

50 Jogos Completos! Para todos os gostos

MA SISTER SUPERGAMES



EDITORA
escaLa

Ano 2 - R\$ 9.90

Edição #10

Exclusivo!

Festival da pancadaria no PC!



Fighters Kyotodai - Completo

- Jogo de luta 2D no estilo Marvel vs. Capcom
- Inúmeros golpes e combos sensacionais
- Lutadores originais e de animes famosos, como Doraemon, Dragonball Z e Pandora Crisis

Dogma - Completo

- Novo jogo da série, com cenários e movimentos inspirados em arcades como King of Fighters
- Cenários, personagens e ataques fiéis aos animes
- Animações fluidas, golpes e personagens secretos

+ de 100 Mapas

StarCraft e Counter-Strike: mais opções e criatividade para detonar os inimigos na Internet

Shenmue II

Videos exclusivos

O sucesso do Dreamcast que já é considerado o sucessor de Final Fantasy

Counter-Strike Tracks

Trilhas de áudio remixadas - techno, funk, dance, metal... Para curtir enquanto explode os inimigos com sua AK47!



Editora Escala Ltda.
Av. Profª Ida Kolb, 551 Casa Verde
CEP 02518 000 São Paulo / SP Telefone:
(0XX11) 3966-3166 - Fax.: (0XX11) 3857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599 970 - São Paulo - SP

**MS MASTER
SUPERGAMES**

Presidência: Hercílio de Lourenzi
Vice-presidência: Mário Florêncio Cuesta
Direção Editorial e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira
Coordenação: Priscilla Ellen dos Reis
Operação e Logística: Nilson Luiz Festa
Assistente: Leandra Maria Spinelli
Supervisão Editorial: Moacir Francisco Amorim,
Priscilla Mara G. Ribeiro e Vera Lúcia P. Moraes.
Revisão: Ciro Mioranza e M^ª Nazaré S. L. Baracho.
Circulação: Jane Cristina da Silva e Zildete da Silva.

Assistente: Liliane Mendes Portelo
Promoção PDV: Álvaro Ângelo Tomiatti
Atendimento ao leitor: Anne Vilar
Adriana Ferreira da Silva, Fernanda Ferreira Alves,
Sheila Regina Fidalgo e Vanessa Cristina Vieira.
atendimento@escala.com.br
Fone: (0XX11) 3966-3166
Conselho Editorial: Amélia Pessôa, André Lima, Antônio Cedraz, Carlos Gonçalves, Carlos Mann, César Nemitz, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, João Andrade, João César Muraroto, José Romeu Feixas, Marcos Evandro, Marques Rebello, Moacir Costa, Moacir Torres, Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Pricila Del Claro, Renato Rodrigues, Rick Mann, Robson Oliveira, Rosana Braga, Rosely Ribeiro, Sandro Aloísio e Víctor Rebelo.

Números atrasados: Através do telefone:
(0XX11) 3966-3166
ou www.escala.com.br

Impressão e Acabamento: Oceano Ind. Gráfica
Tel.: (0XX11) 4446-6544

Distribuidor exclusivo para bancas de todo Brasil

Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú.
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ.
Tel.: (0XX21) 3879-7766.

Disk Banca

Sr. Jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Editora Escala enquanto houver estoque.

Assinaturas

Em apoio ao jornaleiro, a Editora Escala não trabalha com assinaturas.

Observação Importante

O estúdio (favor colocar o nome do estúdio) que criou, produziu e realizou este projeto tem inteira responsabilidade sobre a originalidade e autenticidade de seu conteúdo.

Filiada à ANER.

Projeto e Planejamento

MASTERS

Edição e Produção:

Alexandre Marcos Rizzo

Carlos Soares Silva

Guilherme Carone (Mohandas CK)

Ladislau Tenório de Freitas

Projeto Gráfico, Diagramação e Capa
Márcio Alves Pazin

Revisão

Guilherme Carone

Colaboração

Wolverine

Contato comercial:

comercial@editoramagister.com.br

Suporte Técnico

suporte@editoramagister.com.br

Mão na massa!

Algumas dicas para deixar sua experiência com os jogos mais fácil

Muito bem, esta segunda capa é mesmo o lugar reservado para os jogadores mais ávidos, que querem pegar logo o CD e partir direto para a frente do micro, sem enrolação. Neste pequeno guia, procuramos dar as dicas fundamentais para você aproveitar ao máximo o conteúdo do CD.



- 1- Insira o CD-ROM no drive e aguarde a tela do menu multimídia aparecer. Alguns sistemas possuem o recurso Autorun desligado. Nestes casos, é necessário ativar o menu manualmente. Para isso, clique no botão Iniciar / Executar, digite a letra referente a seu drive de CD e o nome SUPERGAMES.EXE. Em seguida, clique em OK.**
- 2- Tudo bem, se você já é um jogador mais sabidinho e não agüenta mais esse papo de "interface gráfica", o Windows Explorer é uma óbvia e também ótima opção para você explorar o material do CD. Repare que os jogos estão agrupados em diretórios de acordo com suas características, e que há uma pasta reservada para cada um dos jogos, que incluímos neste CD. E a velha lógica vulcana em ação. Ou será vulcânica? Ah, deixa para lá!**
- 3- O menu multimídia também contempla outros tipos de arquivos contidos no CD. Em VÍDEOS, você tem acesso a trailers oficiais de um jogo que promete abalar a próxima estação: Shenmue. Em TRACKS, você tem mais de 10 músicas que os fãs de Counter-Strike inventaram. Algumas são paródias, outras faixas originais de muita criatividade. De qualquer forma, se você é um fã do jogo, vale a pena prestigiar. Hã também mapas para StarCraft e Counter-Strike na categoria MAPAS.**

Configuração mínima

Para os jogos: Pentium II 233, 32 MB de RAM, Placa de vídeo de 4 MB

Para os mapas de Counter-Strike / StarCraft: Pentium 233 Mhz, 64 MB de RAM e placa de vídeo 3D

Para as demais seções: Pentium 166 Mhz, 16 MB RAM

MA MASTER SUPERGAMES

E por falar em convergência...

Eu sempre fui apaixonado por jogos de tabuleiro – não só eu, mas toda a geração que me acompanhou em minha infância. Curioso era notar que, apesar de divertir a molecada, os jogos de tabuleiro, como War, Jogo da Vida, serviam de entretenimento para todas as idades, uma peculiaridade única deste gênero de game. Do jogo de damas do vovô ao Detetive do neto, tem um jogo de tabuleiro para divertir qualquer tipo de personalidade.

De volta aos dias atuais, os jogos de tabuleiro continuam representando um tipo de diversão que supera as barreiras do tempo. Dos tabuleiros de verdade, passamos para os virtuais e na era digital este tipo de diversão continua muito praticado em salas de jogadores via Internet, ou em jogos de última geração para computador, como os que estamos distribuindo nesta edição. Ainda assim, as novas criações dos tabuleiros, continuam convivendo com jogos clássicos, como o xadrez. Dessa forma, a cultura e toda aquela diversão da turma do bairro e da família permanece intocada, mas muitas vezes está revestida de nova embalagem e residindo por trás da tela de um monitor.

De uma coisa eu tenho certeza: independente das regras ou das formas de apresentação, os jogos de tabuleiros continuaram como marca indelével desta geração, das anteriores e de muitas que virão.

**Um forte abraço,
Os Editores**



Índice

4

Curtas

Notícias da comunidade Nova linha de Magic: The Gathering, jogadores-astros, o fim do PocketStation...



6

Jogoço: Shenmue



Após o sucesso estrondoso no Dreamcast, o RPG de Yu Suzuki parte para a segunda seqüência, ganha filme e entra no seleto clube de jogos como Resident Evil e Final Fantasy

10

Agito: Tabuleiro Digital

Um pouco da história que colocou jogos como War, Jogo da Vida e Banco Imobiliário entre os preferidos de várias e várias gerações. De quebra, regras dos principais jogos de tabuleiro conhecidos.

22

Superdicas

Agora, de nova cara, nossa seção de dicas está multiplataforma: também traz comandos para o GameCube, PS2 e PS.

26

Anime: Saber Marionette J

Uma luta pelo respeito aos valores humanos, à figura feminina e à liberdade daqui a trezentos anos

30

Streets of Rage 3



Resgatamos do fundo do baú um dos jogos-sensação de 1994. Pancada e briga de rua dominavam o tema dos principais jogos da época

33

Moonwalker

Michael Jackson, ainda no auge de sua carreira, detonava no Master System e Mega Drive

34

Gente que faz... jogos

Com a palavra, uma turma que tem como passatempo a nobre tarefa de traduzir ROMs para o português

Que tal virar um personagem de game?

Interatividade máxima: jogadores viram parte integrante do jogo

A SCi e a Pivotal Games convidaram 10 jogadores para terem seus rostos digitalizados a fim de serem incorporados ao game The Great Scape. Para participar, o candidato tinha de ser homem com idade entre 25 e 55 anos. Cerca de nada menos que 55.000 marmanjos enviaram seus rostinhos meigos para e-mail para faces@sci.co.uk com uma foto em formato JPEG (no máx. 250Kb). As inscrições se encerraram em 13 de setembro de 2002 e o nome dos ganhadores, por enquanto, não foi divulgado ao grande público. Os 10 sortudos que foram escolhidos ganharão uma cópia do game pouco antes do seu lançamento oficial e poderão fazer os amigos morrerem de inveja - afinal, qual deles pode dizer que já teve o rosto colocado em um game? The Great Escape, para PC, GC, PS2 e Xbox será lançado no segundo trimestre de 2003.



Investida é Magic: The Gathering de cara nova

Mais uma coleção chega ao colo dos fãs inveterados de RPG de cartas

Investida é a mais recente coleção lançada para o RPG Magic; este suplemento autônomo abre novo bloco de expansões trazendo novas mágicas, novas criaturas, novos "cards" e habilidades para incrementar o ambiente de jogo.

Ao total a coleção tem 350 cartas, que podem ser encontradas no formato de Boosters, Decks Pré-Construídos e Decks de Torneio.



DVDGame

Uma nova utilidade para os DVDs, uma nova senda para os jogos eletrônicos

Gastar dinheiro com um equipamento somente para jogos é um exagero. Especialmente se o título jogado for extremamente simples. Para a ZOO Digital Group, um aparelho de DVD pode muito bem cumprir a tarefa. Basta saber tirar proveito da melhor forma possível das opções de interatividade do leitor de CD. O projeto da empresa é criar games como se fossem filmes. Só que o usuário

opta por onde ir ou observar. Ou seja, uma interatividade nos mesmos moldes de um jogo. Obviamente que com comandos bem mais reduzidos. A ZOO projetou até mesmo uma plataforma para as empresas desenvolverem títulos no formato. Batizado de DVD-Extra, a tecnologia nada mais é do que uma série de rotinas de interatividade que podem interessar ao usuário do DVD. O primeiro jogo que surge na praça é o 'Who Wants To Be A Millionaire?' (Quem quer ser milionário). A Celades, produtora do título, fechou um contrato de três anos com a ZOO para o



desenvolvimento de produtos do gênero. A Pepsi também fechou um acordo com o grupo e pretende lançar brevemente um Quiz musical em DVD no natal. Nenhuma empresa de peso de games ou estúdios de cinema fecharam negócio com a ZOO até este momento. Mesmo assim, a expectativa da empresa é de que até meados de 2003 surjam mais opções de "interatividade".

O fim do que nunca começou

Sony encerra a produção do periférico PocketStation

De volta à 1998, quando a onda Pokémon e o GameBoy Color invadiram o



Japão, a Sony se viu apurada em bolar uma estratégia para contra-atacar a Nintendo. O máximo que conseguiram produzir foi o PocketStation, uma espécie de tamagoshi aprimorado.

O periférico tem um funcionamento muito parecido com a VMU do Dreamcast: nele você "descarrega" dados de um game (como Street Fighter Alpha 3 ou Final Fantasy VIII, que tinham essa função) na forma de um minigame, que ao ser jogado, destrava novas opções no game principal, ou só através dele pode-se adquirir itens específicos, etc. Claro que tudo isso é feito enquanto você espera na fila do banco, dentro do ônibus e assim por diante.

A idéia da Sony era inundar o Japão com sua unidade portátil, mas, após 4 anos de produção, menos de 5 milhões de unidades do PocketStation haviam sido entregues às lojas, e a SCE simplesmente encerrou sua produção devido à baixa demanda. A "estação de bolso" nunca viu a luz do dia fora do Japão.



Novas Habilidades

Investida traz a novíssima habilidade Metamorfose e resgata a antiga habilidade de reciclar.

Esta é uma habilidade usada no Bloco de Saga de Urza. Se você pagar o custo de "reciclar" de uma carta, pode descartá-la e comprar uma outra carta do monte. No entanto, em Investida essa habilidade funciona de uma forma que nunca tinha sido usada. Pela primeira vez, você pode pagar o custo de reciclar com algo mais do que 2 manas incolores. Algumas cartas têm habilidades que se desencadeiam quando um card é reciclado enquanto outros têm uma habilidade adicional. Ao todo, 33 cards têm alguma coisa para fazer com reciclar.

Outra habilidade que já era conhecida está em Investida, mas dessa vez ela ganha um nome. A habilidade que as criaturas tinham "Esta criatura não pode ser bloqueada exceto por criatura pretas e/ou criaturas artefatos" chama-se Amedrontar.



A História de investida



A missão de Kamahl ainda não terminou. Agora que reivindicou o poderoso Mirari no nome da Floresta Krosana, sua atenção voltou-se mais para perto de casa. Sua irmã ferida, Jeska, foi corrompida pela magia maligna da Cabala e foi transformada em Phage, uma viciosa guerreira capaz de destruir qualquer coisa com seu toque. Kamahl anseia por salvá-la, mas ele não é o único à procura dela. Ixidor, um mestre ilusionista, encontra-se exilado no deserto pela Cabala após uma catastrófica luta à qual sua amada não sobreviveu. Quase enlouquecido pela dor e pelo isolamento, Ixidor surpreendeu-se ao descobrir que podia tornar reais suas ilusões. Favorecido por seu novo poder, ele começa uma cruzada para vingar-se. Ele cria Akroma, uma visão angelical que lembra muito seu amor perdido.

A única missão de Akroma é destruir a guerreira responsável pela morte de sua predecessora: Phage.

A corrida para chegar à Phage teve início. Kamahl busca curá-la, Akroma busca a vingança e Phage busca a destruição. Quando essas forças colidirem, Otaria será abalada até seu núcleo.

Shenmue

*Pancadaria, briga de rua e vingança num
RPG de tirar o fôlego*

O RPG consagrado pelos jogadores de Dreamcast já ganhou seqüência e até um longa para o cinema. Poderiam ser estes indícios de que estamos diante de um jogo (finalmente) à altura do Final Fantasy...

Que ninguém tenha qualquer tipo de dúvidas. O mais recente jogo concebido pelo mestre Yu Suzuki é uma das mais ambiciosas obras alguma vez idealizadas para consoles. É enorme, extremamente bonito e muito inovador. São quatro GCDs de grande beleza visual, prontos para entrarem nos Dreamcasts brazucas. O drama começa no dia 29 de novembro de 1986, às quatro da tarde. Ryu chega ao ginásio de luta. Num confronto rápido e mortal, o seu progenitor é assassinado por um homem tatuado, que após ter completado o trabalho, leva consigo o misterioso Dragon Mirror. Shenmue é um misto de aventura/RPG, onde vamos controlar o rapaz cujo objetivo na vida é vingar a morte do seu pai. A tarefa não vai ser fácil e para assistir ao final, teremos de esperar que sejam lançados os próximos três capítulos. É verdade, este é apenas o principio de uma longa saga. Se esperavam ver sua a conclusão, no momento que chegassem ao fim do quarto CD... azar!



Para avançar em Shenmue temos de dar passagem ao nosso lado Sherlock Homes. É necessário falar com todos os personagens que atravessam seu caminho, abrir muitas gavetas e examinar centenas de objetos. Mas a tarefa não é fácil. A equipe de desenvolvimento do jogo, coordenada por Yu Suzuki, criou um mundo vastíssimo, apinhado de habitantes, cheio de vida e com muitos locais para entrar e explorar. A atenção dada aos detalhes é tal, que até temos encaixados em Shenmue versões completas de clássicos como Hang-On e Space Harrier. Uma maravilha! A visão de jogo é na terceira pessoa, mas sempre que examinamos um local ou objeto, entramos assumindo o papel de Ryu. A partir desse momento, a única parte visível do seu corpo é a mão direita. No início é um pouco confuso, mas após alguns minutos de jogo, o problema passa e a trama torna-se mais e mais profunda. Obviamente, que nem só de conversa vive Shenmue. Não



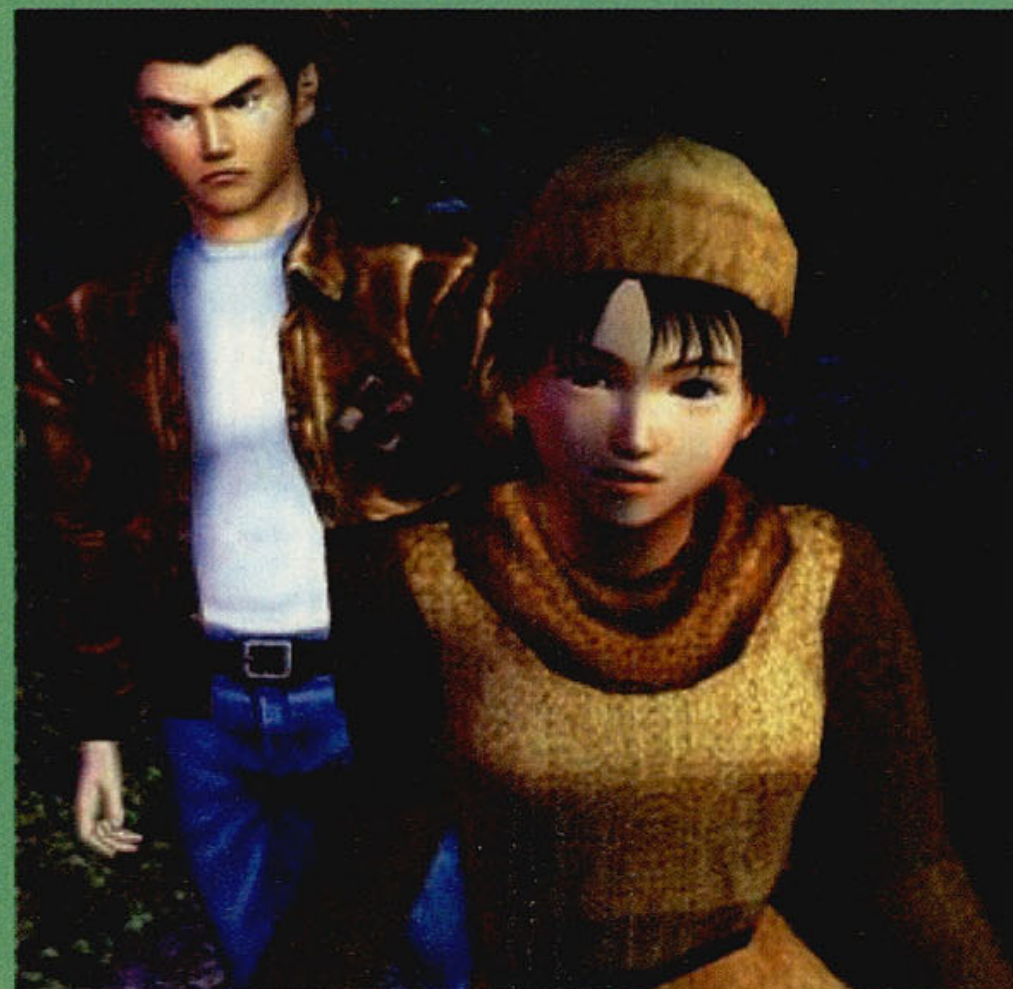
cenários que, além de vastíssimos, são de um detalhe pouco comum. Quase foto-realistas. Mas Shenmue não está isento de defeitos. Por vezes somos levados a pensar que é demasiado ambicioso para ganhar vida em 128 bits. Precisava de um hardware mais potente. Por exemplo, quando entramos em determinadas localidades, onde se encontra um elevado número de personagens, o jogo perde muita fluidez, passando os quadros de animação quase para metade da velocidade normal. Controlar Ryu também não é um mamão com açúcar, mas Yu Suzuki apercebeu-se deste fato e já veio a público dizer que o problema será resolvido no capítulo 2. Terrível é o casting de vozes. Os atores são tão maus, que chegam ao nível do amadorismo. Mesmo com estes problemas, Shenmue é uma obra-prima. É diferente, altamente original e excelentemente programado. Um daqueles títulos que vai fazer história.

podemos nos esquecer de que o seu criador foi o mesmo que deu ao mundo a série Virtua Fighter. Por isso, podem contar com muitas cenas de ação, divididas em dois gêneros. Primeiro, temos as denominadas Quick Timer Event, onde para ultrapassar os inimigos é necessário carregar no botão certo, na altura correta. Depois existem as Free Battle, nas quais o jogo se transforma num beat'em up. Aqui é só dar uso aos golpes que vamos

aprendendo no decorrer da aventura e encher os "baddies" de pancada. Tudo muito... exatamente como Virtua Fighter. O ponto mais alto de Shenmue são os seus gráficos. É impossível não ficar deslumbrado com tal beleza. Os personagens são quase reais, com expressões que chegam a ser assustadoras. Dá até para conferir rugas, manchas e defeitos de pele dos personagens. Também dignos de nota são os

Personagens

Nome: Ryo Hazuki
Ryo é o principal personagem de Shenmue. Ele perdeu a sua mãe em infância e dedicou grande parte da sua vida Kung Fu com o seu pai. Para vingar a morte do pai ele foi até Hong Kong.



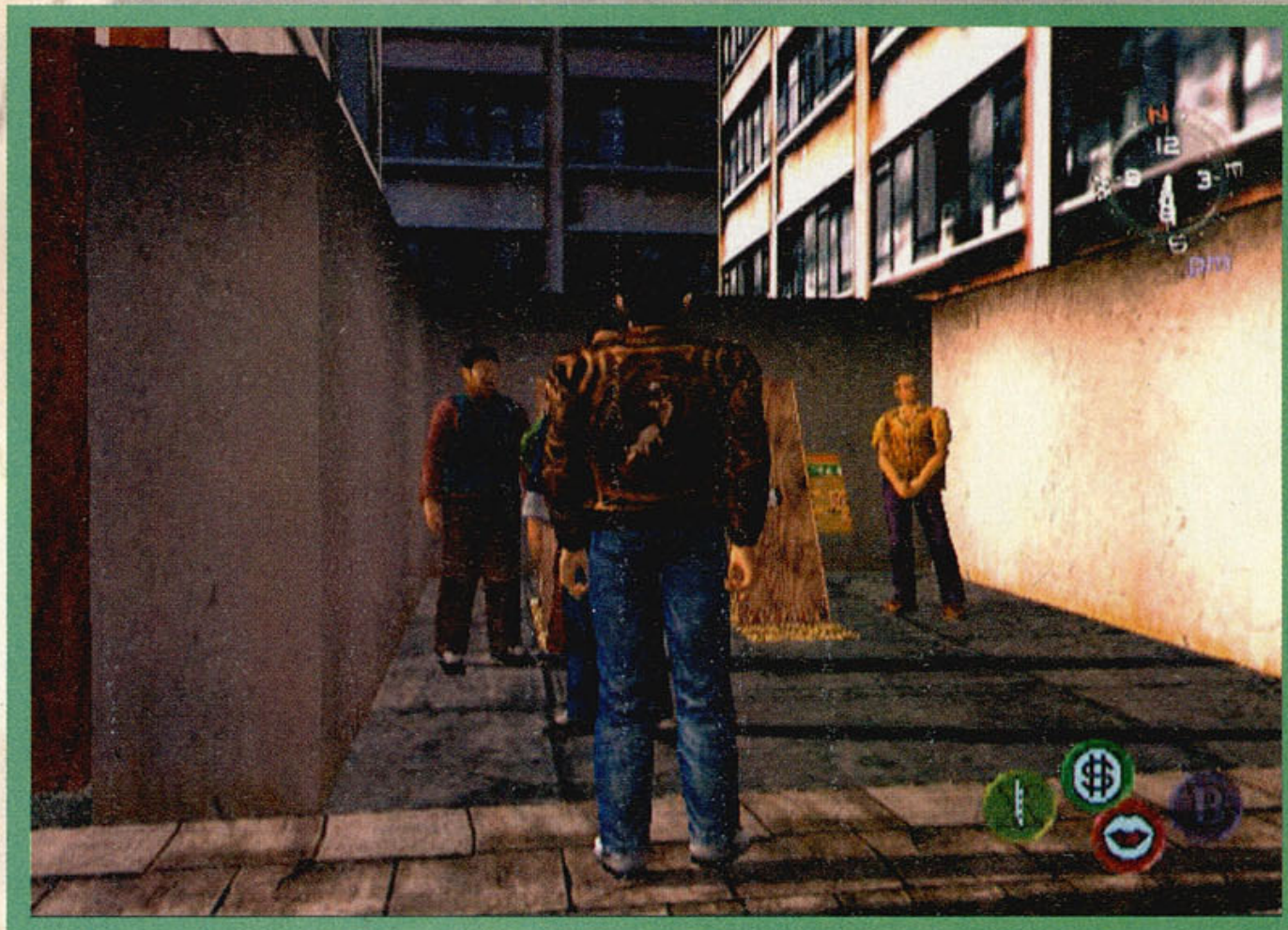
Ao lado Ryo e Shenhua Ling; abaixo, cena do jogo em que Ryo enfrenta uma gang de Hong Kong





Nome: Wuying Ren

Ren é o líder de um gang e o seu território é em Beverly Hills Whar. É um ás no jogo. Ele não confia em ninguém e só pensa em dinheiro. Ren é o rival de Ryo. Algumas imagens fizeram pensar que Ren era amigo de Ryo.



Nome: Lan Di

Usa uma misteriosa arte marcial que muitos diziam que deixara de existir. Ele matou o pai de Ryo. Foi para Hong Kong seguido por Ryo Hazuki que quer vingar de seu progenitor.



Nome: Fangmei Xun

Menina de 14 anos, Fangmei é muito simpática e todos gostam dela. Fangmei foi adotada pelas pessoas do Templo de Taoism. Ela gosta de cuidar de toda a gente e de ser amada.



Nome: Shenhua Ling

Shenhua cresceu em Hong Kong. Ela tem uma coragem e força que enganam devido ao seu ar inocente. O futuro de Shenhua irá mudar quando encontrar Ryo.



Nome: Wong

Ele faz parte do gang, Heavens, liderado por Ren. Para Wong Ren é como um irmão mais velho. Apesar de cometer alguns crimes, ele é um rapaz com um bom coração.



Nome: Joy

Joy é louca por motos. Ela é muito divertida e extrovertida, sempre disposta para qualquer brincadeira. Ela também é honesta.



sobre a mesa. Repita esta sequência o quanto for necessário para que você consiga dinheiro suficiente. Depois de conseguir emprego, no segundo dia de trabalho, mova todas as caixas para o depósito 3, como de costume. Quando a jornada acabar, não vá ao depósito 17. Jogue dardos, exercite seus movimentos e gaste tempo até que Ryo diga que é hora de ir embora. No dia seguinte, você terá o mesmo trabalho a fazer. Se cumprir a mesma cota de trabalho do dia anterior, você recebe mais.

Aqui também vale repetir a tarefa tantas vezes quanto você queira para conseguir mais grana.

- Space Harrier

Para mudar a configuração de controle de space harrier de normal para reverse, segure A, X, ou Y. A frase "Up input is down" deverá aparecer abaixo do número de créditos. Pressione start

Super Dicas Shenmue

Shenmue - Dreamcast

- Dinheiro Extra

Pegue da mesa os 500 ienes que você recebe diariamente e saia da casa. Volte a casa e vá para o seu quarto. Saia do quarto e você verá outros 500 ienes



e o jogo estará com o controle no reverse mode.

- Mais Sorte no Slot Machine

Vá até o Lapis fortune teller e escolha "Gamble" para sua fortune. Ela lhe dará um número da sorte. Vá até a slot house e ache a slot machine com o seu número da sorte nela. Você deverá ganhar em 70% das vezes.

- Arte Escondida

Coloque qualquer um dos 3 GDs do jogo no drive de CD-Rom de seu PC

para achar alguns arquivos de gráficos em formato BMP dentro do diretório "Omake".

- Habilitar 70 personagens de batalha

Termine o game. No disco número 3 vá para o menu principal. Selecione as opções e os 70 personagens.

- Jogar Arcade Games de graça

Tenha no mínimo 4000 ienes. Vá para a Dobato Store em Dobiuta. Compre qualquer batata frita, chocolate, ou

caramelo assim você poderá fazer uma rifa. Continue comprando até conseguir o segundo prêmio. Você ganhará o Sega Saturn Game. Vá para sala de TV, selecione o Sega Saturn e jogue.

- Mensagens diferentes nos discos do Game

Coloque qualquer um dos quatro cds em um Disc Player para ouvir mensagens dos personagens do game. No primeiro disco tem mensagem de Ryo, no segundo do Fukusan, no terceiro de Chai e no último tem recado de Nozomi.



JOGOS DE TABULEIROS

Da pré-história à era digital: uma fórmula de diversão que nos entretém a milhares de anos e assim como nós, continua em constante evolução

É muito raro, para não dizer impossível, encontrar alguém que nunca se divertiu com os amigos da rua ou do prédio ao redor de um tabuleiro de banco imobiliário, jogo da vida, War ou Detetive. Desde o passado remoto até a modernidade eletrônica, os jogos de tabuleiros têm sido uma das alternativas preferidas da humanidade para aquela diversão simples, do dia-a-dia, que entretém ao mesmo tempo que relaxa e reforça o elo entre os amigos. Um exemplo bom disso são as salas de xadrez, dominó ou damas na Internet. Vivem sempre lotadas de gente em busca de desafiantes em todos os lugares do mundo! Como esta edição tem uma dedicatória especial a este gênero em específico, vamos trazer um pouco da história desse tipo de jogos, que se renovam de geração a geração e nunca se tornam obsoletos. Afinal de contas, SimCity não é muito mais que um ótimo jogo de tabuleiro, só que representado no micro.

Uma breve história dos jogos de tabuleiro

São jogos de domínio público, que evoluíram ao longo dos séculos. De Ludo a Go, passando por Damas,

Gamão, Mancalas... Aqui você encontrará regras, origens, história, curiosidades. Sua origem parece estar ligada às primeiras cidades de que se tem notícia, há alguns milhares de anos, nas regiões do antigo Egito e da Mesopotâmia (hoje Iraque). Foram

encontrados em escavações arqueológicas objetos e desenhos que parecem ser ou fazer referência a jogos de tabuleiro.

Há traços de que mais tarde os jogos tenham aparecido em vários lugares do mundo antigo, tais como Índia, China, Japão, Pérsia, África do Norte e Grécia. Depois, os jogos de tabuleiro chegaram até Roma, outros países da Europa e os países árabes.

Alguns dos jogos mais conhecidos e suas origens

Gamão: Provavelmente essa família de jogos teve origem no início das civilizações egípcia e suméria. Tabuleiros parecidos com os de hoje foram encontrados em escavações arqueológicas.

Xadrez: Aparentemente surgiu na Índia. As primeiras referências datam do ano 600.

Damas: Surgiu na Europa medieval, sem que se possa precisar local e data. Recebeu elementos do Alquerque e do Xadrez.

Ludo (Pachisi): O jogo surgiu na Índia, possivelmente na mesma época



do Xadrez. Era chamado de Pachisi. Foi patenteado como Ludo por um inglês no final do século passado, na forma como o conhecemos hoje.

Go: Por esse nome é conhecido no Japão e no Ocidente o jogo Wei Ki, aparentemente de origem chinesa. As primeiras referências ao jogo datam do século 6 A.C., mas deve ter surgido bem antes disso. É provavelmente o jogo de tabuleiro mais antigo do mundo, no sentido de que é aquele que há mais tempo permanece em uma forma inalterada. É muito jogado em vários países da Ásia.

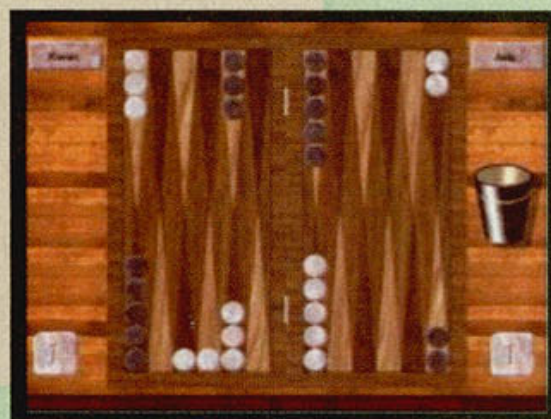
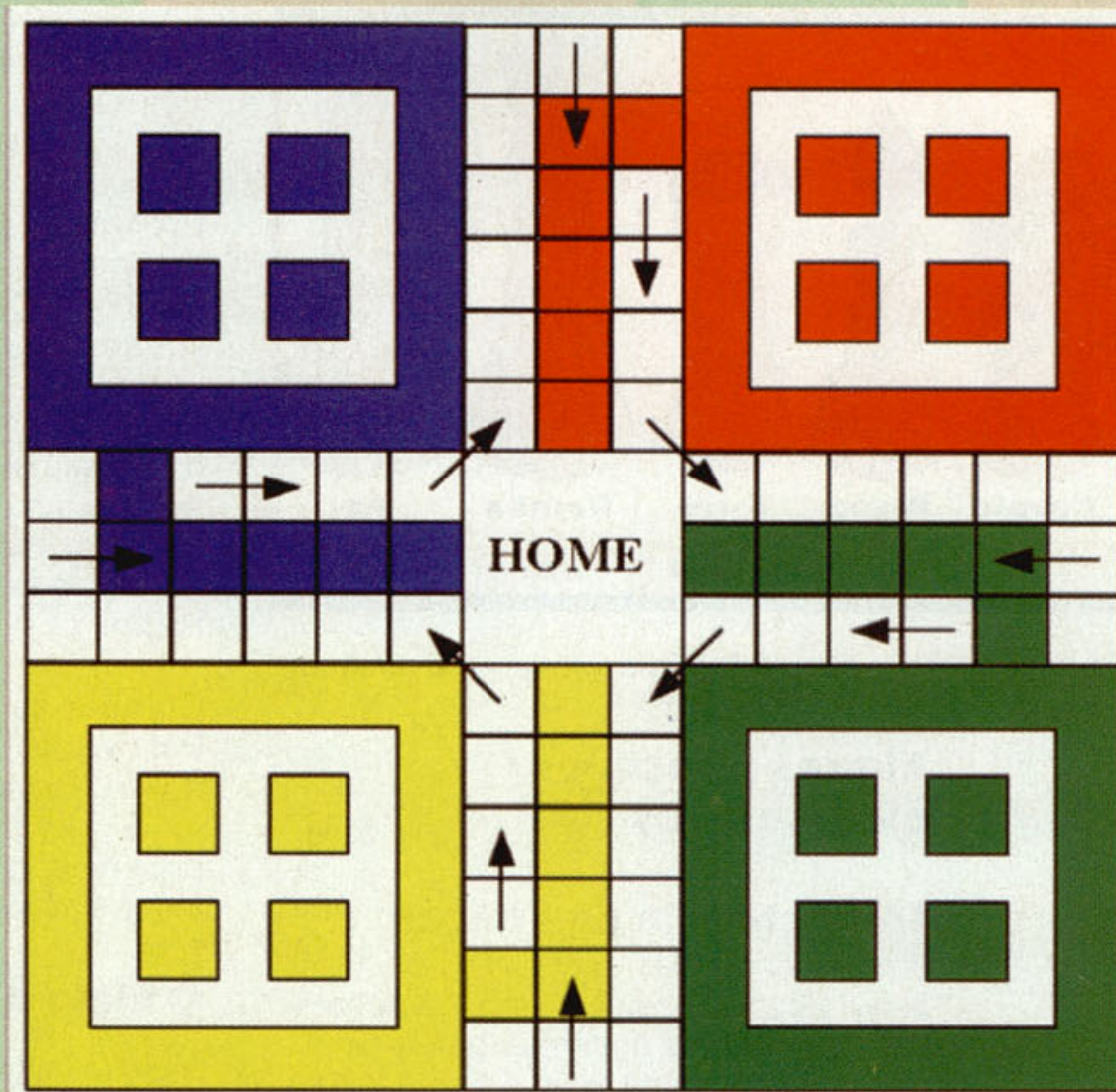
Dominós: A origem dos dominós parece ser chinesa. Há referências de dominós na Europa a partir do século XVIII, mas deve ter aparecido no continente antes disso. Os dominós são populares num grande número de países.

O jogo de Xadrez é um dos jogos ou família de jogos mais populares do mundo. Jogado ao redor de todo o globo, encontra variações históricas e regionais, mas princípios que se repetem.

Entre esses princípios, temos:

- o Tabuleiro quadriculado
- o Peças de hierarquia e movimentos diferentes
- o Igualdade de material
- o Captura de peças por substituição
- o O objetivo ou um dos objetivos é capturar a principal peça adversária

As primeiras referências ao jogo de Xadrez, datam do século VII, do norte da Índia. Aparentemente o tabuleiro quadriculado já era conhecido muitos séculos antes e utilizado para um jogo de dados. Mas é do século VII a citação mais antiga de um jogo que se assemelha com o Xadrez, embora o jogo possa ser mais antigo do que isso. Era chamado de Chaturanga, ou dividido em quatro, e nele quatro exércitos se enfrentavam no tabuleiro, cada um composto de rei (rajá),



elefante, cavalo e barco (ou carruagem) além da infantaria. Em uma de suas versões, um dado determinava qual peça deveria ser movida. Documentos testemunham a presença de um jogo semelhante na China, dois séculos mais tarde. Não se sabe se o



jogo chinês evoluiu do Chaturanga ou se ambos vieram de um ancestral comum. É até possível que o Chaturanga tenha vindo do jogo chinês, embora a maioria dos especialistas não aceite essa tese. Da Índia o jogo percorreu um longo caminho até chegar à Europa. Passou pela Pérsia (atual Irã), onde ganhou o nome de Chatrang e algumas modificações. Quando os árabes conquistaram a Pérsia alguns séculos mais tarde, levaram o jogo. Foi entre os árabes que o então chamado Shatranj conheceu um verdadeiro desenvolvimento.

O Xadrez chegou na Europa Medieval possivelmente por intermédio do mundo islâmico via Espanha e Itália, embora isso não seja certo. Espalhou-se por diversas regiões, tomando caminhos

O BÁSICO DO XADREZ para você lembrar como jogar

Regras

Objetivo

O objetivo final é capturar o rei adversário.

Preparação

Cada jogador começa com 16 peças, dispostas na primeira linha na seguinte sequência: torre, cavalo, bispo, rei e dama (a dama na casa da sua cor), bispo, cavalo e torre. Na segunda linha 8 peões. Note que a torre da direita deve estar em uma casa branca. As brancas começam.

Como Jogar

A cada vez um jogador faz um movimento. As peças tem movimentação diferenciada, o que faz com que tenham valores diferentes. Veja em resumo como se comportam as peças:

Rei - é a peça mais valiosa pois se capturado a partida termina; pode movimentar-se em qualquer direção, mas só uma casa; não pode se mover para uma posição em que possa ser imediatamente capturado.

Rainha – é a peça mais poderosa; pode ir para qualquer direção

Torre – movimenta-se na horizontal ou na vertical

Bispo – movimenta-se na diagonal

Cavalo – movimenta-se uma casa na diagonal e uma casa na horizontal ou vertical, afastando-se do ponto de que partiu; é a única peça que pode pular outras no seu caminho

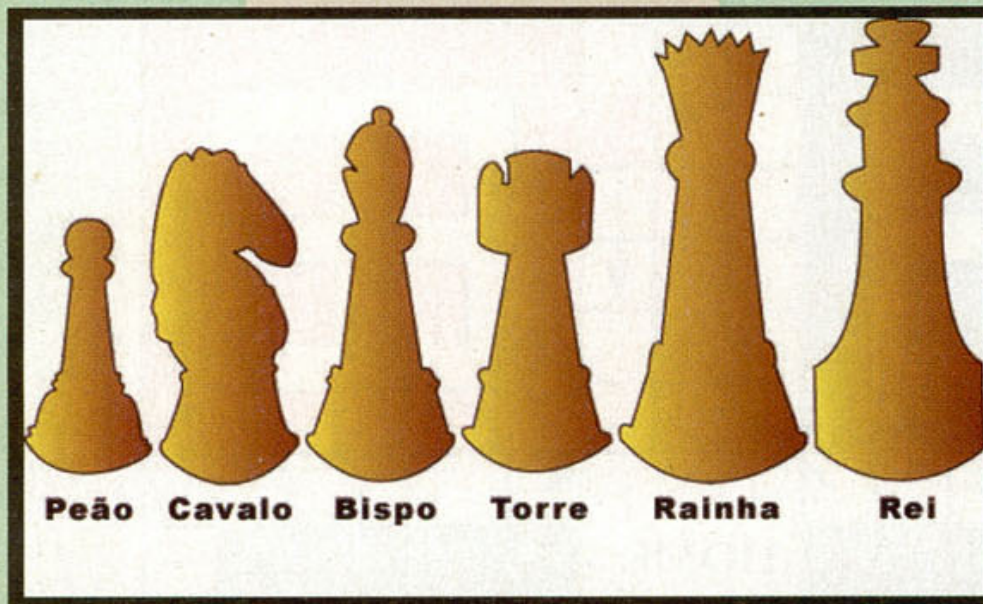
Peão – movimenta-se uma casa para frente (da posição inicial pode avançar duas casas de uma vez); captura avançando uma casa na diagonal (é a única peça cujo movimento na captura é diferente do movimento normal); nunca pode recuar; se chegar até a última casa de uma fila é promovido a qualquer outra peça (só não um rei)

Captura: se dá por substituição; uma peça que tomar o lugar de uma peça adversária a terá capturado; a peça capturada sai do jogo; não é permitido capturar uma peça da sua própria cor.

Xeque: quando o rei é ameaçado, está em xeque; se não tiver defesa, é xeque-mate e final de partida. A defesa contra um xeque pode ser de três tipos: mover o rei, capturar a peça que está dando xeque ou colocar uma peça entre a peça que está dando xeque e o rei (a não ser que seja um cavalo, pois ele pode saltar sobre as outras peças).

Roque: um movimento especial em que o rei avança duas casas na direção da torre e a torre salta por cima do rei. Pode ser feito com qualquer uma das duas torres, mas para isso é preciso que nem o rei nem a torre tenham ainda se movido. Além disso, é proibido fazer roque quando se está em cheque.

En passant: assim que um peão em xeque, a partida é considerada empatada. Se um jogador não tiver material suficiente para dar xeque-mate no outro (pelo menos uma dama ou uma torre ou dois bispos ou um bispo e um cavalo ou um peão, que possa ser promovido), também é empate. Ainda é possível que, em qualquer momento do jogo, os dois jogadores de comum acordo considerem a partida como empatada. Um jogador que achar que não tem mais chance, pode abandonar



a partida, dando a vitória ao adversário.

Alguns princípios elementares

Importância das peças

A importância das peças varia de acordo com a posição. Uma peça bem colocada é mais poderosa que uma peça mal colocada. Mas é necessário que o principiante tenha uma noção dos valores das peças para que possa julgar quais trocas lhe serão favoráveis. Um dos meios mais comuns é tomar um peão como unidade para dar valor às outras peças. Os valores então seriam:

Dama	- 9 a 10
Torre	- 5
Bispo	- 3 a 3,5
Cavalo	- 3 a 3,5

O rei tem valor absoluto, já que sua perda implica na derrota.

A abertura

A seguir, alguns princípios para o decorrer da partida que é importante ter em mente especialmente nos primeiros lances, a fase conhecida como abertura.

Desenvolver as peças:

Levar as peças da posição inicial para posições mais centrais, especialmente os bispos e cavalos.



Costuma-se desenvolver pelo menos um dos cavalos antes de mover os bispos. As torres e a dama geralmente são as últimas a serem movidas. Até que a maioria das peças esteja

melhor colocada, não se move a mesma peça duas vezes, a menos que isso seja necessário ou possa trazer um benefício imediato.

Procurar ter controle do centro:

Como o valor das peças depende de sua posição e mobilidade, ganhar ou perder espaço no Xadrez é algo importante. É recomendável ter algumas peças ou situadas nas casas centrais ou apontando para elas. Geralmente se avança um dos dois peões centrais duas casas e pelo menos um dos cavalos é movido para a coluna do bispo.

Colocar o rei em segurança:

Uma vez atingido um grau mínimo de desenvolvimento, é importante fazer o roque, porque ele deixa o rei mais protegido, além de colocar uma das torres em jogo.

O Meio do Jogo

Jogados alguns lances, o tabuleiro já está numa posição bem diferente da inicial. No centro há peões e boa parte das peças já está melhor posicionada. O rei está protegido pelo roque. Começa então o meio jogo, a fase onde a grande luta vai ser travada. A seguir, alguns princípios gerais, formulados por William Steinitz, primeiro campeão do mundo de Xadrez, no final do século 19:

1 - O exército dominante pode atacar, e deve fazê-lo; caso contrário correrá o risco de perder a vantagem. Deverá atacar o ponto mais fraco da posição do adversário.

2 - Aquele que está na defesa deve querer defender-se e fazer temporariamente concessões.

3 - Em toda posição equilibrada, os dois lados manobram procurando inclinar o equilíbrio a seu favor. Mas uma posição equilibrada gera outras também equilibradas, caso os jogadores joguem com precisão.

4 - A vantagem pode consistir em uma grande e indivisível ou em um conjunto de pequenas. O lado predominante na luta de posições deve acumular pequenas vantagens e transformar as variáveis em constantes.

Final da Partida

Algumas características do final de partida.

Final de partida é o período do jogo em que a posição já está bem simplificada, com poucas peças sobre o tabuleiro.

O rei tem papel importante: o rei abandona sua posição do roque e se dirige ao centro do tabuleiro, protegendo seus peões e atacando os do adversário. Controla um bom espaço e impede a penetração das peças adversárias.

Tenta-se promover os peões: em geral esse é um dos objetivos principais no final de partida. Com o auxílio de uma nova dama, fica mais fácil decidir a partida.

Damas

História

Surgiu na Europa medieval, sem que se possa precisar local e data. É descendente do Alquerque (jogo que tem Trilha como

uma de suas variantes), de quem herdou a captura ao pular uma peça do adversário. O jogo também recebeu elementos do xadrez, como o tabuleiro, a promoção de peças ao alcançar a última linha e talvez o próprio nome. Assim com a maioria dos grandes jogos tradicionais, Damas não é simplesmente um jogo, mas uma família de jogos aparentados que apresentam variações históricas e regionais. Diferentemente de muitos outros, porém, é um jogo de desenvolvimento puramente europeu, embora tenha se difundido pelo globo como consequência da expansão européia. Não há uma forma única do jogo estabelecida como padrão internacional.

Regras

COMPONENTES

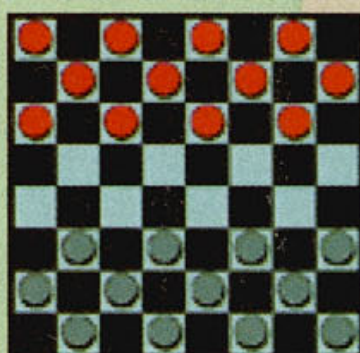
- 1 tabuleiro de xadrez (8x8)
- 12 peças claras
- 12 peças escuras

OBJETIVO

Capturar ou imobilizar todas as peças do adversário.

PREPARAÇÃO

O tabuleiro é posicionado de modo que cada jogador tenha uma casa clara na quina direita. Cada jogador coloca suas peças nas casas pretas das primeiras 3 linhas do tabuleiro. O jogador com peças escuras começa.



Como Jogar

Movimentação

As jogadas são alternadas. Deve-se mover uma peça por jogada, em diagonal e para frente, para uma casa adjacente. Só as casas pretas são usadas e não é permitido recuar peças. Uma casa só pode ser ocupada por uma peça de cada vez.

Captura

A captura é feita quando uma peça pula sobre uma peça adversária que esteja em uma casa adjacente a ela, e pára na casa seguinte a ela. Ela pode na seqüência continuar pulando outras peças a fim de capturá-las. A jogada termina quando ela não tiver mais peças adversárias para pular.

Note que o primeiro movimento de captura deve ser sempre para frente, mas a partir daí é permitido na mesma seqüência capturar também para trás. As peças capturadas são retiradas do tabuleiro. A captura é obrigatória, isto é, sempre que uma peça tem condições de fazer uma captura, deve fazê-la.

Promoção

Se uma peça alcança a última linha, ela se torna uma dama. Para marcar a promoção, costuma-se colocar uma segunda peça sobre a peça promovida. Várias peças podem ser promovidas na mesma partida. Uma dama pode se mover tanto para frente como para trás.

Final de Partida

A partida termina quando um dos jogadores não tiver mais peças ou não puder mover nenhuma de suas peças. O outro jogador é declarado vencedor. O jogo também termina se um dos jogadores, acreditando não ter mais condições de vitória, abandona a partida. É ainda possível que os dois jogadores, de comum acordo, decidam parar a partida e considerar o resultado como empate.

- Jogos Modernos -

Os jogos mais legais no mercado

Se você não tem idéia do que dar (ou pedir) de presente no dia das crianças, Natal ou num aniversário, um jogo pode ser uma boa opção. As crianças e adolescentes provavelmente vão gostar. Talvez até alguns adultos. Aqui vão então algumas sugestões. São

jogos que nós ou outros criadores de jogos consideraram como boa diversão. Essa lista é baseada no que conhecemos e não pretende de modo algum ser completa. São só algumas sugestões para quem quer comprar um jogo legal e não sabe qual.

Para crianças a partir de 6 anos

Floresta Encantada



Autor: Sergio Halaban, André Zatz e Silvia Zatz (Grow / 2 a 4 jogadores)
Lançado em 2002.
Um jogo de

percurso onde não se joga dado. O movimento dos peões é feito com cartas e a cada jogada pode escolher qual carta usar. Dependendo da carta usada, o peão avançará mais ou menos. Às vezes pode ser melhor avançar mais e às vezes avançar menos. Um jogo tático e simples que pode ser jogado por crianças pequenas mas com o qual os mais velhos também poderão se divertir.

Cai não Cai

(Estrela / 5 anos ou +)
Um tubo plástico é atravessado por varetas que sustentam uma grande quantidade de bolinhas. O desafio é tirar as varetas sem deixar cair as bolinhas. Quem deixar cair mais bolinhas perde.

Cara a Cara

(Estrela / 2 jogadores) Uma criança tem que descobrir o personagem da outra por meio de perguntas cuja resposta deve ser sim ou não (Ex: Tem chapéu? Tem bigode?). A cada resposta, algumas alternativas podem ser desprezadas.

Escalada do Donald



Autor: Sergio Halaban, André Zatz e Silvia Zatz (Grow / 2 a 4 jogadores)
Um jogo muito fácil de aprender e que exige dos jogadores apenas uma boa intuição. Cada jogador escolhe uma carta para jogar mas só

um vai avançar. Antecipe a ação de seus adversários e seja o primeiro a chegar ao topo da montanha. Mas cuidado: ao final da rodada todos devem jogar o dado de obstáculo...e você poderá escorregar no meio do

caminho. A caixa do jogo é uma bolsinha que você pode levar facilmente para qualquer lugar.

Aventura na Selva



Autor: Milton Célio de Oliveira Filho
(Grow / 2 jogadores)

Um duelo, onde um jogador é o aventureiro e o

outro é o guardião do tesouro. O guardião prepara armadilhas e o aventureiro tem que evitá-las ou enfrentá-las para conseguir chegar até o tesouro. Em seguida os papéis são trocados. O tabuleiro é dividido em dois por um escudo cuja função é evitar que o aventureiro veja o que o guardião está fazendo. O guardião esconde uma arca contendo um tesouro e uma série de perigos como areia movediça, plantas carnívoras, cobras venenosas, etc. O aventureiro deverá encontrar o tesouro sofrendo o mínimo de contratempos possível e para isso contará com equipamentos escolhidos para levar em sua expedição. Cada vez que o aventureiro enfrentar um perigo para o qual não estava preparado sofrerá um contratempo.

Lince



(Grow)

A criança precisa identificar no tabuleiro uma figura sorteada.

Mas tem que ser rápida, pois todas

tentam ao mesmo tempo.

Superação

(Grow / 1 a 4 jogadores)

Um jogo mecânico em que a criança passa por uma sucessão de provas de habilidade e concentração, tentando fazer com que suas bolinhas ultrapassem diferentes obstáculos e cheguem ao centro do brinquedo. Tudo isso correndo contra o relógio.

Memória Esconde Esconde, Turma da Mônica

(Grow / 2 a 4 jogadores)

É um jogo de memória diferente em que os jogadores se alternam levantando copinhos que cobrem os personagens e recolocando-os no lugar.

Já Achei

Autor: Mário Seabra (Toyster)

Um jogo de memória diferente. O tabuleiro é formado por 6 partes, o que permite variação nas partidas. Tem

versões com personagens, como Pokémon e outros.

Para crianças a partir de 8 anos

Alguns são interessantes para adultos também

Rummikub

(Grow / 2 a 4 jogadores)

Excelente jogo para toda a família, baseado no jogo de cartas Mexe-Mexe. É um dos jogos mais vendidos no mundo.

Detetive

Autor:

Anthony E. Pratt

(Estrela / 3 a 6 jogadores)

Um clássico jogo de

mistério e dedução lógica, lançado no Brasil pela Estrela. Os jogadores são convidados a investigar um crime que ocorreu em uma mansão. Eles têm que descobrir quem é o assassino, qual a arma do crime e em que sala da mansão o crime ocorreu. Um jogo simples e muito envolvente, que pode agradar também aos adultos. Seu nome original na Inglaterra era Cluedo. Em muitos países também é conhecido como Clue. Um jogo simples, mas muito envolvente, que pode agradar bastante aos adultos.



Combate

(Estrela / 2 jogadores)

Criado no início do século, é um clássico dos jogos de guerra e possivelmente o mais simples nesse gênero. Cada jogador organiza um exército com o objetivo de capturar a bandeira do adversário. Um bom jogo de estratégia para 2 jogadores. A sorte conta pouco. Pode ser jogado por adultos.

Banco Imobiliário



(Estrela / 2 a 6 jogadores)

Lançado nos Estados Unidos em 1935 como Monopoly. Licenciado em 80 países e

produzido em 26 línguas. Mais de 200 milhões de unidades já foram vendidas. Provavelmente é o jogo de tabuleiro moderno mais conhecido no mundo. Os jogadores estão numa disputa

imobiliária para ver quem se torna o mais rico e leva os adversários à falência. Pode ser jogado por adultos.

Passaletra



Autor: Milton Célio de Oliveira Filho
(Grow / 2 a 4 jogadores)

Jogo simples e leve inspirado no jogo da forca.

Cada jogador

escreve uma palavra e os outros têm que tentar adivinhar qual é. A cada vez uma letra é definida com o auxílio do dado e o jogador da vez escolhe para qual dos adversários perguntar se tem aquela letra na palavra dele. Se tiver, o adversário tem que revelar a letra. Vence o último a permanecer com sua palavra desconhecida. Funciona melhor com 3 ou 4 jogadores. Pode ser jogado por adultos.

Basquete do Pateta

Autor: Sergio Halaban, André Zatz e Silvia Zatz

(Grow / 2 a 4 jogadores)

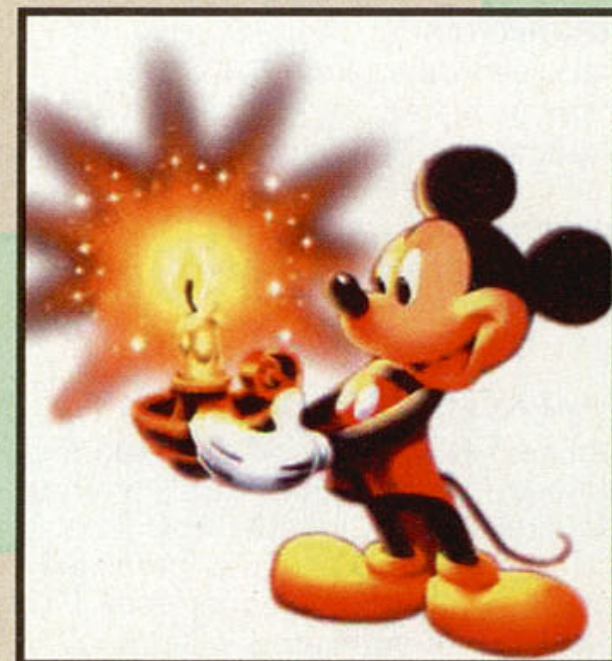
Lançado em 2002. É um jogo de risco calculado. Você vai tentar realizar uma jogada fácil que vale 4 pontos ou uma bem arriscada mas que se der certo pode lhe dar 10 pontos? Depende das cestas que você já tiver feito! A caixa do jogo é uma bolsinha que você pode levar facilmente para qualquer lugar.

Motomouse Mickey

Autor: Sergio Halaban, André Zatz e Silvia Zatz

(Grow / 2 jogadores)

Lançado em 2002. Nessa corrida de motocross, não basta ter sorte no dado. É preciso saber blefar e saber dizer quando seu adversário está blefando! A caixa do jogo é uma bolsinha que você pode levar facilmente para qualquer lugar. O jogo ainda vem com um clip



para você pendurar na mochila ou onde quiser.

Iskavoca, Iskavoca - A Grande Aventura Pelo Espaço

(Grow / 2 a 4 jogadores)

Você se lembra do excelente Ganguê das Toupeiras, jogo tático simples e inteligente criado pela inglesa Virginia Charves? O jogo foi relançado dessa vez com personagens do programa Bambulúá. Não sei se o personagem vai agradar às crianças, mas o jogo é bom. Pode ser jogado por adultos.

Mímica, Som e Tato



Autor: Luiz Dal Monte Neto

(Toyster)

Todos podem passar uma informação - o problema é

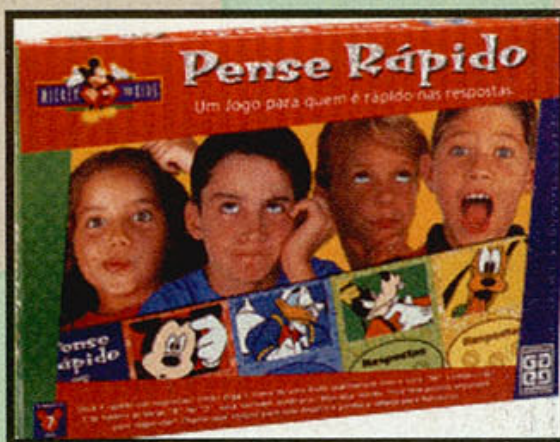
como: às vezes com 2 mãos; outras com 1 ou até sem nenhuma, de vez em quando com ruídos e até mesmo com o tato.

Chispa! / Sorry!

(Estrela ou Toyster - Game Office / 2 a 4 jogadores)

É um jogo inglês do início do século que se tornou muito popular nos Estados Unidos. Trata-se de uma variante do ludo com um toque extra dado por um baralho especial, que determina o movimento dos peões. Um peão pode trocar de lugar com um peão oponente, pode andar para trás evitando uma longa viagem ao redor do tabuleiro e pode ser forçado para fora da zona de segurança. A Estrela lançou o jogo como Chispa e a Toyster lançou com o nome original Sorry.

Pense Rápido, Disney



(Grow / 7 anos ou + / 2 a 4 jogadores) É um jogo em que o jogador escolhe um tema, lança dados com letras e tem que falar palavras que estejam dentro

daquele tema e comecem com as letras sorteadas. Tudo isso com o tempo correndo.

Para crianças a partir de 10 anos

Quase todos interessantes para adultos também

O Grande Chefão

(Toyster - Game Office / 3 a 6 jogadores)

As "famílias" de mafiosos vão se enfrentar nesse divertido jogo para ver quem será o novo Chefão. O tabuleiro representa a mesa do restaurante onde os gangsters estão sentados para essa reunião apimentada. A mesa é rodeada de cadeiras onde sentam os Chefes e seus capangas. O jogo tem humor, além de tiros, facadas, bolos que explodem, soníferos e até a participação da polícia (a foto à direita é da versão alemã do jogo). O fabricante indica que o jogo pode ser jogado por crianças desde os 8 anos de idade, mas nós sugerimos para crianças com mais de 10, porque a regra não é tão simples.

Interpol - Fuga em Nova Iorque



(Grow)

Nova versão do Interpol da década de 80, que se passava em Londres. Um dos jogadores é o "Mister X", o maior

assaltante do mundo, que agora está escondido na cidade de Nova Iorque. Os outros jogadores são os detetives da Interpol, que tentam capturá-lo. O tabuleiro é um grande mapa da cidade de Nova Iorque, onde ocorre a perseguição. Um jogo que envolve raciocínio e dedução.

Scotland Yard



(Grow / 10 anos ou + / 2 a 6 jogadores) Para quem gosta de mistério, Scotland Yard pode ser uma

boa diversão. Lançado no Brasil pela Grow, é um jogo onde você age quase como um detetive de verdade, indo a vários lugares para recolher pistas e poder cumprir seu objetivo, em geral descobrir o assassino, a arma e o motivo do crime. Nem sempre conseguir

as pistas é suficiente. Muitas vezes será necessário refletir sobre elas para desvendar o crime. (Grow) Para quem gosta de mistério, Scotland Yard pode ser uma boa diversão. Lançado no Brasil pela Grow, é um jogo onde você age quase como um detetive de verdade, indo a vários lugares para recolher pistas e poder cumprir seu objetivo, em geral descobrir o assassino, a arma e o motivo do crime. Nem sempre conseguir as pistas é suficiente. Muitas vezes será necessário refletir sobre elas para desvendar o crime.

Super Rally



Autor: Luiz Dal Monte Neto
(Toyster - Game Office / 2 a 4 jogadores)
É um bom

jogo que pode interessar também ao público adolescente e adulto. Simula um rally em que os pilotos vão ter que tomar as decisões certas na hora de enfrentar dificuldades para chegar na frente.

Can Can



(Grow / 2 a 10 jogadores)

Um jogo de cartas com baralho especial que é muito divertido, especialmente

quando várias pessoas estão jogando. Para quem conhece, é um jogo na mesma linha dos tradicionais 8 Maluco e Mau-Mau, muito próximo também do Uno, grande sucesso mundial desde os anos 80. Vale a pena.

Lógica

Autor: Luiz Dal Monte Neto
(Toyster / 3 a 6 jogadores)

Um desafio de dedução lógica. A cada rodada um jogador monta uma seqüência com 4 peças coloridas. Esse jogador passa a ser o "orientador". As peças podem ser de 3 formas (triângulo, círculo ou quadrado) e de 3 cores (azul, amarelo ou vermelho). Na sua vez, cada um dos outros jogadores abre uma carta que obriga o orientador a dar uma dica sobre a sua seqüência. E à medida que as dicas aparecem, cada um dos outros tenta descobrir qual a seqüência correta. Uma vez descoberta a seqüência, os papéis são invertidos e outro jogador assume o papel de orientador. Um jogo interessante que pode atrair aqueles

que gostaram de outros jogos de dedução como Senha e Detetive.

Mutação

(Grow / 2 a 4 jogadores)

Um dos jogadores faz o papel de mutante e pode se transformar imaginariamente em qualquer objeto do ambiente em que se joga. Os outros jogadores têm que descobrir a cor, a forma e a posição do mutante.

Para jovens a partir de 12 anos e adultos

Bot



(Grow / 12 anos ou + / 2 jogadores)

Autor: Mário Seabra

Jogo tático para 2 jogadores. Cada jogador tem uma

cobra, formada por pecinhas que ocupam as casas hexagonais do tabuleiro. O movimento se dá por cartas de cores diferentes, sendo que cada cor corresponde a uma direção no tabuleiro. Com as cartas é possível passar as peças de uma ponta à outra da cobra, que não tem cabeça ou rabo. Assim os jogadores preparam o bote, combinando ataque e defesa. O jogo dá muitas opções e uma série de possibilidades incríveis.

Ayrton Senna, The King of Monaco



Autor: Carlos Seabra e Fernando Fonseca Jr. (Toyster - Game Office)

/ 12 anos ou + / 2 a 6 jogadores)
Uma emocionante corrida de Fórmula 1, inspirada na Corrida de Vetores. O jogador pode escolher quais dados especiais lançar, controlando sua velocidade e medindo os riscos. Se não conseguir fazer alguma curva, gasta pontos de pneu. Ou se preferir, gasta pontos de motor e avança um pouco mais para poder traçar o melhor trajeto. Um jogo envolvente onde tática e estratégia contam muito. Os componentes são de boa qualidade. Vale a pena, apesar do preço que costuma ser salgado.

Corrida Presidencial

Autor: Sergio Halaban, Sílvia Zatz, André Zatz e Camila Guimarães (Toyster - Game Office / 14 anos ou + / 2

a 6 jogadores)

Um jogo para quem gosta de jogar e está disposto a gastar algumas dezenas de minutos para aprender uma regra nova. Cada jogador coordena a campanha de um partido político cujo objetivo é eleger o presidente da república. Os peões candidatos a presidente e vice circulam pelo país combinando ações e investimentos. Um jogo envolvente onde a estratégia é um fator decisivo. Os textos das cartas são engraçados e contribuem para a diversão Lançado na linha Game Office.

Imagem & Ação



(Grow / 10 anos ou + / 4 ou mais jogadores)

Você precisa transmitir aos jogadores de sua equipe as palavras

e expressões sorteadas. Mas só por meio de desenhos! Já foram vendidas 30 milhões de unidades no mundo todo. A nova edição tem um dado especial que determina a modalidade de desenho a ser feita (sem tirar o lápis do papel, de olhos fechados, com a mão esquerda, etc.).

Perfil



(Grow / 2 ou mais jogadores)

Com a ajuda de dicas, os jogadores devem descobrir o que ou quem está escondido. Fácil de

aprender e ideal para se jogar num grande grupo.

Master

(Grow / 14 anos ou + / 2 a 9 jogadores)
Jogo de perguntas e respostas de conhecimento geral. Permite diferentes maneiras de jogar. A terceira edição, com perguntas totalmente novas, foi lançada em 2002.

War



Autor: Albert Lamorisse (Grow / 10 anos ou + / 3 a 6 jogadores)

Um jogo clássico de estratégia, lançado no Brasil pela Grow. Foi o primeiro jogo

da Grow e o primeiro jogo lançado no Brasil com a idéia de que os jogos também podem ser entretenimento de adultos. É um jogo tão emocionante que algumas vezes pode levar os jogadores a brigarem de verdade. A versão

original se intitulava La Conquête du Monde. Mas foi com o nome de Risk que o jogo ficou conhecido no mundo todo.

War 2



Autor: Mário Seabra (Grow / 14 anos ou + / 3 a 6 jogadores)
Baseado no War, traz algumas

modificações que fazem com o que o jogo se torne mais estratégico e mais complexo.

Jogos que deixaram saudades

Supremacia

Resenha de Silvio Cesar Bogdan:
O jogo Supremacia é da Grow, para 3 a 6 jogadores a partir de 10 anos, mas recomendaria 12 anos ou mais. É um jogo de guerra, onde cada jogador faz o papel de uma superpotência mundial, disputando a supremacia do globo, ou seja, ganha quem dominar o mundo. O mais interessante é que ao invés de ganhar exércitos, você deve construí-los e mantê-los. Assim, cada superpotência deve produzir riqueza, que podem ser: minérios, petróleo ou cereais. Existe o mercado mundial, onde você pode vender seus produtos (o que faz com que o preço despenque) ou comprar recursos (o que faz o preço subir). É necessário possuir os territórios, que por sua vez produzem recursos. Assim, quanto mais territórios conquistar, mais recursos terá. O jogo tem diversos detalhes nas regras, bombas atômicas, satélites com raios-laser para defender-se das bombas, um mecanismo de destruição do mundo (guerra nuclear) onde todos perdem e ainda existe a possibilidade dos jogadores negociarem entre si, exércitos, recursos, salvo-condutos através de territórios, alianças e muitas outras coisas. É um dos melhores jogos que já vi.

Rogério Mori

Interessante jogo de estratégia onde os jogadores controlam superpotências que exploram recursos, produzem exércitos, prospectam tecnologias e podem produzir até bombas atômicas. Esse jogo foi sucesso nos EUA e possui um manual de mais de 100 páginas com regras opcionais e variantes. A versão brasileira foi muito bem produzida pela Grow, mas não durou muito. A única

falha do jogo era o baixo custo para produzir bombas atômicas relativamente ao custo de produzir escudos de defesa para essas bombas. Isso levava jogadores encurralados a produzirem um inverno nuclear (com 12 bombas lançadas, o jogo acabava).

Pedro Eleutério

Pode ser considerado o War 3. O jogo é bem legal, porém quando um jogador está em vantagem, os demais se aliam para provocar o holocausto. Para quem não sabe, no Supremacia existe a opção de bomba atômica. Se 12 bombas forem estouradas, o mundo é destruído e o jogo acaba empatado. Isso sempre acontece: os jogadores que estão perdendo passam a soltar bombas até destruir o planeta e empatar o jogo.

Eduardo Silveira

Um pouco complexo, mas maravilhoso quando bem jogado.

Capitão Onda

Um dos melhores jogos de Estratégia que conheci foi o Supremacia da Grow que é uma mistura de War com Banco Imobiliário. As regras são extremamente complexas, e o jogo muito (mas muito) demorado, mas vale apenas.

Interpol

Pedro Eleutério

Esse é um jogo bastante interessante e dos mais estratégicos. Para quem não



conhece, o jogo trata-se da perseguição do Mr. X. Um dos jogadores é o Mr. X e precisa fugir dos demais jogadores (detetives), dentro do trânsito da cidade de Londres. Para isso, os jogadores utilizam táxis, ônibus, metrô e até o barco a vapor do rio Tâmisa. O jogo apresenta muitas possibilidades e é um destaque nos jogos de tabuleiro. O jogo de tabuleiro acaba de ganhar uma versão pra Internet - totalmente grátis. O layout do site é preliminar,

apenas para testes, porém o jogo funciona completamente, com todas as regras do original. Acessem: www.eleuterio.com/interpol/ ... E joguem à vontade!!!

Eduardo Silveira

Interpol é um dos melhores jogos que existem.

André Zatz (webmaster do site)

Gostaria de avisar aos fãs do Interpol que uma nova versão do jogo foi lançada pela Grow em 2002. Desta vez o Mr. X está em Nova York. O jogo se chama Interpol - Fuga de Nova York e pode ser encontrados nas lojas.

1914 - O Jogo da Diplomacia

Resenha de Rogério Mori

Jogo da Grow dos anos 70 de origem norte-americana (da Avalon Hill) onde a



sorte não tinha influência alguma. Esse jogo fez (e faz) muito sucesso nos EUA, a ponto de Kissinger tê-lo classificado como seu jogo favorito. O jogo comporta até 7 jogadores distribuídos nas principais potências envolvidas na 1ª Guerra Mundial: Inglaterra, França, Alemanha, Itália, Rússia, Turquia e Império Austro-Húngaro. As unidades eram exércitos e armadas, que se moviam através de ordens pelos territórios dos países. O aspecto interessante do jogo é que ele é dividido em fases: diplomacia (negociações); ordens (onde as ordens das unidades são escritas); e movimentação das unidades. O interessante é que as ordens são escritas secretamente pelos jogadores, o que dá margem para que tratados acordados na fase de negociações não sejam efetivamente cumpridos e traições ocorram. Assisti a partidas onde brigas homéricas ocorriam entre os jogadores por conta de traições. Infelizmente, o jogo não vingou no Brasil por ser considerado

“complexo”, mas pode ser encontrado nos EUA (Diplomacy, da Avalon Hill) em uma edição de luxo com peças de metal. O único problema é o custo, mas para quem gosta, é um ótimo jogo.

Eduardo Silveira

Diplomacia é o melhor jogo jamais inventado!

Maurício - Rio de Janeiro

Gosto muito de jogar “1914 - O Jogo da Diplomacia”, da Grow. É muito difícil encontrar pessoas que gostem, pois as peças não são atraentes, são de papel e a sorte não entra no jogo, e ainda é necessário escrever ordens para seus exércitos e armadas. Pura estratégia.

Ludopédio/Escrete

O jogo de futebol Ludopédio, relançado em uma versão batizada de Escrete, também conquistou muitos leitores. Veja algumas opiniões:

Resenha de Dilson Silveira:

O Ludopédio, versão original do Escrete, é bem melhor. É um jogo criado por Chico Buarque de Hollanda, no final dos anos 60, quando ele morou na Itália, que depois foi reeditado pela Grow (em 1982) com o nome de Escrete. Admiro a Grow, que naqueles anos era a maior produtora de jogos do Brasil, mas neste caso foi cometido um erro bárbaro. O Escrete é uma versão piorada do Ludopédio. Os jogadores assumem a posição de “cartolas” do futebol. Na primeira etapa do jogo, montam seus elencos, comprando os craques do mercado (no Ludopédio, além dos craques, os jogadores podiam comprar estádios para os jogos da segunda etapa, e haviam as figuras do empresário, que negociava os jogadores, do Banco da Federação, que fechava os negócios e do Pai-de-Santo, muito engraçada e que faz parte do folclore de nosso futebol). Na segunda etapa do jogo, já com os times montados, parte-se para a disputa dos jogos do campeonato. A fórmula de disputa fica a critério dos jogadores (a depender do número de participantes). É no procedimento das partidas que reside o mais grave erro cometido pela Grow. Ela desfigurou a mecânica inventada por Chico por uma muito mais sem graça (no Escrete) e as próprias cartas de jogadas (aquelas em que os jogadores cortam a bola, passam e chutam ao gol, etc.) que eram muito mais variadas e engraçadíssimas se tornaram monótonas e diminuíram muito

a versatilidade estratégica das partidas, além de uma sensível diminuição no realismo das partidas.

Um fator característico do Ludopédio (diminuído muito no Escrete) é justamente a sátira que faz ao mundo do futebol, sendo um jogo hilariante além de requerer muita habilidade e estratégia dos participantes desde a montagem das equipes até a armação dos times em campo. Um jogo notável, o considero a maior obra de Chico Buarque, apesar de gostar de suas músicas.

Marcelo Michelini

Lembro que quando era menor eu costumava jogar um jogo com meus amigos que se chamava "Escrete", era um jogo onde tínhamos que montar nosso time (contratar jogadores) através de fichas que eram sorteadas. Os jogadores variavam de 5 estrelas até uma estrela, depois de montado os times que se iniciava o jogo. Conheço muita gente que já jogou este jogo e que gostaria de encontrá-lo no mercado. Fica por aqui a minha dica.

O Jogo do poder

Resenha de Arlem Nobrega

O "Jogo do Poder" é um jogo puramente estratégico, onde a sorte conta muito menos do que a inteligência. E o jogador também deve gostar de fazer contas e mexer com dinheiro. O jogo se passa em apenas 10 rodadas, e o objetivo é a sua empresa conseguir ficar mais ricas do que as outras. A história do jogo é simples: São 4 grandes grupos empresariais que disputam a compra de várias empresas que existem no mercado. Para isso existe dinheiro, ações que podem subir de acordo com seu desempenho e empréstimos no banco. Quem durante as 10 rodadas (10 anos para a empresa) conseguir fazer as melhores compras pelo melhor preço ganha. Você só pode fazer 10 compras, portanto estas devem ser bem pensadas, pois não pode voltar atrás nem vender a empresa. Cada empresa tem um preço e dá um certo número de pontos. Esses pontos são contados ao final de cada rodada e mostram quanto dinheiro o jogador irá ganhar. Quanto melhor a compra, mais pontos e consequentemente mais dinheiro. Devemos lembrar que, para você ganhar os outros devem perder. Isso pode parecer óbvio porém no "Jogo do Poder" você pode dificultar as coisas para o adversário sendo concorrente e aumentando o preço nos negócios dos

oponentes. Mesmo quando seus negócios estão ruins existe a chance de o jogador intervir no jogo adversário e fazer uma virada. É um jogo muito inteligente. As regras realmente são um pouco difíceis de se entender no início, porém o jogo vale muito a pena. Volto a lembrar que é um jogo muito técnico onde o resultado é diretamente proporcional ao QI do jogador e a sorte conta muito pouco. Recomendado apenas para adultos e que não se chateiam quando perdem (pois é comum ocorrerem viradas Homéricas).

Henrique Carvalho

O Jogo do Poder é um jogo da Grow lançado por volta de 1993-1994 (não estou certo). Me pareceu à primeira vista que era apenas um jogo semelhante ao Banco Imobiliário, mas não achei não! É um jogo onde quem ganha e quem compra mais ações e tem maior rendimento nas relações com o tabuleiro ganha. Pareceu complicado e na realidade é complicado mesmo.

Dilson Silveira

informação de que O Jogo do Poder foi lançado em 1993-1994 está equivocada. Um pouco antes desta época foi feito o relançamento do jogo, pela Grow, com mudanças no visual das cartas e do tabuleiro. Apenas isso. Não sei com exatidão o ano em que a Grow o lançou no mercado brasileiro, (creio que em 1976 ou 1977). O meu exemplar, comprei em 1981 e já era um jogo conhecido.

Waterloo

Resenha de Rogério Mori

Interessante jogo da Grow dos anos 70 para 4 jogadores. O tabuleiro representava 6 países da Europa



napoleônica (4 potências: França, Rússia, Espanha e Áustria; e 2 neutros: Itália e Prússia) conectados entre si. O tabuleiro era dividido em quadrados, por onde as peças andavam e os países não tinha sua forma real, mas eram mais próximo de grandes quadrados). As peças eram compostas por infantarias e cavalarias e um general, que andavam de forma diferente (a infantaria em diagonal, a cavalaria dois espaços por unidade do dado e o general um espaço para qualquer lado). O objetivo do jogo era eliminar os demais através da conquista de cidades e da eliminação dos exércitos em batalhas. As alianças eram formais, com cartas de aliança trocadas entre os jogadores, o que limitava traições de curto prazo. O jogo teve edição limitada e não durou muito tempo no mercado brasileiro.

Eduardo Silveira

Waterloo é sensacional!

Cartago

Vicente Dobroruka - Oxford, Inglaterra

Gostaria de comentar sobre o jogo Cartago, da Grow nos seus bons tempos. Ganhei o meu em 1979, mas acho que no ano seguinte já tinha saído de linha. Basicamente, era um jogo de estratégia no Mediterrâneo de +- 200 a.C.. Quatro potências disputam a hegemonia da área - Roma, Cartago, Bizâncio e Alexandria. As alianças podiam ser formalizadas 2 a 2, e o jogo utilizava as peças do Waterloo (general, cavalaria e infantaria) e barcos semelhantes aos do Jogo das Nações (mas pintados na cor de cada potência: Roma branco, Cartago verde, Alexandria vermelho, Bizâncio azul). Outro dos jogos muito bem feitos da Grow que sumiram para dar lugar ao que se vê nos últimos anos...

Operação MX1

Resenha de Rogério Mori

Antigo jogo da Grow (dos bons tempos) dos anos 70 onde uma operação militar é simulada. Basicamente, o jogo tenta representar o conflito entre dois países (Azul e Vermelho) e é dividido em hexágonos. As peças são unidades militares terrestres blindadas e de infantaria (algumas destas são unidades especiais de pára-quedistas, montanhistas e anfíbias). O jogo é interessante, mas perde-se na falta de objetivos e no pesado fator sorte na tabela de resolução de conflitos das



unidades. Isso poderia ser corrigido através da introdução de cenários, onde situações específicas poderiam ser criadas, com um número de turnos determinado, e de um rebalanceamento da tabela. A iniciativa da Grow foi extremamente válida no sentido de tentar introduzir os wargames de tabuleiro similares aos que estavam sendo desenvolvidos nos EUA. No entanto, a sofisticação das regras (elevada para padrões brasileiros) afastou os potenciais jogadores e o jogo saiu de linha rapidamente.

Jogo da Nações

Rogério Mori

Antigo jogo da Grow dos anos 70 que simulava o ambiente político instável do Oriente Médio do período. O tabuleiro do jogo trazia países produtores de petróleo e os jogadores deviam administrá-los através de líderes que possuíam custo de criação e movimentação diferentes (Rei, Político, Ditador e Guerrilheiro). A combinação torre de petróleo/petroleiro é que gerava receita para os jogadores criarem e movimentarem líderes entre países e tomarem o poder quando chegassem à capital de outro país (um líder que saía de sua capital abandonava o controle do seu país). Havia também um agente secreto, que inibia o movimento dos líderes. O jogador também podia criar oleodutos, que conectavam os países do interior (com maior número de torres) aos do litoral. O jogo era realmente muito bem feito e o jogo tinha fases de

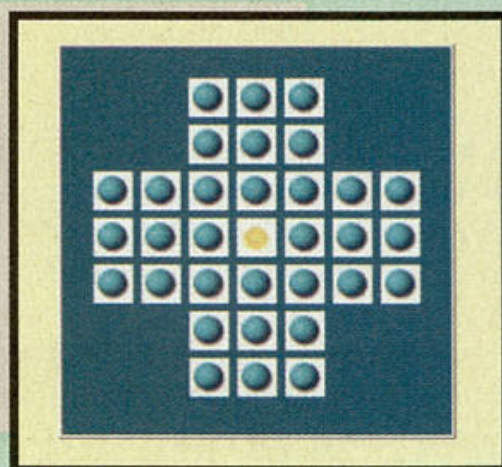


estabilidade política nos países, onde os jogadores acumulavam recursos financeiros, e fases de elevada instabilidade política, quando os jogadores movimentavam seus líderes políticos para outros países tentando afetar as receitas dos outros jogadores (em geral, alguns quebravam financeiramente nesse processo). O jogo foi fabricado por alguns anos e depois saiu de linha.

Outros Jogos

SOLITÁRIO (Resta Um)

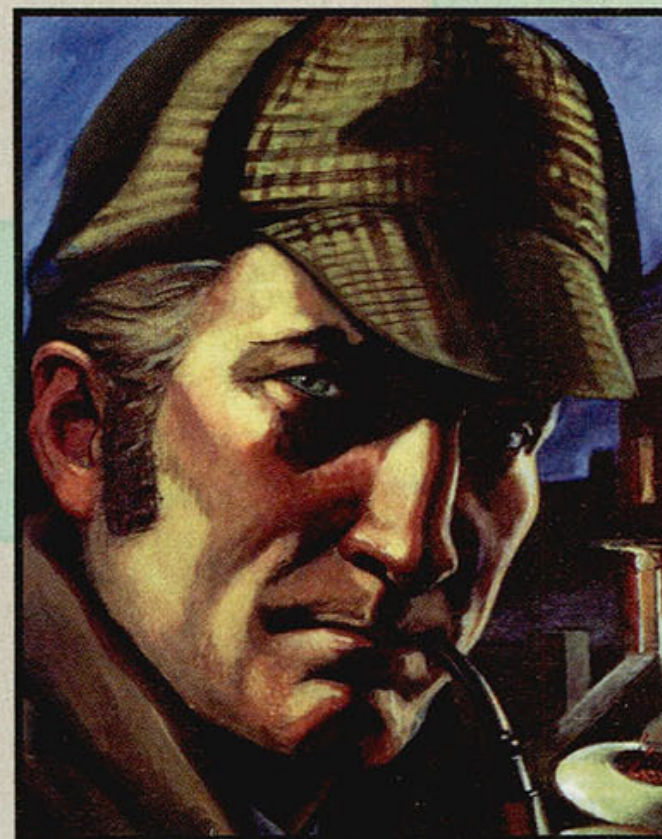
Os chamados jogos solitários são jogados individualmente, o que faz com que não sejam exatamente jogos, mas passatempos, quebra-cabeças, desafios, exercícios divertidos.



Um dos mais populares é chamado simplesmente de Solitário (no Brasil conhecido também como Resta Um). Basicamente é um jogo de *Alquerque* para um só jogador, cujo objetivo passa a ser deixar apenas uma peça no tabuleiro ou então construir figuras definidas, como um círculo ou uma cruz. No início, todas as casas são ocupadas por peças, com exceção da casa central. A captura se dá por salto, desde que a casa seguinte esteja livre. A peça capturada é removida do tabuleiro. Diferentemente do *Alquerque*, não é permitida a captura na diagonal. O jogo era moda já no tempo de Luís XV. Diz a lenda que foi inventado por um conde francês na prisão. Chegou à Inglaterra no século XVIII, jogado em um tabuleiro de *A Raposa e os Gansos*, com 33 pontos em forma de cruz. Na França é jogado em um tabuleiro de 37 pontos. Nos Estados Unidos é chamado de *peg solitaire* (solitário com pinos) para diferenciá-lo dos *card solitaires* (solitários de carta, no Brasil chamados

de Jogos de Paciência). Em algumas versões o tabuleiro assume outras formas. Em outras, as peças podem ter cores diferenciadas, relacionadas às casas para as quais cada uma pode se mover. O Solitário também atraiu a atenção de diversos matemáticos.

A HISTÓRIA DO CLUEDO (DETETIVE)



Anthony E. Pratt era um funcionário aposentado da procuradoria quando teve a idéia do jogo em 1944. Em 1946, após tê-la desenvolvido, foi à Waddington's Games, em Leeds (Inglaterra) para discutir as possibilidades de sua fabricação. Norman Watson, diretor da Waddington's na época, logo reconheceu no jogo um sucesso potencial. No entanto, devido à escassez de alguns materiais no pós-guerra, o jogo só pode ser lançado em 1949. O design do tabuleiro havia sido proposto pelo próprio Sr. Pratt, um pintor amador. O jogo não se tornou um best-seller de imediato. Sua explosão ocorreu dez anos depois, com a publicação em vários países. Hoje, o jogo é vendido em mais de 40 países, dos Estados Unidos à Suécia, do Brasil à Nova Zelândia. A Parker Brothers obteve os direitos para os E.U.A. ainda em 1949, comercializando-o com o nome *Clue*. O jogo se tornou um dos clássicos favoritos dos Estados Unidos, assim como da Europa e do Brasil, onde é fabricado pela Estrela

desde a década de 80.

No jogo, os participantes assumem o papel de detetives amadores, tentando descobrir quem matou o Sr. Pessoa, com que objeto e em que lugar. A ação se passa na mansão do próprio Sr. Pessoa e os jogadores se deslocam de aposento em aposento, tentando recolher pistas e fazer deduções.

Curiosidade: Você sabe como são os nomes originais do Coronel Mostarda, Senhor Marinho, Professor Black, Srta. Rosa, Dona Violeta, Dona Branca e do falecido Sr. Pessoa?

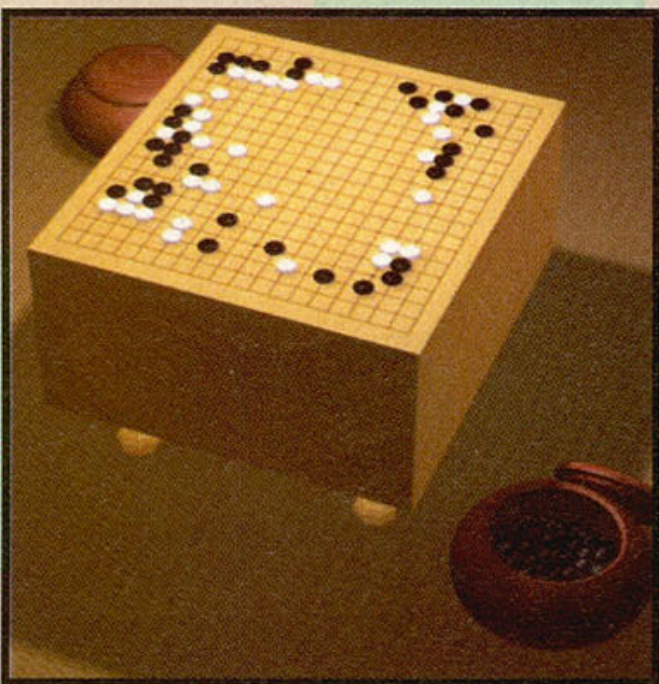
(Resposta: Coronel Mustard, Reverend Green, Professor Plum, Miss Scarlett, Mrs. Peacock e Mrs. White. O Sr. Pessoa é conhecido na Inglaterra como Mr. Black e nos Estados Unidos como Mr. Boddy.)

BANCO IMOBILIÁRIO **Uma história de sucesso?**

O nosso Banco Imobiliário é a tradução do jogo mais vendido no mundo, o Monopoly. O jogo é produzido em mais de 25 línguas e distribuído em pelo menos 80 países. Estima-se que 500 milhões de pessoas já o tenham jogado. Mas qual a história desse sucesso?

Em 1934 Charles B. Darrow, americano da Pensilvânia, mostrou o jogo aos executivos da Parker Brothers. Mas o jogo foi rejeitado por conter "52 erros específicos". Darrow, desempregado naquela época de recessão, decidiu produzir o jogo sozinho.

Com a ajuda de um amigo, Darrow vendeu 5.000 unidades feitas à mão para lojas de departamentos da Filadélfia, Boston e Nova York. As pessoas adoraram o jogo e a demanda cresceu rapidamente, ao ponto que Darrow não podia mais supri-la. Mas o sucesso instantâneo fez com que a Parker Brothers revisse sua posição e lançasse o jogo em 1935. Darrow



tornou-se multimilionário.

Mas na verdade, ele não levou a Parker Brothers uma idéia original. Um jogo muito parecido havia sido patenteado por Lizzie J. Magie em 1904, com o nome de The Landlord's Game.

A diferença principal é que no jogo de Magie, o conceito básico era o de mostrar como os monopólios são injustos e como as cobranças de aluguel por grandes proprietários inescrupulosos podiam ser exorbitantes. Irônico, não?

A maior contribuição de Darrow foi a proposta de um novo design para o tabuleiro, que praticamente se mantém até hoje.

PALAVRAS CRUZADAS **(SCRABBLE)** **A história do jogo de** **palavras que conquistou o** **mundo**

Cem milhões de cópias vendidas ao redor do mundo. Todo ano mais 1 a 2 milhões são vendidas na América do Norte.

O jogo foi inventado em 1931 por Alfred Mosher Butts, arquiteto desempregado de Poughkeepsie, Nova York. Butts decidiu fazer um jogo de palavras analisando o que já havia no mercado de jogos. Ele deu a seu jogo o nome de Lexico. O equipamento consistiria de peças com letras, sem tabuleiro. O vencedor seria o primeiro a completar uma palavra de 7 letras.

Mais tarde Butts atribuiu pontos às letras. Para definir a distribuição das letras, estudou a primeira página do New York Times, calculando a frequência de cada uma. Todos os fabricantes de jogos a quem Butts apresentou o jogo, recusaram-se a lançá-lo.

Butts teve então a idéia de acrescentar um tabuleiro ao jogo, de modo que as palavras fossem montadas sobre ele, como nas palavras cruzadas de jornal, que há pouco haviam se tornado uma mania. O jogo foi renomeado "It" e novamente recusado pelos fabricantes como sendo muito intelectual.

Em 1939, Butts encontrou James Brunot, empresário que estava a procura de um negócio e que adorou o conceito. O nome do jogo na época era CrissCross Words. A Guerra atrapalhou o andamento do projeto.

Em 1947, Brunot propôs uma ou duas mudanças no jogo, incluindo a regra de começar com uma das letras na casa central. Ele também sugeriu o nome

Scrabble, palavra pouco conhecida até então que significa "tatear freneticamente". A marca foi registrada em 1948 e os Brunots alugaram uma escola abandonada em Connecticut, onde com amigos produziam 12 jogos por hora, imprimindo as letras nas pecinhas de madeira, uma por vez. Os primeiros 4 anos foram muito duros. Mas pouco a pouco o jogo ganhava popularidade entre um grupo seleto de consumidores. Foi em 1952 que Jack Strauss, presidente da Macy's, uma grande rede de lojas dos Estados Unidos, descobriu o jogo e fez um grande pedido. Menos de um ano depois todo mundo precisava ter um Scrabble, a ponto de os jogos serem racionados às lojas de todo o país. Em 2 anos haviam sido vendidas 4 milhões de cópias.

Como os Brunots não davam mais conta da produção, licenciaram o jogo para Selchow & Righter, um fabricante importante. Hoje a marca Scrabble, assim como um grande número de marcas de jogos famosos, pertence à Hasbro.

A Hasbro estima que o jogo seja encontrado em um de cada três lares americanos, se forem incluídas na conta as diversas variantes do jogo, como o CD-ROM, a versão Jr. e a versão de luxo. Há um grande número de clubes dedicados ao jogo, e até associações em alguns países. Regularmente são organizados campeonatos, havendo inclusive um campeonato mundial. O jogo já foi traduzido para muitas línguas, como o francês, o alemão, o dinamarquês e o árabe. No Brasil, já foi lançado por mais de um fabricante com o nome de Palavras Cruzadas. De tempos em tempos o jogo volta ao mercado.

O inventor do jogo, Alfred Mosher Butts, faleceu em 1993 aos 93 anos de idade

Go – um clássico do Oriente

Madeira, conchas e pedras, círculos, linhas e retângulos. A partir destes simples elementos um jogo se desenvolveu com popularidade crescente ao longo de mais de 40 séculos. Este jogo é tão simples que é profundo. Na realidade é tão profundo que muitos devotaram suas vidas para dominar completamente o potencial deste jogo. Um jogo da corte dos imperadores chineses, do Shogum, dos samurais e monges no Japão feudal. A estética deste jogo se desenvolveu muito além de qualquer outro jogo. Um bom jogo que vai melhorar a sua

apreciação desta antiga mas sempre atual e fascinante tradição oriental. Talvez este jogo vá fortalecer sua percepção e habilidades cognitivas. A educação de pessoas cultas no Japão antigo não seria considerada completa sem um certo conhecimento deste milenar jogo de tabuleiro. O jogo do Go (pronuncia-se Gô) teve origem na China há cerca de 4.000 anos. A sua introdução no Japão data de há mais de 1.300 anos. Durante estes séculos, a antiga forma do Go foi modificada e aperfeiçoada pelos Japoneses. O principal fascínio deste jogo consiste na simplicidade das regras e na complexidade que o jogo alcança. O Go é um jogo de disputa ou conquista de território. Neste jogo dois jogadores defrontam-se, cada qual tentando maximizar o seu território ao mesmo tempo que tenta minimizar o território do adversário. Internacionalmente conhecido pelo nome Japonês Go, este jogo tem o nome de wei-chi na China e baduk na Coreia, as quais são as três potências mundiais deste jogo. No Go é utilizada uma classificação que permite aos jogadores estabelecerem

um handicap que torne o jogo igual para ambos. Este sistema tem para os principiantes a classificação de 30º kyu, classificação essa que vai diminuindo de kyu à medida que o jogador se torna mais experiente. Ao chegar a 1º Kyu o jogador está perto de se tornar mestre, onde fica com a classificação de 1º Dan. Tal como nas artes marciais, existe depois uma classificação para mestres, a qual vai incrementando de Dan, sendo 7º Dan a maior classificação para um jogador amador, indo essa classificação até 9º Dan para jogadores profissionais - embora exista uma diferença grande entre um 1º Dan amador e um 1º Dan profissional. Existem alguns programas de computador que jogam Go, embora estes esteja ainda muito longe do grau de mestre (1º Dan), o qual se deve à complexidade que os algoritmos alcançam. O jogo de Go é jogado num tabuleiro quadrado, o qual é constituído pelo cruzamento de linhas verticais e horizontais. Habitualmente o tabuleiro tem a dimensão de 9x9, 13x13 ou 19x19, sendo este último o tamanho oficial para jogos de torneio. O jogo inicia-se com o tabuleiro vazio

(ver no entanto handicap), sendo o ponto desenhado no meio do tabuleiro usado para orientação e para handicap. O objectivo do jogo de Go é conquistar uma parte maior do tabuleiro (território) que o adversário. O território consiste nos pontos (intersecções) que ficam cercados pela parede do jogador. Um dos encantos do jogo do Go em relação a outros jogos de tabuleiro, como o xadrez, está em que dois jogadores de diferentes níveis podem jogar em termos de igualdade através do sistema de handicap descrito acima. Este sistema dá ao jogador mais fraco um número de pedras já colocadas no tabuleiro (nos pontos marcados no tabuleiro - hoshi), sendo esse número de pedras proporcional à diferença entre os dois jogadores. Hoje em dia, programar um computador para que possa jogar Go com um nível de jogo razoável é uma façanha incrível, tanto assim que existe um pool de empresas na Ásia que oferece um prémio de US\$ 100.000,00 para quem desenvolver um software que possa bater o melhor software existente hoje em dia.



Superdicas

GameCube

Crazy Taxi

Aí vão algumas dicas sobre o game que revolucionou o Dreamcast e agora promete muito no cubinho da Big "N":

Retire As Setas Indicadoras

Ao iniciar um jogo, segure R+Start antes de aparecer a tela de seleção de motoristas. A mensagem No Arrows aparecerá na tela, e você jogará sem as setas indicadoras de trajeto.

Sem Destino

Ao iniciar um jogo segure, L+Start antes de aparecer a tela de seleção de motoristas, a mensagem No Destiny Mark aparecerá na tela.

Modo Expert

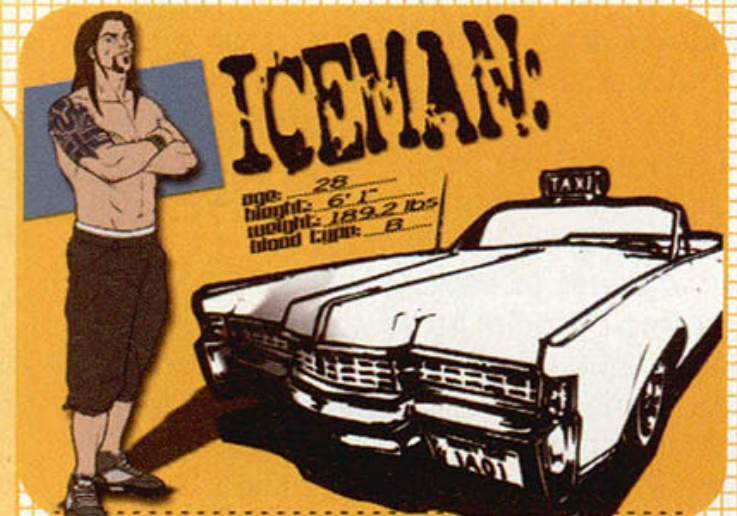
Ao iniciar um jogo, segure L+R+Start antes de aparecer a tela de seleção de motoristas, a mensagem Expert aparecerá na tela.

Pilote Uma Bicicleta-Taxi

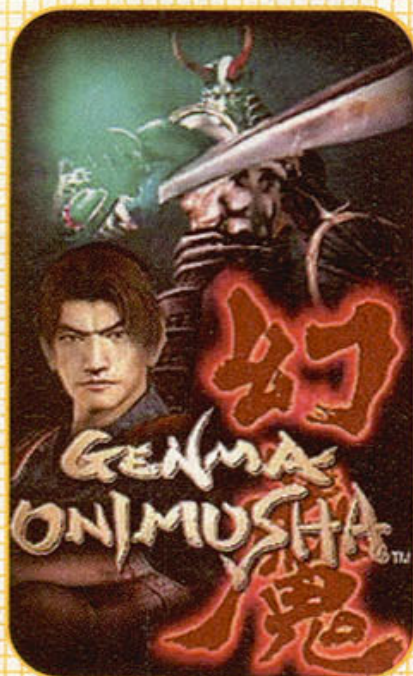
Na tela de seleção de motoristas, pressione rapidamente a seqüência: L,R,L,R,L,R, ou L+R,L+R,L+R, selecione o motorista e ele pilotará uma espécie de bicicleta.

Modo Another Day

na tela de seleção de motoristas, segure R. E escolha seu personagem, Várias localidades sofrerão alterações em suas posições do mapa.



X Box



Gemna Onimusha

Espada Bishamon

Jogue por todas as 20 fases. Mate todos os inimigos da vigésima fase e então abra o baú do tesouro para encontrar a Bishamon Ocarina. Logo depois do segundo chefe Marcellus tem uma porta de ossos, use a Ocarina nessa porta para abri-la. Lá dentro está a espada com mágica ilimitada, que mata qualquer inimigo que não seja chefe com apenas um golpe.

Modo Difficult

Termine o game em menos de três horas.

Mini-game Oni Spirits

Consiga pelo menos 20 Flourites.

Outra roupa para Kaede

Consiga todos os 30 Flourites.

Outra roupa para Samanosuke

Termine o game uma vez no modo Difficult.

Superdicas

PC



Starcraft

Power overwhelming
Invencibilidade.

Ophelia

Digite este cheat e aperte enter, depois digite o número da missão que você quer ir.

Por exemplo: "terran10".

Food for thought

construir unidades sem precisar de pylons ou overs.

War aint what it used to be

Desabilita o Fog of War.

Modify the phase variance

Permite construir qualquer coisa.

Medieval man

Todos upgrades para unidades de graça.

Something for nothing

Obter todos upgrades.

Black Sheep Wall

Revela todo o mapa.

Breathe deep

Gás de graça.

Whats mine is mine

Minerais de graça.

There is no cow level

Completa a missão corrente.

Staying Alive

Não deixa a missão terminar por vitória ou derrota.

Game over man

Legal, você morre.

The Gathering

Energia eterna para uso de magias.

Operation CWAL

Construção muito mais rápida.

Show me the money

Dá 10.000 de gás e minerais.



PS2

Oni

Vida infinita

Durante o jogo, pressione select para iluminar o HELP. Então, pressione: L2, L1, L2, quadrado, círculo, R3, L3, R3, círculo.

Mate mais Fácil

Durante o jogo, pressione select para iluminar o HELP. Então pressione: L1, L2, L3, quadrado, círculo, quadrado, L3, R3, círculo, quadrado.



Playstation

Adidas Power Soccer

Time dos sonhos

Na tela de opções, aperte L2, R2, quadrado, X. Se você fizer certo, o time dos sonhos ficará disponível.

Mulher anunciante

No Arcade Mode, aperte O + quadrado na opção Commentator para ouvir a voz de uma mulher.

Movimentos especiais

Back Flick - aperte O + Triângulo

BackHeel - aperte Quadrado + X

Chute predador - aperte Triângulo

Correr - aperte Quadrado + O

Puxar camisa - aperte Triângulo + O enquanto estiver na defesa.

Superdicas

Playstation

Bushido Blade 2

Algumas dicas

Jogue com os subpersonagens:

Vença o battle (story) mode decisivo mantendo ambos os subpersonagens vivos. Então, os subpersonagens poderão ser usados em qualquer outro modo de jogo.

Slash Mode:

Vença o Boss mode sem usar continues. Então, uma opção para "Slash Mode" irá aparecer no menu principal.

Hundred Slashes Mode:

Vença o game com os seis personagens normais.

Chanbarra Mode:

Derrote todos os treze chefes no Action (Boss) Mode sem usar continues. Então, no menu principal, coloque o cursor sobre a opção "Link Mode" e pressione p/ baixo (2x) para acessar o Chanbarra mode.

Dica enviada por : Bomber - DDJ



99 Mortes(Modo Golpe)

(Gameshark)
800a38e20064

Ter Hongou

(Gameshark)
3009bc890003

Ter Iso Hachi

(Gameshark)
3009bc8f0003

Ter Katze

(Gameshark)
3009bc8a0003

Ter Matsu Mushi

(Gameshark)
3009bc850003

Ter Nightstalker

(Gameshark)
3009bc840003

Ter Red Shadow

(Gameshark)
3009bc800003

Ter Sazanka

(Gameshark)
3009bc820003

Ter Suminasashi

(Gameshark)
3009bc830003

Ter Tonu Umeda

(Gameshark)
3009bc8e0003

Ter Tsubame

(Gameshark)
3009bc810003

Ter Utamaru

(Gameshark)
3009bc8d0003

Ter Utsusemi

(Gameshark)
3009bc7f0003

Ter Utsusemi

(Gameshark)
3009bc7f0003

Personagens extras

(Gameshark)
500013010000
3009bc7f0003

Jogo lento

(Gameshark)
800a151cbe28
800a2634c4ca

Ter Chihiro

(Gameshark)
3009bc8c0003

Ter Highway Man

(Gameshark)
3009bc8b0003

Superdicas

GameBoy Color

Mortal Kombat

Jogue Como Goro

Dê final no jogo e espere pelos créditos do final. Quando as palavras: "The End" aparecerem, pressione e segure: Diagonal Cima/Esquerda + Select + A até a tela de título aparecer. Solte os botões e aperte Start. *Dica enviada por : HomerSimpsons*

Player 2 Com 25% Da Energia

Use o seguinte Kombat Kode: 000-707. *Dica enviada por : HomerSimpsons*

Tempo Infinito

Use no Game Genie: 00C-B5E-3BE. *Dica enviada por : HomerSimpsons*

Player 1 Invencível

Use no Game Genie: 005-94C-B31. *Dica enviada por : HomerSimpsons*

Começar Com 1 Continue

Use no Game Genie: 010-14B-F72. *Dica enviada por : HomerSimpsons*

Começar Com 2 Continues

Use no Game Genie: 020-14B-F72. *Dica enviada por : HomerSimpsons*

Começar Com 4 Continues

Use no Game Genie: 040-14B-F72. *Dica enviada por : HomerSimpsons*

Começar Com 5 Continues

Use no Game Genie: 050-14B-F72. *Dica enviada por : HomerSimpsons*

Começar Com 6 Continues

Use no Game Genie: 060-14B-F72. *Dica enviada por : HomerSimpsons*

Começar Com 7 Continues

Use no Game Genie: 070-14B-F72. *Dica enviada por : HomerSimpsons*

Começar Com 8 Continues

Use no Game Genie: 080-14B-F72. *Dica enviada por : HomerSimpsons*



Começar Com 9 Continues

Use no Game Genie: 090-14B-F72. *Dica enviada por : HomerSimpsons*

Continues Infinitos

Use no Game Genie: 002-96D-B31. *Dica enviada por : HomerSimpsons*

Vençe o Mirro Opponent

Começe o jogo normal e perca o primeiro round, no segundo e terceiro, ataque com socos e chutes sem soltar magias.

Super Mario Land 3 Wario Land

Modo Debug

Durante o jogo, pause e pressione Select 16 vezes. Nem mais, nem menos. Pressione A. Pressione Esquerda e Direita para mover para uma área diferente. Pressione Cima ou Baixo para ajustar o número de corações, moedas e vidas. *Dica enviada por : HomerSimpsons-DDJ*

Vidas Infinitas

Use no GameShark: 900509A8. *Dica enviada por : HomerSimpsons-DDJ*

Tempo Infinito

Use no GameShark: 807865A9. *Dica enviada por : HomerSimpsons-DDJ*

Power-Ups Infinitos

Use no GameShark: 800056A9. *Dica enviada por : HomerSimpsons-DDJ*

Mario Sem Chapéu

Use no GameShark: 80000AA8. *Dica enviada por : HomerSimpsons-DDJ*

Mario Sempre Com Chapéu

Use no GameShark: 80010AA8. *Dica enviada por : HomerSimpsons-DDJ*

Mario Com Chapéu De Touro

Use no GameShark: 80020AA8. *Dica enviada por : HomerSimpsons-DDJ*

Mario Com Chapéu De Jet

Use no GameShark: 80030AA8. *Dica enviada por : HomerSimpsons-DDJ*



Mario Com Chapéu De Dragão

Use no GameShark: 80040AA8. *Dica enviada por : HomerSimpsons-DDJ*

Saber Marionette J

**Um belo enredo se desenvolve num
nem tanto admirável mundo novo**

Saber Marionette J começa no século 22, quando a superpopulação na Terra força uma migração em massa da raça humana em busca de novos mundos habitáveis. Entretanto, uma das espaçonaves (Mesopotâmia) cai em um planeta chamado Terra 2 (possui este nome por se assemelhar muito à Terra). Apenas seis

homens e nenhuma mulher sobrevivem à queda. Já que só eles existiam, resolveram povoar o planeta com clones deles mesmos, que por sua vez formaram seis estados: Japones (Japão), Germania (Alemanha, no desenho é chamado Gaturama),

Peterburg (França), Seian (China), Novo Texas (Estados Unidos) e Romana (Rússia). Para suprir a falta de mulheres, os homens resolveram criar as marionetes, que são "bonecas" (bom, eu chamaria de andróides ou coisa assim) que se assemelham muito às mulheres, só que com um porém: elas não possuem sentimento. A história avança 300 anos no futuro. No estado de Japones, a história gira em torno de Mamiya Otaru, um garoto que trabalha duro e respeita as marionetes, ao contrário dos outros cidadãos. Um dia, por acaso, ele vai parar no antigo museu de Japones, já desativado. Ele entrou, e quando observava um quadro de Lorelime (uma das cientistas que estavam a bordo do Mesopotâmia) acidentalmente ativou um alçapão secreto que o levou a uma câmara onde estava uma marionete inativa.

Inevitavelmente ele a acordou, sendo que ela se auto-denominou Lime. Ela é apenas a primeira das 3 marionetes que Otaru irá acordar (as outras duas são Cherry e Bloodberry). Só que essas marionetes são diferentes devido ao Circuitos Iniciais (também chamados de Otome-Kairo, ou ainda corações), que fazem com que elas tenham sentimento e se comportem como garotas humanas comuns. Juntos, eles irão defender Japones das garras de Fausto, o maléfico líder da Germânia (isto é quando Lime, Cherry e Bloodberry não estão lutando entre elas para ver quem fica com Otaru). No entanto há uma missão muito mais importante aguardando por Otaru... Saber Marionette J é uma série de TV que se passa no universo Saber Marionette, criado por Akahori Satoru e destacando o designer de





personagens Kotobuki Tsukasa (que também fez o jogo Toshiden). O universo Saber Marionette consiste em várias séries de mangá, TV, OVA e rádio, que possuem certa conexão entre si, mas nem sempre compatíveis umas com as outras. SMJ possui 25 episódios que foram ao ar pela primeira vez na TV japonesa entre outubro de 96 e março de 97, mas a série continuou num OVA de 6 partes e que foi ao ar entre 97/98. Hoje em dia SMJ é transmitido pelo canal Locomotion aqui no Brasil, mas o fã tem a oportunidade ver SMJ através de alguns vídeos na Internet (que hoje são raros) e através de revistas tanto brasileiras quanto importadas especializadas em animes, entre elas a brasileira Anime-Do. SMJ é um show à parte, pois é uma história sobre as mais puras e simples emoções: o amor, a amizade e a lealdade. Em poucas palavras, isto mostra a história na qual envolve mais não-humanos que humanos, e é totalmente sobre *Humanidade*, sobre o que significa ser humano...



Episódios

Aqui estão o nome dos 25 episódios e a data em que cada um deles foi ao ar no Japão...

Nome do Episódio	Data
1- Lime num planeta só de homens	01/10/96
2- A Marionette encenqueira	08/10/96
3- Preocupação com Japones	15/10/96
4- Cherry: Pânico, Romance e Guerra	22/10/96
5- O Desafio de Faust	29/10/96
6- Ataques aéreos de amor	05/11/96
7- Ficar rico rápido, faz você ficar feliz	12/11/96
8- A Fortuna do Amor - A Batalha Real	19/11/96
9- Gartland, não há do que temer se estivermos juntos	29/11/96
10- Infiltra o Reino Negro	03/12/96
11- A grande Vitória do Otome-Kairo	10/12/96
12- Meu primeiro beijo parece plasma	17/12/96
13- É hora de Otaru brilhar	24/12/96
14- A Copa de Marionettes de Otaru	07/01/97
15- O mistério de Lorelei	14/01/97
16- O que é uma coisa viva?	21/01/97
17- Graça, tristeza, feminilidade	28/01/97
18- O Castelo se transforma.. Levante-se Japones	04/02/97
19- Tiger: morrer por amor	11/02/97
20- Sentimentos não morrerão, embora o coração esteja longe	18/02/97
21- O piquenique da Luz e da Escuridão	25/02/97
22- Pensamentos de voar no céu	04/03/97
23- Faust, puro de coração	11/03/97
24- As garotas vão embora	18/03/97
25- Eu sempre estarei do seu lado	25/03/97

Personagens

LIME

Nome	Lime
Modelo #	JSM-01R
Altura	155cm
Peso	45kg
Medidas	83/55/85cm
Limite de Combate	Ilimitado
Limite do Sensor	90km
Power	6800hp
Dubladora (Japão)	Hayashibara Megumi

Lime foi a primeira Marionette equipada com otome-kairo acordada por Otaru durante sua visita acidental ao Museu Histórico de Japones.

De muitas formas, Lime é como a irmãzinha entre as Marionettes de Otaru. Ela é muito ingênua e não conhece muitas coisas sobre a vida. Mas talvez por isso é que a emoção de Lime é a mais pura das três....



CHERRY

Nome: Cherry
Modelo #: JSM-02T
Altura: 150cm
Peso: 43kg
Medidas: 80cm
Limite de Combate: Ilimitado
Limite do Sensor: superfície do planeta
Power: 6500hp
Dubladora (Japão): Shiratori Yuri

Cherry é a personificação da perfeita esposa japonesa. Ela cozinha muito bem, é bastante carinhosa e veste kimono kawaii, é bastante ágil com computadores, é altamente racional e inteligente (exceto quando está apaixonada) e ela luta muito bem também... Agora, do que mais o cara precisa numa mulher?...



Mamiya Otaru

Otaru é o protagonista do show. Era um garoto normal e trabalhador que vivia em Japones até o dia em que encontrou as marionetes. Ele foi, de certa forma, "escolhido" para guiar Lime, Cherry e Bloodberry por ser uma pessoa que trata as marionetes como seres humanos.



Hanata Mitsuru

Ele é o amigo rico de Otaru (e mais tarde vizinho). Hanata sente atração por Otaru (não, isto não é estranho para homens gostarem de homens em Terra 2 porque não há mulheres de verdade por lá). Sempre se mete em confusão e está sempre apanhando (principalmente da Bloodberry).



BLOODBERRY

Nome: Bloodberry
Modelo #: JSM-03BT
Altura: 165cm
Peso: 50kg
Medidas: 95/60/88cm
Limite de Combate: Ilimitado
Limite do Sensor: 80 km.
Power: 7000hp
Dubladora (Japão): Hiramatsu Akiko

Bloodberry é a mais matura das Marionettes de Otaru. Ela é cheia de conhecimentos dos aspectos carnis do amor e está sempre pressionando Otaru a casar com ela. Bloodberry é também muito forte, de fato dizem que sua força estava fora de controle quando Otaru acordou no Palácio Real...



Tamasaburou

Uma das duas legítimas guardas reais Marionettes de Japones, responsável pela segurança interna. Possui habilidades superiores de combate. Ao contrário do que parece, elas não são equipadas com o *Otome-Kairo*.



Fausto

O ambicioso governador de Germania (Gaturama), que quer conquistar as outras cidades-estados de Terra 2. Fausto costumava ser um garoto gentil enquanto pequeno, mas seu pai lhe fez uma lavagem cerebral para ele ser tão forte e cruel quanto ele mesmo. No entanto há um motivo secreto para a ambição de Fausto...



Tiger (Sibel)

Uma das 3 *Saber Dolls* (subordinadas a Fausto), que também possuem o *Otome-Kairo*. Tanto *Tiger*, quanto *Panther* e *Lynx* tiveram seus nomes tirados de tanques de guerra alemães da segunda Guerra Mundial.



Panther (Pantha)

Uma das 3 *Saber Dolls* de Faust.



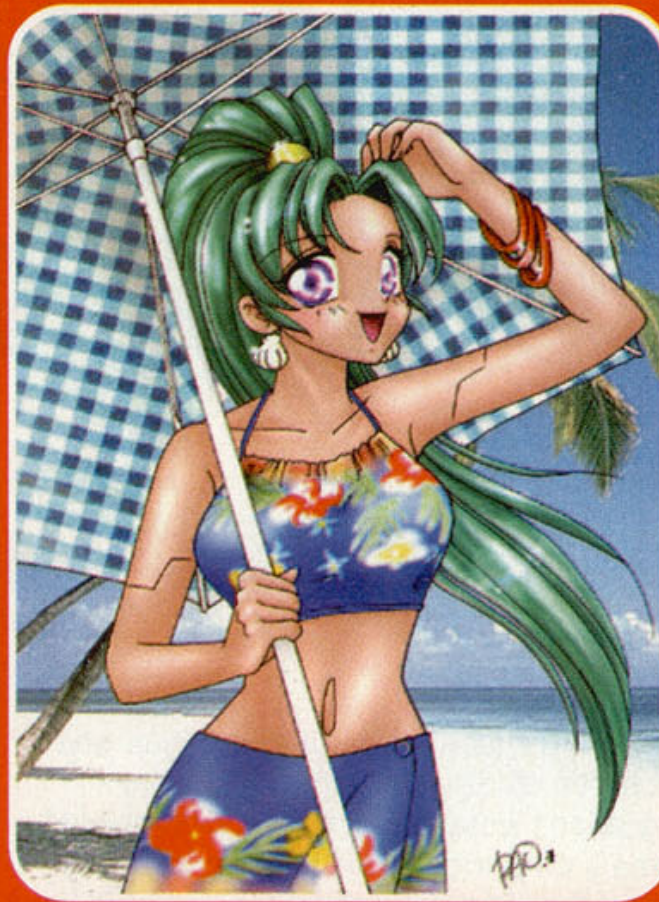
Lynx (Luchs)

Uma das 3 *Saber Dolls* de Faust.



Baikou

A mesma descrição de Tamasaburo.



Lorelime

Cientista feminina a bordo da Mesopotâmia. Ela é o senso do coração dos Circuitos Iniciais. Era dessa mesma pessoa a imagem que Otaru via no museu no dia em que achou Lime...



Obiichi Kenobi

É o instrutor de *kenpo* de Otaru. Um cara estranho, sem dúvida... Faz umas "aparições" durante a série.



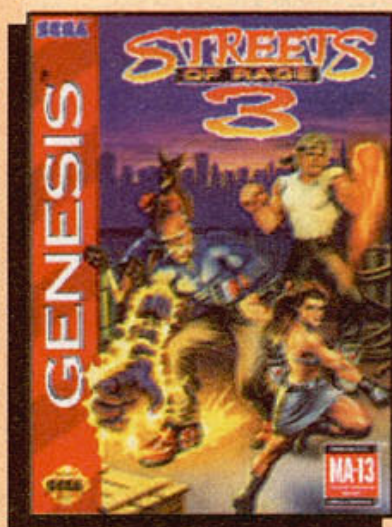
Tokugawa Leyasu

Décimo quinto *shogun* de Japones. É o simpático e gentil governador (ou Rei) de Japones



Streets of RAGE III

Jogo de luta dos 90 que deixou saudades



Streets of Rage 3 foi lançado no ano de 1994, com uma recepção um tanto quanto morna por parte da imprensa de jogos, ou seja, não era muito aguardado. Depois de uma seqüência mais

do que perfeita que foi o Streets of Rage 2, o que mais poderia se esperar da série? Infelizmente, isso é pura verdade: SoR 3 não trazia quase nada de novo; está certo que foi mantida a fórmula do sucesso, porém era monótono e meio "sem sal". Resultado: até as vendas do seu antecessor SoR 2 foram maiores.

Mas o jogo não foi apenas uma cópia do seu anterior e teve também os seus "aditivos". Primeiramente foi adicionado um novo personagem, o Dr. Zan, um ciborgue com a aparência de um velho, substituindo então o grandalhão Max. Além dele, há também a presença de 3 outros personagens, secretos, sendo um deles um canguru (que você enfrenta como subchefe na

segunda fase) e os outros 2 que são chefes (o Shiva é um deles!). Os gráficos estavam um pouco melhores, mais coloridos, com mais animações nos personagens. A inteligência artificial foi bem aprimorada, os inimigos ficaram mais espertos e mais fortes. O som, para ser sincero, foi um fiasco... os efeitos sonoros permaneceram iguais ao do antecessor, mas as músicas... é decepcionante só em falar, apresentando uma qualidade muito inferior das músicas do SoR 2... Apesar de tudo, o melhor de SoR 3 está nos finais, pois há vários finais alternados, ou seja, dependendo da dificuldade, ou da rota que você toma, implicará na mudança do final.

Apesar de terem em mãos um cartucho

de 24-bit, os programadores do jogo falharam em trazer algo novo, que fizesse o mesmo sucesso de SoR 2. Os fãs da série, com certeza, foram deixados na mão. Mas por quê será? O SoR 3 foi intencionado para ser o último jogo da série para o Mega-Drive, talvez pelos boatos de um novo console que a Sega estava prestes a lançar, o Saturn. Devido a isso, a equipe responsável pela série Streets of Rage, a AM7, começou criar novas idéias e os programadores já planejavam criar um jogo da série para o novo console, ou seja, já pensavam no Streets of Rage 4 para o Sega Saturn. Com isso, eles deixaram um pouco de lado o SoR 3, podendo até ser por falta de tempo ou vontade, e não trabalharam o suficiente

para que ele emplacasse como o seu antecessor. Legal, mas cadê esse tal Streets of Rage 4?

Infelizmente, até agora nenhuma continuação da série foi oficialmente confirmada. Há boatos de que a Sega pretende lançar SoR 4 para o Xbox, se isso se tornar verdade, os fãs certamente agradecerão!

História

Para facilitar o entendimento da trama de Streets of Rage 3, separamos um pequeno texto



de cada personagem dizendo o que cada um representa para a história...

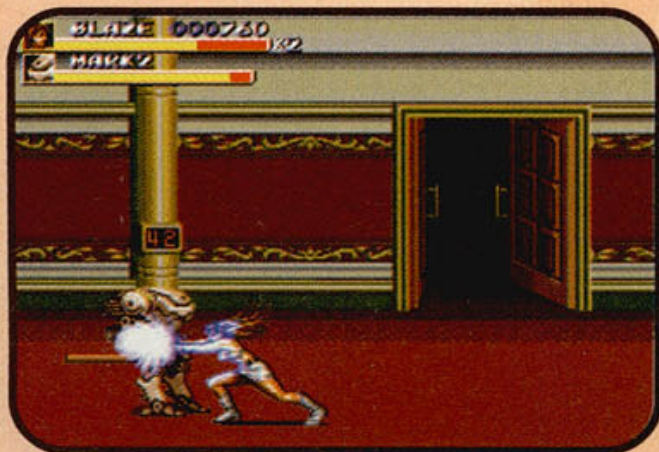
Mr. X: O grande chefe do crime voltou (outra vez) para complicar ainda mais a vida dos policiais Axel e Blaze. Dessa vez, ele e seu Sindicato estão usando a RoboCy Corporation, empresa que faz



pesquisas na área da robótica, para criarem robôs super-inteligentes para substituírem os Oficiais da Polícia, os quais foram comprados pelo Sindicato do Mr. X. Para piorar ainda mais, o "big boss" tem em mãos um dos



roboticistas mais brilhantes do mundo, o Dr. Dahm. Juntos criaram robôs suficientes para comandarem sozinhos a cidade. E para desviar a atenção da polícia, Mr. X estrategicamente implantou bombas em toda a cidade, enquanto vai eliminando os oficiais, um por um, para substituir por seus robôs. Já da para



imaginar o caos que está por vir!

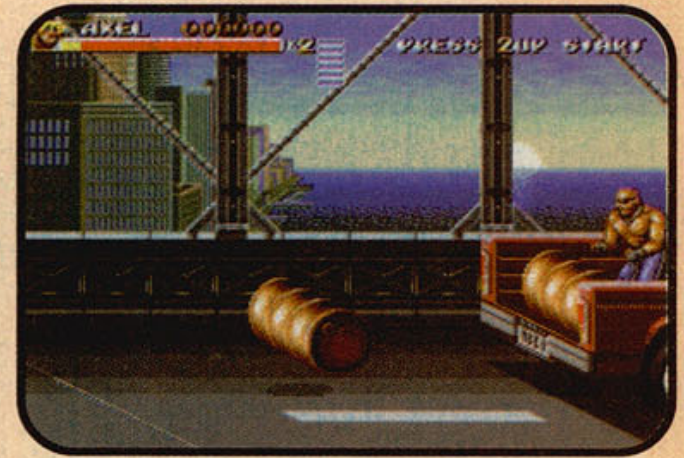
Blaze Fielding: Uma ex-policia que tinha ajudado a deter Mr. X duas vezes antes (SoR 1 e SoR 2), agora trabalha apenas como uma detetive confidencial. Quando informada por Dr. Zan que a próxima vítima do Sindicato seria um antigo amigo dela, um Chefe de Polícia, imediatamente sai para resgatá-lo.



Dr. Zan: Um antigo roboticista da RoboCy Corporations acabou se convertendo por acidente em um ciborgue durante os testes experimentais de Dr. Dahm. Como ele conhecia profundamente os arquivos da empresa, sabia direitinho quais eram os objetivos das pesquisas secretas. Achando que os planos do Sindicato seriam todos descobertos a qualquer momento, procura a polícia então, porém lembra que a sua ficha criminal está "suja na praça". Por fim, faz uma visita a agência da detetive Blaze e pede pela ajuda dela.

Axel Stone: Depois que o Sindicato foi derrotado pela segunda vez, o antigo companheiro de Blaze se mudou para longe da cidade e criou uma escola de artes marciais. Um dia então recebe uma carta de Blaze, dizendo para que ele volte para a cidade o mais rápido possível.

Adam Hunter: Após ser resgatado em SoR 2 pelos seus



amigos Adam e Blaze, volta para a polícia como Senior Police Operative (veterano). Como está muito atarefado com o trabalho, não responde ao pedido de auxílio de Blaze, mas para isso chama o seu irmão Skate para ajudá-la.

Eddie "Skate" Hunter: Desde o seu último encontro com Mr. X e seus comparsas em SoR 2, Skate ficou mais forte e mais rápido para essa nova aventura. Tudo que for preciso fazer, Skate estará lá para ajudar.

Blaze, Axel, Skate e Dr. Zan... Juntos, poderão eles trazer a paz

Intrusão do Game

"Axel,

Eu ouvi de um novo amigo meu, o Dr. Zan, que o



Sindicato está de volta com um inteligente plano para tomar o controle da cidade substituindo os oficiais por robôs idênticos, sobre o controle de Mr. X. Nosso antigo chefe de polícia está desaparecido e toda a população da cidade está preocupada com as explosões que vêm acontecendo. Eu temo que o plano maligno do Sindicato já esteja para acontecer. Adam está muito ocupado para ajudar, mas seu irmão Skate está se unindo a Dr. Zan e a mim para tentarmos acabar com essa fachada das bombas e mostrar a todos o perigo real. Nós precisamos da sua ajuda Axel. Por favor, venha...

De sua parceira,

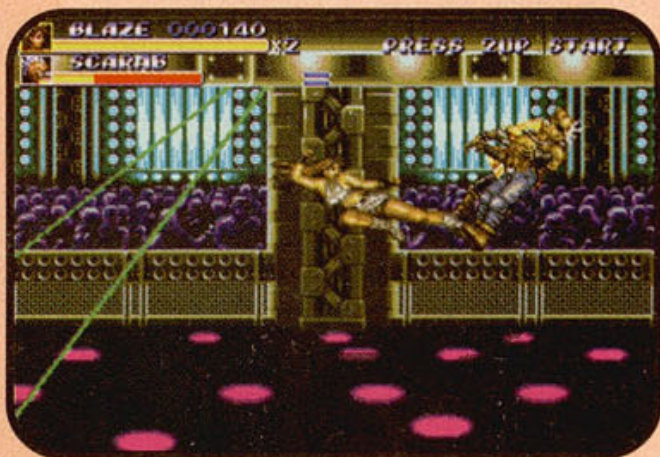
Blaze"

Fundo do Baú

para a cidade e impedir que Mr. X e sua organização criminosa tenham o poder total da cidade? Só você pode saber...

Gráficos

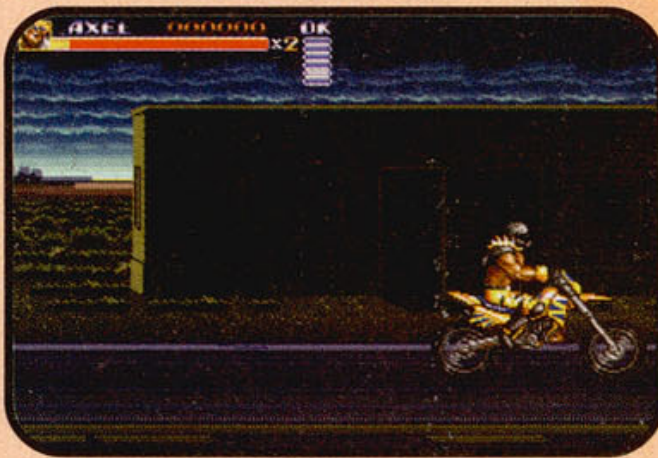
Streets of Rage 3 teve uma grande melhoria na parte gráfica comparada com os seus antecessores. Você realmente pode notar a diferença entre esse e o SoR (óbvio!). Quanto ao SoR 2,



persegue, super detalhado e muito bem feito mesmo.

Música e Som

Bom, os efeitos sonoros de SoR 3 estão normais, não são ruins, nem nenhuma maravilha. Aqui os inimigos receberam



está certo que ele teve uma progressiva melhoria nos gráficos também, mas SoR 3 cobre ambos. Os inimigos dessa vez estão mais detalhados, os ninjas estão mais bem feitos, os punks, os chefes, as animações dos personagens... Tudo! As fases e os cenários também tiveram as suas melhorias. Em uma das fases, por exemplo, na discoteca, é um verdadeiro show de luzes... E gráficos! Luzes piscando freneticamente, cores vivas e intensas e uma multidão pulando no fundo fazem dessa fase uma das mais bem feitas da série. Em outra fase, há um caminhão de construção que te



vozes novas, ou seja, quando ele morre, solta um grito diferente dos demais, para diversificar um pouco. Muitas armas que são usadas no jogo possuem sons interessantes também. Quanto à música, como já dito acima, é uma verdadeira decepção. Depois das maravilhas de músicas deixadas por Yuzo Koshiro no SoR e no SoR 2, nos deparamos com músicas chatas, enjoativas que parecem possuir uma nota só, não sei daquilo. Mas há uma justificativa para isso, essas "nhecas" de músicas do SoR 3 devem-se ao fato que o mago Yuzo Koshiro simplesmente não as fez. Ah bom! A única música que

chama atenção é a da discoteca, pois ela é a única que combina com a fase e integra com o cenário (o público pulando).

Desafio e Replay

Esse é o tipo de jogo que quando você se apega nele, não desgruda tão fácil. Como há a possibilidade de pegar trajetos diferentes, você vai querer passar por todos eles apenas para ver todos os finais! Eu sei disso porque eu também sou assim ;)! E para conseguir todos eles, não é uma tarefa tão fácil, mesmo jogando em 2 players. Resumindo, você vai precisar jogar várias vezes para conseguir ver todos os finais. Mas não vá achando que o jogo possui um nível de dificuldade impossível, pois não tem. Os níveis variam desde o Easy até o Hardest, sendo compatível para todos os tipos de gamers, seja novato ou experiente. Além disso, outro aspecto que gruda

você ao jogo é o fato de que há muitas opções a mais do que os seus antecessores. Nas fases, por exemplo, sempre há algo para você surrar os inimigos, ou mesmo atirar neles, como facas... há também hilárias táticas para eliminar os seus inimigos, como esperar um trem passar na maior velocidade e atropelar os coitados! Enfim, com 7 personagens selecionáveis, grandes ambientes de combate, diferentes finais para conquistar e a grande diversão que Streets of Rage 3 possui, você dificilmente resistirá a sentir a essência desse jogo!



Moonwalker

Um jogo tão saudoso quanto a fase próspera da carreira de Michael Jackson

Console: Master System
 Gênero: Aventura
 Produtora: Triumph International Inc.
 Ano de Lançamento: 1990

No começo do ano de 1990, a Sega, juntamente com o pop-star Michael Jackson, colocaram no mercado um jogo chamado Moonwalker (mesmo título de seu filme). O game é de aventura onde você pode comandar o próprio Michael, vestido com seu famoso terno branco, chapéu, podendo dar chutes, jogar o chapéu com direito ainda de danças fatais. O objetivo do jogo é salvar as crianças que foram raptadas, para isso, você deve ir em prédios, estacionamentos, cemitérios, cavernas... Um aspecto bem interessante sobre esse jogo, é que sua trilha sonora que é feita em cima dos sucessos de Michael, assim como "Billie Jean" e "Beat it". É um dos melhores games para Master System, seu sucesso foi tão grande, que logo após sair a versão para Master, tiveram que fazer uma versão para o Mega-Drive. Sua jogabilidade é ótima. O botão numero 2 faz Michael pular e o numero 1 faz ele dar seus chutes, e quando você conseguir pegar o chapéu, ele joga seu chapéu. Além de tudo isso, esse jogo tem fazes complexas, onde é difícil encontrar todas crianças, fazendo você quebrar a cabeça para descobrir onde elas estão, por isso é um jogo bom, você tem que saber como encontrar as crianças, tomando cuidado para os inimigos não te matarem. Quanto aos inimigos, são de homens e cachorros, até zumbis, aranhas e raios laser. Os inimigos variam de acordo com as telas, por tanto, você nunca ira cruzar com um zumbi no estacionamento ou um raio laser no cemitério. Para achar as crianças, você deve abrir portas, portamalas, janelas, tumbas e entrar em cavernas, e no final de cada tela, você enfrenta vários inimigos (como se fosse



um chefe).

Quando Michael estiver cercado por seus inimigos, ele pode dançar no ritmo de sua música, e assim todos que estiverem ao seu redor serão eliminados em questão de segundos.

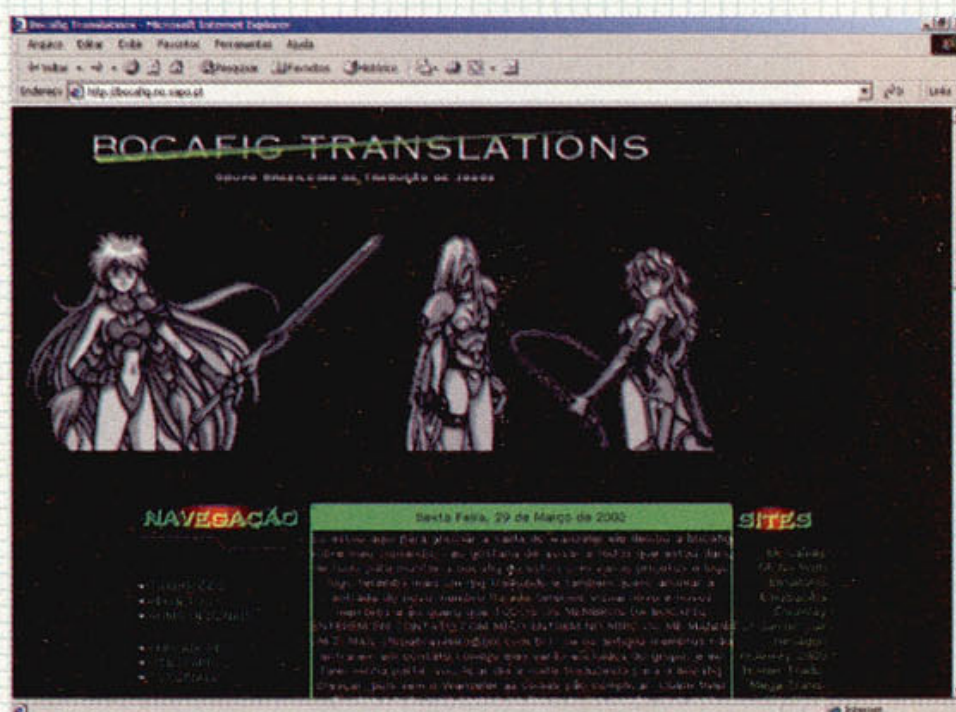
Hoje em dia, Moonwalker é considerado um clássico dos games, e é um jogo obrigatório para todos os fãs de "Michael-Jackson". Se você nunca jogou Moonwalker esta perdendo tempo, ache logo um Master e divirta-se.



Gente que faz GAMES

Os Homens que traduzem as ROMs

Não há dúvidas quanto à complexidade de criar emuladores, fazer o micro trabalhar como se fosse um Playstation ou um arcade Capcom. Como bons jogadores, sabemos bem usufruir dos emuladores e ROMs sem muitas vezes dar o devido crédito ao pessoal que trabalha e sua em prol de nossa diversão. Na Internet, você pode achar um número vasto de sites que ensinam o trabalho de se criar um emulador, converter uma ROM e até traduzi-la para outros idiomas. Muitos programadores do Brasil e Portugal se incumbem desta solene função e dão seu testemunho à SuperGames. Leia e não deixe de visitar o site dos rapazes...
"No final de 1997, Wanzeler descobriu a emulação e desde aquele tempo não conseguia mais largar o computador. O amigo de Bocafig^21 (seu irmão) era um cara muito fera no computador e entendia muito de programação, ele fez Wanzeler_ conhecer a emulação, que naquela época, muitos sites de emuladores e roms não tinham os links todos quebrados como hoje e era fácil achar uma ROM. Em 1998, Wanzeler descobriu que era possível mudar os textos de programas usando um editor hexadecimal, naquele tempo ele fazia scripts para mirc (fez o Wanz Script, Soulfly Script e muitos outros que não ficaram famosos e esqueci até o nome deles), ele usava o editor Hexadecimal "Spy" para mudar o título do programa "mIRC" e o Workshop Resource para mudar sua interface. Não demorou muito para Wanzeler_ descobrir que existiam pessoas fazendo traduções não-oficiais das ROMs. Um grupo brasileiro naquela época, com poucos recursos e técnicas



*de tradução, nascia denominado "Central Brasileira de Traduções" (CBT), e logo foram traduzindo jogos RPGs para diversos videogames. Wanzeler_ se interessou no assunto e resolveu aprender a traduzir jogos de PC. Sua primeira tradução, "Catch The Girl (PC), que era um jogo que você bate papo com garotas e quando ocê ganha o jogo já deve estar imaginando o que acontece, né?
 No meio de 1999, Wanzeler_ resolveu traduzir outro jogo. "Pokemon Blue" (Gameboy), mas não foi possível ultrapassar os 20%, pois agora ele havia formado uma banda de Heavy Doom/Gothic Metal, então abandonou a emulação.
 No fim de 2000, Wanzeler_ deixa de lado sua banda e volta para o mundo da tradução, traduzindo "Secret of The Stars (Snes), mas com muitos erros... Após um longo tempo, Wanzeler ficou sem traduzir nada, apenas aprendendo técnicas de tradução... No meio de 2001, Wanzeler_ conhece Polli e King^Arthur, colegas de classe que também resolvem estudar sobre*

*Romhacking. Apenas no mês de Outubro, Wanzeler_ resolve arregassar as mangas e montar um grupo de tradução dedicado a tradução "Secret Of The Stars", e ele decide começar a traduzir esse jogo novamente, mas agora tentando não errar em nada. Seus amigos e seu irmão (Bocafig^21) decidem ajudar, e então não dava mais para negar, um grupo estava formado, mas um grupo sem nome. Wanzeler_ e Bocafig^21 pensaram em muitos nomes diferentes como Dark Doom Hex, HexDeath, Hexnow, Renaissance Translations, Tuatha Translations, Transanime, etc... E como somos bem exóticos e diferentes, vimos que nenhum desses nomes combinavam conosco... Então restava dois nomes: Wanzeler ou Bocafig. Como Wanzeler não gosta de intitular seu nome em qualquer coisa, achamos que Bocafig Translations seria melhor. Podia ser um nome estranho e diferente, mas combinava conosco... Após o grupo ser formado, Wanzeler trocou a rede BrasIRC pela rede BrasNET, e logo fez amigos que o apoiaram com incentivos e até correções de português, amigos como "Devlish^Angel, Kuwanger, Asukurimoon (que logo virou membro), GreenGlobbin, Fserver e outros que devo ter esquecido de colocar... Não imaginávamos que iam crescer tão rápido, mas pelos comentários que ouvimos por aí, é isso que está acontecendo. Não somos um bom grupo por opção de jogo ou quantidade de tradução, mas somos um bom grupo por qualidade de tradução e vontade de traduzir jogos."
 Visite: <http://bocafig.no.sapo.pt>*

SOLUÇÕES COMPLETAS PARA SUA CASA & ESCRITÓRIO

R-CDMAG 1 **RS 9,90**

MAJISTER casa & escritório

SEU ESCRITÓRIO COMPLETO NO CD POR APENAS RS 9,90

SUPER OFFICE

PRODUZ MAIS TRABALHA MENOS

BENEFÍCIO EXTRA

APRENDA IDIOMAS

ESTÁGIO DIGITAL

BIBLIOTECA VIRTUAL

R-CDMAG 4 **RS 9,90**

MAJISTER casa & escritório

INVASÃO PORTÁTIL

NOTEBOOKS, PLOTTERS E HANDHELS SÃO A TECNOLOGIA DA VEZ

70 PROGRAMAS COMPLETOS

500 PROGRAMAS

OPEN OFFICE

RS 9,90

MAJISTER casa & escritório

GERÊNCIA DE PROJETOS

EUDORA 5.1 COMPLETO

NET: ASP

50 TEMAS

150 PROGRAMAS

100 DICAS RÁPIDAS

R-CDMAG 5

R-CDMAG 2 **RS 9,90**

MAJISTER casa & escritório

GRAVAÇÃO DE CD NÃO É COISA DE OUTRO MUNDO

CANVAS 3D

WIN LINUX

RS 9,90

MAJISTER casa & escritório

+150 Programas completos

22 Temas

DVD Mania

GRÁFICA RÁPIDA

OFFICES ALTERNATIVOS

R-CDMAG 6

R-CDMAG 3 **RS 9,90**

MAJISTER casa & escritório

WINDOWS SOB CONTROLE

KIT DO ALUNO

O MELHOR DO ANO NO CD

B2B & B2C

E-COMMERCE

RS 9,90

MAJISTER casa & escritório

Plano de Negócios

E-LEARNING

ESTÚDIO MULTIMÍDIA

CURSOS NO CD

R-CDMAG 7

Desconto de

30%

para pedidos acima de 10 (dez) exemplares. (Não precisa ser necessariamente da mesma edição)

Conheça outras revistas com os mais variados assuntos. Consulte nosso site www.escala.com.br ou através do tel. (0xx11)3966-3166

Complete sua coleção!

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADES QUE DESEJA RECEBER

R-CDMAG 1 [] R-CDMAG 5 []

R-CDMAG 2 [] R-CDMAG 6 []

R-CDMAG 3 [] R-CDMAG 7 []

R-CDMAG 4 []

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 CEP.: 02599-970 – São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas. MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0**11) 3966 - 3166



Jogos de Tabuleiro: As versões eletrônicas dos jogos que fazem a diversão da garotada e de toda a família

Clones perfeitos:

SimCity
Banco Imobiliário
Othello
Batalha Naval
Ludo 3D
Xadrez e Damas
Dominó
Genius (Mindward)
Quebra-cabeça
War
Micro Machines

MAJESTER
SUPER **RETRO**
AVENGERS

... E Mais de 50 Jogos Inéditos e Completos, de Todas as Categorias
Ação - Tiro - Estratégia
Velocidade - Esportes
RPG - Cartas e Cassino
Clássicos

Na revista, você confere

JOGAÇO - Shenmue

Após o sucesso estrondoso no Dreamcast, o RPG de Yu Suzuki parte para a segunda seqüência



FUNDO DO BAÚ - Streets of Rage III

Resgatamos do fundo do baú um dos jogos-sensação de 1994. Pancada e briga de rua dominavam o tema dos principais jogos da época



...E muito mais!

Configuração mínima: Pentium II 233 Mhz com 32 MB de memória RAM.
Configuração recomendada: Pentium III 700 Mhz, 64 Mb de memória RAM e conexão com a Internet. Alguns jogos têm requisitos especiais, como placa de vídeo 3D.
Diga não à pirataria! Todos os programas do CD são versões shareware / freeware autorizadas por seus legítimos fabricantes e distribuidores.

ISSN 1519-8944



10



RETRO AVENGERS WELHO



Em prol da cultura gamer!

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

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

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


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

Digitalizado por: **evil_arthas**

Editada por: **evil_arthas**

Revista: **Venom**

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

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

