Paralisa os inimigos
Ice Storm + Shroom Shake	Space Food	Recupera 10 HP e cura Poison (50 HP no espaço)
Big Egg + Hot Sauce	Spicy Dinner	Dobra o poder do ataque momentaneamente
Hot Sauce + Fresh Pasta Bunch	Spicy Pasta Dish	Dobra o poder ataque momentaneamente
Inky Sauce + Honey Jar	Stamina Juice	Recupera lentamente o HP
Mild Cocoa Bean + Poison Shroom	Standard Chocolate	Deixa o personagem mais lento
Mild Cocoa Bean + Honey Jar	Sweet Choco-Bar	Recupera 5 HP e cura Poison
Poison Shroom + Couples Cake	Trial Stew	Reduz seu HP para 1
Healthy Salad + Big Egg	Veggie Set	Recupera 20 HP e cura Poison
Hot Sauce + Shroom Shake	Volcano Shroom	Dobra o poder do ataque momentaneamente
Peach Juice + Hot Sauce	Weird Extract	Põe os inimigos para dormir





# COLEÇÃO DE CARDS



O uso de cards é uma das grandes sacadas de *Super Paper Mario*. Além de servir como coleção, os cards tornam seus personagens mais fortes contra os vilões cujos cards você coletou. Exemplo: colete três cards do monstrinho Goomba para tirar três vezes mais dano deste inimigo. Quanto mais cards, melhor. Existem 256 raças de inimigos e

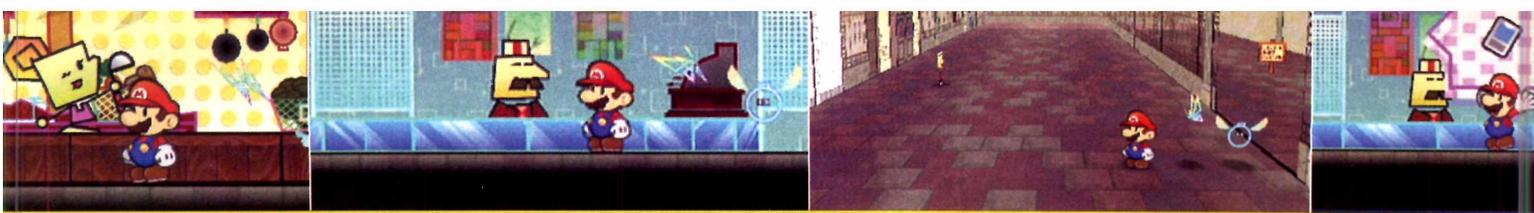
cada uma tem seu card. Alguns cards estão espalhados pelos cenários, outros são dados como prêmio por conquistas importantes ou, na maioria dos casos, é preciso capturar os inimigos usando o item Catch Card. Visite os Cards Shops do Flipside e Flopside para encontrar duas versões deste item: Normal para capturar inimigos simples e SP para

inimigos mais raros. O método de uso é muito fácil: ative o item quando estiver próximo do alvo e pronto. Há chances de falha; portanto, compre muitos itens. A seguir, listamos todas as cartas com os seus respectivos nomes as fases onde se encontram e como pegá-las. Tudo de mão beijada, aproveite e complete sua coleção:

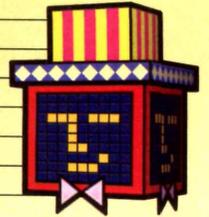
## Cards Número

Número	Nome	Localidade	Como conseguir
1	Goomba	Fase 1-1	Use a visão 3D atrás de um grande cano
2	Dark Goomba	Pit of 100 trials (Flopside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
3	Spiked Goomba	Fase 1-3	Capture o inimigo usando um Catch Card
4	Dark Spiked Goomba	Pit of 100 trials (Flopside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
5	Paragoomba	Fase 1-2	Capture o inimigo usando um Catch Card
6	Dark Paragoomba	Pit of 100 trials (Flopside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
7	Gloomba	Fase 3-1	Capture o inimigo usando um Catch Card
8	Headbonk Goomba	Pit of 100 trials (Flopside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
9	Dark Headbonk Goomba	Pit of 100 trials (Flopside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
10	Koopa Troopa	Fase 1-1	Perto da estrela, use a visão 3D e entre na fenda da parede
11	Mega Koopa	Shop	Consiga 100 pontos em compras no Shop
12	Dark Koopa	Pit of 100 trials (Flopside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
13	Koopatrol	Fase 8-1	Capture o inimigo usando um Catch Card
14	Dark Koopatrol	Pit of 100 trials (Flopside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
15	Paratroopa	Fase 1-2	No começo do level, pegue um atalho e procure um baú
16	Dark Paratroopa	Pit of 100 trials (Flopside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
17	Buzzy Beetle	Fase 1-4	Use a visão 3D para encontrar uma sala escondida e siga a trilha
18	Spiketop	Fase 5-3	Capture o inimigo usando um Catch Card
19	Dark Spiketop	Pit of 100 trials (Flopside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
20	Parabuzzy	Fase 7-3	Capture o inimigo usando um Catch Card
21	Spiked Parabuzzy	Fase 7-3	Capture o inimigo usando um Catch Card
22	Stone Buzzy	Fase 5-2	Use Peach, pule da estrela para uma plataforma e mude para 3D
23	Dark Stone Buzzy	Pit of 100 trials (Flopside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
24	Spiny	Fase 3-3	Capture o inimigo usando um Catch Card
25	Dark Spiny	Pit of 100 trials (Flopside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
26	Lakitu	Fase 3-3	Capture o inimigo usando um Catch Card
27	Dull Bones	Fase 7-1	Capture o inimigo usando um Catch Card
28	Dark Dull Bones	Pit of 100 Trials (Flopside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
29	Dry Bones	Fase 7-1	No local onde você encontra Luigi, mude para 3D e procure a gruta
30	Hammer Bro	Fase 8-2	Capture o inimigo usando um Catch Card
31	Dark Hammer Bro	Pit of 100 trials (Flopside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
32	Boomerang Bro	Fase 8-1	Capture o inimigo usando um Catch Card
33	Dark Boomerang Bro	Pit of 100 trials (Flopside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
34	Fire Bro	Fase 8-2	Capture o inimigo usando um Catch Card
35	Dark Fire Bro	Pit of 100 Trials (Flopside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
36	Magikoopa	Fase 3-1	No esgoto, entre no terceiro cano da wapzone e mude para 3D
37	Dark Magikoopa	Pit of 100 Trials (Flopside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
38	Koopa Striker	Fase 3-3	Capture o inimigo usando um Catch Card
39	Troopa Striker	Fase 8-3	Capture o inimigo usando um Catch Card
40	Soopa Striker	Fase 8-3	Capture o inimigo usando um Catch Card
41	Dark Striker	Pit of 100 Trials (Flopside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
42	Clubba	Fase 5-2	Capture o inimigo usando um Catch Card
43	Dark Clubba	Pit of 100 Trials (Flopside)	Capture o inimigo usando um Catch Card



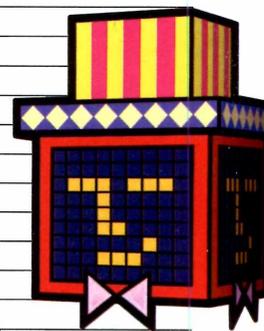


Número	Nome	Localidade	Como conseguir
44	Squiglet	Fase 1-1	Em um bloco sobre a casa do Bestovious
45	Squig	Fase 1-3	Mude para 3D e olhe atrás de uma rocha localizada no meio do caminho.
46	Squog	Flipside outskirts	Capture o inimigo usando um Catch Card
47	Squinker	Pit of 100 Trials (Flipside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
48	Dark Squiglet	Pit of 100 Trials (Flipside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
49	Spoing-Oing	Flipside B1	Capture o inimigo usando um Catch Card
50	Boing-Oing	Fase 4-2	Capture o inimigo usando um Catch Card
51	Zoing-Oing	Fase 8-4	Capture o inimigo usando um Catch Card
52	Dark Spoing-Oing	Pit of 100 Trials (Flipside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
53	Boomboxer	Fase 1-2	No topo da Elder's House (quarta casa) em Yold Town
54	Beepboxer	Fase 4-2	Capture o inimigo usando um Catch Card
55	Blastboxer	Fase 8-4	Capture o inimigo usando um Catch Card
56	Dark Boomboxer	Pit of 100 Trials (Flipside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
57	Piranha Plant	Fase 3-1	Ultrapasse os canos vermelhos, mude para 3D e pule sobre a estátua
58	Putrid Piranha	Fase 5-2	Capture o inimigo usando um Catch Card
59	Frost Piranha	Fase 7-1	Capture o inimigo usando um Catch Card
60	Craze Dayzee	Fase 4-3	Capture o inimigo usando um Catch Card
61	Amazy Dayzee	Fase 5-2	Capture o inimigo usando um Catch Card
62	Dark Dayzee	Pit of 100 Trials (Flipside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
63	Fuzzy	Fase 4-2	Capture o inimigo usando um Catch Card
64	Pink Fuzzy	Fase 8-4	Capture o inimigo usando um Catch Card
65	Dark Fuzzy	Pit of 100 Trials (Flipside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
66	Pokey	Fase 5-2	Capture o inimigo usando um Catch Card
67	Poison Pokey	Fase 8-4	Capture o inimigo usando um Catch Card
68	Dark Pokey	Pit of 100 Trials (Flipside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
69	Cheep-Cheep	Fase 3-2	Capture o inimigo usando um Catch Card
70	Blooper	Fase 3-2	Capture o inimigo usando um Catch Card
71	Bittacuda	Fase 3-2	Capture o inimigo usando um Catch Card
72	Jawbus	Fase 1-3	Capture o inimigo usando um Catch Card
73	Rawbus	Fase 7-3	Em Stair 2, pula na terceira nuvem-trampolim e encontre o baú
74	Dark Jawbus	Pit of 100 Trials (Flipside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
75	Gawbus	Fase 8-3	Capture o inimigo usando um Catch Card
76	Spania	Fase 5-3	Na quinta tela, mude para 3D e vá à parede que você não pode subir
77	Dark Spania	Pit of 100 Trials (Flipside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
78	Cursya	Fase 2-2	Suba a escada do bloco escondido, flutue com Peach e mude para 3D
79	Back Cursya	Fase 3-1	Capture o inimigo usando um Catch Card
80	Tech Cursya	Fase 5-2	Capture o inimigo usando um Catch Card
81	Heavy Cursya	Fase 8-1	Capture o inimigo usando um Catch Card
82	Reversya Cursya	Fase 8-4	Capture o inimigo usando um Catch Card
83	Dark Cursya	Pit of 100 Trials (Flipside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
84	Dark Tech Cursya	Pit of 100 Trials (Flipside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
85	Dark Heavy Cursya	Pit of 100 Trials (Flipside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
86	Dark Reversya Cursya	Pit of 100 Trials (Flipside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
87	Swooper	Fase 2-1	Antes da saída, mude para 3D na casa do fundo e entre no buraco
88	Cherbil	Fase 1-3	Capture o inimigo usando um Catch Card
89	Ice Cherbil	Fase 7-3	Capture o inimigo usando um Catch Card
90	Poison Cherbil	Fase 3-3	Capture o inimigo usando um Catch Card
91	Dark Cherbil	Pit of 100 Trials (Flipside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
92	Boo	Fase 2-3	Na tela com mushrooms suspeitos. Use a visão 3D para encontrar a sala
93	Dark Boo	Fase 7-2	Na primeira parte, use o superpulo de Luigi para alcançar a plataforma
94	Dark Dark Boo	Pit of 100 Trials (Flipside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
95	Atomic Boo	Fase 2-4	Capture o inimigo usando um Catch Card
96	Growmeba	Fase 2-1	Capture o inimigo usando um Catch Card
97	Blomeba	Fase 3-1	Capture o inimigo usando um Catch Card
98	Chromeba	Fase 8-4	Capture o inimigo usando um Catch Card
99	Dark Growmba	Pit of 100 Trials (Flipside)	Capture o inimigo usando um Catch Card

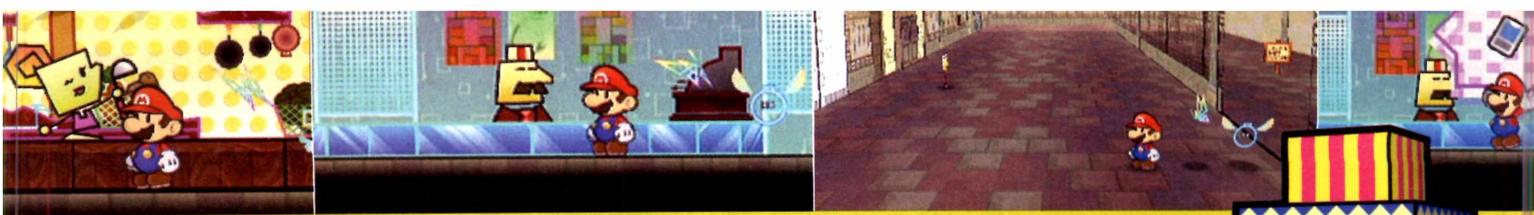




# Super Paper Mario

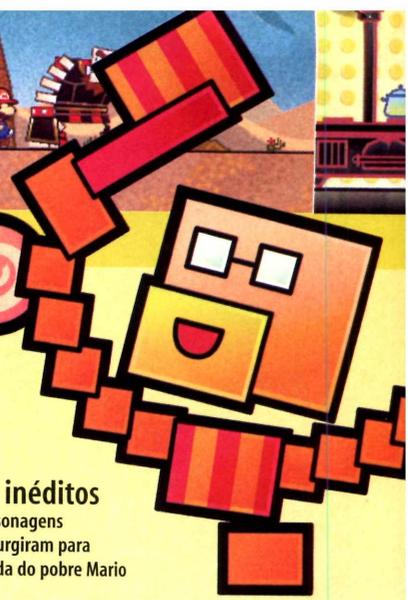


Número	Nome	Localidade	Como conseguir
100	Mister I	Fase 8-3	Capture o inimigo usando um Catch Card
101	Red I	Fase 8-3	Capture o inimigo usando um Catch Card
102	Chain Chomp	Fase 3-4	Capture o inimigo usando um Catch Card
103	Red Chomp	Flipside Pit of 100 Trials	Capture o inimigo usando um Catch Card
104	The Underchomp	Mapa 41	Use o poder de Fleep no local indicado (consulte o guia de mapas)
105	Dark Chomp	Pit of 100 Trials (Flipside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
106	Bald Cleft	Fase 1-3	Capture o inimigo usando um Catch Card
107	Moon Cleft	Fase 5-1	Use a visão 3D e procure alguns buracos na segunda tela
108	Dark Cleft	Pit of 100 Trials (Flipside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
109	Shlurp	Fase 2-1	Mude para 3D e caia no buraco no meio da quinta tela
110	Shlorp	Fase 5-1	Capture o inimigo usando um Catch Card
111	Dark Shlurp	Pit of 100 Trials (Flipside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
112	Thwomp	Deve ser comprado	Nos Card Shops de Flipside e Flopside
113	Spiny Tromp	Deve ser comprado	Nos Card Shops de Flipside e Flopside
114	Spiky Tromp	Deve ser comprado	Nos Card Shops de Flipside e Flopside
115	Bullet Bill	Fase 3-1	Capture o inimigo usando um Catch Card
116	Bullet Bill Blaster	Fase 3-1	Capture o inimigo usando um Catch Card
117	Ruff Puff	Fase 7-3	No Stair 3, à esquerda da porta
118	Dark Ruff Puff	Pit of 100 Trials (Flipside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
119	Lava Bubble	Fase 7-1	Capture o inimigo usando um Catch Card
120	Tileoid G	Fase 3-3	Capture o inimigo usando um Catch Card
121	Tileoid B	Fase 3-3	Capture o inimigo usando um Catch Card
122	Tileoid R	Fase 4-4	Capture o inimigo usando um Catch Card
123	Tileoid Y	Fase 4-4	Capture o inimigo usando um Catch Card
124	Dark Tileoid	Pit of 100 Trials (Flipside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
125	Meowbomb	Fase 4-4	Capture o inimigo usando um Catch Card
126	PatrolMeow	Fase 4-4	Capture o inimigo usando um Catch Card
127	AirMeow	Fase 4-4	Capture o inimigo usando um Catch Card
128	SupriseMeow	Fase 4-4	Capture o inimigo usando um Catch Card
129	Big Meow	Deve ser comprado	Nos Card Shops de Flipside e Flopside
130	Meowmaid	Deve ser comprado	Nos Card Shops de Flipside e Flopside
131	SecuriMeow	Deve ser comprado	Nos Card Shops de Flipside e Flopside
132	Jellien	Fase 4-1	Capture o inimigo usando um Catch Card
133	Foton	Fase 4-1	Capture o inimigo usando um Catch Card
134	Warpid	Fase 4-3	Capture o inimigo usando um Catch Card
135	Eeligion	Fase 4-3	Capture o inimigo usando um Catch Card
136	Hooligon	Fase 4-2	Capture o inimigo usando um Catch Card
137	Dark Eeligion	Pit of 100 Trials (Flipside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
138	Longator	Fase 4-2	Capture o inimigo usando um Catch Card
139	Longadile	Fase 8-3	Capture o inimigo usando um Catch Card
140	Dark Longator	Pit of 100 Trials (Flipside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
141	Barribad	Fase 4-4	Capture o inimigo usando um Catch Card
142	Sobarribad	Fase 8-3	Capture o inimigo usando um Catch Card
143	Dark Barribad	Pit of 100 Trials (Flipside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
144	Pigarithm	Fase 4-4	Capture o inimigo usando um Catch Card
145	Hogarithm	Fase 8-3	Capture o inimigo usando um Catch Card
146	Dark Pigarithm	Pit of 100 Trials (Flipside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
147	Choppa	Fase 4-2	Capture o inimigo usando um Catch Card
148	Copta	Fase 8-4	Capture o inimigo usando um Catch Card
149	Dark Choppa	Pit of 100 Trials (Flipside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
150	Muth	Fase 8-1	Capture o inimigo usando um Catch Card
151	Mega Muth	Fase 8-4	Capture o inimigo usando um Catch Card
152	Dark Muth	Pit of 100 Trials (Flipside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
153	Floro Sapiem	Fase 5-4	Capture o inimigo usando um Catch Card
154	Floro Cragnien	Fase 5-4	Na sexta tela, no baú da esquerda
155	Ninjoe	Fase 6-1	Capture o inimigo usando um Catch Card



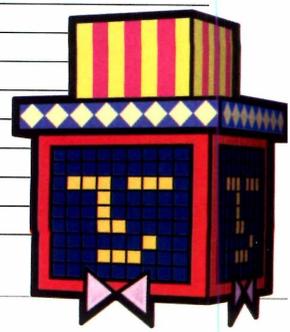
Número	Nome	Localidade	Como conseguir
156	Ninjohn	Fase 6-1	Capture o inimigo usando um Catch Card
157	Ninjerry	Fase 6-1	Capture o inimigo usando um Catch Card
158	Dark Ninjoe	Pit of 100 Trials (Flopside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
159	Underhand	Mapa 39	Use o poder de Fleep no local indicado (consulte o guia de mapas)
160	Skellobit	Fase 7-4	No Sector 5, pule da nuvem em que se encontra a porta de entrada
161	Spiky Skellobit	Fase 7-4	Mude para 3D e vá atrás da escada antes do Grambi's Temple
162	Dark Skellobit	Pit of 100 Trials (Flopside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
163	Dark Spike Skellobit	Pit of 100 Trials (Flopside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
164	Skellobomber	Fase 7-4	No Sector 5, pule da nuvem em que se encontra a porta de entrada
165	Skellobait	Fase 7-4	Capture o inimigo usando um Catch Card
166	Spike Skellobait	Fase 7-4	Capture o inimigo usando um Catch Card
167	Red Magiblot	Fase 8-3	Capture o inimigo usando um Catch Card
168	Blue Magiblot	Fase 8-3	Capture o inimigo usando um Catch Card
169	Yellow Magiblot	Fase 8-3	Capture o inimigo usando um Catch Card
170	Dark Magiblot	Pit of 100 Trials (Flopside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
171	Megabyte	Fase 1-3	Capture o inimigo usando um Catch Card
172	Gigabyte	Fase 7-4	Capture o inimigo usando um Catch Card
173	Dark Megabyte	Pit of 100 Trials (Flopside)	Capture o inimigo usando um Catch Card
174	Dark Mario	Pit of 100 Trials (Flopside)	Vença o Pit of 100 Trials do Flopside duas vezes
175	Dark Luigi	Pit of 100 Trials (Flopside)	Vença o Pit of 100 Trials do Flopside duas vezes
176	Dark Peach	Pit of 100 Trials (Flopside)	Vença o Pit of 100 Trials do Flopside duas vezes
177	Dark Bowser	Pit of 100 Trials (Flopside)	Vença o Pit of 100 Trials do Flopside duas vezes
178	Zombie Shroom	Fase 1-3	Capture o inimigo usando um Catch Card
179	Ghoul Shroom	Fase 8-4	Capture o inimigo usando um Catch Card
180	Fracktail	Mapa 10	Use o poder de Fleep no local indicado (consulte o guia de mapas)
181	Wracktail	Deve ser comprado	Nos Card Shops de Flopside e Flopside
182	Frackle	Deve ser comprado	Nos Card Shops de Flopside e Flopside
183	Wrackle	Deve ser comprado	Nos Card Shops de Flopside e Flopside
184	Big Blooper	Mapa 20	Use o poder de Fleep no local indicado (consulte o guia de mapas)
185	Francis	Mapa 24	Use o poder de Fleep no local indicado (consulte o guia de mapas)
186	King Croacus	Mapa 37	Use o poder de Fleep no local indicado (consulte o guia de mapas)
187	Bonechill	Mapa 45	Use o poder de Fleep no local indicado (consulte o guia de mapas)
188	Count Bleck	Mapa 48	Use o poder de Fleep no local indicado (consulte o guia de mapas)
189	Nastasia	Mapa 46	Use o poder de Fleep no local indicado (consulte o guia de mapas)
190	O'Chunks	Mapa 5	Use o poder de Fleep no local indicado (consulte o guia de mapas)
191	Mimi	Mapa 15	Use o poder de Fleep no local indicado (consulte o guia de mapas)
192	Mr: L	Mapa 27	Use o poder de Fleep no local indicado (consulte o guia de mapas)
193	Brobot	Mapa 28	Use o poder de Fleep no local indicado (consulte o guia de mapas)
194	Brobot L-Type	Mapa 8	Use o poder de Fleep no local indicado (consulte o guia de mapas)
195	Dimentio	Mapa 22	Use o poder de Fleep no local indicado (consulte o guia de mapas)
196	Super Dimentio	Mapa 47	Use o poder de Fleep no local indicado (consulte o guia de mapas)
197	Merlon	Flopside outskirts	Entre no cano e caia na primeira fenda
198	Nolrem	Flopside outskirts	No mesmo lugar da Merlee Card (200), mas no Flopside
199	Merluvlee	Flopside outskirts	Entre no cano e então caia na primeira fenda
200	Merlee	Flopside 3F	Use o poder de Piccolo no bloco com um símbolo musical
201	Bestovius	Mapa 6	Use o poder de Fleep no local indicado (consulte o guia de mapas)
202	Merlumina	Mapa 11	Use o poder de Fleep no local indicado (consulte o guia de mapas)
203	Wathcitt	Fase 2-1	Use o poder de Boomer na quarta tela para destruir uma fenda naparede
204	The Interned	Flopside B1	Mude para 3D no esgoto para encontrar um baú em uma gruta
205	The Interchet	Flopside B1	Entre no cano sobre dois blocos. No 3D, entre em um buraco na parede
206	Welderberg	Mapa 2	Use o poder de Fleep no local indicado (consulte o guia de mapas)
207	Red & Green	Fase 1-2	Mude para 3D e olha atrás da cama do personagem verde
208	Gnip	Mapa 14	Use o poder de Fleep no local indicado (consulte o guia de mapas)
209	Gnaw	Deve ser comprado	Nos Card Shops de Flopside e Flopside
210	Squirps	Mapa 25	Use o poder de Fleep no local indicado (consulte o guia de mapas)
211	Flint Cragley	Mapa 31	Use o poder de Fleep no local indicado (consulte o guia de mapas)

# Super Paper Mario



**Inimigos inéditos**  
Estranhos personagens geométricos surgiram para infernizar a vida do pobre Mario

Número	Nome	Localidade	Como conseguir
212	Hornfels & Monzo	Mapa 35	Use o poder de Fleep no local indicado (veja guia de mapas)
213	King Sammer	Mapa 4	Use o poder de Fleep no local indicado (consulte o guia de mapas)
214	Sammer Guy	Deve ser comprado	Nos Card Shops de Flipside e Flopside
215	Small Sammer Guy	Deve ser comprado	Nos Card Shops de Flipside e Flopside
216	Big Sammer Guy	Deve ser comprado	Nos Card Shops de Flipside e Flopside
217	Luvbi	Mapa 44	Use o poder de Fleep no local indicado (consulte o guia de mapas)
218	Jaydes	Mapa 38	Use o poder de Fleep no local indicado (consulte o guia de mapas)
219	Grambi	Mapa 43	Use o poder de Fleep no local indicado (consulte o guia de mapas)
220	Whacka	No Shop	Consiga 300 pontos em compras no Shop
221	Mario	Pit of 100 Trials (Flopside)	Vença o Pit of 100 Trials do Flopside duas vezes
222	Luigi	Pit of 100 Trials (Flopside)	Vença o Pit of 100 Trials do Flopside duas vezes
223	Peach (1)	Pit of 100 Trials (Flopside)	Vença o Pit of 100 Trials do Flopside duas vezes
224	Peach (2)	Fase 3-3	Na segunda, no cano mais baixo da direita
225	Peach (3)	Fase 7-1	Use Luigi para subir nos canos que levam a uma plataforma, entre no último cano à direita e siga em frente
226	Bowser (1)	Pit of 100 Trials (Flopside)	Vença o Pit of 100 Trials do Flopside duas vezes
227	Bowser (2)	Fase 5-1	Vá à direita na segunda tela e entre em um dos canos
228	Tippi	Flipside Pit of 100 Trials	Ultrapasse o andar 10
229	Thoreau	Flipside Pit of 100 Trials	Ultrapasse o andar 20
230	Boomer	Flipside Pit of 100 Trials	Ultrapasse o andar 30
231	Slim	Flipside Pit of 100 Trials	Ultrapasse o andar 40
232	Thudley	Flipside Pit of 100 Trials	Ultrapasse o andar 50
233	Carrie	Flipside Pit of 100 Trials	Ultrapasse o andar 60
234	Fleep	Flipside Pit of 100 Trials	Ultrapasse o andar 70
235	Cudge	Flipside Pit of 100 Trials	Ultrapasse o andar 80
236	Dottie	Flipside Pit of 100 Trials	Ultrapasse o andar 90
237	Barry	Flopside B2	Caia em uma dos três buracos no segundo andar do porão
238	Dashell	Flopside Pit of 100 Trials	Ultrapasse o andar 10
239	Piccolo	Flopside outskirts	Atrás do Heart Pillar que leva ao sétimo capítulo
240	Tiptron	Mapa 23	Use o poder de Fleep no local indicado (consulte o guia de mapas)
241	Goombario	Flopside Pit of 100 Trials	Ultrapasse o andar 20
242	Kooper	Flopside Pit of 100 Trials	Ultrapasse o andar 30
243	Bombette	Flopside Pit of 100 Trials	Ultrapasse o andar 40
244	Parakarry	Flopside Pit of 100 Trials	Ultrapasse o andar 50
245	Bow	Flopside Pit of 100 Trials	Ultrapasse o andar 60
246	Watt	Flopside Pit of 100 Trials	Ultrapasse o andar 70
247	Sushi	Flopside Pit of 100 Trials	Ultrapasse o andar 80
248	Lakilester	Flopside Pit of 100 Trials	Ultrapasse o andar 90
249	Goombella	Duel of 100	Complete o Sammer Guy Challenge
250	Koops	Duel of 100	Complete o Sammer Guy Challenge
251	Madame Flurrie	Duel of 100	Complete o Sammer Guy Challenge
252	Yoshi	Duel of 100	Complete o Sammer Guy Challenge
253	Vivian	Duel of 100	Complete o Sammer Guy Challenge
254	Admiral Bobbery	Duel of 100	Complete o Sammer Guy Challenge
255	Ms: Mowz	Duel of 100	Complete o Sammer Guy Challenge
256	Toad	Deve ser comprado	Nos Card Shops de Flipside e Flopside





## PIT OF 100 TRIALS

O Poço dos 100 Desafios é um torneio secreto muito bom para ganhar experiência e cards. São 100 estágios abastados de inimigos nos quais não é possível salvar o jogo até que se complete todos os níveis. Existem dois Pit of 100 Trials em *Super Paper Mario*, um no Flipside (fácil) e um no Flopside (muito difícil). Sua meta no Pit of 100 Trials de Flipside é destruir todos os inimigos de cada sala em menos de cinco minutos. A cada dez estágios, você ganha um item especial. Na versão Flopside, é necessário repetir o processo e usar o poder do Fleep nas fendas brilhantes para prosseguir.

### Pit of 100 Trials (Flipside). Localização:

1. Mude para a visão 3D na frente da casa de Merlon e siga até chegar a um local com

chão de areia;

2. Desça pelo cano da direita.

Use Boomer para quebrar os blocos sobre do cano da esquerda e entre;

3. No cano adiante, suba no bloco mais alto e aponte o controle para revelar mais blocos;

4. Repita esse processo. Mude para a visão 3D e vá até o botão. Siga pelo cano abaixo;

5. Vença os 100 desafios para habilitar o Pit of 100 Trials (Flopside).

### King Sammers' Duel of 100

Após acabar o jogo, vá até o capítulo 6 para completar o King Sammers' Duel of 100. Esse desafio é muito mais fácil que o Pit of 100 Trials, pois são lutas de um-contra-um. Você vai receber alguns cards raros como recompensa por concluir mais este desafio.

### Dinheiro fácil

Para conseguir um dinheirinho fácil, compre alguns Life Shrooms no shop de Yold Town (fase 1-2), cozinhe-os em Saffron Restaurant para que eles virem Roast Shroom e venda-os no shop do Flipside. Você conseguirá um lucro de 46 moedas por item. É possível também comprar algumas Gold Bar no Flipside e vendê-las em Yold Town para obter lucro de 20 coins.

## PIXLS SECRETOS

Descubra, com as dicas abaixo, como habilitar os Pixls ocultos de *SPM*:

### Tiptron

Após salvar o game, é possível comprar uma cópia de Tippi com Francis. Junte 999 coins e vá à fase 3-4. Controle a princesa Peach, entre pela grande porta e fale com o camaleão para conseguir Tiptron.

### Picollo

Após colocar o sexto coração no Heart Pillar, siga os seguintes passos:

1. Vá até a casa de Merlee no Flopside, pule a bola de cristal e fale com ela;
2. Vá até o Flipside, fale com Merlurvee também do outro lado da bola;

3. Vá até a casa de Bestovius

na fase 1-1 e fale com ele;

4. Fale com Watchiit na fase 1-2;

5. Visite Merlumina no final da fase 1-4;

6. Converse com Watchiit, Bestovius e Merlurvee. Vá ao Flopside e fale com Merlee para receber uma chave. Desça para o primeiro andar, use a visão 3D, passe pela parede quebrada e abra a porta trancada.

### Barry

Após completar o terceiro mundo, volte à fase 3-1 e fale com o arbusto logo no início.

### Dashell

Derrote o último inimigo no Pit of 100 Trials do Flipside

## GANHE LEVEL FÁCIL

Evolua seus personagens sem apanhar muito e torne sua equipe superpoderosa:

- **Level 1 até 6:** na fase 1-1, vá até a Squinker Area e pule consecutivamente em cima de cada um dos inimigos.
- **Level 7 até 10:** pule em cima da Amazy Dayzee na fase 5-2 e, de imediato, direcione o pulo para o Stone Buzzy.
- **Level 11 até 30:** na fase 5-4, ache o cano que libera infinitos Floro Sapiens. Use Bowser

e cuspa fogo em todos que aparecerem.

• **Level 30 pra cima: método 1:** Compre dez ShellShocks do shop do Flipside, vá até o capítulo 8-4, use um destes itens em seu poder máximo e siga em frente correndo com o poder do pixl Dashell.

**Método 2:** Compre dez Gold Medal no shop do Flipside e vá até a fase 1-3. Bata no bloco que libera uma flor que lhe confere alta velocidade e use todas as Gold Medal.





por Fernando Wiek

dicas

# Ghost Recon Advan

Seja um bom soldado e aprenda a cumprir todas as missões secretas de *GRAW2*

## Os objetivos secundários

do modo singleplayer e as conquistas da versão X360 de *GRAW2* podem ser um verdadeiro tormento, pois não são nada fáceis e exigem muita técnica. Porém, não tema nada: acompanhe as dicas a seguir para descobrir quais são os objetivos secundários e, de lambuja, aproveite a lista com todas as conquistas do game. Não perca mais tempo e use nossas dicas para turbinar seu Gamescore.



**Fama on-line**  
Não seja um soldado preguiçoso e rale para conseguir todas as conquistas e ser respeitado na Live

## OBJETIVOS SECUNDÁRIOS

### Need your cojones, son

**Campo de batalha:** Aberto. Montanhas.

**Posições estratégicas.**

**Inimigos:** Baixa densidade.

Levemente armados.

**Informações adicionais:** Operação Recon.

Seja cauteloso. Se for necessário, há suporte garantido para reconhecimento.

**Time recomendado:** Rifleman, Gunner e Marksman.

- No caminho para o viaduto ao final da fase, aperte BACK para mandar seus aliados em direção à ponte. Quando eles chegarem perto de outro caminho em movimento, aperte LB para explodi-lo.

### Knock'em dead

**Inimigos:** Baixa densidade. Levemente armados com armas não-identificadas.

**Campo de batalha:** Montanha. Alta visibilidade.

**Posições estratégicas.**

**Informações adicionais:** Inimigos escondidos.

Use o UAV para encontrá-los.

**Time recomendado:** Rifleman, Gunner e Marksman.

- Quando estiver invadindo a base inimiga na qual caem bombas no terreno, procure por um

caminhão nas imediações. Se não tiver munição suficiente para destruí-lo, termine o jogo, escolha esta missão no Quick Mission e equipe a bazuca como arma primária.

### This place is an inferno

**Campo de batalha:** Subúrbio.

Pouca visibilidade.

**Inimigos:** Alta densidade. Veículos

com armamentos pesados.

**Informações adicionais:** use sua arma secundária para combates de proximidade.

**Time recomendado:** Rifleman, Gunner, Antitank gunner.

- Escolha suas armas e aliados no helicóptero. Os caminhões vão aparecer após o primeiro tanque, no intervalo entre o segundo e terceiro. Use explosivos e auxílio do exército ou mande o Antitank gunner disparar.

### You'll be inserted solo

**Campo de batalha:** Pouca visibilidade.

Urbano. Acesso a telhados.

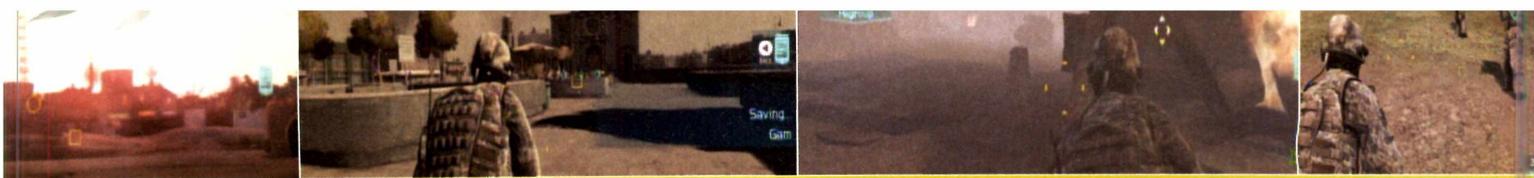
**Inimigos:** Levemente armados.

Atiradores de elite.

**Informações adicionais:** Operação atrás das linhas inimigas. Pilote o Mule para mudar suas

## Dicas pré-guerra

- Esconda-se atrás de qualquer objeto que estiver no caminho. Isso aumenta as suas chances de sobrevivência.
- Aperte o analógico esquerdo para agachar e não ser um alvo fácil. Pressione o mesmo analógico durante alguns segundos para deitar. Isso aumenta sua defesa e melhora a pontaria, mas a mobilidade fica prejudicada.
- Recarregue sua arma sempre que possível.
- No modo singleplayer, mande seus soldados reconhecerem o terreno. Utilize a câmera Cross Com (aperte RB) para guiá-los pelo mapa. Aperte o direcional analógico esquerdo para trocar de soldado.
- Acostume-se a pressionar BACK para saber a direção do seu próximo objetivo. Assim você não perde tempo andando por locais errados e não entra em confrontos desnecessários.
- Quando puder contar com a ajuda do exército, utilize-a constantemente. Nestes casos você pode controlar um tanque, um helicóptero, um avião e os fiéis escudeiros Cypher e Mule. Sempre que estiver no comando de um deles, aperte para cima no direcional digital para realizar diferentes ações militares.



# cod Warfighter 2

armas quando quiser.

**Time recomendado:** missão solo.

• O objetivo secundário desta fase é dividido em duas etapas:

**1 – Atravesse a avenida e acabe com os caminhões que estão se aproximando.**

**Use armas comuns e granadas. Caso não consiga vencer, termine o jogo, entre no modo Quick Mission e use a bazuca.**

**2 – Encontre o Mule, continue em frente e visualize outro caminhão. Você precisa de uma bazuca Zeus para acabar com ele.**

Essa arma só está disponível no Quick Mission.

## The price of peace

**Campo de batalha:** Urbano.

Ruínas. Baixa visibilidade.

**Inimigos:** Fortemente armados.

Veículos com armamento pesado.

**Informações adicionais:**

Área extremamente perigosa.

Há inimigos em todos os cantos.

**Time recomendado:** Rifleman,

Gunner e Antitank gunner.

• Na etapa final, quando começar o maior ataque inimigo, derrube os três helicópteros. Ordene ao Antitank gunner para focar nos veículos aéreos.

## On your own

**Campo de batalha:** deserto.

Montanhoso. Desigual.

**Inimigos:** fortemente armados.

Veículos com armamento pesado

**Informações adicionais:** você não deve ser capturado. Fuja de qualquer jeito.

**Time recomendado:** você será acompanhado apenas por um aliado.

• Prossiga pelo deserto e destrua o carro que está rondando o local. A melhor opção para o serviço é um míssil. Avance na direção do novo destino apontado e tome cuidado com as explosões súbitas. Dois helicópteros vão tentar acabar com a sua raça: use uma arma de grosso calibre para derrubá-los.

## Get me Rosen

**Campo de batalha:** deserto

montanhoso. Baixa visibilidade.

**Inimigos:** fortemente armados.

Atiradores de elite. Mercenários.

**Informações adicionais:** Operação Recon. Seja cauteloso.

**Time recomendado:** Rifleman,

Gunner e Marksman.

• Existem três caminhões dentro do complexo rebelde, local do desafio final da fase. Todos eles estão localizados perto da entrada principal.

## Who the hell are these guys?

**Campo de batalha:** ruínas.

Urbano. Baixa visibilidade.

**Inimigos:** alta densidade.

Atiradores de grosso calibre

**Informações adicionais:** junte-se à operação do Bravo Team.

**Time recomendado:** Rifleman,

Gunner e Marksman.

• Após a batalha dentro do galpão inimigo, prossiga e suba pelas escadarias da direita. Com isso, você conseguirá ver dois caminhões no final da estrada. Acabe com um helicóptero para ganhar um bônus.

## Codenamed Farallon

**Campo de batalha:** aberto.

Subúrbio. Alta visibilidade.

**Inimigos:** mercenários.

Armas de grosso calibre

**Informações adicionais:** batalha em solo americano.

**Time recomendado:** Rifleman,

Gunner e Marksman.

• Quando você chegar à área da construção, dois helicópteros irão aparecer para enfrentá-lo. Utilize a MG21 ou a bazuca Zeus para conseguir abatê-los.

## Just shut up and do your job

**Campo de batalha:** subúrbio. Grande.

**Inimigos:** alta quantidade. Armas

de grosso calibre. Veículos armados.

**Informações adicionais:**

falhar não é opção.

**Time recomendado:** Rifleman,

Gunner e Antitank gunner.

• Logo no início da fase, acerte o piloto e o atirador de um veículo leve que está disparando em sua direção. Seu objetivo é explodi-los. O ideal é usar uma arma de grosso calibre para ter mais chances de mandar todos pelos ares.

## Conquistas

- **Act 1 Complete (30 pontos):** complete a primeira parte do modo Campaign nas dificuldades Low Risk, Guarded Risk e Elevated Risk.
- **Act 2 Complete (75 pontos):** complete a segunda parte do modo Campaign nas dificuldades Low Risk, Guarded Risk e Elevated Risk.
- **Act 3 Complete (90 pontos):** complete a terceira parte do modo Campaign nas dificuldades Low Risk, Guarded Risk e Elevated Risk.
- **Bull's eye (30 pontos):** no modo Quick Mission, complete qualquer missão com 100% de desempenho.
- **Hawk's eye (30 pontos):** no modo Quick Mission, complete qualquer missão sem utilizar sua tropa de apoio.
- **Iron man (30 pontos):** no modo Quick Mission, complete qualquer missão sem levar tiros.
- **Predator (30 pontos):** acabe qualquer missão encarando todos os combates possíveis.
- **Mission accomplished (30 pontos):** complete todos os objetivos secundários do modo Campaign ou Quick Mission.
- **Single Player Master (50 pontos):** consiga todas as conquistas do SP.
- **Threatening (10 pontos):** consiga 50 mortes em partidas Team ou Solo com pelo menos cinco jogadores na sala.
- **Dangerous (15 pontos):** consiga 150 mortes em partidas Team ou Solo com pelo menos cinco jogadores na sala.
- **Team MVP (15 pontos):** seja o primeiro a matar alguém em uma partida Team com pelo menos cinco jogadores na sala.
- **Demo Expert (20 pontos):** plante dez Demo Charges nas partidas Team com pelo menos cinco jogadores na sala.
- **Hideout Co-op 6 Perfect (20 pontos):** complete o modo Co-op Campaign no modo Normal ou Hard sem falhar ou morrer.
- **Sniper Expert (20 pontos):** consiga cem mortes usando a Sniper em partidas Team ou Solo com pelo menos cinco jogadores na sala.
- **Station Co-op 1 Perfect (20 pontos):** complete o modo Co-op Campaign no modo Normal ou Hard sem falhar ou morrer.
- **The Cut Co-op 2 Perfect (20 pontos):** complete o modo Co-op Campaign no modo Normal ou Hard sem falhar ou morrer.
- **Lethal (20 pontos):** consiga 300 mortes em partidas Team ou Solo com pelo menos cinco jogadores na sala.
- **Locks Co-op 3 Perfect (20 pontos):** complete o modo Co-op Campaign no modo Normal ou Hard sem falhar ou morrer.
- **Outpost Co-op 5 Perfect (20 pontos):** complete o modo Co-op Campaign no modo Normal ou Hard sem falhar ou morrer.
- **Enforcer (20 pontos):** elimine cinco inimigos diferentes em pelo menos 30 segundos com dez jogadores na sala.
- **Helo Hunter (20 pts):** destrua 20 helicópteros no Helicopter Hunt.
- **Caldera Co-op 4 Perfect (20 pontos):** complete o Campaign Mission no modo cooperativo com quatro jogadores sem falhar ou morrer.
- **Ruthless (25 pontos):** consiga 500 mortes em partidas Team ou Solo com pelo menos cinco jogadores na sala.
- **Solo Veteran (25 pts.):** vença dez partidas Solo com cinco participantes.
- **Team Veteran (25 pts):** vença 30 partidas Team com cinco participantes.
- **Co-op Veteran (25 pontos):** vença 30 partidas cooperativas com pelo menos cinco participantes na sala.
- **Combat Medic (25 pontos):** cure dez companheiros feridos no modo multiplayer com pelo menos cinco jogadores na sala.
- **Team 'ELITE' Quick mission (30 pts.):** vença uma missão com sua tropa sem receber danos e disparando contra 50% dos inimigos.
- **Team All-Star (35 pontos):** seja o primeiro a matar alguém em dez partidas Team com pelo menos cinco jogadores na sala.
- **Perfect Co-op Campaign (40 pontos):** complete o modo Co-op Campaign no modo Normal ou Hard sem falhar ou morrer.



por Bruno Arruda

# Porque todo mundo tem direito à diversão

## 300: MARCH TO GLORY (PSP)



### De encontro ao Xerxes

**Fúria Espartana:** para conseguir 25.000 Kleos, pause o jogo e pressione ↓, ←, ↓, ←, ↑, ←. Essa dica só pode ser utilizada uma vez.

**Eliminando os Imortais:** a melhor maneira para derubá-los é usar a lança e atacá-los com todas as forças. Contra o segundo é ainda mais difícil, pois ele fugirá quando ficar com pouca energia. Empurre a estátua sobre ele para eliminá-lo.



## BOOM BOOM ROCKET (X360)

### Achievements da Live

Complete os eventos abaixo para conseguir pontos no gamescore

## SPIDER-MAN 3

X360



### SPIDER-MAN 3 (X360)

#### Achievements da Live

Complete cada missão abaixo para conseguir pontos no gamescore: **Police Sergeant - 30 pontos:** complete as missões Bank Robbery.

- Police Officer - 30 pontos:** complete todas as missões Crime Spree.
- Police Corporal - 30 pontos:** complete todas as missões Petty Theft.
- Cold Blooded Super Master - 30 pontos:** complete todas as missões Connors.
- Deputy - 30 pontos:** acabe as missões DeWolfs.
- Frequent Flyer - 10 pontos:** pegue todas os tokens Skyscraper.
- Police Detective - 30 pontos:** termine todas as 25 City Missions.
- Police Chief - 30 pontos:** termine todos os Combat Tours.
- Punk Rocker - 10 pontos:** pegue todos os tokens Apocalypse Gang.
- Sweet Tooth - 10 pontos:** pegue todos os tokens Arsenic Candy.
- Fire Breather - 10 pontos:** pegue todos os tokens Order of the Dragon Tail.
- Arachnophile - 10 pts.:** pegue os tokens Secret.
- Pied Piper - 10 pontos:** pegue os tokens Subway.
- Hitch Hiker - 20 pontos:** esconda um carro ou caminhão durante 5 milhas.
- Eddie Brock - 40 pontos:** derrote Eddie Brock.
- Flint Marko - 30 pontos:** derrote Flint Marko.
- Harry Osborn - 30 pontos:** mate Harry Osborn.
- Wilson Fisk - 30 pontos:** mate Wilson Fisk.
- Aleksei Sytsevich - 30 pontos:** derrote Aleksei Sytsevich.
- Macdonald Gargan - 40 pontos:** resgate Masdonald Gargan.

- Curtain Call - 10 pontos:** complete 10 músicas recebendo qualquer nota.
- The "C" Student - 15 pontos:** consiga uma nota C ou superior em 10 músicas.
- Johnny 3 Fingers - 5 pontos:** destrave seu primeiro fogo de artifício.
- Pyro - 10 pontos:** consiga 100% em qualquer música.
- The Easy "A" - 10 pontos:** consiga uma nota A com qualquer música no Easy.
- Bonus, Schmonus - 5 pontos:** ative o Bonus Run.
- Honor Roll - 15 pontos:** consiga uma nota A com qualquer música no Medium.
- Suma Cum Laude - 20 pontos:** consiga uma nota A com qualquer música no Hard.
- Speeding Ticket - 5 pontos:** complete 3 voltas no modo Endurance no Medium.
- Johnny No Fingers - 25 pontos:** destrave todos os tipos de fogos de artifício.

- Sore Thumb Award - 30 pontos:** complete 5 voltas no modo Endurance no Hard.
- Carpal Tunnel Syndrome Award - 50 pontos:** consiga uma nota A em 10 músicas no Medium - Fogos de artifícios
- Quando você consegue ir bem em uma música, um foguete sobe pela tela durante ela. Detone aquele foguete e finalize a música para conseguir destravá-lo. Abaixo está a lista música e dificuldade para abrir cada um dos 30 fogos de artifício:
- Club Card:** Rave New World / Easy
- Butterfly:** Rave New World / Medium
- Saxophone:** Rave New World / Hard
- Heart Card:** Smooth Operetta / Easy
- Smiley Face:** Smooth Operetta / Medium
- Flower:** Smooth Operetta / Hard
- 8-ball:** William Tell Overload / Easy
- Cactus:** William Tell Overload / Medium
- Apple with arrow through it:** William Tell Overload / Hard
- Diamond card:** Hall of the Mountain Dude / Easy
- Dragon:** Hall of the Mountain Dude / Medium
- Jellyfish:** Hall of the Mountain Dude / Hard
- Spade card:** 1812 Overdrive / Easy
- Rocket ship:** 1812 Overdrive / Medium
- Guitar:** 1812 Overdrive / Hard
- Spider:** Valkyries Rising / Easy
- Llama:** Valkyries Rising / Medium
- Bat:** Valkyries Rising / Hard
- Dual musical note:** Tail Light Sonata / Easy
- Snowflake:** Tail Light Sonata / Medium
- Crescent moon:** Tail Light Sonata / Hard
- Cleff:** Carmen Electric / Easy
- Spaceship:** Carmen Electric / Medium
- Crown:** Carmen Electric / Hard
- Heart:** Game Over Beethoven / Easy
- Cherries:** Game Over Beethoven / Medium
- Seahorse:** Game Over Beethoven / Hard
- Single musical note:** Toccata and Funk / Easy
- Bizarre Creations logo (pumpkin):** Toccata and Funk / Medium
- Skull:** Toccata and Funk / Hard

## FINAL FANTASY FABLES: CHOCOBO TALES (DS)



### Dicas fantásticas

**Tocador de músicas:** complete o modo Story. Para acessá-lo, clique na bola roxa no menu e depois entre em Sound.

**Minigame nos créditos:** durante os créditos, aperte a letra "O" quando aparecer para digitar o seu nome.

**Torre de luz:** coloque 62 20 39 como password.

## HONEYCOMB BEAT (DS)



### Extras bacanas

Vença o que se pede abaixo para abrir:  
- Fundo de tela  
Flor: 20 fases no Puzzle Mode

Chicolor: 40 fases no Puzzle Mode  
Ruas: 60 fases no Puzzle Mode  
Japão: 80 fases no Puzzle Mode  
Mergulho: 100 fases no Puzzle Mode

### - Imagens

- Kasuri:** 30 fases no Puzzle Mode
- Raydust:** 50 fases no Puzzle Mode
- Roller:** 70 fases no Puzzle Mode
- **Músicas**
- 4: Trial 3 no Trial Mode
- 5: Level 06 no Evolution Mode
- 6: Level 10 no Evolution Mode

## POKÉMON PEARL (DS)



### Pegando monstrinhos

**National Dex:** derrote a Elite Four para conseguir a National Dex com o professor Oak.

#### - Pokémon irados

Confira abaixo como pegar mais de 20 pokémons na moleza para você destruir no jogo:

**Agunomu:** vá ao Aspiration Lake.

**Aseus:** vá até Beginning Dimension.

**Caterpie:** coloque o cartucho do GBA *Pokémon Leaf Green* e procure pelo Caterpie.

**Darkrai:** fica na New Moon Island.

**Elekid:** coloque o cartucho do GBA *Pokémon Fire Red* e procure pelo Elekid na Power Plant.

**Emuritto:** vá até o Trust Lake e depois ao Shino. Olhe para a grama e um Emuritto irá surgir.

**Giradina:** esse pokémon habita a Return Cave.

**Gligar:** coloque o cartucho do GBA *Pokémon Emerald* e procure pelo Gligar.

**Hiidoran:** encontrado facilmente na Hard Mountain.

**Kureseria:** vá até a Full Moon Island e depois ao Shino. Olhe para grama e um Kureseria aparecerá.

**Lotad:** coloque o cartucho do GBA *Pokémon Sapphire* e procure pelo Lotad

**Magby:** coloque o cartucho do GBA *Pokémon Emerald* e procure pelo Magby na Hard Mountain.

**Manafi:** para pegar o Manafi, basta fazer o download pelo *Pokémon Ranger*.

**Mime Jr:** troque esse pokémon através do *Pokémon Diamond*.

**Parukia:** vá até o Spear Pillar.

**Regigigas:** troque Regirock, Regice e Registeel através dos *Pokémons Ruby, Sapphire* ou *Emerald* e os mantenha em seu time. Vá até o Kissaki Temple e capture o Regigigas com facilidade.

**Rotomu:** vá a noite ao Hakutai House e siga até a televisão. Um Rotomu aparecerá.

**Shemei:** aparece facilmente no Flower Elysium

**Solrock:** coloque o cartucho do GBA *Pokémon Ruby* e procure pelo Solrock.

**Weedle:** coloque o cartucho do GBA *Pokémon Fire Red* e procure pelo Weedle.

**Yukishi:** conseguido no Wisdom Lake

**Zangoose:** coloque o cartucho do GBA *Pokémon Ruby* e procure pelo Zangoose na Route 208.

## SUPER PAPER MARIO (Wii)



### Minigames secretos

Entre na cafeteria em Flipside B1. Lá, entre no modo em 3D para conseguir acesso ao tubo dourado que o levará a um arcade com três minigames que utilizam as funções

especiais do Wii Remote. Você pode ganhar prêmios com bons resultados e, recebendo a Gold Card, você habilita um quarto joguinho.

**Mais Rubees:** No capítulo 2-3, você deve coletar um

montão de Rubess. Para consegui-los de maneira mais fácil, entre na primeira sala VIP, utilizando o código 5693. Enquanto estiver na roda, pressione ← ou → e não faça mais nenhum movimento com o controle durante 10 minutos para receber 9 mil Rubees. Tenha cuidado para não deixar o controle do Wii desligar durante esse tempo. Em seguida, entre na Segunda sala VIP utilizando o código 41262816. Isso lhe dará um bilhão de Rubees.

**Dicas gratuitas:** Toda vez que você ficar sem saber o que fazer, salve o jogo no lugar mais próximo. Depois, use o Return Pipe para voltar a Flipside e falar com o vidente. Uma vez com a dica em mãos, reinicie o jogo e vá para o ponto de onde você salvou, seguindo as dicas do vidente sem precisar gastar um tostão.

**Entre na sala de Merlee:** Para entrar na sala trancada na mansão de Merlee, use o código 5963. Isso lhe poupará 100 Rubees.

**Nostalgia:** Entre na sala 2828 no castelo de Francis para achar bonecos e pôsteres de outros jogos.

## TOM CLANCY'S GHOST RECON WARFIGHTER 2 (X360)



### Achievements da Live

**Station (Co-op 1) Perfect - 20**

**pontos:** complete uma missão Co-op Campaign sem falhar nenhuma vez, sem morrer, no Hard.

**The Cut (Co-op 2) Perfect - 20**

**pontos:** complete uma missão Co-op Campaign sem falhar nenhuma vez, sem morrer, no Hard.

**Locks (Co-op 3) Perfect - 20 pontos:** complete uma missão Co-op Campaign sem falhar nenhuma vez, sem morrer, no Hard.

**Caldera (Co-op 4) Perfect - 20 pontos:** complete uma missão Co-op Campaign sem falhar nenhuma vez, sem morrer, no Hard.

**Outpost (Co-op 5) Perfect - 20 pontos:** complete uma missão Co-op Campaign sem falhar nenhuma vez, sem morrer, no Hard.

**Hideout (Co-op 6) Perfect - 20 pontos:** complete uma missão Co-op Campaign sem falhar nenhuma vez, sem morrer, no Hard.

**Perfect Co-op Campaign - 40 pontos:** complete todas as missões Co-op Campaign sem falhar nenhuma vez, sem morrer, no Hard.

**Team Veteran (25 pontos):** vença 30 partidas Team com pelo menos 5 usuários dentro da sala

**Solo Veteran - 25 pontos:** vença 10 partidas Solo com pelo menos 5 usuários dentro da sala

**Co-op Veteran - 25 pontos:** vença 30 partidas Co-op com pelo menos 5 usuários dentro da sala

**Ultimate Defender - 40 pontos:** vença uma partida Co-op Defend em até 60 segundos em qualquer tipo de mapa

**Helo Hunter - 20 pontos:** abata 20 helicópteros no modo Helicopter Hunt

**Demo Expert - 20 pontos:** plante 10 Demo Charges no modo Team Mission com pelo menos 5 usuários na sala

**Combat Medic - 25 pontos:** cure 10 amigos machucados por tiros inimigos em partidas multiplayer.

**Team MVP - 15 pontos:** lidere as estatísticas dentro do seu time durante um jogo.

**Team All-Star - 35 pontos:** lidere as estatísticas dentro do seu time durante dez jogos.

**Enforcer - 20 pontos:** elimine 5 diferentes pessoas em 30 segundos em uma partida com pelo menos 10 pessoas na sala

**Threatening - 10 pontos:** consiga um total de 50 mortes em suas batalhas no modo Team ou Solo

**Dangerous - 15 pontos:** consiga um total de 150 mortes em batalhas no modo Team ou no modo Solo

**Lethal - 20 pontos:** consiga um total de 300 mortes em batalhas no modo Team ou no modo Solo

**Ruthless - 25 pontos:** consiga um total de 500 mortes em batalhas no modo Team ou no modo Solo

**Predator (Quick mission) - 30 pontos:** acabe uma missão com todas as mortes sendo feitas por você

**Sniper Expert - 20 pontos:** tenha 100 mortes com a arma Sniper nos modos Team ou no modo Solo

**Single Player Master - 50 pontos:** destrave todos os Achievements que são conseguidos no Single Player

**Tutorial Walkthrough - 5 pontos:** complete o modo tutorial do game

**Challenge 1 Complete - 10 pontos:** complete o primeiro Challenge do tutorial com o máximo de avaliação.

**Challenge 2 Complete - 10 pontos:** complete o segundo Challenge do tutorial com o máximo de avaliação.

**Challenge 3 Complete - 10 pontos:** complete o terceiro Challenge do tutorial com o máximo de avaliação.

**Challenge 4 Complete - 10 pontos:** complete o quarto Challenge do tutorial com o máximo de avaliação.

**Mission accomplished - 30 pontos:** complete todos os objetivos secundários do game no modo Campaign.

**Act 1 Complete (low risk) - 10 pontos:** complete o Act 1 em Low Risk

**Act 2 Complete (low risk) - 15 pontos:** complete o Act 2 em Low Risk

**Act 3 Complete (low risk) - 20 pontos:** complete o Act 3 em Low Risk

**Act 1 Complete (guarded risk) - 20 pontos:** complete o Act 1 em Guarder Risk

**Act 2 Complete (guarded risk) - 25 pontos:** complete o Act 2 em Guarder Risk

**Act 3 Complete (guarded risk) - 30 pontos:** complete o Act 3 em Guarder Risk

**Act 1 Complete (elevated risk) - 30 pontos:** complete o Act 1 em Elevated Risk

**Act 2 Complete (elevated risk) - 35 pontos:** complete o Act 2 em Elevated Risk

**Act 3 Complete (elevated risk) - 40 pontos:** complete o Act 3 em Elevated Risk

**Bull's eye (Quick mission) - 30 pontos:** acabe uma missão com 100% de Accuracy (mira).

**Iron man (Quick mission) - 30 pontos:** acabe uma missão sem tomar um tiro.

**Team 'ELITE' (Quick mission) - 30 pontos:** termine uma missão sem nenhuma perda de amigos e que eles tenham matado pelo menos 50% de inimigos.

## WARIO: MASTER OF DISGUISE (DS)



### Episódios especiais

Acabe o jogo uma vez em qualquer dificuldade.

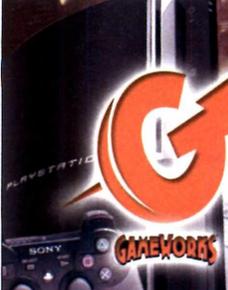
**PARA ANUNCIAR NESTA SEÇÃO LIGUE:**  
 (11) 3038-5093 e (11) 3038-5097 ou mande um  
 e-mail para: publicidade@europenet.com.br

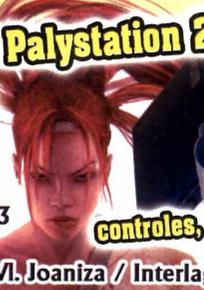
**Super Promoção de Palystation 2** a partir de: **R\$ 489,00**

Parcelamos em até 36X  
 Sedex para todo Brasil

Comprando o Play 2 você ainda ganha dois  
 controles, 1 memorycard, 1 DVD com 40 jogos • 2 brindes

Tel.: (11) 5562-2667 / 9738-7483  
 e-mail: play3games@hotmail.com  
 Rua Gonçalo Borges, 49 antigo 08 Vl. Joaniza / Interlagos - SP





**Inputbox**  
 games

JOGOS • ACESSÓRIOS • VÍDEO GAMES  
 ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Preços especiais para logistas  
 Enviamos via SEDEX

Tudo em até 24X




Tel.: (11) 3998-9640 ou (11) 3976-6699  
 Av. Itaberaba, 1986 Loja 13 - Freguesia do O - São Paulo - SP

**bits GAMES**

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

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

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




**ROCK LASER**  
 GAMES

APARELHOS E ACESSÓRIOS  
 NOVOS E SEMINOVOS

SONY Microsoft  
 Nintendo

SEDEX Para todo o Brasil

ASSISTÊNCIA TÉCNICA  
 ESPECIALIZADA  
 (faça um upgrade)

TELEVENDAS  
 11 - 6954 4332 / 6425 0482  
 www.rocklaser.com.br

Av. Guilherme Cotching, 1 808 - Vila Maria - São Paulo - SP






**HOUSE GAMES**  
 TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA  
 LAN GAMES • CAMP. DE VIDEO GAME  
 VENHA JOGAR PS2 POR HORA  
 FINANCIAMOS EM ATÉ 3X 9/JUROS OU ATÉ 15X\*

3326-0045  
 ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

www.housegames.com.br HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM  
 Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)  
 Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844






**PLANET GAMES**

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

Pague em até 18x no  
 cheque com a  
 1ª parcela para 60 dias  
 ou no carnê em até 15x.  
 Aprovamos por telefone  
 para SP. Aceitamos  
 todos os cartões.

Fones: (11) 6987-2641  
 (11) 6949-5195  
 Av. Mendes da Rocha, 95  
 Vila Sabrina - São Paulo-SP  
 contato@planetshopping.com.br




**ELETROMIL**  
 20 ANOS GAMES • MÍDIAS • INFORMÁTICA

• COMPRA - VENDA - TROCA

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM  
 CONSERTOS E SERVIÇOS GERAIS EM VÍDEO GAMES

**SEDEX**

MANUTENÇÃO DE  
 COMPUTADORES  
 ACOMPANHADA PELO CLIENTE

Só aqui você encontra o  
 computador do seu sonho  
 com Total Qualidade e  
 Confiabilidade !

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º Andar Lj. 12 - CEP 01207-001 - Centro - São Paulo - SP  
 Atendimento: de 2ª a 6ª das 08:00 às 18:00H. - Sáb. das 08:00 às 17:00H.  
 T. (11) 3362-2306  
 www.eletromilgames.com.br






# Shopping Metrô Tatuapé

Financiamento em até **12X**

Visite a nossa Loja e ganhe um **BRINDE** exclusivo



**Piso Metrô - loja 20M • Fones: (11) 6197-5783 6192 9624**

A Maior e Melhor Loja de Games de Santo André

Compras, Vendas e Troca de Novos e Seminovos



Financiamos em até **36x\***

Sedex para todo Brasil

Loja 1: 4990-2284 / 4994-1488 / Loja 02: 4427-4307  
R: Cel. Oliveira Lima, 288 e 481 - **Santo André** - São Paulo  
[www.brazilgames.com.br](http://www.brazilgames.com.br)



OS GAMES MAIS IRADOS DA CIDADE ESTÃO AQUI!



Visite nossa loja:  
End.: Viaduto Sta. Ifigênia, 66 - box 410 / 412



Ligue e faça seu financiamento por telefone

Televendas: (11) 3328 6823 / 3328 6824 / 3328 6827



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

**PARA ANUNCIAR  
NESTA SEÇÃO  
LIGUE:**

(11) 3038-5093 e  
(11) 3038-5097  
ou mande um  
e-mail para:

[publicidade@europenet.com.br](mailto:publicidade@europenet.com.br)

**RDK Mastergames**

Financiamos em até 12 x no cheque sem entrada

Financiamos suas compras

Assistência Técnica especializada

**Compra, Venda e Troca de Novos e Usados**

Tel. 11 - 3362-9166 / 3361-8986 / 3333-6691  
 Rua Santa Efigênia, 364 Loja 228 (entrada pelas Ruas: Vitória, 247, 253 e 257 Aurora, 186 e 200) - cep 01207-001 São Paulo - SP

**Fantasy Star**

Games e Mídias

Compra, Venda e Troca de Aparelhos novos e usados

Assistência técnica para video-games, Cd's virgens

Acessórios para Video-Games em Geral

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

Enviamos para todo o Brasil

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

**ESTRUTURA GAMES**

Sua diversão com qualidade!

Promoção PLAY 2  
**R\$ 499,00**  
 por tempo limitado

Assistência técnica especializada

Telefone:  
**(11) 3337-7045**

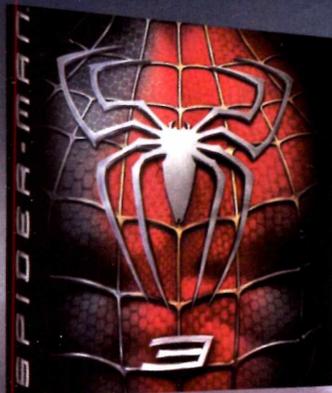
R. Sta. Ifigênia, 485 - loja 42/43 - São Paulo - SP  
[www.estraturagames.com.br](http://www.estraturagames.com.br)



# INICIAL GAMES

Sua Diversão Começa Aqui!

## OS MELHORES LANÇAMENTOS !!!

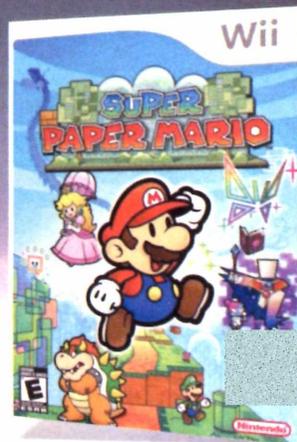


Confira o novo Spiderman, para todas as plataformas.

WIRELESS GUITAR da NYKO para PLAYSTATION 2.

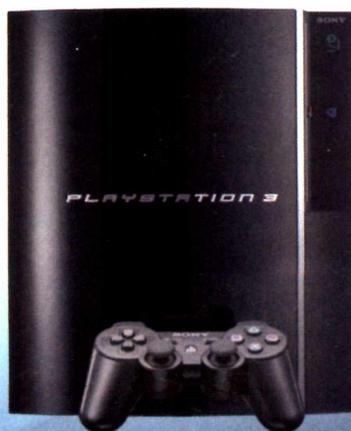
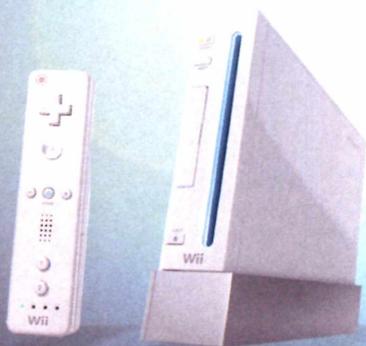


Agora você vai pular como um verdadeiro astro do Rock !!!



Uma nova e empolgante aventura do nosso herói.

## VENHA PARA A NOVA GERAÇÃO



TELEVENDAS

19 3236-0056  
19 3267-2099



Compre também pelo site  
[www.inicialgames.com.br](http://www.inicialgames.com.br)

SEDEX A COBRAR  
Você só paga quando receber

MEGASTAFF.com.br

~~12X no cheque ou carnê - 10X nos cartões~~      ~~Descontos especiais a vista!~~

Loja 1 - Av. Campos Sales, 600 - Box 22 / Loja 2 - Campinas Shopping / CAMPINAS - SP

▷ Desde os primórdios até hoje em dia...

por Matheus Bourg

# Harry Potter

PS2, GC, XB, PSP, DS, PC

## Harry Potter and the Goblet of Fire - 2005

Considerado como o mais frenético de todos os games da saga, *The Goblet of Fire* não apenas apresentou visuais caprichados, cenários detalhados e desafios inteligentes, como tentou tomar para si um pouco do charme antes visto somente em trechos literários da série. Com isso em mente, os produtores criaram um sistema de jogo cooperativo em que Harry, Rony e Hermione podiam executar magias ainda mais intensas quando estivessem juntos, o que fortaleceu a jogatina entre amigos. Este game acabou por pecar no que diz respeito à liberdade e também foi muito linear.

PS2, GC, XB, PC

## Harry Potter and the Prisoner of Azkaban - 2004

Inspirado em uma trama obscura e instigante, *Prisoner of Azkaban* introduziu os fãs a um game em que, de maneira inédita, era possível controlar outros personagens além do protagonista adolescente. Porém, essa novidade não foi o suficiente para impedir que a obra fosse julgada como a pior da franquia até então. Além de não inovar em absolutamente nada, ela deixou de lado o estilo divertido e não-linear adotado por *Chamber of Secrets*. O resultado foi um jogo para lá de monótono em que apenas a trilha sonora orquestrada valia a pena.

PC

## Harry Potter and the Sorcerer's Stone - 2001

Com direito à uma versão especial para o falecido PlayStation, o primeiro game da saga do bruxinho de J.K. Rowling refletiu a maneira como a Eletronic Arts devia estar se sentindo em relação ao projeto: completamente perdida. Sem intimidade com a série, a produtora lançou um game extremamente monótono e linear que, dois anos depois, foi refeito inutilmente para GC e XB. Além de tentar entreter o jogador com pouquíssimos desafios, o jogo não permitia que Harry passeasse à vontade pelo castelo de Hogwarts ou executasse feitiços quando desse na telha.

X360

## Harry Potter and the Order of the Phoenix - 2007

O mais novo game de Harry Potter pode ser definido como o par perfeito para a nova geração da Nintendo. Isso porque o game, que narra os acontecimentos de um dos livros da saga definido como mais sombrio de todos, promete mudar completamente tudo o que não vem agradando em episódios anteriores. Inspirado na liberdade presente em games como *Bully* e *GTA*, o jogo promete atender a um pedido que nasceu no exato instante em que, em meio à edição de 2005 da Tokyo Game Show, o Wii Remote fora finalmente revelado: o de transformar o joystick em uma varinha mágica que, dependendo dos movimentos do jogador, pode executar feitiços de diferentes tipos e intensidades.

Enquanto Lord Voldemort volta à ativa para acertar as contas com Harry, a mítica escola de magia e bruxaria de Hogwarts é retratada, de ponta a ponta, em um universo inteiramente acessível. O local será modelado com base nas plantas feitas para o filme, mostrando ambientes detalhados.

Será possível jogar com Rony e Hermione, é claro, e com figuras como Alvo Dumbledore e Sirius Black.



PS2, GC, XB, PC

## Harry Potter and the Chamber of Secrets - 2002

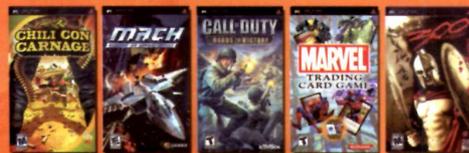
De olho nos principais erros cometidos pelo episódio anterior, *Chamber of Secrets* revelou-se como uma ótima surpresa para milhares de fãs que estavam decepcionados com o primeiro game. Baseado em um modelo de jogabilidade mais solto e divertido, o game permitia que o jogador escolhesse entre dar continuidade à trama, realizar missões secundárias ou, o que fez mais sucesso na época, disputar partidas de Quadribol, o esporte mágico que envolve vassouras, pomos de ouro e balaços.

# HOUSE GAMES

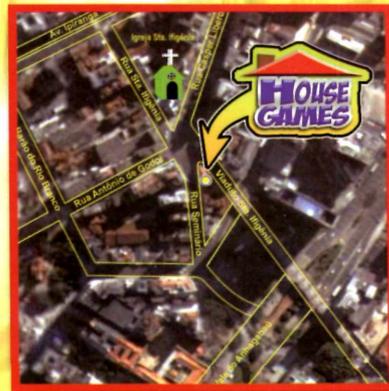
# HOUSE GAMES

## TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

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



CONFIRA NOSSA  
LINHA COMPLETA  
DE ACESSÓRIOS



FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 24X\*

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO:



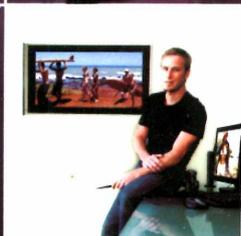
VISITE NOSSO SITE: [WWW.HOUSEGAMES.COM.BR](http://WWW.HOUSEGAMES.COM.BR)

HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM

3326-0045

ENVIAMOS NOSSOS PRODUTOS  
VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.

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



## A Combinação Perfeita

Para Digital Home

### Apresentando o Chipset 690

- Rodar conteúdo em alta definição
- Saída para Vídeo HDMI
- Qualidade AVIVO™
- Windows Vista™ Premium
- Gráfico integrado ATI Radeon™ X1250

690 Chipset

Procure por nossos parceiros especializados no site [www.amd.com/motherboards](http://www.amd.com/motherboards)

