

GAME POWER

DICIONÁRIO ILUSTRADO DE

VIDEO GAMES

JAPONÊS



INGLÊS



PORTUGUÊS



NOVA
CULTURAL

1ª EDIÇÃO

APRESENTAÇÃO

Parabéns! Você acaba de ganhar um superdicionário trilingüe (japonês-inglês-português), com as palavras mais comuns e também as incomuns sobre o tema videogame. Agora tornou-se possível acabar com as dúvidas mais cruéis. Como exemplo, uma consulta cuidadosa pode possibilitar que o leitor entenda o suficiente para encarar um jogo em japonês! É mole? Essa idéia, inédita e, modéstia parte, genial, surgiu da dificuldade dos jogadores de compreender certos termos que usualmente pintam nas publicações, jogos, etc. Você vai ter contato com informações quentíssimas. Isso sem falar nas fotos que o ajudarão a elucidar melhor o assunto. Queremos ressaltar que este brinde é o primeiro e único em todo o mundo. Nenhuma outra revista ou magazines ousou tanto assim. Os seus amigos vão derreter de inveja. Definitivamente você é um felizardo!

O Editor

A

Accel- Acelerador.

Access Time- Tempo de acesso. O tempo que o processador leva para carregar informações do CD-Rom (veja CD-Rom e Processor).

Action- Ação. Tipo de jogo caracterizado, quase sempre, por movimento horizontal de tela e obstáculos diversos como plataformas com abismos, acidentes geográficos e inimigos variados. Exemplos: Mario Bros, Sonic, Joe & Mac, Mega Man.

Adventure- Tipo de jogo. Variação de RPG em que o personagem não se transforma no jogo (veja RPG). Exemplo: Zelda.

Arcade- Máquinas de videogame acionadas por fichas ou moedas e encontradas em áreas de lazer público também denominadas "Arcades" ou "Fliperamas".

Armor- Armadura, proteção.

Auto Battle- Opção de jogo encontrada em RPGs. O jogador deixa as batalhas por conta do computador.



Exemplo de adventure, Soul Blazer (SNes) fala de misticismo



Suzuka 8 hours para Arcade: o velho fliperama de cara nova

B

Background Scene- Cenário ou gráfico de fundo que corre em velocidade diferente da do primeiro plano.

Background Music (BGM)- Fundo musical, trilha sonora.

Battery- Bateria. Memória encontrada em alguns cartuchos que permite arquivar o progresso do jogador mesmo depois de desligado o console. Os cartuchos originais feitos para Nintendo 8 bits que têm bateria trazem uma etiqueta dourada no verso.

Bishop - Termo de RPG que significa padre, sacerdote ou mago branco. Também aparece como Cleric ou Priest.

Bit- Menor unidade de informação digital processada pelo computador. Consoles de 16 bits, por exemplo, processam informações em unidades de 16 enquanto os de 8 processam em unidades de 8. Ou seja, os consoles de 16 bits trabalham com o dobro de informações.

Bonus- Vantagens extras adquiridas no decorrer do jogo (pontos, vidas, energias).

Bonus round- Fase extra.

Boss- Chefe de fase.

Brakes- Freios.

Buy- Compra (itens, armas, vidas, etc.).

Byte- Unidade de informação correspondente a 8 bits (veja Bit).

C

Caller- Tipo de personagem normalmente encontrado em jogos de RPG. Tem o poder de chamar ajuda.

Cart- Abreviação de cartridge: cartucho ou fita.

Cart Size- Capacidade de memória de cartucho.

CD-Rom- Aparelho que lê compact discs.

CD+G- Tipo de CD com gráficos programados em vez de digitalizados.

CES- Consumer Electronics Show. Principal feira de produtos eletrônicos dos Estados Unidos onde são revelados os lançamentos mais importantes na área de videogames.

Character- Personagem.

Charging- Falta ofensiva em jogos de basquete.

Class- Classificação de personagem de jogo de RPG.

Clock Speed- Velocidade do relógio da CPU (unidade central de processamento) medida em Megahertz (veja Mhz).



Tecnologia: CD Rom é o mais cobiçado acessório do videogame



Em Tiny Toon (SNes), sobem-se as paredes usando Dash

Cockpit View- Visão da cabine, perspectiva em primeira pessoa.

Code- Código.

Configuration- Configuração (geralmente do controle).

Control Pad- Controle.

Corner- Escanteio em jogo de futebol.

Course- Pista ou opção de caminho.

CPU (Central Processing Unit)- unidade de processamento central, o cérebro do videogame.

D

Dash- Arrancada.

Defend- Comando de RPG usado para acionar defesa própria ou de terceiros.

Defense- Defesa.

Dexterity- Destreza.

Digitalization- Processo de transformação de imagens (fotográficas, etc.) em linguagem de computador. Usado frequentemente na abertura de jogos.

Digitalized Sound- Som digitalizado.

Disk- Disquete.

Dragon Knight- Cavaleiro do dragão,

personagem de jogos de RPG.

DSP (Digital Signal Processor) - Processador de Sinais Digitais. Um processador lógico-matemático que aumenta a velocidade do jogo. Usado em jogos como Mario Kart, Exhaust Heat 2, Pilot Wings, etc.

Dolby Sound- Filtro para eliminar ruídos.



Easy- Fácil, nível de dificuldade.

Edit Mode- Modo de edição. A opção de alterar certos aspectos dos programas de jogos.

Exemplo: RPM Racing, em que você desenha, "edita" a pista de corrida.

Enemy- Inimigo.

Equip- Veja Equipment.

Equipment- Equipamento, arsenal. Usado em jogos de RPG.

Erase- Apagar.



Fight- Luta. A palavra mais usada em títulos de games em 1993.

Fighter- Lutador.



O DSP em Mario Kart (SNes): mais velocidade para o SNes



Flicker "engole" personagens em Adventure Island 3 (Nes)

Fighting Game- Estilo de jogo mais abrangente que Kick and Punch, onde os lutadores batalham com armas ou não (veja Kick and Punch).

First Person View - Perspectiva de primeira pessoa, muito comum em simuladores.

Flicker- Fenômeno de sobrecarga que ocorre quando muitas Sprites estão numa mesma horizontal ou numa mesma tela. As Sprites começam a piscar e às vezes até somem algumas partes gráficas (veja Sprite). Exemplo: Gradius III.

Frame- Fotografia. Unidade de animação. Para fazer um personagem se movimentar são usados vários fotografamas.

Fun Factor- Fator de diversão.



Game Speed- Velocidade do jogo.

Gameplay- Veja Playability.

Game Boy- Console portátil da Nintendo.

Game Gear - Console portátil da Sega.

Gear- Marcha.

Genesis- Nome americano do console Mega Drive.

Giga Bit- Um milhão de bits (veja Bit).

Giga Byte- Um milhão de bytes (veja Byte).

Gold- Ouro, dinheiro, moeda.

Graphics- Gráficos. Composição dos elementos visuais na tela.

Gun Shooting- Estilo de jogo de tiro onde você acerta na tela, geralmente com uma arma tipo SuperScope ou Menacer e na perspectiva de primeira pessoa (veja Superscope).

H

Hard - Difícil, nível de dificuldade.

Hardware- Console ou cérebro do videogame ou computador (veja Software).

Helpful Items - Itens de ajuda (para qualquer emergência).

Helm- Elmo, capacete, proteção, termo de RPG.

Hertz- Uma unidade de oscilação de ondas, usada para medir velocidade de processamento.

Hint- Pista, dica.

Holography- Holografia. Efeito gráfico que trabalha com hologramas, produzindo imagens tridimensionais.

HP (Hit Point)- Unidade de energia, termo de RPG.



Gun Shooting: eletrônica e o velho tiro ao alvo em X Zone (Nes)



Mais força graças ao HP no RPG Phantasy Star (Mega Drive)

HP (Horse Power)- Cavalos de força. Medida de potência de motores.

I

Icon- Ícone, figura, representação.

Item - Item. Em jogos de RPG é todo objeto que não é equipamento. Exemplo: poções mágicas.

J

Jaguar- Projeto de console de 64 Bits há muito anunciado (mas não lançado) pela Atari

Joystick- Controle com Stick, ou seja, com torre direcional.

Jump- Pulo (além de um grande sucesso musical da banda de rock Van Halen).

K

Kick and Punch- Estilo de jogo com um duelo em que se utilizam golpes variados, de mãos vazias. Leia-se Street Fighter.

Knight- Cavaleiro, usado em RPG.

L

Labirinth- Labirinto.

Level- Fase, nível de dificuldade e, em RPG, a graduação de seu personagem.

Life- Vida.

Life Meter- Medidor de vidas.

Link- Unir dois ou mais consoles através de cabos que trocam informações entre os aparelhos. Funciona com Game Boy, Game Gear, Link e Neo Geo até agora.

Load- Carregar um jogo arquivado na bateria.

Luck- Sorte.

M

Magic- Magia.

Magician- Mágico.

Maze- Labirinto.

Mega- Abreviatura de megabytes ou Mega Drive.

Mega Bit- Unidade de informação correspondente a 1.048.576 bits. Usada para se referir à capacidade de memória de cartuchos de videogame (veja Bit).



Mega Byte- Unidade de informação equivalente a 1.048.576 bytes (veja Byte).

Mega Hertz- Medida de velocidade de processamento de computador correspondente a um milhão de Hertz (veja Hertz).

Menu- Lista de opções.

MHz- O mesmo que Mega Hertz.

Mode 6- Modo gráfico de alta resolução do Super Nes.

Mode 7 - Modo gráfico do SNes que permite Scaling e Rotation.

Money- Dinheiro.

Monk- Monge, termo de RPG

Mouse- Acessório de videogame usado no lugar do joystick. Permite movimentação mais precisa na tela.

MP (Magic Point)- Unidade de magia, termo de RPG.

N

Nes- Sigla: Nintendo Entertainment System, o console de 8 Bits.



Options- Menu de opções que permite escolher vidas, continues, etc. Em jogos de tiro denomina as unidades de apoio da nave. Exemplo: a série Gradius.



Paladin- Paladino, RPG.

Password- Senha usada para adquirir inúmeras vantagens em uma partida, tais como seleção de fases ou a gravação do jogo.

Pause- Interromper o jogo momentaneamente, sem alterações.

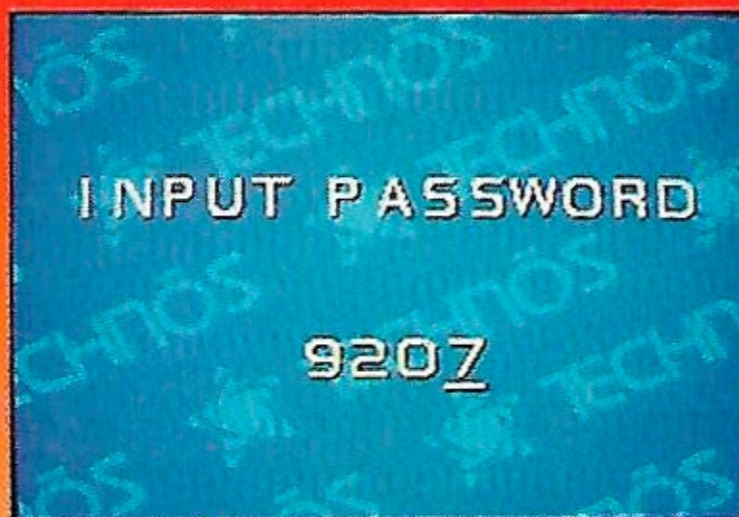
PCM (Pulse Code Modulation)- Chip que torna possível digitalizar o som. Utilizado também nos CD players.

Pinball- "Fliperama de tela". Carts que simulam os jogos de mesa.

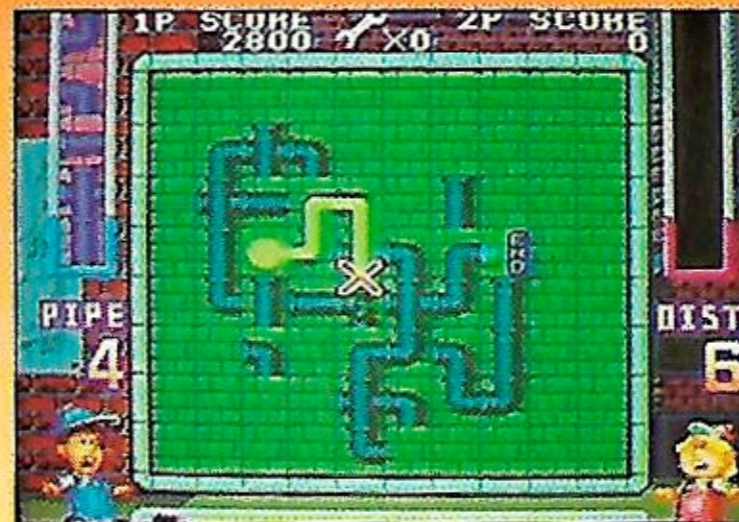
Platform- Plataforma.

Playability- "Jogabilidade", ou seja, o que diz respeito à maneira de controlar o jogo e ao fator de diversão.

Play Action- Ação do jogo.



Password: atalho digitável para novas fases em *Combatribes (SNes)*



Puzzle: quebra-cabeça moderno e a dois em *Pipe Dream (SNes)*

Player- Jogador.

Polygon- Polígono. Figura geométrica muito utilizada na programação de jogos que simulam a tridimensionalidade. Exemplo: Star Fox

Power- Energia.

Power Up- Item que fortalece o personagem.

Preview- Previsão de futuros lançamentos.

Priest- Termo de RPG (veja Bishop).

PSG (Programmable Sound Generator)- gerador de som programável. Muito usado em videogames e computadores.

Push Start Button- Pressione o botão Start.

Pushing- Termo de basquete. Quando você comete falta, empurrando o oponente.

Puzzle- Estilo de jogo, quebra-cabeça.



Qualify- Termo muito usado em jogos de corrida. Classificação para o grid de largada.

Quarter View- Perspectiva intermediária entre Top e Side View. Usado na maioria dos RPGs.

R

Race- Corrida.

Racing game- Jogo de corrida.

RAM (Random Access Memory)- Dispositivo que armazena as informações.

Replay Mode- Modo Replay. Muito comum em jogos esportivos. Exemplos: Golfe, Jimmy Connors Amazing Tennis e Dead Dance.

Reset - Recomeçar o jogo pressionando o botão Reset.

RISC (Reduced Instruction Set Computing)- Chip de processamento que, para realizar uma instrução, utiliza menos ciclos. Muito rápido, será utilizado no CD ROM do SNes.

ROM- (Read Only Memory) - Memória somente para leitura. Tipo de memória que não pode ser modificada. Os jogos originais são gravados no ROM.

Rotação Biaxial-Rotação em dois eixos. Recurso do Mega-CD Exemplo: Apresentação do Mega CD (Demo). A do SNes é monoaxial. Exemplo: F-Zero.

Rotation- Rotação de tela, usada em SNes e Mega CD.

Rotoscoped Animation- Animação a partir de



Replay Mode: revisão de acertos e erros em Bulls Vs Blazers (SNes)



Efeito de rotation causa até tonturas em King of Rally (SNes)

movimentos reais. Exemplos: Prince of Persia e Flashback.

RPG- Role Playing Game - Modalidade de jogos de videogame que envolve principalmente o desenvolvimento do personagem na partida. Exemplos: Act Raiser, Final Fantasy, Phantasy Star.

Run Away- Comando de fuga.

S

S-RAM - (O mesmo que Battery Back Up). Memória que permite a gravação de seu progresso no jogo. Alimentada por bateria.

Sampler- Chip gerador de som programável a partir de sons pré-gravados.

Save- Comando de salvar o jogo na bateria. Gravar.

Scaling- Escala. Aumentar ou diminuir elementos gráficos na tela.

Score- Pontuação.

Scoreboard- Quadro dos recordes.

Scroll- Fluxo do cenário na tela.

Sell- Comando de vender. Basicamente utilizado em RPGs.

Set Up- Comando para ajuste de seu carro num

jogo de corrida. Em outros jogos este termo tem um significado diferente: configuração do controle, da música, velocidade, etc.

Setting - Veja Set-Up

SFX- Super FX. Processador lógico-matemático de alta velocidade que trabalha com efeitos tridimensionais através do uso de polígonos. Exemplo: Star Fox.

Shield- Escudo protetor, campo de força.

Shift- Termo utilizado em jogos de corrida para mudar a marcha. Shift Up -aumenta a marcha. Shift down -diminui.

Shooter/ Shooting- Estilo de jogo de tiro. Geralmente os personagens são naves espaciais.

Shop- Loja onde você adquire armas e poderes para enfrentar os inimigos.

Shot- Tiro.

Side Scrolling- Fluxo de cenário na tela em sentido horizontal.

Side View- Perspectiva lateral.

Simulation- Estilo de jogo. Simulador. Exemplo: F-15 Strike Eagle.

Slowdown- Fenômeno de câmera lenta indesejado, provocado pelo excesso de sprites.

SNes- Super Nintendo Entertainment System, nome do console de 16 Bits da Nintendo.



Shop: o consumismo moderno não poderia estar fora do videogame



Slow Down: em Super Aleste contornou-se a lentidão

Software- Qualquer programa para computador e videogame. Inclusive os jogos.

Sorcerer- Mago Negro, termo de RPG

Sound Track - Trilha sonora.

Sound Test- Encontrado no menu de opções. Permite ao jogador ouvir todas as músicas do jogo.

Sound- Som.

Speed- Velocidade.

Spell- Magia.

Sport- Esporte. Estilo de jogo.

Sprite- Parte gráfica que se movimenta na tela. Pode ser desde um personagem até o tiro de uma nave, por exemplo.

Staff- Os créditos dos programadores e engenheiros que desenvolveram o jogo.

Stage- Estágio, fase.

Stage Clear ou Stage Cleared- Estágio completado, terminado.

Stats- (Status) Comando que permite você verificar o estado de seu personagem e companheiros.

Strategy- Estilo de jogo: estratégia. Geralmente de guerra.

Strength- Força.

Sub Boss- Subchefe de fase, antecede ao chefe.

Super Scope- Controle em forma de bazuca

compatível com alguns jogos do SNes.
Sword- Espada. Muito comum nos RPGs.



Table Game- Jogo de mesa, estilo de cards. Exemplo: Monopólio, Xadrez, etc.
Telamania- A seção mais quente do planeta sobre videogame. Novidades, lançamentos e tudo mais.
Thief- Ladrão.
Throw Out- Comando para jogar fora, dispensar. Muito usado em RPG.
Tire- Pneu.
Top View- Perspectiva vista de cima.
Top-Scroll- Fluxo de cenário vertical na tela.
Tridimensional- Três dimensões: altura, largura e profundidade.
Trigger- Botão do controle, gatilho em jogos de pistola.
Try Again- Tente de novo.



Use- Usar um item.



O bombardeio em Sky Mission (SNes) é facilitado com a Top View



Gráfico vetorial: personagens menores e realismo em movimentos



Vetorial- (Gráficos vetoriais). Estilo de animação que torna o movimento de personagens mais real. Usado no jogo Flashback.

Virtual Reality- Realidade Virtual, a nova tendência de jogos de videogame. Tipo de jogo que simula situações reais com muita fidelidade. Exemplos: R-360, Virtuality .



Warrior- Guerreiro. Termo comum em RPG.
Wizard- Mago Negro. Personagem de RPG.

1 Up - Uma vida.

3 D - Abreviação de tridimensional.

3 DO - Novo sistema de videogame em CD da Panasonic. Tecnicamente avançado e caro.



JAPONÊS - PORTUGUÊS

HIRAGANA e KATAKANA

アイテム Item.
 アニメ Animação.
 いどう Mover.
 イベント Evento.
 うつす Transferir.
 エディット Edit
 おわる Fim ou Saída.
 オート バトル Batalha Automática.
 オプション Opções.
 おんがく Música.
 きろく Record.
 キャラ・キャラクタ Character.



ケン - com certeza você já viu o nome de Ken em japonês antes



ボーナス pontos que não acabam mais em Jaki Crush (SNes)

ケン Ken (SF II).
 コンティニュー Continue.
 こんらん Confuso.
 サガット Sagat (SF II).
 サウンド ステレオ Stereo music.
 システム Sistema.
 しらべる Investigar.
 ステータス・じょうたい Status.
 スタート Start.
 スピード Velocidade.
 ストーリ História.
 スーパーファミコン Super Famicom.
 ストリートファイターII Street Fighter II.
 すてる Jogar fora, Eliminar.
 セーブする Salvar Data.
 そうび・そうびする Equipar.
 ボーナス Bônus.
 チュン リー Chun-li (SF II).
 つかう Usar.
 つづき・つづきから Continue.
 てき Inimigo.

とびら Porta.
 ならびかえ Reorganizar.
 なんいど Grau de Dificuldade.
 にげる Fugir.
 はなす Conversar.
 はじめる・はじめから Começar, Do começo.
 ファイル Arquivo.
 ふっかつ Ressuscitar.
 ファンタジー Fantasia.
 ほんだ Honda (SF II).
 マイク バイソン M. Bison.
 みかた Aliado.
 ミュージック モノラル Mono Music.
 メッセージ Mensagem.
 モード Modo de...
 ユニット Unidade, Batalhão.
 りゅう Ryu (SF II).
 レベル Nível.
 ロードする Carregar Data.



じゅもん・マジック *as mágicas causam inveja em Dragon Ball Z*



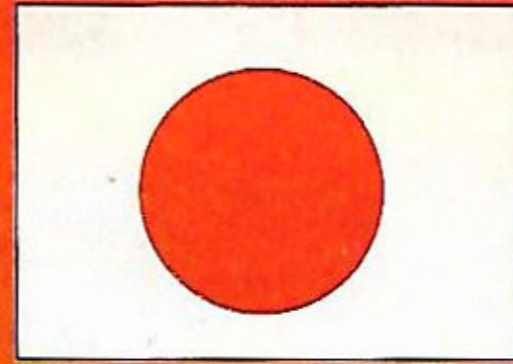
ボス *chefe de arrepiar em Star Fox (SNes)*

わざ Golpe.
 わたす Entregar.
 ガイル Guile (SF II).
 ゲーム Game.
 ザンギエフ Zangief (SF II).
 ダルシム Dhalsim (SF II).
 じゅもん・マジック・Magia.
 どく Único.
 ドラゴン Dragon.
 バトル・たたかう・こうげき Batalhá, Luta.
 バルログ Balrog.
 ブランカ Blanka (SF II).
 ベガ Vega (SF II).
 ボタン Botão.
 ボス Boss, Chefe.
 パスワード Password.
 プレイ Jogo.
 プレイヤー Jogador.



HIRAGANA

a	あ	i	い	u	う	e	え	o	お
ka	か	ki	き	ku	く	ke	け	ko	こ
sa	さ	si	し (shi)	su	す	se	せ	so	そ
ta	た	ti	ち (chi)	tu	つ (tsu)	te	て	to	と
na	な	ni	に	nu	ぬ	ne	ね	no	の
ha	は	hi	ひ	hu	ふ (fu)	he	へ	ho	ほ
ma	ま	mi	み	mu	む	me	め	mo	も
ya	や	i	い	yu	ゆ	e	え	yo	よ
ra	ら	ri	り	ru	る	re	れ	ro	ろ
wa	わ	o	お (wo)	n	ん				
ga	が	gi	ぎ	gu	ぐ	ge	げ	go	ご
za	ざ	zi	じ (ji)	zu	ず	ze	ぜ	zo	ぞ
da	だ	zi	ぢ (di)	zu	づ (du)	de	で	do	ど
ba	ば	bi	び	bu	ぶ	be	べ	bo	ぼ
pa	ぱ	pi	ぴ	pu	ぷ	pe	ぺ	po	ぽ



O idioma japonês, por sua complexidade, se divide em três vertentes: uma, o hiragana, serve para designar as palavras originárias do próprio japonês. A segunda, o katakana, é empregada para representar palavras de origem estrangeira (neste caso, quando o assunto é videogame, o inglês). Na terceira, o kandi, a mais complexa de todas, representada por ideogramas, cada signo expressa uma idéia.



KATAKANA

a	ア	i	イ	u	ウ	e	エ	o	オ
ka	カ	ki	キ	ku	ク	ke	ケ	ko	コ
sa	サ	si	シ (shi)	su	ス	se	セ	so	ソ
ta	タ	ti	チ (chi)	tu	ツ (tsu)	te	テ	to	ト
na	ナ	ni	ニ	nu	ヌ	ne	ネ	no	ノ
ha	ハ	hi	ヒ	hu	フ (fu)	he	ヘ	ho	ホ
ma	マ	mi	ミ	mu	ム	me	メ	mo	モ
ya	ヤ			yu	ユ			yo	ヨ
ra	ラ	ri	リ	ru	ル	re	レ	ro	ロ
wa	ワ		ヲ	(wo)		n	ン		
ga	ガ	gi	ギ	gu	グ	ge	ゲ	go	ゴ
za	ザ	zi	ジ (ji)	zu	ズ	ze	ゼ	zo	ゾ
da	ダ	zi	ヂ (di)	zu	ヅ (du)	de	デ	do	ド
ba	バ	bi	ビ	bu	ブ	be	ベ	bo	ボ
pa	パ	pi	ピ	pu	プ	pe	ペ	po	ポ

SCOPE
games®

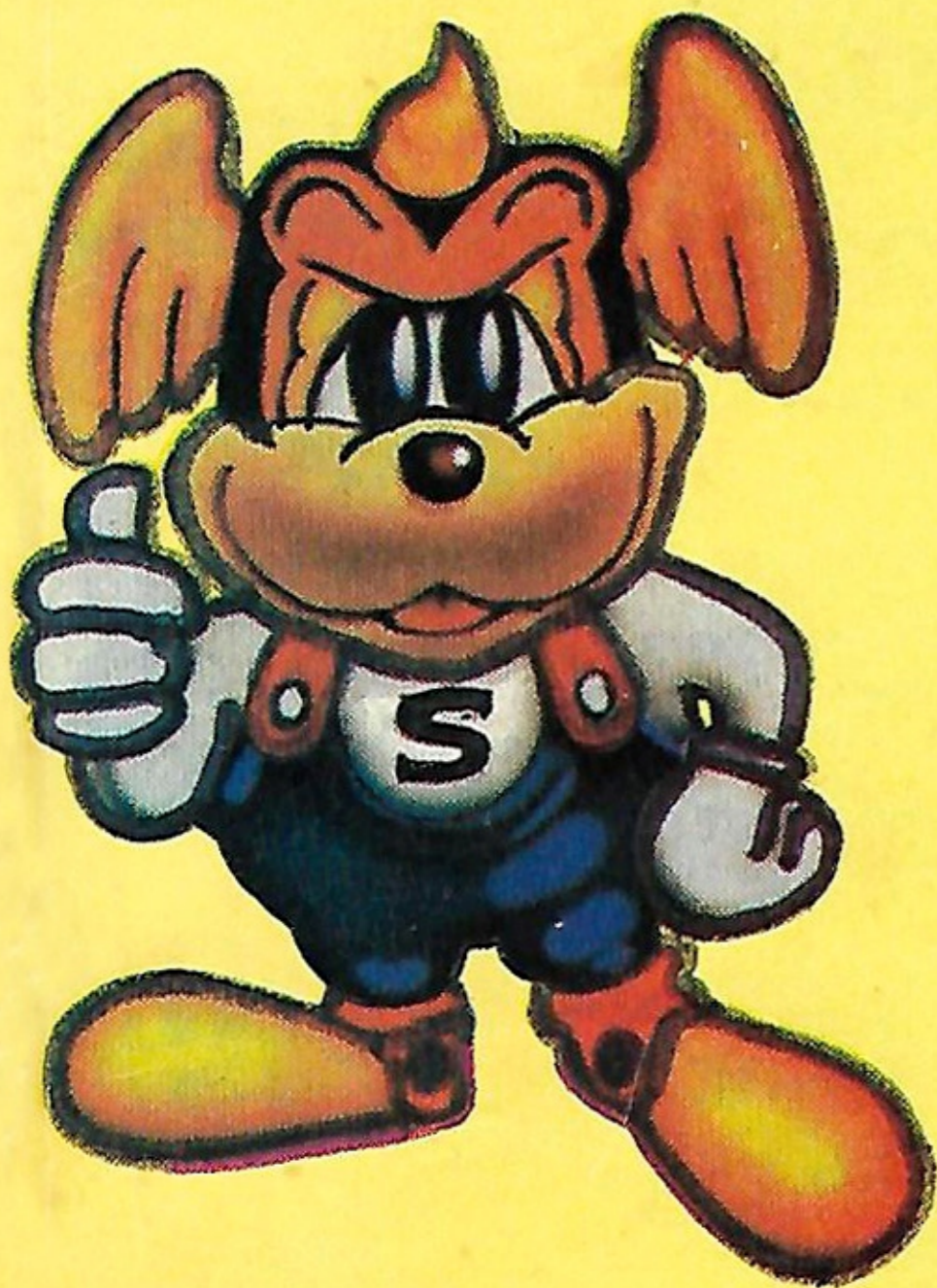
COMPRA - VENDA - TROCA - LOCAÇÃO

CARTUCHOS

CONSOLES

E ACESSÓRIOS

PARA VÍDEO GAMES



CARTUCHOS NOVOS E USADOS A PARTIR DE:

MEGA DRIVE
US\$ 8,00

SUPER
NINTENDO
US\$ 18,00

NINTENDO
US\$ 6,00

- **Tudo com garantia total**
- **Solicite tabela de preços ou faça-nos uma visita**

RUA JOAQUINA RAMALHO, 1304 - V. GUILHERME - SÃO PAULO - SP - FONE: (011) 267-1487/290-9149

JOYSTICK TPC PARA OS INIMIGOS ELE É UM FDP



TPC1

Para Dynavision 2 e 3

- Botões A, B e exclusivo botão A+B
- Slow-Motion
- Turbo Automático separado por botão de 8 tiros por segundo
- Botão direcional com 8 direções
- Mini-Manche removível

TPC2

Para Mega Drive*

- Slow-Motion
- Turbo Automático separado para os botões A, B e C
- Botão direcional com 8 direções
- Mini-Manche removível

TPC3

Para Phantom System*, Hi-Top Game* e Turbo Game*

- Botões A, B e exclusivo botão A+B
- Slow-Motion
- Turbo Automático separado por botão de 8 tiros por segundo
- Botão direcional com 8 direções
- Mini-Manche removível

TPC4

Para Master System* e Atari*

- Botões A, B e exclusivo botão A+B
- 2 Velocidades Turbo: Speed 1 (5 tiros/seg.) e Speed 2 (10 tiros/seg.)
- Botão direcional com 8 direções
- Mini-Manche removível



TPC5

Para SNES* e Super Famicom*

- Botão A, B, X, Y, R, L
- Turbo Total para todos os botões
- Botão direcional com 8 direções
- Mini-Manche removível

DYNACOM
A DYNACOM é fera.