

GUIA EGM™ ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

CONTENDO

SUPLEMENTO DE 16 PÁGINAS

COMPARAÇÕES ENTRE OS DOIS CONSOLES

ENTENDA AS DUAS MÁQUINAS E DECIDA QUAL COMPRAR

LISTA DE JOGOS



FUTURO



PlayStation 3 vs Wii

O guia definitivo para o lançamento dos novos consoles da Sony e da Nintendo



ZIFF DAVIS MEDIA
AUTHORIZED PUBLISHER

Parte integrante da revista EGM Brasil 59. Não pode ser vendido separadamente.

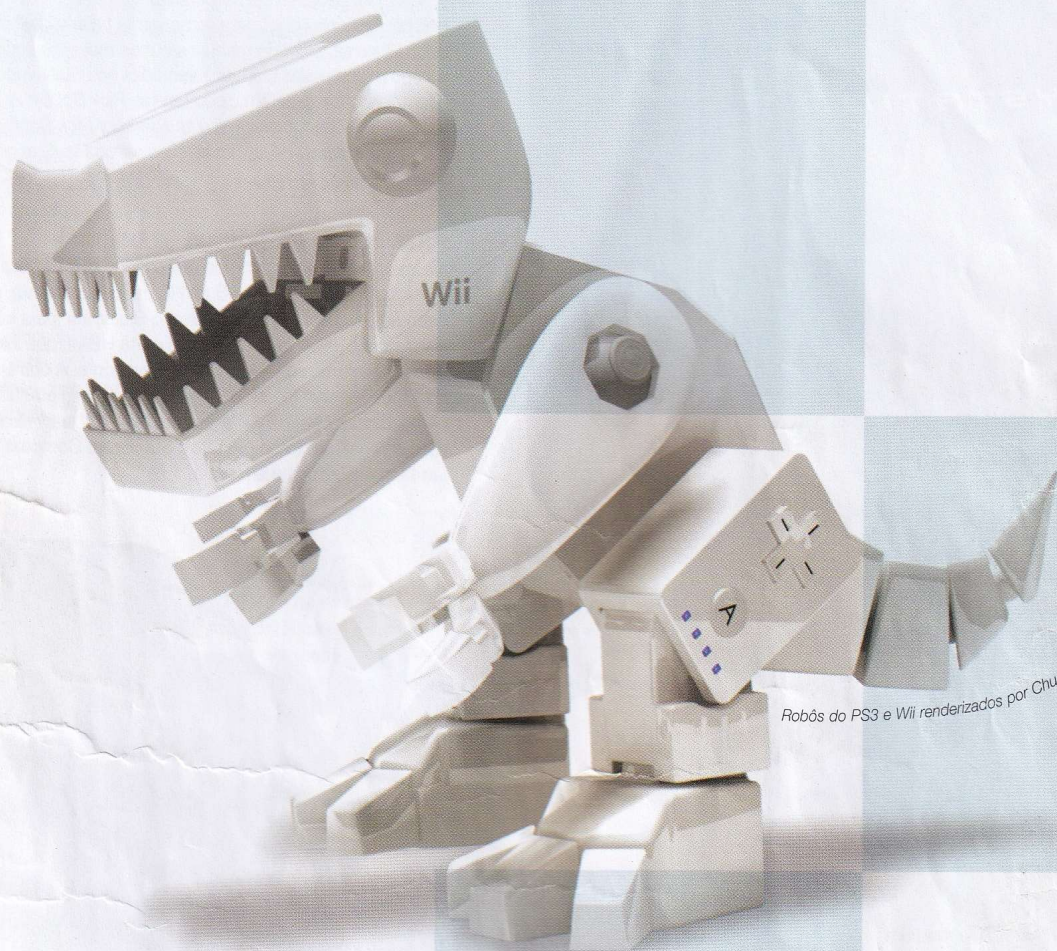
AS FEERAS ESTÃO SOLTAS

Guia de lançamento do PS3 e Wii



O monstro de “próxima geração” da Sony encara a engenhosa máquina de “nova geração” da Nintendo

Por Alexei Barros (PS3) & Fabio Bracht (Wii)



Robôs do PS3 e Wii renderizados por Chuck Ernst

DURANTE UM FINAL DE SEMANA DE NOVENBRO, TODA A INDÚSTRIA DOS GAMES MUDOU

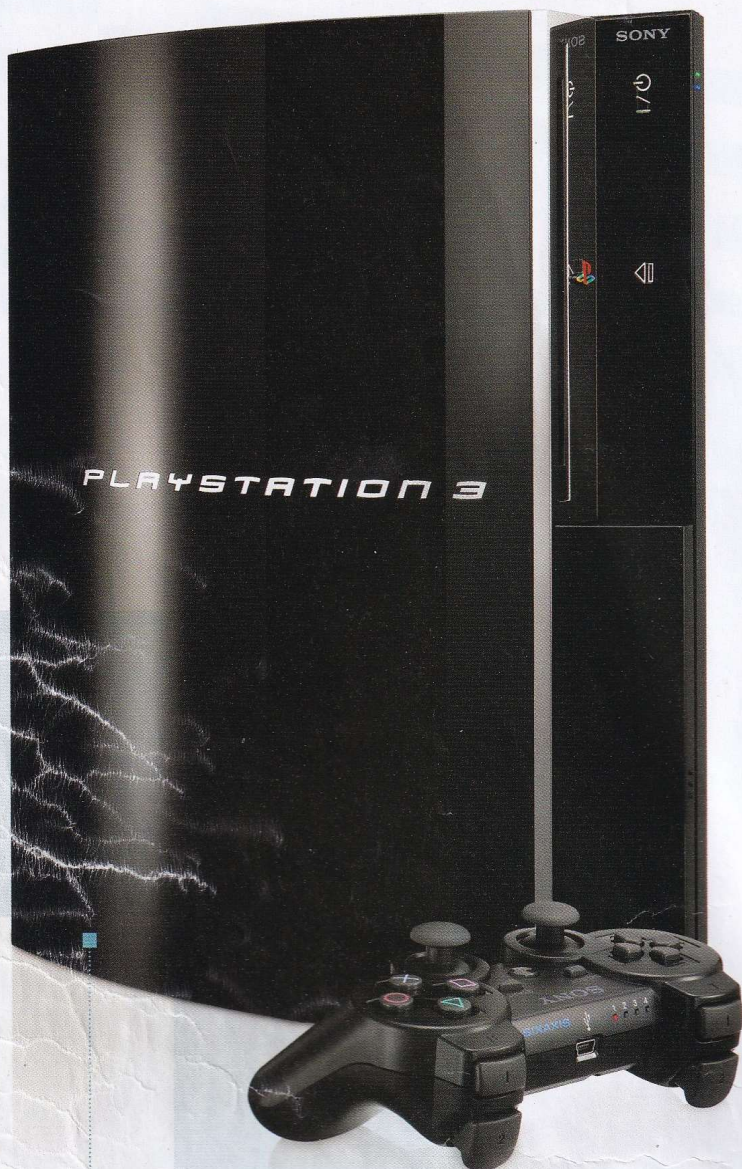
No dia 17 de novembro de 2006, uma sexta-feira, a Sony lançou seu aguardado PlayStation 3, um console caríssimo, com tecnologia à frente de seu tempo e lotado de recursos de próxima geração. Dois dias depois, a Nintendo lançou seu inovador Wii, um auto-proclamado console de “nova geração” que privilegia a jogabilidade criativa em vez de visuais de alta definição. Com dois lançamentos tão grandes invadindo a já conturbada temporada de compras, nenhum gamer está seguro contra esses monstros destruidores de carteiras.

Nós estamos aqui para ajudar você a decidir qual dessas novas máquinas vale o seu dinheiro e esforço – sim, porque você ainda vai ter que penar para encontrar essas belezinhas à venda. Apesar dos dois consoles parecerem radicalmente diferentes à primeira vista (o PS3 sai a partir do dobro do

preço de um Wii, afinal), algumas similaridades os colocam como competidores diretos: ambos têm acesso online gratuito direto da caixa e controles revolucionários que possuem sensores de movimento que mudarão a maneira como você vai jogar daqui pra frente. Mas qual lançamento terá o maior impacto? Qual deles possui a melhor linha de jogos? E quanto à previsão de jogos para o ano que vem? Será que eles valem realmente a garimpada em busca de um novo console?

Bem, nós testamos os dois competidores à exaustão (modo de dizer, porque ainda não cansamos nadinha) e fizemos uma série de comparações lado-a-lado para você decidir em qual deles investir o seu rico dinheirinho. Vire a página para ver esse dois monstros brigando ferozmente...





PlayStation 3

O pacote do supercomputador

O PlayStation 3 norte-americano vem em uma bela caixa nas cores preta e branca com uma alça de plástico para suporte. Na parte da frente, o console e o logo PlayStation 3; nas extremidades, as marcas Sony e OS; e, na seção inferior, Blu-ray Disc e especificação do tamanho do disco rígido: 20 ou 60 GB. Já atrás, é possível ler as instruções básicas tanto em inglês, como espanhol e francês. Há ainda uma foto de cada um dos games *Genji: Days of the Blade*, *Heavenly Sword*, *Lair*, *MotorStorm*, *Resistance: Fall of Man* e *Warhawk*.

O pacote inclui o aparelho, um exemplar do joystick sem fio Sixaxis, um cabo composto AV (RCA) com conectores de áudio e vídeo, um cabo AC para ligar a plataforma (a fonte de energia é interna), um cabo USB para recarregar a bateria do controle e um cabo Ethernet, além do manual e outros materiais impressos. As 500 mil primeiras unidades vendidas nos EUA ainda acompanham o filme em disco Blu-ray *Rick Bobby: A Toda Velocidade* (*Talladega Nights: The Ballad of Rick Bobby*, em inglês) para demonstrar a versatilidade e poder do PlayStation 3 como player de filmes em Blu-ray.

Para todos os gostos (e bolsos)

Não é apenas no tamanho do disco rígido que as versões básica e premium, com 20 e 60 GB de HD, respectivamente, diferem. Além do drive Blu-ray e transmissão Bluetooth (para controles), a versão mais barata ainda possui a porta HDMI, que inicialmente foi anunciada como inexistente nesse pacote. A outra, mais cara, por sua vez, além de tudo isso, tem Wi-Fi embutido (para comunicação com o PSP e internet sem-fio), leitor de cartões de memória flash (Memory Stick, SD Card e Compact Flash) e também acabamento em prata.

Outros acessórios

Infelizmente, para usufruir a verdadeira alta definição (o padrão 1080p de imagem), é necessário comprar cabos vendidos à parte, como o HDMI e o componente, mas que não precisam ser necessariamente da Sony. Já o Blu-ray Remote é direcionado para aqueles que querem usar o PlayStation 3 também como player de filmes em DVD ou Blu-ray. Além de todos os botões do Sixaxis, incluindo obviamente o PS, o controle remoto tem as teclas Blue, Red, Yellow e Green, que podem ser personalizadas com funções distintas.

Um periférico indispensável para os nostálgicos é o Memory Card Adapter. Conectado na porta USB do PS3, o acessório que custa US\$ 14,99 permite transpor todos os saves antigos dos jogos do PSone e PlayStation 2 para o disco rígido.

Vencedor:
PS3
Pacote mais completo

Lançamento nos EUA: filas e mais filas

A notícia de que haveria apenas 400 mil unidades no lançamento do PlayStation 3 nos Estados Unidos no dia 17 de novembro fez com que muitos madrugassem nas filas – a remessa inicial no Japão era ainda menor, com apenas 90 mil consoles. Na SonyStyle Plaza, em Nova York, onde o próprio presidente da Sony Computer Entertainment America, Kaz Hirai, marcou presença, somente 400 pacotes estavam disponíveis. Os compradores – os primeiros chegaram quatro dias antes do lançamento – ainda tiveram que enfrentar forte chuva para conseguir comprar o console. Mas isso não foi nada. Foram registradas diversas ocorrências nos EUA, tais como 60 “acampados” que disputavam 10 aparelhos, um cliente baleado e diversos assaltos à mão armada.

Wii

Desencaixotando a criança

A caixa do Wii é pequena, razoavelmente leve (ainda mais se comparada à mastodôntica embalagem do PS3) e extremamente simples. Como tudo que é relacionado ao Wii, apresenta um estilo simplista, em que predominam o branco, o azul e o cinza, com poucos detalhes. De um lado, a famosa imagem da mão segurando o Wii Remote. Do outro, o console e o controle, um tanto afastados, com o logo do Wii, maior, sobrepondo as duas imagens. Nas laterais, ficam as informações adicionais do console. E os jogos? Sim, a tradicional face da embalagem contendo imagens de jogos foi descartada em favor de um visual mais limpo.

Ao abrir a caixa, percebe-se que há duas caixas internas, menores, para ajudar a organizar todas as traquitanas que estão incluídas. Mas o que está incluído?

- Wii
- Suporte para a posição vertical do Wii
- Fonte de energia
- Cabo AV composto
- Cabo de alimentação / fonte
- Wii Remote
- Wrist Strap
- Nunchuck
- Sensor Bar
- Suporte da Sensor Bar
- Jogo Wii Sports
- Documentação completa (incluindo manuais de instrução do console e do Wii Sports)

Wii Day

Dia 19 de novembro foi o lançamento do Wii no mercado americano, o "Dia Wii". Dezenas e mais dezenas de pessoas se enfileiravam nas portas de cada loja de games do país, esperando para colocar as mãos no seu tão sonhado novo console. Ao contrário das filas para o PS3, que estavam muito maiores, tumultuadas e formadas basicamente por pessoas que queriam comprar para revender, as filas para o Wii se mostraram pacíficas e consistiam basicamente de fãs, que iam comprar o console para si, muitas vezes querendo comprar também uma segunda unidade para presentear alguém.

A Nintendo pretende colocar no mercado cerca de 4 milhões de unidades até o final deste ano, a maioria para os EUA. Até o final de março de 2007, serão 6 milhões de Wii nas lojas.

E o que dá pra comprar depois?

Já estão disponíveis no mercado uma grande gama de acessórios e peças de reposição para o Wii, incluindo desde fontes de energia (US\$ 19,95) até Wrist Straps adicionais (US\$ 1,00). Veja outros itens da lista:

- Wii Remote: US\$ 39,99
- Nunchuck: US\$ 19,99
- Classic Controller: US\$ 19,99
- Nintendo Wi-Fi USB Connector: US\$ 34,95
- Sensor Bar: US\$ 10,00
- Cabo de vídeo componente: US\$ 29,95

Wiireverência total

Se o Wii apresenta maneiras criativas de jogar, os seus fãs não ficam atrás. Um deles montou uma fantasia de Wii Remote, vestiu-se e foi divulgar o seu console favorito em uma das filas para o PS3. O vídeo foi colocado no YouTube e mostra o homem vestido de Wii falando frases como "Ei, você pode me balançar?", "Que tal comprar dois Wii pelo preço que você vai gastar num PS3?" e "Sabe, eu tenho rumble. Cadê o rumble do PS3?". Hilário.



DESIGN DO CONSOLE

PlayStation 3

Design do console

De coloração preta e design moderno e arrojado, o PlayStation 3 mede, na posição horizontal, 32,5 cm de largura, 9,8 cm de altura e 27,4 cm de profundidade – um pouco maior que o Xbox 360 –, e pesa cerca de cinco quilos. Diferentemente dos predecessores, a superfície do material do videogame não é fosca, mas brilhante, como a do PSP. Por conseguinte, traz os mesmos inconvenientes do portátil: acúmulo demasiado de poeira em pouco tempo e impressões digitais por toda a plataforma.

Tal qual o PS2, o aparelho pode ser colocado tanto na horizontal quanto na vertical, com a opção de girar o logo PS na posição desejada. A parte superior do console é convexa e possui a marca PLAYSTATION 3 em prata (apenas o modelo de 60 GB tem acabamento em prata) com a fonte do logo do filme *Homem-Aranha*.

Na parte da frente, os botões Eject e Power quase não apresentam saliência e são bastante sensíveis, já que o simples deslizar do dedo é suficiente para ativá-los. Para reiniciar o console, basta pressionar levemente o power (um LED verde logo abaixo dele acende quando o videogame está ligado). O drive de disco é similar a um CD player de carro, bastando introduzir a mídia até que ela seja totalmente inserida no videogame. Nada da gaveta problemática do primeiro modelo do PlayStation 2, que emperrava em muitas ocasiões.

Conexões de sobra

Na versão de 60 GB, há um acabamento prateado que confere destaque ao drive e também uma tampa que protege as entradas do Memory Stick, Memory Card SD e Compact Flash, sendo que este também possui um botão para ejetar o cartão. Embaixo do console, um friso prata ornamenta o aparelho e, em ambas as edições, há a saída de ar, indicadores de acesso de rede sem-fio e do disco rígido, além das quatro portas USB.

A parte traseira, por sua vez, possui a chave para desligar e ligar o console (semelhante à do PlayStation 2), entrada para o cabo de energia (a fonte é embutida), saída múltipla AV (para cabos composto, S-Video ou componente), saída óptica (S/PDIF) de áudio digital, porta de rede Ethernet (com suporte para os padrões 10BASE-T, 100BASE-TX e 1000BASE-T), saída HDMI padrão 1.3 e, por último, mais orifícios para ventilação, que também aparecem na parte lateral da direita. Como é possível notar, a quantidade de saídas de ar é maior que a do PlayStation 2, não apenas porque o PS3 tem processadores mais poderosos (precisando, portanto, de maior refrigeração), mas também porque não há um ventilador. Mesmo sem uma ventoinha, locais com perfurações como esse costumam armazenar resíduos de sujeira, tanto que o manual alerta para evitar usar o console em ambientes com muita fumaça e poeira. Nessa seção direita ainda é possível ver as marcas dos diversos padrões suportados pelo PlayStation 3: Blu-ray Disc, DVD Video/ROM, Super Audio CD, CD, Dolby True HD, Dolby Digital, DTS, Bluetooth e HDMI. O lado esquerdo, por sua vez, comporta o disco rígido de 20 GB no modelo básico ou de 60 GB na versão premium. Um atrativo é que ele pode ser trocado por qualquer disco rígido de 2,5 polegadas com interface serial ATA, utilizado em computadores mais recentes.



Pequeno e elegante

Rolam na internet algumas fotos de comparações entre o tamanho dos três consoles da nova geração, em que se pode ver claramente que o Wii é muito menor que o Xbox 360 e o PS3. Na posição vertical, o console mede 15,7 cm de altura, por 4,4 cm de largura, por 21,5 cm de profundidade, e caberia facilmente dentro da carcaça externa de ambos os concorrentes se tirássemos os componentes internos. É um console realmente muito pequeno, mas também discreto e elegante. É possível colocá-lo tanto na posição horizontal quanto na vertical, sendo que, para esta última, ele acompanha um belo suporte, que confere uma certa imponência ao Wii, deixando-o um pouco "empinado". O suporte é necessário também porque há uma grade de ventilação no lado esquerdo do console, que se torna o lado de baixo se ele estiver na vertical. Sendo assim, o suporte foi desenhado para permitir que o Wii permaneça na vertical sem obstruir a entrada de ventilação.

Em termos visuais, o console é feito de um material muito semelhante ao usado no DS Lite, o que garante que ele permaneça cool em qualquer ambiente. A entrada para os discos (tanto de Wii quanto de GameCube) é semelhante à usada em rádios de carro, daquelas que automaticamente puxam o disco para dentro assim que você começa a colocá-lo na entrada. Nessa mesma entrada dos discos, há uma luz azul que liga sempre que um disco é inserido e pisca sempre que o usuário tiver mensagens não lidas na Wii Message Board. Além disso, o console conta com os tradicionais botões Eject e Reset, além do Power, que tem um pequeno LED indicativo, que acende em verde quando o console está ligado, em vermelho quando inativo e em laranja quando o console estiver inativo, mas recebendo dados da internet via WiiConnect24.

Há uma tampa que, apesar dos "rumores" de esconder alguma espécie de projetor holográfico (!), foi confirmada como apenas uma cobertura para a entrada de cartões SD (Mini-SD e Micro-SD também são aceitos, desde que com o devido adaptador de tamanho) e um botão chamado SYNCHRO. Os cartões SD servem para armazenar as fotos que você exibirá no Wii Photo Channel, além de músicas que você pode usar como trilha sonora de seus jogos ou para música de fundo durante os slideshows do Photo Channel. Também gravará os seus jogos do Virtual Console, mas apenas para back-up, já que esses jogos só funcionam no console que os comprou. O botão SYNCHRO serve para conectar os Wii Remotes ao console. O Wii Remote também tem um botão destes (debaixo da tampa do compartimento de baterias), que deve ser pressionado antes de se pressionar o botão no console. Assim, o Wii saberá que aquele controle será conectado. Até quatro controles podem ser conectados ao Wii simultaneamente.

Conexões, mas não muitas

Na parte traseira do Wii, estão as suas conexões. Há uma para a fonte de energia, uma para a saída de áudio e vídeo, uma prioritária para conectar a barra sensorial e duas USB 2.0, para periféricos gerais ainda não anunciados. Há também uma segunda grade de ventilação. Aliás, os esforços da Nintendo em fabricar um console de baixo consumo elétrico não foram em vão: mesmo após muitas horas de jogo contínuo, o Wii simplesmente não aqueceu.

O pedaço GameCube

No lado direito do Wii (a parte de cima, se ele estiver na vertical), há uma tampa que, depois de aberta, revela quatro entradas para controles de GameCube (a compatibilidade com o WaveBird já foi confirmada), além de duas entradas para Memory Cards do já praticamente finado console em forma de cubo. Caso você seja um usuário constante dessas entradas, é possível retirar completamente essa tampa e depois recolocá-la. Ainda bem, pois o console perde muito da sua beleza com a tampa desajeitadamente aberta.



Vencedor:
Wii

Visual mais elegante

PlayStation 3

Sixaxis: visual velho, novos movimentos

O joystick do PS3 possui basicamente o mesmo design dos predecessores, mas não é batizado de DualShock 3 e sim de Sixaxis, já que não tem a função shock, ou seja, não treme. O novo nome faz alusão aos seis eixos que o acessório reconhece: deslocamento em largura, altura e profundidade, e giro vertical, horizontal e em torno do próprio eixo. Diferentemente do Wii Remote, o Sixaxis não tem a função de pointer, por isso não precisa de um sensor extra como a Sensor Bar.

Como o mecanismo vibratório foi excluído, o periférico está mais leve que os antecessores, o que provoca certo estranhamento. A sensação que se tem é a mesma de segurar o controle da primeira versão do PSone, sem as alavancas analógicas, ou pior, um controle pirata, que geralmente apresenta peso menor que a versão original. A empunhadura, ao menos, é excelente, com a ergonomia e conforto a que os jogadores estão habituados desde o primeiro videogame da Sony. A disposição dos botões X, O, D, A, SELECT, START, L1 e R1 é idêntica, bem como do direcional digital e das alavancas analógicas, que agora são mais precisas porque exigem maior pressão dos dedos. O L2 e o R2 podem ser igualmente ativados pressionando-as. As outras novidades ficam por conta do L2 e R2, que agora viraram gatilhos e estão salientes, além do botão transparente PS no centro do controle que possui várias funções.

Além de acessar o Cross Media Bar (XMB), a tecla tem a aplicação de ligar o PlayStation 3. Quando o console estiver ativado, os quatro LEDs na parte superior irão piscar e, em seguida, deve-se selecionar qual entrada você irá usar entre as sete portas sem-fio disponíveis, com comunicação via Bluetooth 2.0 para até 20 metros de distância. Se o suporte é de sete controles ao todo, por que então apenas quatro

indicadores? O problema é solucionado com a combinação de dispositivos. Por exemplo, caso o quinto controle seja ativado, o quarto e o primeiro LED se acenderão; o sexto controle, o quarto e segundo LED e assim por diante.

Apertando por mais de dois segundos o botão PS, um diagrama surge na imagem que apresenta o nível da bateria, que dura cerca de 30 horas. Para recarregá-la (é possível continuar jogando durante o processo de cerca de 2 horas e meia para ficar cheia), deve-se conectar um cabo no console e na entrada mini-USB do controle. Quando a recarga começar, o LED irá piscar lentamente até manter-se aceso, o que indica que a bateria foi totalmente restaurada. Vale lembrar que, mesmo com o aparelho ligado, o fio USB pode ser colocado ou tirado.

O único senão é que a bateria não pode ser trocada, caso a vida útil tenha acabado. Um porta-voz da Sony chegou a anunciar que ela duraria muitos anos, porém não revelou especificamente quanto tempo. A fim de contornar esse problema, haverá um serviço de troca gratuito dos controles (um controle avulso é vendido por US\$ 49,99) nos países com representação oficial da empresa – o que não é o caso do Brasil, infelizmente. Por último, para desligar o console, também é necessário pressionar o botão por mais de dois segundos e quando a mensagem "Turn off" aparecer na tela, basta selecioná-la e confirmar com X.

No que diz respeito ao espaço exigido para jogar, com o Sixaxis não deve mudar em relação ao DualShock, uma vez que não será necessário realizar movimentos muito bruscos para o sensor de movimentos reconhecê-los. Apesar da polémica envolvendo o abandono do protótipo bumerangue e a ausência da função vibratória, o controle teve resultado satisfatório com os títulos de lançamento. Em *Tony Hawk's Project 8*, por exemplo, o controle se mostrou bastante intuitivo nas manobras com o skate.



Wii Remote sem mistérios

O Wii Remote é definitivamente menor do que parece nestas fotos. Quando você pegá-lo na mão, vai saber. Do tamanho exato de uma caneta, ele mede 14,8 x 3,5 x 3,0 cm. Usa duas pilhas alcalinas tamanho AA, que duram mais de 30 horas de jogo. Quanto à sua aparência, bem, ele segue à risca a nova cartilha de design da Nintendo: branco, com poucas linhas e feito de um material plástico com acabamento impecável. Combina perfeitamente com o console. Serve e se encaixa bem em mãos de qualquer tamanho. Há quatro luzes numeradas na parte inferior do controle, que servem para mostrar ao jogador a qual posição o seu controle está assimilado ao console e também para demonstrar o nível de carga atual das baterias. Quando se pressiona algum botão do Wii Remote com o console inativo, de uma a quatro luzes piscarão. Quanto mais luzes, mais carga na bateria.

Por falar em botões, todos os do Wii Remote estão bem localizados e são de fácil acesso. Com o controle na posição padrão, vertical, o botão A e o direcional digital ficam ao alcance fácil do polegar, enquanto o botão B (gatilho) repousa acessivelmente abaixo do seu dedo indicador. Os botões +, - e Home também são facilmente acionáveis. Já os botões 1 e 2 só são utilizados em jogos que exigem

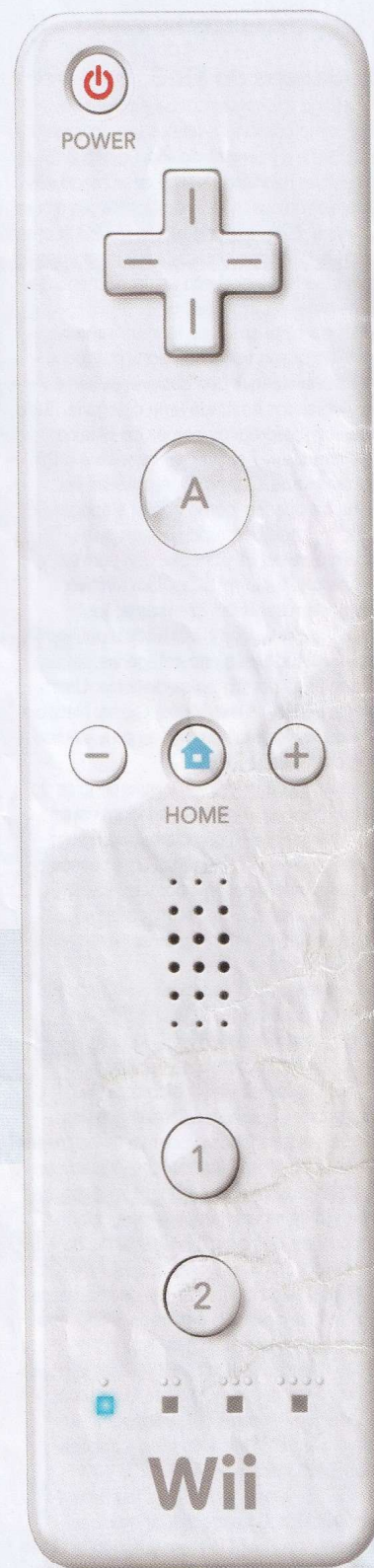
a empunhadura do controle na posição horizontal ou para ações eventuais (fazer a leitura do terreno em *Wii Sports Golf*, acessar o mapa em *Zelda*, por exemplo).

Como você já deve estar cansado de saber, o grande diferencial do Wii Remote são os sensores de movimento. Além de detectar movimentos nos seis eixos possíveis, ele também é capaz de exercer a função de pointer, ou seja, movimentar um cursor ou elemento do jogo na tela de acordo com o ponto da televisão para onde o jogador apontar. O manual de instruções recomenda manter uma distância entre 1,0 e 2,5 m da barra sensorial para melhor reconhecimento das funções de pointer do Wii Remote. Esse recurso já é extensivamente utilizado nos menus e em jogos de tiro, mas as possibilidades são incrivelmente amplas. Seu parceiro inseparável é o Nunchuck, usado sempre em jogos mais complexos, que exigem o uso de uma alavanca analógica. Ele é muito anatômico e incrivelmente leve, já que não utiliza baterias e não tem função rumble. Além da alavanca, possui dois botões extras – o C e o Z, ambos na traseira – e também possui sensores de movimentos semelhantes aos do Wii Remote, apenas sem a função pointer. Assim como as alavancas do controle do GameCube, a do Nunchuck não é "clicável".

Vencedor:
Wii
Melhor controle

O controle clássico

O Classic Controller não está incluído na caixa do Wii, mas é obrigatório para os saudosistas. Os jogos do Virtual Console foram otimizados para este controle, e alguns funcionam também com o Wii Remote ou o controle de GameCube. Com o mesmo acabamento impecável do Wii Remote, o Classic Controller empresta o design do controle do Super NES e adiciona duas alavancas analógicas e dois botões de ombro, próximos aos gatilhos L e R (analógicos e clicáveis, como no Cubo). Ele é conectado ao Wii Remote por um cabo igual ao do Nunchuck.



Barra sensível

Mede 24 cm de comprimento e tem dois sensores, um em cada ponta, que são os responsáveis por "entender" para onde o Wii Remote está apontando. Ela se comunica com o Wii Remote por raios infravermelhos (se houver qualquer obstáculo entre o controle e a barra, o console não entende a função pointer). Pode ser fixada abaixo ou acima da tela da TV e acompanha um pequeno suporte.

PlayStation 3

As nuances do XMB

Adotado no PSP e em outros produtos da Sony (como câmeras e televisores), o Cross Media Bar é a interface do PlayStation 3. Se você estiver habituado a usar esse menu nos outros eletrônicos, não terá dificuldades em se acostumar. É claro que a versão do PS3 conta com possibilidades inéditas, lembrando que outras novidades poderão ser implementadas por meio de atualizações.

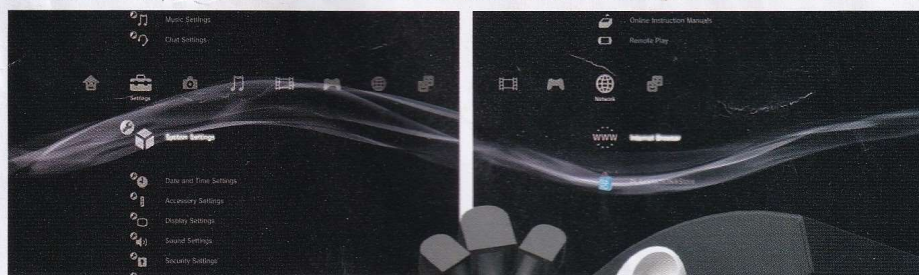
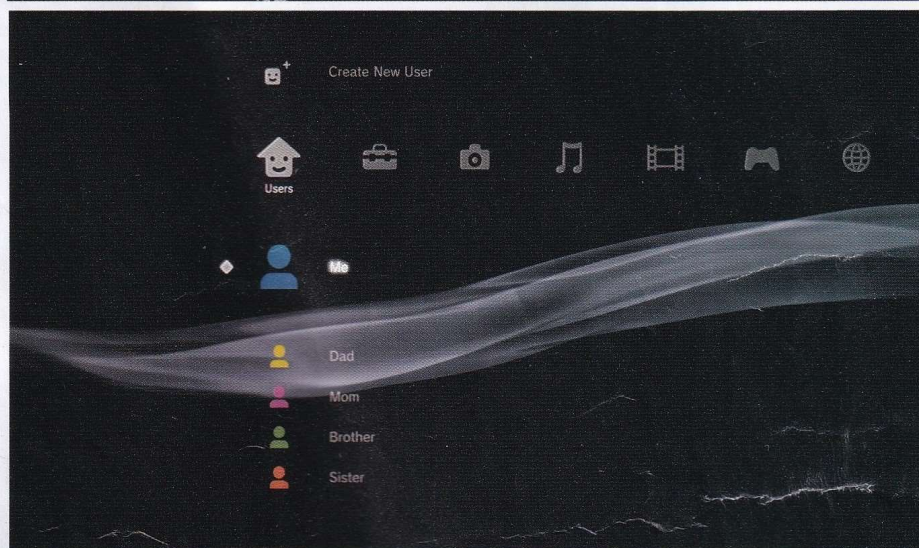
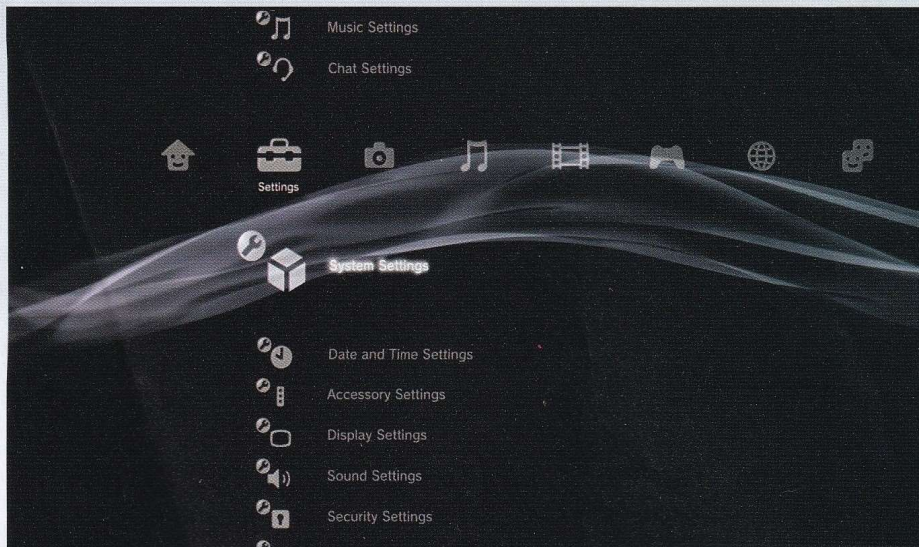
O XMB consiste em duas fileiras – uma na horizontal, que indica a categoria da opção e a outra na vertical, que designa os itens a serem utilizados em cada uma categoria. Tudo é feito com os próprios botões do Sixaxis: **X** confirma uma escolha, **O** cancela e o PS acessa a Home. Com o **△**, é possível ver o menu de opções (como copiar e apagar dados, variando de grupo para grupo) e também o painel de controle, que permite, por exemplo, tocar músicas. Um atrativo é que podem ser feitas diversas ações simultaneamente, como ver fotos e ouvir uma canção. Ao todo, são oito categorias, todas representadas por símbolos distintos: Users, Settings, Photo, Music, Video, Game, Network e Friends (mais detalhes desses dois últimos no tópico “Serviço Online”).

Users é a função primordial e mais simples do sistema. Com ela, é possível criar um usuário (com nome de até 16 caracteres), com as opções log in/log out – apenas uma pessoa pode permanecer na ativa por vez –, assim como editar e apagá-lo. Assim, cada pessoa pode ter imagens, vídeos, músicas e saves do PSone e PS2 no seu perfil.

Já o Settings permite atualizar o sistema (via internet ou por intermédio de um Memory Stick ou outra mídia), ajustar as opções de reprodução de DVD e Blu-ray e música, de conversa (voz ou vídeo) e do sistema. Um chamariz é que ao mudar a língua para português, alguns jogos passam a ter os menus nesse idioma, como pôde ser comprovado com o título *Resistance: Fall of Man*. Além disso, há a liberdade de regular tempo e data, opções de acessórios (como mouse e teclado), de exibição (tela de proteção, saídas de vídeo), de som (HDMI, saída digital óptica), de segurança (como senhas pessoais) e da rede online (tipo de conexão, se é com ou sem fio).

A opção Photo visualiza as fotografias digitais, podendo girar as imagens e até fazer uma apresentação em slide. A Music, por sua vez, tem a possibilidade de tocar canções nos formatos MP3, MP4, ATRAC e WAVE, ou de CDs e Super Audio CDs. Também há a possibilidade de reproduzir músicas diretamente do PSP. Da mesma forma, a Video permite a exibição em MPEG-4 SP, 264/MPEG-4 AVC Main Profile, MPEG-1, MPEG-2 PS e MPEG-2 TS, além de copiar e mover os arquivos em vídeo.

Na função Game, você administra os saves, seja de PSone e PS2 (com o uso do Memory Card Adapter) ou PlayStation 3, e ajusta as opções do controle sem fio Sixaxis. Para jogar, basta selecionar a indicação do game e confirmar com **X** e para encerrar a jogatina, deve-se apertar o botão PS e escolher Quit Game para retornar ao Cross Media Bar.



Vencedor:
PS3

Interface mais intuitiva



Apertando o Power

O Wii foi projetado com um conceito claro em mente: acessibilidade. Um dos aspectos mais básicos dessa tal acessibilidade é não fazer o jogador esperar. Talvez por isso o console não mostre nem mesmo a própria marca na hora em que você o liga, pulando diretamente para o Wii Menu (logo depois de um breve aviso de segurança, semelhante ao que aparece ao ligar o Nintendo DS). Do momento em que você pressiona o botão Power até quando você pode escolher um dos canais do Wii, não passam nem 10 segundos.

Zapeando

Por falar em canais, é exatamente isso que você vê no Wii Menu: os Wii Channels. O Wii Menu exibe um total de 48 janelas para canais, divididas em quatro páginas de 12 janelas cada, além de dar acesso ao menu de Settings (configurações) e à Wii Message Board, na parte inferior da tela. Cada canal representa uma função do Wii e todos carregam muito rapidamente. Ao ligar o console, você já verá quatro canais pré-instalados: o Disc Channel, o Mii Channel, o Photo Channel e o Shop Channel. Ao clicar em um deles, o mesmo se expande e ocupa a tela inteira, exibindo uma imagem de abertura, com um botão para que você realmente entre no canal. Pressionando as teclas + e - no Wii Remote, é possível zapear entre estes canais, exatamente da mesma forma que você faz com a sua TV. Mas o que eles fazem, afinal?

Disc Channel: É o canal mais simples e primordial do Wii. Clicando nele, você inicia o jogo que estiver inserido no drive de disco do console, seja ele de GameCube ou de Wii.

Mii Channel: Aqui você pode criar ou gerenciar os seus Mii, que são pequenos bonecos caricatos representando você ou outra pessoa. Os Mii podem ser usados em certos games, como *Wii Sports* ou *WarioWare: Smooth Moves*, e também servem para identificar o remetente em mensagens da Wii Message Board, entre outras funções. Se você autorizar, os seus Mii podem viajar automaticamente pela rede, copiando-se para os consoles

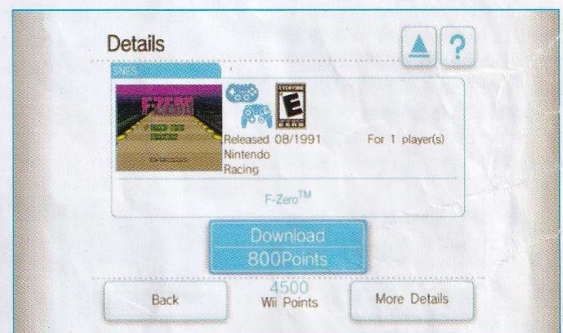
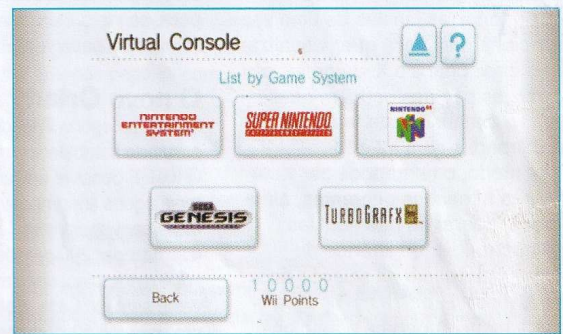
de outras pessoas, via WiiConnect24, e aparecendo aleatoriamente em games que usem os Mii.

Photo Channel: Serve para visualizar fotos armazenadas em um SD Card conectado ao console. Também é possível brincar com as fotos adicionando efeitos, desenhando sobre elas ou usando-as para gerar um quebra-cabeça. Além de transformá-las em um slideshow – que pode usar algumas músicas em MP3 do mesmo cartão como trilha sonora.

Shop Channel: Aqui é o canal onde você pode comprar mais software para o seu console. Sejam jogos antigos do Virtual Console, jogos novos simples disponibilizados para download ou mesmo outros tipos de software, como o navegador Opera Browser (que será grátis nos primeiros meses, depois passará a ser vendido). Cada game ou software comprado se tornará um Wii Channel independente, semelhante ao Disc Channel.

Message Board: o mundo no seu Wii

Uma das funções mais interessantes do Wii, além dos próprios jogos, é a Message Board. Ela é a sua central de comunicações com as outras pessoas que usam o console, com os seus amigos online e até mesmo com os seus próprios jogos. Ao entrar na Message Board, a primeira coisa que você verá são as suas mensagens do dia atual. Elas podem incluir avisos deixados por você ou por outros usuários do sistema, mensagens recebidas de amigos via WiiConnect24 ou mesmo notificações enviadas por seus jogos. *Wii Sports*, por exemplo, envia para a Message Board o seu desempenho no *Wii Fitness* (uma espécie de *Brain Age* corporal que é incluído no jogo) sempre que você fizer os exercícios. O próprio Wii envia diariamente um relatório de quanto tempo você passou jogando cada game. É possível incluir o seu Mii nos lembretes, para ajudar na personalização, e nas mensagens a serem enviadas via internet, é possível até anexar uma foto do Wii Photo Channel. ➤



SD Card: pra quê?

O Wii tem 512 MB de memória interna para gravar saves de jogos, softwares comprados no Shop Channel, mensagens da Message Board e outros tipos de dados. Mas, eventualmente, isso pode não ser suficiente. Aí entra o SD Card (vendido separadamente), um pequeno dispositivo capaz de armazenar uma certa quantidade de dados. Estes cartões são muito usados em máquinas fotográficas digitais e até mesmo em telefones celulares e são encontrados facilmente nas lojas em diversas marcas e tamanhos. Teoricamente, todos os tipos de dados salvos na memória interna do Wii podem ser transferidos para o cartão SD. Alguns deles, como jogos de Virtual Console, podem ser gravados no cartão, mas só funcionam no console de origem, o que inibe a pirataria e a cópia ilegal.



PlayStation 3

Navegando na internet

Totalmente gratuito, o serviço online PlayStation Network do PS3 conta com um browser próprio, parecido com o do PSP, mas com alguns avanços. As operações básicas de navegação podem ser realizadas com o controle – pressionando **□** e direcional, move-se o site visitado. Além disso, é possível abrir várias janelas ao mesmo tempo com dois modos de visualização, acessados apertando **LB** e mais **LB** e **X** para retornar ao anterior. No Window, você vê todas as janelas de uma vez e seleciona qual você quer visualizar com o direcional e o X. Já no Browse, as páginas ocupam quase todas as dimensões da tela e podem ser alternadas com L2 e R2. Nesse modo, o texto pode ser visto em cinco tamanhos diferentes, além de poder liberar ou não cookies e JavaScript, ver o histórico de páginas visitadas e da seleção dos sites favoritos. Toda a navegação é feita de maneira prática e funcional com o próprio Sixaxis. Com o Select, selecionam-se as páginas preferidas (bookmarks) e o **X** abre um link, por exemplo. Todavia, também dá para usar o mouse, vendido separadamente.

A loja da Sony

A PlayStation Store é um loja online que lembra a Amazon, em que você pode comprar trailers de filmes em Blu-ray, como *Silent Hill* e *Underworld Evolution*, vídeos de games, como *Resistance: Fall of Man* e *NBA 07*, além de demonstrações jogáveis. Há tanto download gratuito como pago, que é adquirido por dinheiro da Wallet (carteira), em que ficam acumulados os bônus obtidos por meio de cartão de crédito. Mesmo que apague do seu disco rígido conteúdo comprado, você pode baixá-lo até cinco vezes mais sem pagar nada.

O novo Orkut?

Com a categoria Friends, a Sony pretende estabelecer uma comunidade virtual. É possível enviar e receber mensagens (incompatíveis com os e-mails convencionais) de 18 a 512 toques e armazenar 200 recados. Depois que você extrapolar esse limite, a mais velha será excluída. Porém, é possível proteger até 50 documentos desse sistema automático de apagamento. Ademais, dá também para criar uma lista de amigos e bloquear usuários e ainda conversar com outras pessoas por vídeo ou áudio e até entrar e sair de salas de bate-papo.

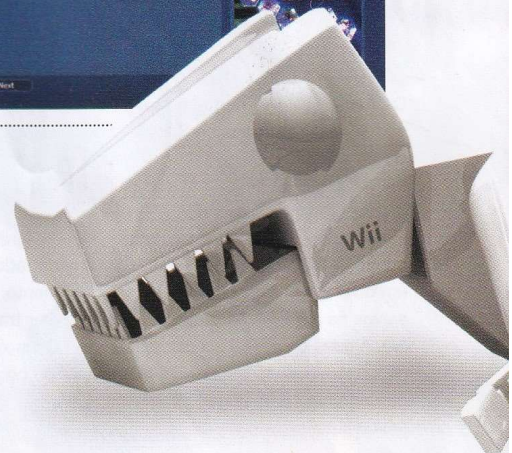
Acervo colossal

Logo no início, o PlayStation 3 terá milhares de jogos para a sua biblioteca gamística, graças à retrocompatibilidade com os games dos predecessores PSone e PlayStation 2. No entanto, nem tudo está como se imaginava. Cerca de duzentos jogos do PS2 apresentaram falhas de áudio e outros não funcionaram. O pior é que a relação de games incompatíveis contava com *Gran Turismo 4* e *Tekken 4*. Felizmente, o problema pode ser solucionado no futuro com atualizações de sistema.

Em contrapartida, os periféricos dos predecessores não devem funcionar com o PS3 (como o controle-guitarra de *Guitar Hero*), apenas os que usarem a porta USB (como o volante da Logitech, *Driving Force Pro*) podem ser compatíveis. Quanto aos saves, os jogadores podem recuperá-los com os Memory Cards dos antecessores com o uso do Memory Card Adapter (vendido à parte).



Vencedor:
PS3
Melhor
serviço online



Wii

Online, finalmente!

Depois de anos ignorando completamente as possibilidades online nos seus consoles caseiros (e aproveitando a experiência adquirida com o sucesso da Nintendo Wi-Fi Connection no DS), a Nintendo finalmente tem um plano de funções online para o Wii. E não começou mal.

O principal aspecto online do Wii se chama WiiConnect24. Essa função (que pode ser ligada ou desligada nas configurações do console), em conjunto com os games ou com outras funções do Wii, é a maior responsável por expandir a experiência para além da sua sala. Trata-se de um nome que ilustra a capacidade do console de estar ligado ao mundo o tempo todo, 24 horas por dia, esteja você jogando ou não. Mesmo depois que você terminar de jogar e apertar o Power do aparelho, ele não estará completamente desligado, apenas em modo de espera. Neste modo, além de consumir ainda menos energia, ele continua se comunicando com os servidores da Nintendo, pronto para receber dados e atualizações. Obviamente, o seu console tem de estar ligado a uma conexão de internet para o WiiConnect24 funcionar. O Wii vem preparado para se conectar via Wi-Fi, por isso, se você não tem conexão desse tipo em casa, terá que comprar um adaptador Ethernet para ligar o Wii à rede usando fios.

Agora que já sabemos o que é o WiiConnect24, vamos dar uma olhada em algumas coisas que ele pode fazer:

Multiplayer Global: Função mais óbvia de todas, permite que se jogue com (ou contra) pessoas de qualquer parte do mundo. O jogo que irá inaugurar essa função é *Pokémon Battle Revolution*, previsto para o ano que vem.

Mii Viajantes: "Mingle" é uma opção que você pode acionar quando estiver criando um Mii. Com ela ligada, o seu Mii pode viajar livremente pela internet, aparecendo nos consoles de outras pessoas ao acaso. Assim como você também pode receber Mii pela internet desse modo.

Wii-Mail: Assim como o seu telefone, todo Wii tem um número de identificação único. Você pode cadastrar os números dos Wii dos seus amigos em um caderninho de endereços dentro da Wii Message Board e mandar mensagens a eles, inclusive com fotos e o seu Mii. É possível até mesmo mandar essas mensagens para computadores ou celulares que recebam e-mails.

Atualizações e surpresas: Este é o aspecto mais promissor, se usado com sabedoria pelas empresas. Com o WiiConnect24, os seus jogos podem receber atualizações e novidades no meio da noite, sem que você perceba. Quando você ligar o console novamente, vai encontrar mapas novos, opções novas, quem sabe até fases extras. Tudo depende da boa vontade das desenvolvedoras de jogos em usar esse recurso.

Canais online

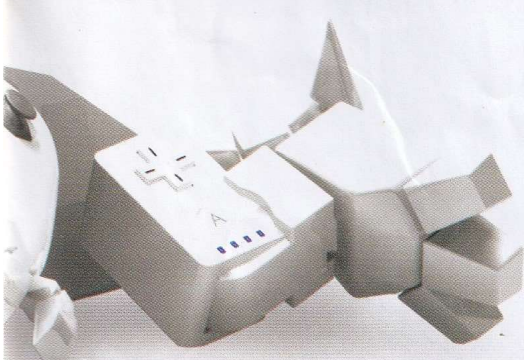
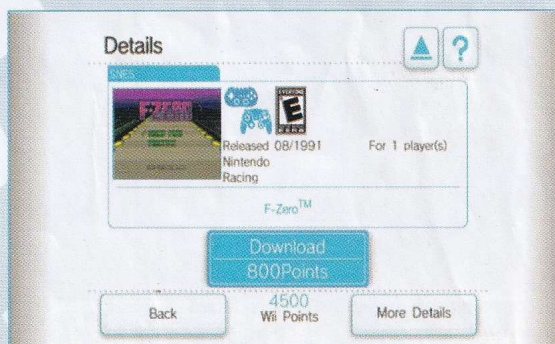
Há também três canais que usam a internet para funcionar. São o Wii Forecast Channel, o Wii News Channel e o Wii Internet Channel. O primeiro será inaugurado dia 20 de dezembro e trará um globo terrestre com informações detalhadas sobre o clima e a previsão do tempo de cada área. As informações serão disponibilizadas pelo canal de meteorologia Weathernews. O segundo, com estréia marcada para o dia 27 de janeiro de 2007, mostrará notícias internacionais trazidas pela agência Associated Press. Já o Internet Channel depende do download do Opera Browser (feito através do canal Wii Shop) e permite que você navegue pela internet usando o Wii Remote como mouse (e teclado) e a TV como monitor. Ao contrário do navegador do DS, o Opera Browser do Wii entende páginas com AJAX, PDF e animações em Flash.

Wii Shopping

O último dos principais canais online do Wii é o Wii Shop Channel, que, como o nome já entrega, é uma loja de downloads para o Wii. Aqui, você não usa dinheiro, mas Wii Points, num sistema semelhante ao usado na rede Xbox Live da Microsoft. Para comprar esses pontos, você tem duas opções: uma é entrar no próprio Shop Channel e comprar pontos usando um cartão de crédito internacional; a outra é comprar cartões pré-pagos, semelhantes aos que você compra para colocar mais crédito no seu celular, carregados com uma certa quantidade de Wii Points. Essa é a mais difícil porque esses cartões não serão comercializados no Brasil. O Wii Shop é dividido em duas partes:

Virtual Console: Aqui você compra os jogos antigos para jogar no seu Wii. Todos os jogos custam entre 400 e 1000 Wii Points cada.

Wii Ware: Aqui você faz download de outros tipos de software para o Wii. Por enquanto, apenas o Opera Browser está disponível nesse canal, mas com o tempo, outros programas serão disponibilizados.



PlayStation 3

LINHA DE LANÇAMENTO:

Call of Duty 3 • Activision

Genji: Days of the Blade • Sony CEA

Madden NFL 07 • EA Sports

Marvel: Ultimate Alliance • Activision

Mobile Suit Gundam: Crossfire • Namco Bandai

NBA 07 • Sony CEA

NBA 2K7 • 2K Sports

Need For Speed Carbon • EA Games

NHL 2K7 • 2K Sports

Resistance: Fall of Man • Sony CEA

Ridge Racer 7 • Namco Bandai

Tiger Woods PGA Tour 07 • EA Sports

Tony Hawk's Project 8 • Activision

Untold Legends: Dark Kingdom* • Sony Online

ATÉ O FINAL DE 2006:

Blazing Angels: Squadrons of WWII • Ubisoft

Fight Night Round 3 • EA Sports

Full Auto 2: Battlelines • Sega

Gran Turismo HD • Sony CEA

MotorStorm • Sony CEA

Sonic the Hedgehog • Sega

2007 E ALÉM:

Assassin's Creed • Ubisoft • Metade de 2007

Brothers in Arms: Hell's Highway • Ubisoft • Metade de 2007

College Hoops 2K7 • 2K Sports • Início de 2007

Devil May Cry 4 • Capcom • Metade de 2007

F.E.A.R. • Vivendi Games • Início de 2007

Final Fantasy XIII • Square Enix • Final de 2007

Final Fantasy Versus XIII • Square Enix • 2008

Grand Theft Auto IV • Rockstar • Outubro de 2007

Half-Life 2 • EA Games • Início de 2007

Heavenly Sword • Sony CEA • Março de 2007

Lair • Sony CEA • Março de 2007

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots • Konami • Final de 2007

Ninja Gaiden Sigma • Tecmo • Início de 2007

Rainbow Six Vegas • Ubisoft • Início de 2007

Ratchet & Clank 5 • Sony CEA • Final de 2007

Tekken 6 • Namco Bandai • Final de 2007

The Elder Scrolls IV: Oblivion • Bethesda • Início de 2007

Virtua Fighter 5 • Sega • Março de 2007

Warhawk • Sony CEA • Junho de 2007

White Knight Story • Sony CEA • Final de 2007

Wii

LINHA DE LANÇAMENTO:

Barnyard • THQ

Call of Duty 3 • Activision

Cars • THQ

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 • Atari

Excite Truck • Nintendo

GT Pro Series • Ubisoft

Madden NFL 07 • EA Sports

Marvel: Ultimate Alliance • Activision

Monster 4x4: World Circuit • Ubisoft

Need for Speed Carbon • EA Games

Open Season • Ubisoft

Rapala Tournament Fishing • Activision

Rayman Raving Rabbids • Ubisoft

Red Steel • Ubisoft

SpongeBob SquarePants: Creature from the Krusty Krab • THQ

Super Monkey Ball: Banana Blitz • Sega

The Legend of Zelda: Twilight Princess • Nintendo

Tony Hawk's Downhill Jam • Activision

Trauma Center: Second Opinion • Atlus

ATÉ O FINAL DE 2006:

Elebits • Konami

Far Cry Vengeance • Ubisoft

Metal Slug Anthology • SNK Playmore

Splinter Cell Double Agent • Ubisoft

Super Swing Golf • Tecmo

2007 E ALÉM:

Animal Crossing • Nintendo • Final de 2007

Battalion Wars 2 • Nintendo • Início de 2007

Big Brain Academy • Nintendo • Início de 2007

Blazing Angels: Squadrons of WWII • Ubisoft • Início de 2007

Disaster: Day of Crisis • Nintendo • Final de 2007

Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers • Square Enix • Final de 2007

Fire Emblem • Nintendo • Metade de 2007

Mario Strikers Charged • Nintendo • Início de 2007

Metroid Prime 3: Corruption • Nintendo • Início de 2007

Pokemon Battle Revolution • Nintendo • Início de 2007

Project H.A.M.M.E.R. • Nintendo • Metade de 2007

Resident Evil: Umbrella Chronicles • Capcom • Final de 2007

Sonic and the Secret Rings • Sega • Início de 2007

Super Mario Galaxy • Nintendo • Início de 2007

Super Smash Bros. Brawl • Nintendo • Metade de 2007

WarioWare: Smooth Moves • Nintendo • Janeiro de 2007

Wii Play • Nintendo • Metade de 2007

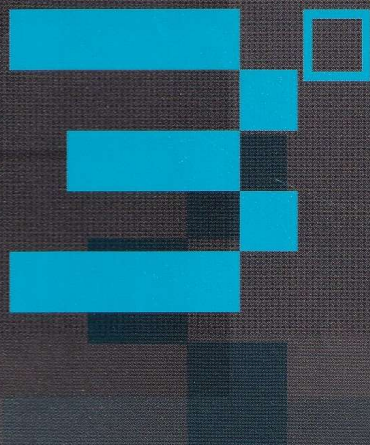


**Vencedor:
Empate**

Wii: melhor
lançamento
PS3: mais
promissora

*Jogos em negrito são exclusividades

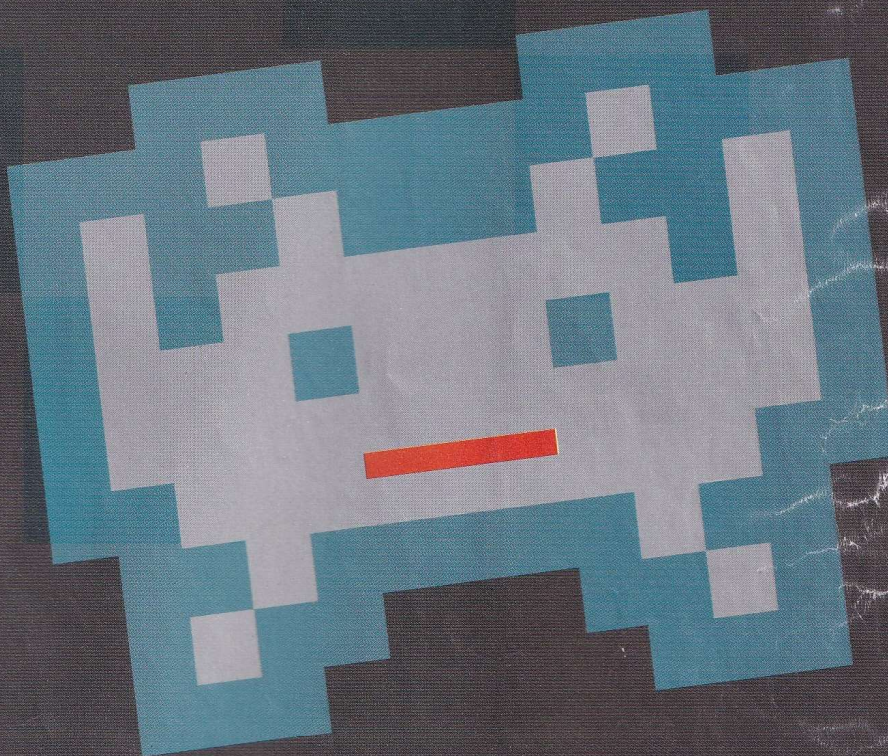
FUTURO APRESENTA



TROFÉU GAMEWORLD

MELHORES DE 2006

Participe da terceira edição da premiação máxima da indústria brasileira de games, realizada pela Futuro Comunicação. Entre no www.heroi.com.br e vote agora nos jogos, empresas e profissionais que agitaram o entretenimento eletrônico em 2006.



VOCÊ É QUEM DECIDE QUEM VAI LEVAR O TROFÉU GAMEWORLD NAS SEGUINTE CATEGORIAS:

Jogo do ano

Melhor jogo para Nintendo DS

Melhor jogo de RPG

Melhor jogo para PC

Melhor jogo para PSP

Melhor jogo de esporte

Melhor jogo para PlayStation 2

Melhor jogo de tiro

Melhor MMOG lançado no Brasil

Melhor jogo para PlayStation 3

Melhor jogo de estratégia

Melhor multiplayer

Melhor jogo para Xbox

Melhor jogo de ação/aventura

Jogo mais inovador

Melhor jogo para Xbox 360

Melhor jogo de simulação

Melhor produtora de games estrangeira

Melhor jogo para GameCube

Melhor jogo de luta

Melhor produtora de games brasileira

Melhor jogo para Wii

Melhor jogo de corrida

Melhor desenvolvedora de games brasileira

VOTE EM: WWW.HEROI.COM.BR/TROFEU

REALIZAÇÃO



FUTURO



ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL



R F ONLINE

Três raças lutando pelo controle do planeta Novus. Prepare-se pra conhecer batalhas com robôs gigantes, espíritos anciões e magia divina como você nunca viu!

EXCLUSIVO!

3 CDs

com os games
RF Online e Grand Chase
completos

E MAIS



Lighthalzen & Noghaltz
Preview exclusivo
da nova expansão
de Ragnarök Online.

GUILD WARS®

O MMORPG que vem conquistando legiões de fãs. Confira tudo sobre as novas expansões.

THE DUEL

Aprenda a dominar todas as habilidades de seu guerreiro e fazer de seu clã um sucesso.

GRAND CHASE

Lista de combos especiais e um artefato exclusivo para turbinar seu personagem.

LEVEL UP!
levelupgames.com.br



FUTURO





Digitalizada por: Guardião

Editada por: Guardião

Doador por: André Luiz Vieira

 contato@retroscans.org

Revista digitalizada e distribuída gratuitamente.

Não venda ou alugue esta revista.

<http://retroscans.org>