6 ANOS

31 págs. DE NOTÍCIAS

15 págs. DE NOSTALGIA

63 reviews

EGM

ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

FINAL FANTASY: CRISIS CORE & RING OF FATES

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

LOST: VIA DOMUS

PROMOÇÃO TRIPLA:

Wii
PS3
360

DE PRESENTE PRA VOCÊ!

> PSP, DS OU CELULAR?

GOD OF WAR

E mais 64 MOTIVOS definitivos para você finalmente comprar o seu PORTÁTIL

O melhor e o pior do Wii
Fomos atrás dos motivos que fazem o Wii ter tanto jogos fantásticos quanto medonhos

Spielberg + Nintendo
Detalhes exclusivos e entrevista imperdível sobre Boom Blox

Tem Brasil no 360
Jogo nacional chega à Xbox Live. E a criação é de um dos nossos jornalistas!

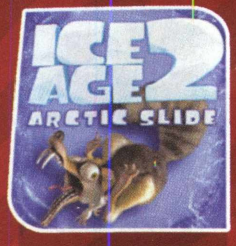
Nº 75
R$ 9,90
ZIFF DAVIS MEDIA
00075

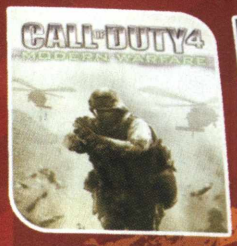
STREET FIGHTER® II

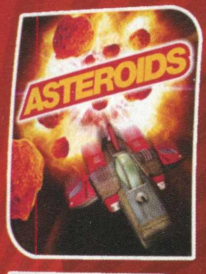
O MAIOR CLÁSSICO DOS ARCADES

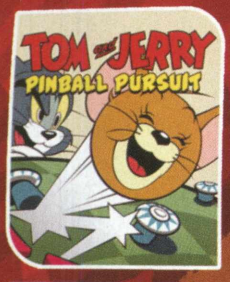
AGORA NO SEU CELULAR!

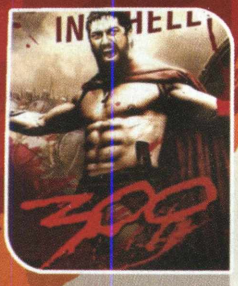
E MAIS:

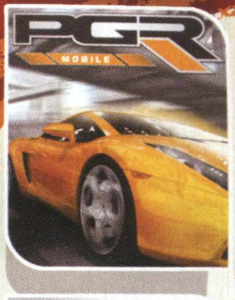


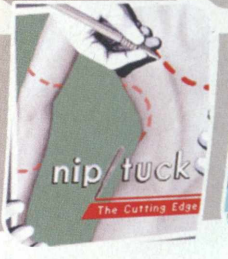


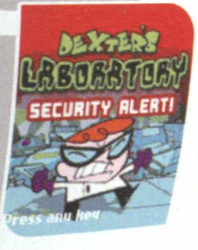


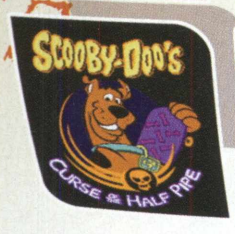


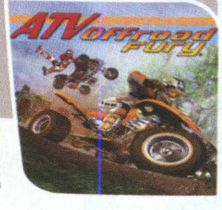












glu™

Disponíveis
nas operadoras:

Claro

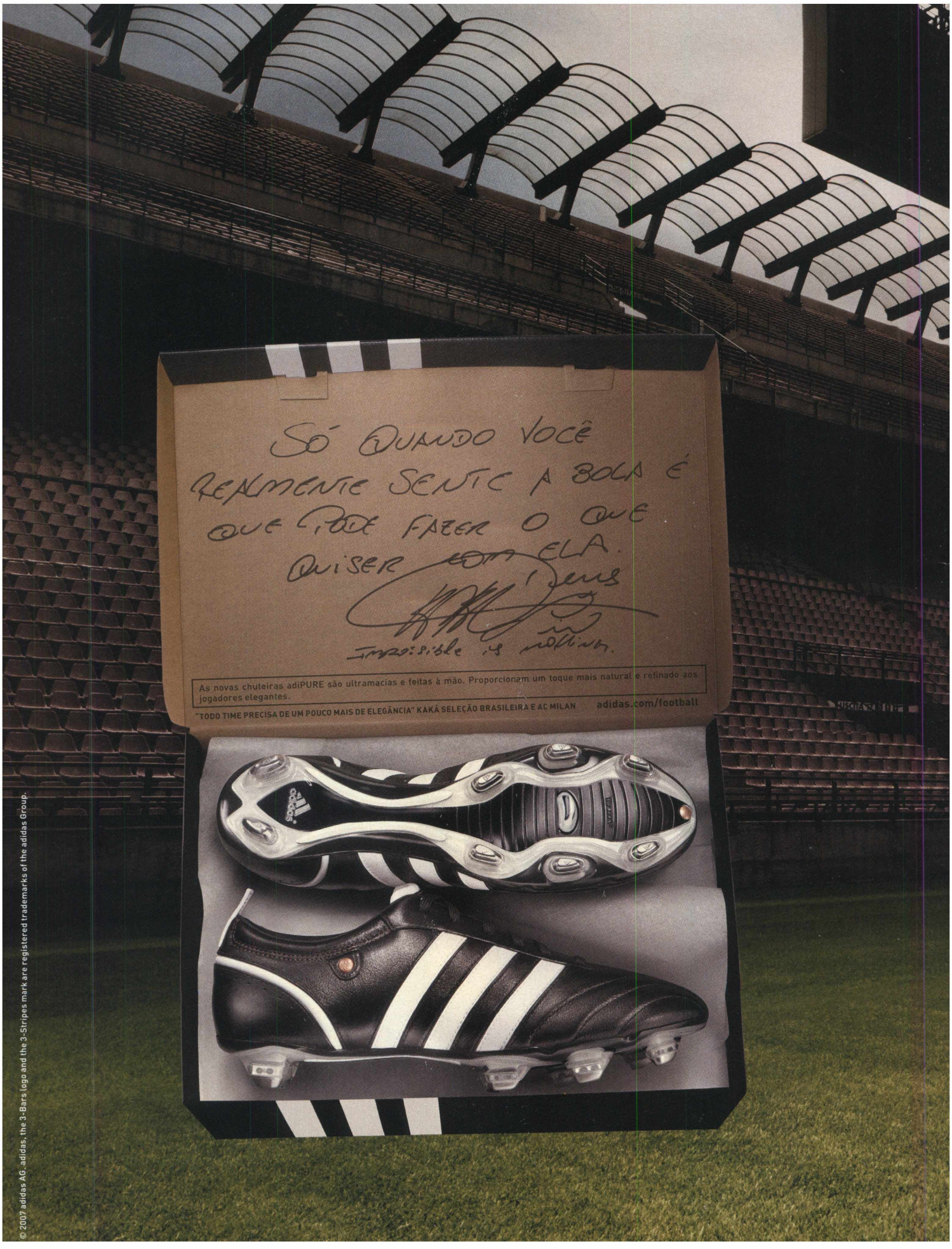
Brasil Telecom

oi

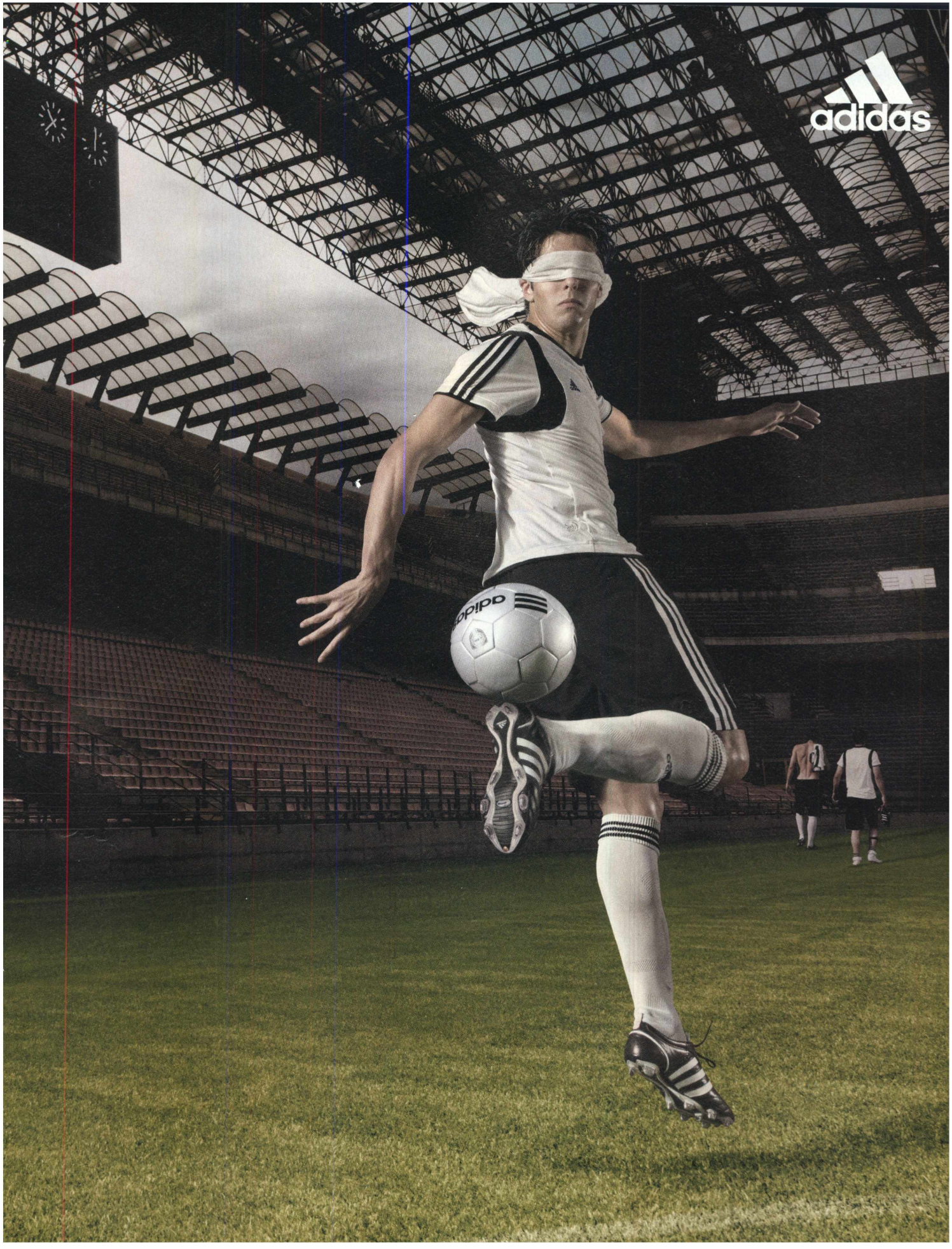
TIM
Viver sem fronteiras

vivo

© 2007 GLU, Inc. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. © 2007 WARNER BROS. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, PGR, Project Gotham Racing, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. TRANSFORMERS, the logo and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2007 Hasbro. Todos os direitos reservados. © 2007 DreamWorks LLC and Paramount Pictures Corporation. © 2005 Fox and its related entities. Todos os direitos reservados. © 2007 CARTOON NETWORK. Todos os direitos reservados. © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.© Glu Mobile Ltd. 2004. Crash 'n' Burn is a trademark of Eidos. © 2007 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft, the Microsoft Games Studios logo, Age of Empires and Ensemble Studios are trademarks of the Microsoft group of companies.



© 2007 adidas AG. adidas, the 3-Bars logo and the 3-Stripes mark are registered trademarks of the adidas Group.


adidas

tá difícil
escolher um?

fale conosco:
(51) 3039-3080
vendas@neotronics.com.br

visite nosso website:
http://www.neotronics.com.br

AMERICANAS.com shoptime.com Saraiva MEGA STORE Submarino

Uma empresa
100% Brasileira

então escolha todos!

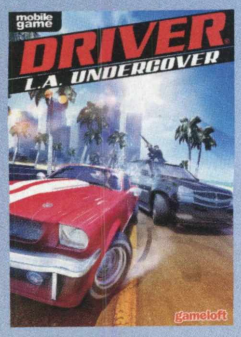
pvision

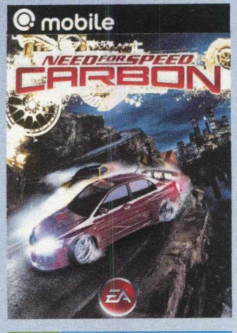
Com o NeoFlex, você joga seus games favoritos sem precisar trocar de controle.

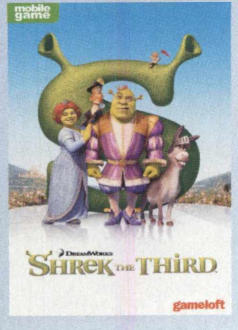
COMPATÍVEL COM:
PS1/PS2/PS3/PC

Entre em contato com o distribuidor Neo em seu estado através do nosso site.

DIVERTINDO COM INOVAÇÃO







- O maior número de jogos.
- Uma novidade a cada semana.
- Lançamentos exclusivos.
- Jogos clássicos de filmes, seriados, esportes e guerra.

Só a Claro tem a maior variedade de jogos para download.

Envie um torpedo com a palavra **IDEIAS** para o número **250** e tenha os melhores jogos no seu celular.

idéias

www.claroideias.com.br

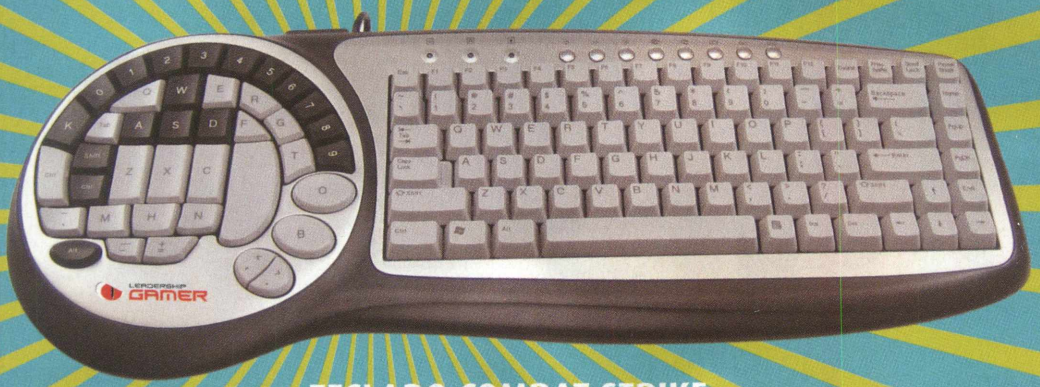
Claro.

Claro. A vida na sua mão.

Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue 1052. Serviço Claro Idéias tarifado. Imagens ilustrativas.

Shrek is a registered trademark of DreamWorks Animation L.L.C. Shrek the Third TM & © 2007 DreamWorks Animation L.L.C. Shrek The Third Mobile Game Software © 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries. ©2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. © 2006 Glu mobile, Inc. Todos os direitos reservados; HASBRO and its logo, TRANSFORMERS, the logo and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2007 Hasbro. All Rights Reserved. © 2007 DreamWorks LLC and Paramount Pictures Corporation. © 2007. Published by I-play, trading name of Digital Bridges Ltd. All Rights Reserved. The Fast and The Furious is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved.

LEADERART

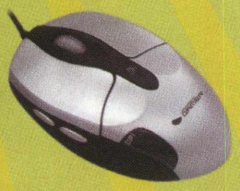


6770 TECLADO COMBAT STRIKE

Leadership Gamer sua melhor performance

6863 MOUSE
LASER KOBRA

6771 GAME PAD
ACTION STRIKE



6864 MOUSE LASER
MULTI-RESOLUÇÃO

6941/6942 MOUSE
ÓTICO GAMER

6860 MOUSE
ÓTICO FIGHTER

6861 MOUSE ÓTICO
SURVIVOR

6072 CAIXA DE SOM
GAMER 180W

LEADERSHIP
GAMER

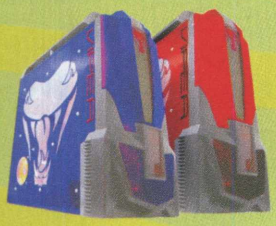
Conheça nossa linha nas melhores lojas do Brasil.

www.leadership.com.br

6430 GABINETE
GAMER XPOWER

6703 GABINETE
GAMER BLUE EYE

6212/6218 GABINETE
SIDEWINDER



6951/6952 GABINETE
GAMER VIPER

6808/6806 GABINETE
GAMER XBLADE

6232/6238 GABINETE
RAMBO

6307 GABINETE
GUARDIAN II

6420 GABINETE
GAMER VIKING

6705 GABINETE
GAMER ET

6403 GABINETE
GAMER XPIDER

6404 GABINETE GAMER
TRANSFORMER

6441 COOLER
SILVER KNIGHT

6443 COOLER PARA
PLACA VGA

6447 VENTILADOR FOX

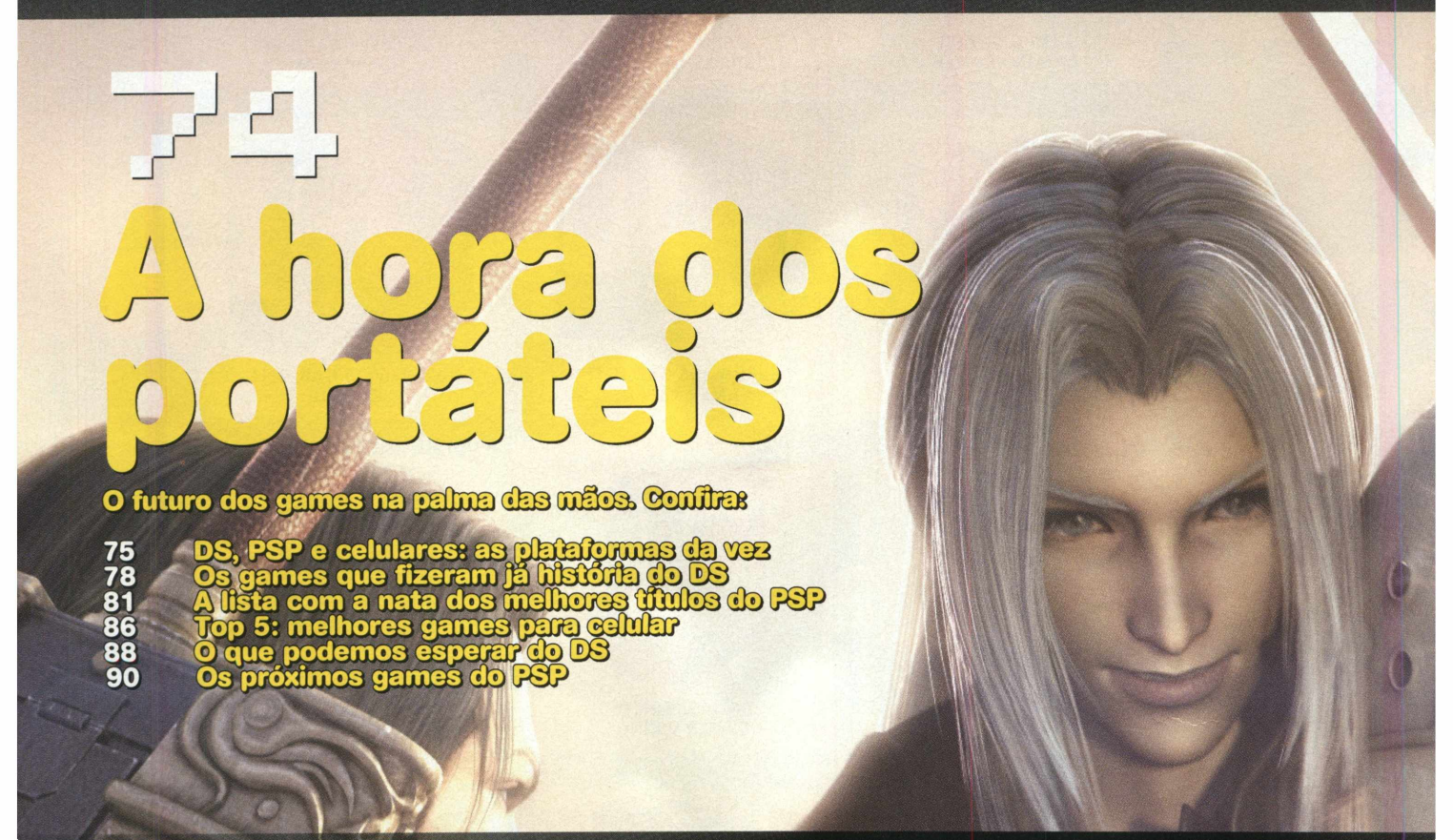
6442 COOLER ICEBORG

Em todos os momentos com você.

THE LEADERSHIP GROUP

ÍNDICE

> número 75 • abril de 2008



74 A hora dos portáteis

O futuro dos games na palma das mãos. Confira:

75 DS, PSP e celulares: as plataformas da vez
78 Os games que fizeram já história do DS
81 A lista com a nata dos melhores títulos do PSP
86 Top 5: melhores games para celular
88 O que podemos esperar do DS
90 Os próximos games do PSP

> EGMAIL

12 **Respondendo muitas dúvidas**

> START

20 **Wii Dissecado**
O que faz do Wii um console cheio de títulos fantásticos, mas com muitos outros frustrantes?

24 **EGM Celular**
Engenhocas da área mobile

26 **EGM Nippon**
As novidades da Terra do Sol Nascente

28 **Desenvolvimento: Trilinea**
O game nacional que foi parar na Live Arcade do Xbox 360

30 **Parabéns para nós!**
Seis anos, muitas páginas diagramadas e nenhuma telinha capturada

32 **Campus Party 08**
Cobertura do maior e mais versátil evento de tecnologia (agora no Brasil)

36 **Game Developers Conference '08**
Cobertura do que rolou de melhor na feira de games americana

40 **Jogos marketeiros**
Quais são os principais jogos feitos para alavancar as vendas de outras áreas?

44 **Proibidos no Brasil**
A segunda parte do caso Counter-Strike e Everquest

42 **Vem aí: Ninja Gaiden Dragon Sword**
Prepare-se para empalar demônios com a stylus

46 **Novos formatos**
Como funciona o sistema de jogos do Steam e da GameTap

50 **Mercado**
Batemos um papo com os responsáveis pela revista FullGames

52 **Depois do jogo**
Batemos um papo com Hideki Kobayashi, produtor de Devil May Cry 4

54 **Game Music**
Super Mario Galaxy ganha sua versão musical

56 **Qmann**
Fofocas e polêmicas

58 **Preview: Valkyrie**
Os contos nórdicos voltam a atacar nos games

58 **Preview: Valkyrie**
Os contos nórdicos voltam a atacar nos games

60 **Preview: Boom Blox**
O game de Steven Spielberg já é sucesso no Wii

62 **Preview: Facebreaker**
Pancadaria com o novo game de boxe da EA

> EGM ZINE

65 **EGM Zine**
Aqui vale tudo, você que manda!

66 **Vilão ideal**
O que faz um vilão ser vilão de verdade?

70 **Kongregate**
O Youtube dos games nas páginas da EGM Brasil

72 **Grandes idéias, grandes fracassos**
Os consoles que arriscaram tudo e não ganharam nada com isso

> CAPA

74 **A hora e a vez dos portáteis**
Porque comprar um DS, um PSP ou um celular decente é a melhor opção do momento

> TECH

92 **Especial: AMD PhenomS**
O processador que promete acabar com a luz do bairro

94 **ABC do hardware**
SLI ou Crossfire? Qual escolher?

Coluna: Testes
As principais novidades no mundo tecnológico

Coluna: Correio Técnico
Você pergunta, "nóis responde"

• Crisis Core: Final Fantasy VII é destaque da edição

Coluna: Gadgets
Periféricos e cacarecos para gamers

98 **Dicionário Tech**
Você sabe tudo sobre cel-shading? Acho que não...

> REVIEWS

MULTIPLATAFORMA
102 Pro Evolution Soccer 2008 (360/PS3/Wii/PS2)
103 FIFA Street 3 (360/PS3)
104 Sega Superstars Tennis (360/PS3/Wii)
Army of Two (360/PS3)
105 LOST via Domus (PC/360/PS3)
Bully Schollarship Edition (360/Wii)
106 Dynasty Warriors 6 (360/PS3)
Condemned 2: Bloodshot (360/PS3)

PC
107 Sam & Max 204: Chariots of the Dogs

Wii
105 Destroy all Humans! Big Willy Unleashed110

PSP
108 God of War: Chains of Olympus
110 Crisis Core: Final Fantasy VII
112 Wild Arms XF

DS
112 Apollo Justice: Ace Attorney
113 Final Fantasy: Crystal Chronicles Ring of Fates

DOUBLE REVIEWS
114 Obscure: The Aftermath (Wii/PS2)
The Sims 2: Tempo Livre (PC)
115 Assassin's Creed: Directors Edition (PC)
Sega Bass Fishing (Wii)
Silent Hill Origins (PS2)

NANO REVIEWS
116 Ratchet & Clank: Size Matters (PS2)
Need for Speed: Prostreet (PSP)
Disney Friends (DS)
The Witcher (PC)

CELULAR
117 Street Fighter II
Blade Knight Tactics
Runner 626
Solid Weapon 3D

> OLD-SCHOOL

118 **Spoiler**
Tudo o que você precisa saber sobre Kingdom Hearts

120 **EGM Retrô**
Kirby comemorando 16 anos de história

122 **Bizarre**
Bizarrices com jogos musicais

> GAME OVER

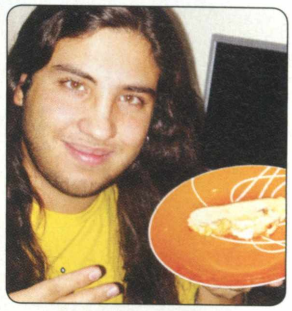
124 **Origens**
Tanuki e sua incursão nos games

126 **Depois do review**
Mais um pouco de Super Smash Bros. Brawl

130 **Só se fala nisso**
Pablo Miyazawa mostra seu cansaço gamer

> EDITORIAL

Fábrica de sonhos



"PARECE QUE FOI ONTEM..." ou "que venham mais aniversários" são frases prontas que todo editor escreve no editorial de uma revista quando comemora aniversário. Serei diferente.

Nos idos dos meus dez anos, lembro de passar pelas bancas de jornal quase todos os dias, a procura das minhas revistas de games favoritas. Em bancas maiores, hora ou outra eu folheava alguma revista americana. Mas sempre tinha uma que me chamava mais atenção. O nome dela era confuso (Electronic Gaming Monthly), as páginas todas coloridas, mas o conteúdo era o que fazia valer o preço.

No Brasil, foi preciso que o mercado de games nacional amadurecesse o bastante para que algumas empresas ousassem com produtos diferenciados. Foi isso que nossa editora fez: escolheu a publicação de games mais antiga do ocidente e que tinha (ainda tem) a maior credibilidade do mercado. Eis que em abril de 2002 nasceu a primeira edição brasileira da EGM. Eu tenho certeza de que se não fui o primeiro, devo ter sido o segundo a enviar uma carta (e ela apareceu na edição número 2) elogiando a revista.

O tempo passou, publicações nasceram e morreram, a internet cresceu, o mundo dos games ganhou seu espaço (claro que falta muito ainda), o mercado editorial mudou. Mudou graças a EGM Brasil. Graças a você que também evoluiu seu senso crítico ao longo dos anos.

Acredite, não levanto a bandeira da EGM apenas porque sou o atual editor dela. Sempre vesti essa camisa antes mesmo de ser leitor da edição nacional e até mesmo quando fui jornalista concorrente dela. Isso porque, assim como você, eu sempre soube enxergar o que faz desta publicação tão especial. E a indústria mundial também sabe disso (faz toda diferença nos apresentarmos como jornalista da EGM Brasil para uma produtora ou em um evento de games).

Portanto, o parabéns da EGM Brasil não é para ser visto como "mais um ano superado à duras penas", mas sim como "mais um ano evoluindo junto com a indústria e fazendo a diferença no mercado".

Em nome de toda a atual equipe, um obrigado sincero a todos que fizeram (e os que ainda fazem) esta fábrica de sonhos acontecer. Dos idealizadores aos colaboradores, dos parceiros aos lojistas, dos jornalistas a você, amigo leitor.

—Ricardo Farah Willoweit, Editor
ricardo@gameworld.com.br

JOGOS

OS JOGOS MAIS BAIXADOS DA OI PARA VOCÊ

STREET FIGHTER 2

O jogo de luta mais famoso de todos os tempos agora no seu Oi!

DISTRIBUÍDO POR: Glu
DESENVOLVIDO POR: Glu
CATEGORIA: Luta

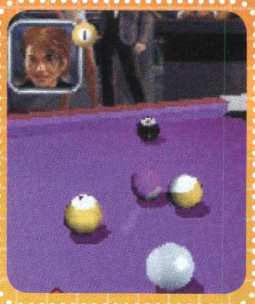
HEROES LORE: WINDS OF SOLTIA

Um dos RPGs de maior sucesso no mundo diretamente para o seu Oi.

DISTRIBUÍDO POR: Hands-On
DESENVOLVIDO POR: Hands-On
CATEGORIA: Aventura

ENVIE EGM PARA 880 E BAIXE OS JOGOS DESTA EDIÇÃO!

TRICKSHOT HUSTLER



As melhores tacadas no melhor jogo de sinuca de todos os tempos.

DISTRIBUÍDO POR: Hands-On
DESENVOLVIDO POR: Hands-On
CATEGORIA: Passatempos/Jogos de Tabuleiro

BROTHERS IN ARMS: ART OF WAR

Muitos tiros e explosões neste incrível jogo. Sucesso dos consoles agora no seu Oi!

DISTRIBUÍDO POR: Gameloft
DESENVOLVIDO POR: Gameloft
CATEGORIA: Ação

DIRT RALLY COLIN MCRAE

Corrida, lama e muitas ultrapassagens neste alucinante rally.

DISTRIBUÍDO POR: Glu
DESENVOLVIDO POR: Glu
CATEGORIA: Corrida

SUSHI MANIA

Role com seu Oi por aí e complete as missões mais engraçadas.

DISTRIBUÍDO POR: Hands-On
DESENVOLVIDO POR: Hands-On
CATEGORIA: Infantil

EU JOGO OI

Vi nos celulares a oportunidade que procurava para poder me divertir indo e vindo do trabalho, e me surpreendi ao perceber que os jogos para celulares podem ser tão divertidos quanto àqueles dos consoles e PCs.

Felipe Augusto Ghisi
Analista Programador

Para saber tarifas e compatibilidade do seu Oi, acesse **www.oiloja.com.br**, clique em **Serviços** e selecione a opção **Jogos**.

© 2008 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, the Gameloft logo, Brothers in Arms: Art of War are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.

EGMAIL

> é tempo de comemorar...

> CARTA DO MÊS

Críticas construtivas

Escrevo-lhes pra contar meu descontentamento com certos leitores da revista que só sabem criticar o trabalho alheio, principalmente aquele e-mail anônimo da ultima edição. Cara que coisas bestas aquele indivíduo disse – só concordei em 50% do que ele/ela disse. Vocês por acaso já pararam pra pensar nas matérias da EGM Zine? Depois de ler aquele e-mail, eu parei e pensei: até que em um certo ponto ela tem razão! Sobre o tal Rumble Roses que é citado, por que essa pessoa não faz um review e envia pra vocês? Já que é tão boa pra criticar, deve ser boa pra escrever. Eu acho que as pessoas que escrevem pra revista deveriam pensar um pouco antes de mandar qualquer besteira, ninguém gosta de ser criticado no trabalho que faz. Crítica construtiva sim, negativas não. Ah, vê se os marmanjos deixam a Bruna avaliar outros games. Chega de Sam & Max, né gatinha?

César
Por e-mail

Boa, rapaz! Só podemos concordar: críticas construtivas sim, negativas não. Com bons tijolos fica mais fácil construir uma EGM melhor, dia após dia. Ah! Má notícia: a Bruna é comprometida, e diz que no futuro não muito distante pretende se casar com a sua cara-metade (e xará), o Bruno.

Feliz Páscoa!

Para quê estou mandando este e-mail? Ora, porque eu queros desejar uma Feliz Páscoa para vocês! Depois de aparecer no primeiro EGMZine, nunca mais dei as caras - então já estava na hora de remediar isso. Por isso desejo que nesse feriadão vocês possam descansar livres e comendo muito chocolate, e não ficar comendo pizza trancafiados na redação.

Jerônimo Strehl
Por e-mail

Puxa vida... Tanto pizza quanto chocolate engordam aos montes. Se nós ficarmos gordos, pançudos e cheios de espinhas, a culpa será sua! Brincadeira, Jerônimo. Nós não temos dinheiro para comprar chocolate e pizza.

Mulher feia gosta de videogame

Lembra do último e-mail que mandei pra vocês? Esqueçam! Estou ficando louco! Onde já se viu falar que não lançam games novos e bacanas para o Xbox 360? A matéria de capa da última revista provou isso - Devil May Cry 4 simplesmente chegou para fazer barulho. E que barulho! Assim que vi a revista nas bancas, fui ver se o jogo tinha saído e, para minha surpresa, sim, já estava disponível. E lá se foi o meu rico dinheirinho do mês...
Mas foi por uma boa causa. O jogo é nota 1000! Tem uma história muito boa, apesar de ser "punk" de terminar.
P.S.: Aquela loiraça que trabalha aí gosta mesmo de games? Linda e inteligente. Nunca vi uma mulher (bonita) que aprecie essa espécie de entretenimento... (foi só um comentário infeliz, desculpem-me).

Davi Benedeti
Por e-mail

Olha só, você é o primeiro rapaz a elogiar sem medo a capa com Devil May Cry... as garotas deitaram e rolaram com a pose do herói Dante, mas os leitores parecem não ter apreciado tanto. Sobre a Bruna: sim, ela gosta mesmo de games. E entende do assunto! Mas que história é essa de que mulher bonita jogando é raridade? A Amanda, esposa do Farah, vive jogando com ele. E a Maya, esposa do Orlando, acaba com ele em Wii Sports!

EGM
ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL
Número 75 • abril de 2008
www.heroi.com.br

CONTEÚDO
FUTURO COMUNICAÇÃO

DIRETOR EDITORIAL André Forastieri
EDITOR EXECUTIVO Ricardo Farah
EDITOR ASSISTENTE Orlando Ortiz
DESIGNERS Alex Oliveira, Fernando Souza Filho, Renata Delabio

REDAÇÃO
Rafael Arbulu e Rodolfo Braz

COLABORADORES
Alexei Barros, Ana Freitas, André Forte, Bruna Torres, Bruno Zerbinatti, Charles de Sousa, Claudio Prandoni, Douglas Vieira, Fagner Martinelli, Lucas Patrício, Mario Rezzani, Matheus Pitillo, Murilo Santos, Otávio Moulin, Pablo Miyazawa, Robinson Melgar, Rodrigo Ortiz, Rodrigo Raugust e Ronaldo Testa (textos); Jhonny de Oliveira Rosa, Marivaldo Junior, Rafael Ruffino e Roniel Felipe (EGM Zine).

GESTÃO DE NEGÓCIOS TAMBOR

DIRETOR GERAL André Martins
DIRETORA ADMINISTRATIVA Priscila Santos

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL Kadú (Alberto Kaduoka)
GERENTE DE PRODUTO Helio Nozaki
COORDENADOR DE PUBLICIDADE Isac Guedes
EXECUTIVAS DE CONTAS Flávia Moraes e Rose Cruz
COORDENADOR COMERCIAL Osvaldo Júnior
ASSISTENTE COMERCIAL Juliana Zorzato

WEB
WEBDESIGNER Fernando Nogueira

PARA ANUNCIAR
E-mail: kadu@tambordigital.com.br

SERVIÇO AO ASSINANTE
Para falar sobre assinaturas (aquisição de nova assinatura, renovação, pagamento, alteração cadastral, críticas, dúvidas e sugestões):
Site: www.popster.com.br e clique na seção assinaturas.

Telefones:
São Paulo: (11) 3512-9480
Rio de Janeiro (21) 4063-6799
Belo Horizonte (31) 4062-7266
Curitiba (41) 4063-9474
Brasília (61) 4063-7765
Goiânia (62) 4053-9733

O horário de atendimento é de segunda a sexta, das 9h às 18h.
Fax: (11) 6877-6076
Cartas: Rua Heitor Penteado, 585 – Sumarezinho
CEP: 05437-000 – São Paulo / SP

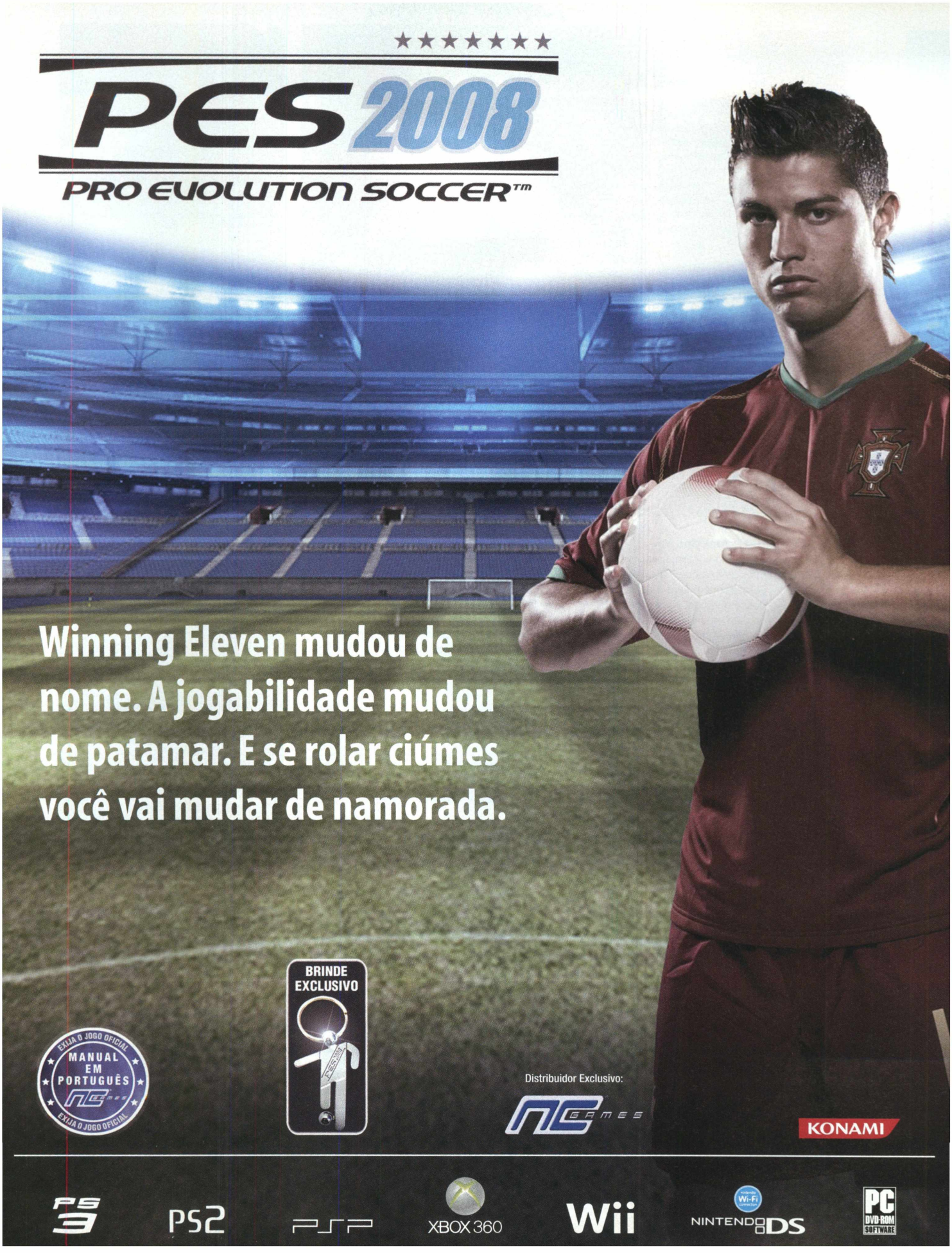
Pela internet – http://www.assinaja.com/atendimento/popster/Faleconosco/Index.asp

EGM Brasil, edição 75, abril de 2008. ISSN 1516-1892.

Produção: Tip Graf
Impressão: Prol Indústria Gráfica
Distribuição: DINAP

"A edição brasileira da revista Electronic Gaming Monthly, denominada EGM Brasil, é publicada sob licença da Ziff Davis Media Inc., New York, New York. Os itens editoriais constantes na edição da EGM Brasil que foram originalmente publicados na edição norte-americana são copyright da Ziff Davis Media Inc. Copyright © 2007 Ziff Davis Media Inc. Todos os direitos reservados. Electronic Gaming Monthly é marca registrada da Ziff Davis Media Inc."

Mentira tem perna curta...


PES 2008
PRO EVOLUTION SOCCER™
Winning Eleven mudou de nome. A jogabilidade mudou de patamar. E se rolar ciúmes você vai mudar de namorada.
BRINDE EXCLUSIVO
EXIJA O JOGO OFICIAL
MANUAL EM PORTUGUÊS
EXIJA O JOGO OFICIAL
Distribuidor Exclusivo:
NC GAMES
KONAMI
PS3
PS2
PSP
XBOX 360
Wii
NINTENDO DS
PC DVD-ROM SOFTWARE

> RESULTADO

Promoção "Soldado do Futuro"

A EGM Brasil, em parceira com a Synergex do Brasil realizou na edição 73 a promoção "Soldado do Futuro", que escolheu as dez frases mais criativas que responderam a pergunta: "Como seria o soldado perfeito para combater nos mapas de Unreal Tournament III?". Eis a lista dos sortudos que levaram para casa um Unreal Torunament III para PC cada:

- Antônio Henrique Botticelli Pereira Mattana de Souza (São José /SC)
- Dennis Gomes da Silva (Timbó /SC)
- Eduardo Nascimento da Silva (Palmas /TO)
- Fabio Gomes Araújo (Goiânia /GO)
- Fernando Peres Farto (Assis /SP)
- Philippe Piet van Putten (Belo Horizonte /MG)
- Rafael Romano Oliveira (Santo André /SP)
- Renan Matos de Lima (Osasco /SP)
- Ricardo Linhares (Goiânia /GO)
- Rogger Corrêa Costa (Campo Grande /MS)

Parabéns a todos!

E o vencedor é...

Eu queria comentar sobre o que mais se fala hoje na industria de games: quem sera o grande vencedor dessa geração. Na minha humilde opinião, eu jamais vi a industria de games tão forte e competitiva - Xbox 360, PlayStation 3 e Wii são estrondosamente fortes em todos os aspectos. Cada um deles abrange uma área diferente, conquistando novos consumidores. Nem mesmo na geração passada, onde o PlayStation 2 dominou, havia tanta qualidade. Concluindo: no final dessa geração não haverá um ganhador. Um determinado console será o mais vendido, mas os três terão lucros significativos com grandes bases de vendas e jogos fabulosos.

Rodrigo Mucciolo
Mogi-Guaçu / SP

É isso aí, campeão!

> EM NUMEROS

Correspondências do mês

E-mails	1932
Cartas	19
Total	1951

Assuntos mais comentados

Assuntos mais comentados	483
Proibição do Counter-Strike (Start)	118
GTA IV (Capa)	232
A vingança do PS3 (Especial)	73
Depois do jogo: No More Herores (Start)	24
Windows Vista para Games (Tech)	14
Super Smash Bros. Brawl (Review)	12
Pablo Miyazawa (coluna)	10

> LÁ E CÁ

Não que eu seja um fã, mas tive essa dúvida de uma hora pra outra: o que aconteceu com os games de 007?

Mathias
Por e-mail

Estão bem atrás de você, espreitando. Quando você menos espera, BANG! Um novo aparece.

Me tirem essa dúvida, pelo amor de Deus! Qual Devil May Cry 4 devo comprar: o do PS3 ou do 360?
Francisco Flávio
Por e-mail

Já que você é rico e tem os dois consoles, compra os dois!

> ESCREVA PARA A EGM BRASIL

E-mail: EGMbrasil@gameworld.com.br
Endereço: Rua Heitor Penteado, 585 - Sumarezinho – São Paulo / SP
CEP: 05437-000

A EGM Brasil se reserva o direito de editar o conteúdo das cartas por motivo de espaço. Se você não quiser seu nome, cidade/estado ou e-mail impresso, por favor avise. Outra coisa: *não é possível* responder a todas as cartas e e-mails, mas pode ter certeza de que todos são lidos.

EGM BLOG
ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

Você sabia que agora a EGM Brasil tem um blog oficial? Ainda não? Então corra agora mesmo para o site **www.heroi.com.br/egmbrasil** e não perca todos os detalhes do que rola na redação da maior revista de games do País!

Além das novidades da redação, de textos descontraídos de nossos editores, o blog é o novo espaço para você encontrar matérias especiais que não couberam nas páginas da revista.

E o melhor, todo conteúdo da EGM Zine pode ser baixado para o seu computador!

Acesse já!

www.heroi.com.br/egmbrasil

> PÉ DE LEITOR

"Que diabo de festa era aquela que a Bruna posava pra fotos, o Alexei dormia e o Prandoni bebia?"

— O querido leitor Mateus Palma reparou que algumas fotos se "encaixam". Hmm, qual será o mistério da redação?

"cad@ o kh 2: final mix + americano?"

— A resposta é simples, Welben Ribeiro: KH 100 H chá é 1/2 arriscado, o certo é KH 100tado.

PLAYSTATION 3

PC DVD-ROM

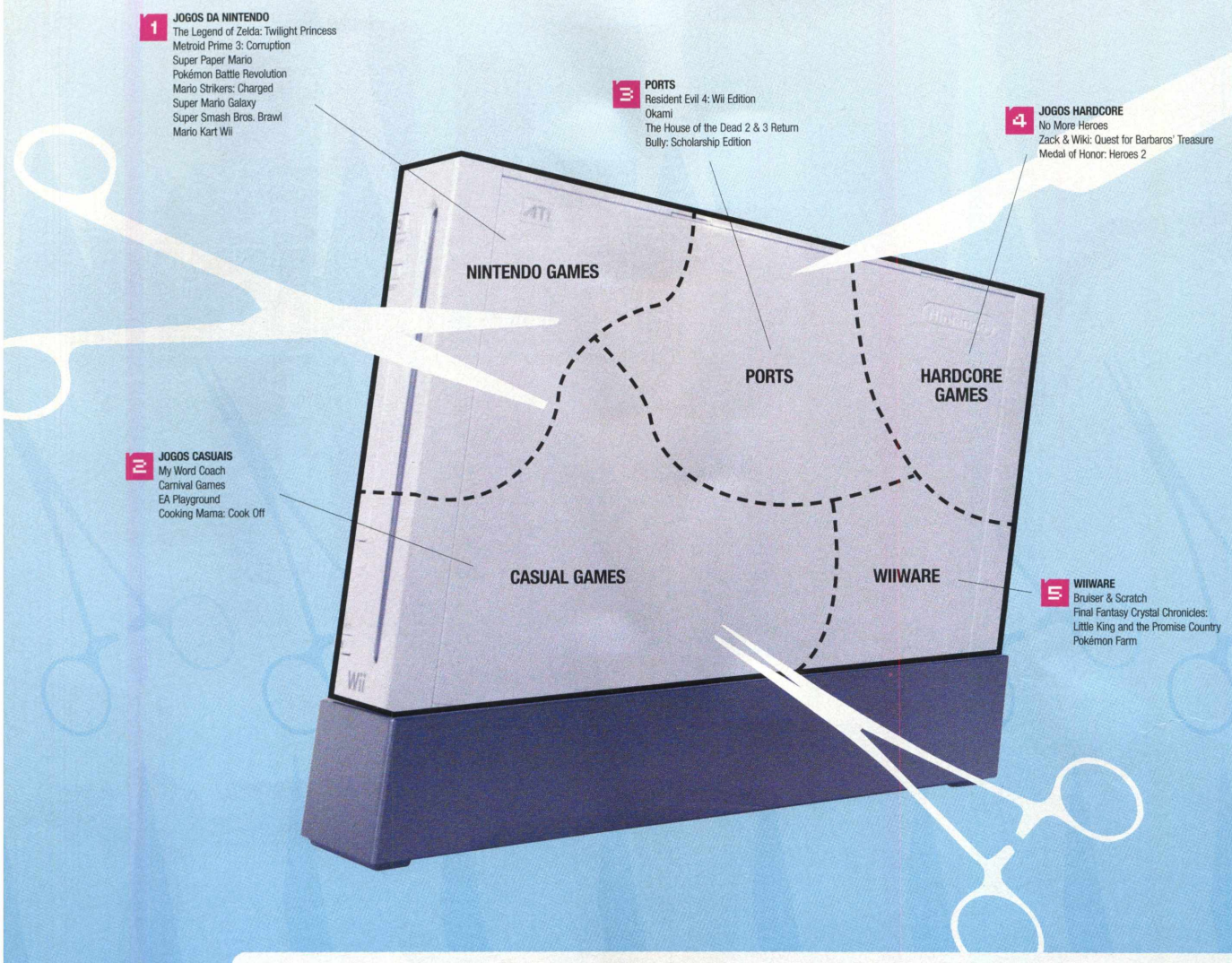
POWERED BY gamespy

EPIC GAMES

MIDWAY

SYNERGEX DO BRASIL

© 1998–2007, Epic Games, Inc. Todos os direitos reservados. Epic, Epic Games, Unreal, Unreal Tournament, o logo Unreal Tournament 3, e o logo Circle-U são marcas registradas da Epic Games, Inc. nos Estados Unidos da América e em outros lugares. MIDWAY e o logo Midway são marcas registradas da Midway Amusement Games, LLC. Usados sob permissão. Midway Amusement Games, LLC e suas afiliadas não controlam, aprovam ou aceitam a responsabilidade pelo conteúdo de algum site não pertencente a Midway, Epic Games e Synergex. Distribuído sob licença da Epic Games, Inc. e Midway Home Entertainment Inc exclusivamente no Brasil pela Synergex do Brasil. GameSpy e o logotipo "Powered by GameSpy" são marcas registradas da GameSpy Industries, Inc. Todos os direitos reservados. Os logotipos "PlayStation", "PLAYSTATION" e a Família "PS" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc.



> EGM INVESTIGA

O que rola por dentro

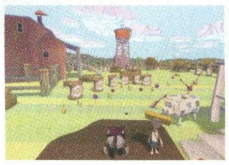
Dissecamos o Wii para ver quais tipos de games irão viver (e morrer) este ano

Por Michael Donahoe

Tradução e adaptação: Rodrigo Ortiz

O WII É UM MISTÉRIO. Sim, ele já saiu há um ano, mas produtoras third-party ainda não conseguiram descobrir o que realmente dá certo no console. Então nós decidimos abrir as entranhas do Wii para estudar os diferentes tipos de jogos que o fazem funcionar de verdade. Nossos resultados mostram quais tipos de jogos estão saudáveis e quais precisam ir para a UTI.

PÁGINA 30
Parabéns para a EGM Brasil



PÁGINA 46
Steam & Gametap

PÁGINA 58
Preview: Valkyria

1 JOGOS DA NINTENDO

O coração que bombeia dinheiro

Grande surpresa – os games first-party da Nintendo continuam a ser os sucessos mais populares no Wii. Não acredita em nós? Acredite nos consumidores – 11 das 14 milhões de cópias de games de Wii vendidos foram feitos pela Nintendo. Mais impressionante ainda é como a NIntendo conseguiu atingir todos os setores: hardcore (Metroid Prime 3: Corruption), casual (Wii Play) e downloads (WiiWare). Caramba, nesse ponto, a Nintendo nem precisa de ajuda. Mas pelo menos eles reconhecem que as third-parties talvez a alcancem em breve. Em seu recente relatório financeiro, a companhia tinha o seguinte a dizer: "Nossa porcentagem de vendas de software é atualmente alta porque nossos times internos conhecem melhor as características especiais do Wii, e eles iniciaram o desenvolvimento bem antes do lançamento do Wii. Porém, nós acreditamos que isso irá eventualmente mudar." Nós também esperamos que sim. Principalmente porque nós queremos jogar mais que cinco jogos por ano. Levou cerca de um ano com o DS até que ele realmente decolasse com as third-parties, então 2008 provavelmente será o ano que a Nintendo (finalmente) conseguirá uma necessária competição.

Mario Kart para Wii

DIAGNÓSTICO: Extremamente saudável. Atualmente, parece que a Nintendo não poderá se dar mal (bem, exceto pelo Donkey Kong: Barrel Blast, do ano passado). Porém, olhando a seleção da Nintendo para 2008, ela não parece tão poderoso quanto era ano passado. Claro, Super Smash Bros. Brawl, Mario Kart Wii e Wii Fit provavelmente estarão no topo das vendas pelo resto do ano (se não anos), mas nós nos perguntamos se a tríade pode continuar o movimento atual do Wii. Peraí... o que estamos dizendo? Sem dúvida que vai. "A Nintendo tem vários [games first-party]," diz o analista financeiro Michael Pachter, da Wedbush Morgan. "Eu acho que a demanda contida é suficiente para quase garantir que vejamos vendas mais altas de Wii este ano." Bem, a Nintendo já começou bem – Super Smash Bros. Brawl vendeu quase um milhão de cópias internacionalmente durante sua primeira semana. E tirando todos os games anunciados que nós sabemos a respeito, ambos Kirby e Animal Crossing foram colocados no relatório financeiro da Nintendo, então provavelmente os veremos este ano... no Japão. Nós cruzaríamos os dedos para torcer que ambos games cheguem à America em 2008, mas deixaremos as cãibras nas mãos para vocês.

2 JOGOS CASUAIS

O sistema respiratório que inspira diversão

Nintendo provou com o DS que games casuais podem trazer um público totalmente novo. Essa idéia – jogos sem esforço que qualquer um pode curtir – se espalhou no Wii. Tanto que a Nintendo vêm focando seus esforços criativos em não-gamers resistentes com software simplificado como Wii Sports e Wii Play. As third parties querem entrar no jogo também, e algumas delas estão vencendo. A produtora 2K conseguiu um enorme sucesso com seu Carnival Games, recheado de minigames. E ela quer continuar vencendo. "Nosso selo 2K Play é 100% comprometido a plataformas Nintendo," diz Steve Lux, vice-presidente de desenvolvimento de negócios na 2K Play. "Nosso objetivo na 2K Play é fazer games que são divertidos e voltados para a família." Então games casuais, certo? "Nós nunca usamos o termo 'games casuais,'" diz Lux. "Para começar, nós nem sabemos o que isso significa porque se você procurar a palavra casual no dicionário Webster ele certamente não se aplica ao que fazemos." Certo – de qualquer maneira, é óbvio que a mania pelo casual está se tornando menos uma moda e mais uma opção mainstream para o Wii.

DIAGNÓSTICO: Saudável. Gostando ou não deles, o único lugar que os games casuais estão indo é para as prateleiras das lojas. Quase todo third party está esperando lucrar com o influxo de não-gamers comprando o Wii. Com o sucesso de Guitar Hero III: Legends of Rock no Wii, parece que games casuais de música são os novos sucessos da vez. Majesco – distribuidor da bem-sucedida série Cooking Mama – se juntou com os criadores de PaRappa the Rapper Masaya Matsuura e Rodney Alan Greenblat para um novo game de marcha de banda chamado Major Minor's Majestic March, enquanto a THQ está afinando seu game de luta rítmica estilo Guitar Hero, Band Mashups. E isso é como o espectro da música. Então você acha que existem muitos games simplórios agora, espere quando você ver quantos irão aparecer este ano. "Eu acho que o mercado irá se tornar saturado," diz Pachter. "Mas eu acho que isso irá apenas fazer o grupo dos games casuais realmente bons se destacarem." Ainda assim, até o presidente da Nintendo Satoru Iwata entende que mais não é necessariamente melhor. Em uma recente entrevista no Wii.com, ele tinha o seguinte a dizer: "Se todos os nossos games copiarem outros como Wii Sports ou Wii Fit, nossos gamers logo irão se entediar." Iwata está certo – copiar nunca irá superar a criatividade. Não importa o quão acessível seja.

3 PORTS
Transplantes contínuos

Games casuais parecem fáceis de produzir, mas eles requerem certa criatividade. Então quando fazer algo novo for difícil demais, produtoras third-party tendem a optar pela outra melhor opção: fazer ports de games velhos para o Wii. Na maior parte dos casos, essas retomadas funcionaram bem - Resident Evil 4: Wii Edition da Capcom provou que jogos velhos ressuscitados no Wii podem ter vidas mais longas. Porém, nem todos os ports tem o benefício de serem baseados em sucessos de crítica. Para cada Resident Evil 4, temos uma tonelada de lixo europeu do PS2 como Ninjabreadman, Anubis II e Billy the Wizard. A Capcom sabe que, na hora de fazer ports, é melhor escolher jogos que são, sabe, bons. "Tem muito lixo no Wii," diz Nique Fajora, vice-presidente de marketing na Capcom. "E está sendo levado por aquela idéia, 'Ei, nós temos um monte de games que podemos fazer port para o Wii por um preço baixo.' Nós não queremos entrar nesse espaço." Em vez disso, a Capcom está selecionando cuidadosamente seus ports, como a nova edição para o Wii do sucesso do PS2 Okami. (Apesar de nós nos preocuparmos sobre o quão bem Okami ficará em relação a vendas, considerando que fracassou no PS2.) Porém Nique permanece esperançoso. "Nossas expectativas para Okami não são as mesmas que para Resident Evil: Umbrella Chronicles e Resident Evil 4," diz ele. "Para Okami, quanto nós olhamos nossas pré-vendas e olhamos o que estamos vendendo agora, é exatamente nossas expectativas."

Resident Evil 4 para Wii

Ninjabreadman

DIAGNÓSTICO: Bom. Ports são atualmente a solução simples para produtoras, mas existem apenas alguns games antigos que podem se beneficiar com os controles atualizados do Wii. Alguns clássicos renovados ficam ótimos (The House of the Dead 2 & 3 Return, da Sega) enquanto outros (Target: Terror, da Konami) merecem morrer na ala de descontos.

4 GAMES HARDCORE
O abdômen atrofiado

Não é fácil descobrir porque os games hardcore não estão exatamente fazendo sucesso com os consumidores. Claro, boa parte do público do Wii prefere as opções mais leves, mas isso não significa que os games ambiciosos, substanciais, devem perecer. Mas (a maior parte das) third parties estão descobrindo que o dinheiro não está onde se encontra o sangue. Até desenvolvedores estão bravos – Suda 51, criador de No More Heroes, recentemente reclamou sobre a bomba que foi seu game para o Wii no Japão (nós ainda queremos saber como o game ficará aqui no ocidente). Ele não é o único reclamando. Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure, o jogo de quebra-cabeças e aventura da Capcom aclamado pela crítica não foi exatamente um favorito entre os consumidores. "Nós não estamos animados com o resultado de vendas [de Zack & Wiki]," diz Fajors. "Mas estamos aprendendo enquanto tentamos." Mas um ano não é tempo suficiente para deixar um plano perfeito, então as produtoras ainda não estão prontas para puxar a tomada.

Zack & Wiki

DIAGNÓSTICO: Doente. Games hardcore podem prosperar no 360/PS3, mas não estão se dando tão bem no Wii. Mas eles não morreram... ainda. "Eu acho que o que estamos descobrindo que existem dois tipos de grupos que formam o público do Wii," diz Jeff Karp, vice-presidente sênior de marketing na EA. "Um deles é o que chamamos de fãs da Nintendo e o outro é o consumidor mais casual, e eu acho que existe uma oportunidade para ambos." Produtoras obviamente querem agradar ambos, mas não espere ver muitos games hardcore originais este ano. "As prioridades irão permanecer baixas [na criação de games harcore para o Wii] comparadas ao Xbox 360 e o PS3," diz o analista financeiro Hiroshi Kamide da KBC Securities. "Mas se o risco/recompensa for adequado, então sim, isso irá acontecer." Palavra-chave: risco. Tem que correr um de vez em quando, produtoras.

Até desenvolvedores estão bravos – Suda 51, criador de *No More Heroes*, recentemente reclamou sobre a bomba que foi seu game para o Wii no Japão.

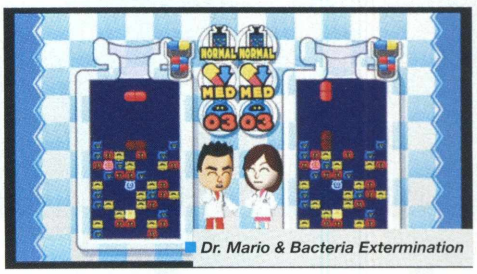
WIIWARE

Um serviço pequeno que pode ter pernas longas

O novo serviço para download da Nintendo parece bom na teoria: uma plataforma barata para desenvolvedores experimentarem com títulos menores. Ótimo, certo? Claro, se você ignorar o fato que a Nintendo está deixando todos, incluindo desenvolvedores de games de Flash da internet subirem à bordo. Então enquanto sem dúvidas teremos games incríveis da Nintendo e outros desenvolvedores de sucesso, também é provável que veremos mais merdas do que clássicos. "É possível que [WiiWare] se torne um depósito de ports," diz o presidente da Steel Penny Games e desenvolvedor de WiiWare Jason Hughes. "A Nintendo tem deixado isso para que os desenvolvedores organizem, e deixa nas mãos do jogadores decidir o que comprar."

DIAGNÓSTICO: Supostamente bem. Independentemente da qualidade dos games, nós prevemos que o serviço sem dúvida será bem-sucedido. Apenas uma característica problemática pode causar dor em compradores potenciais: o espaço de armazenamento modesto do Wii. "O Wii tem capacidade de armazenamento limitada, então quando acabarem seus blocks, você vai ter que começar a organizar o que está atualmente no seu console," explica Hughes. "Redownloadar games que tem centenas de megabites não será popular." Falou e disse...

Pokémon Farm



Dr. Mario & Bacteria Extermination

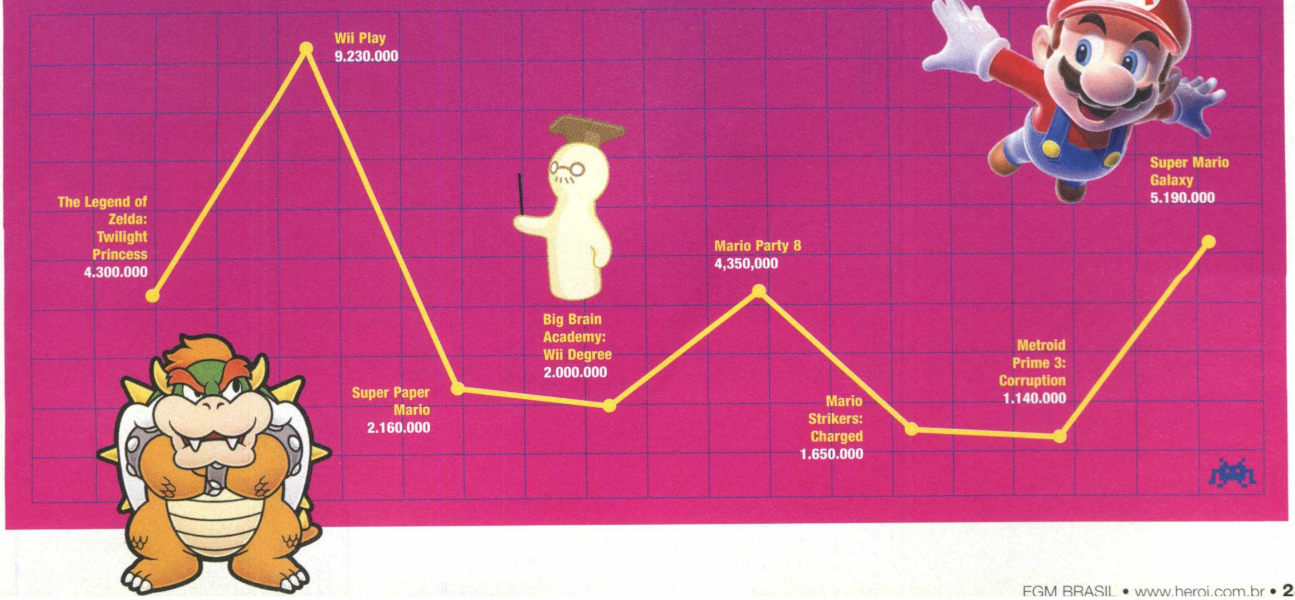
NINTENDOMINAÇÃO

A força do sucesso do Wii

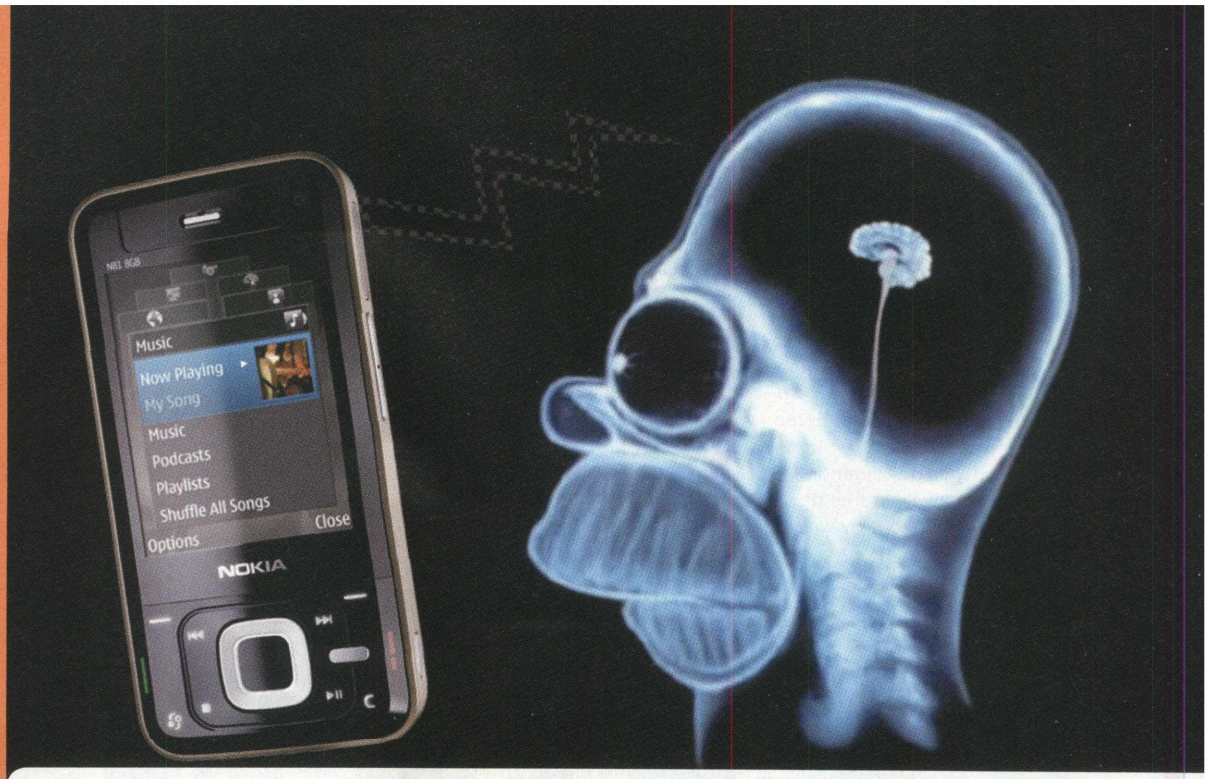
Todo mundo sabe que games first-party da Nintendo vendem bem, mas nem tantas pessoas sabem realmente quantas cópias deixam a fábrica. O fator pelo qual esses sucessos populares vendem mundialmente e os números crescem ainda mais: abaixo estão todos os games da Nintendo que venderam milhões. Para te dar uma idéia do quão impressionante estes números são, a jóia sucesso de crítica da Capcom, Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure vendeu apenas 300,000 cópias mundialmente (e meras 67.300 unidades nos EUA). Mas nem todos games da Nintendo são dourados – Fire Emblem: Radiant Dawn conseguiu vender apenas insignificantes 108,000 cópias na America. Faz sentido – o público atual do Wii realmente não vê tanto apelo em games harcore de estratégias quanto na seleção casual, cheia de minigames.

Fire Emblem: Radiant Dawn

> OS MEDALHÕES DA NINTENDO



Fonte: Nintendo



> EGM CELULAR

Exercite seus dedos E SEU CÉREBRO

A febre dos jogos que afirmam condicionar seu cérebro chega aos celulares

Por Bruno Zerbinatti

ELES SÃO MUITOS, e estão evoluindo na mesma medida da polêmica a respeito de seus benefícios, que são estudados pela comunidade científica (e por nós, jogadores). São os games que prometem aumentar a inteligência de jovens e idosos, através de pequenas e rápidas partidas (ou "exercícios") diárias. De tantos, até um novo gênero foi criado: os jogos que exercitam sua massa cinzenta nerd agora estão ao lado de categorias como Ação e Aventura, ganhando a alcunha de "Brain Training" (ou Treinamento Cerebral).

Não é preciso ter um cérebro, digamos, "musculoso" para saber que essa febre começou com Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day!, do DS. Quem é gamer sabe disso, mesmo os mais estúpidos (e cabe aqui uma ressalva: este não é um xingamento).

Curioso é lembrar como a idéia de Brain Age foi posta em prática. Era algum belo dia cinzento, do jeito que os japoneses gostam, quando, numa daquelas reuniões chatas de empresas, executivos da Nintendo discutiam como criar um jogo que agradasse tanto aos jogadores casuais quanto aos mais tradicionais. Foi preciso alguém que não tinha constante contato com os games – o executivo-chefe de finanças da Nintendo do Japão – para lançar a idéia daquele que seria o primeiro de uma série de jogos cerebrais.

O tal executivo tinha lido dias antes um livro de um professor e neurocientista japonês, o simpático Ryuta Kawashima. Seu livro, que nos Estados Unidos chama-se Train Your Brain: 60 Days to a Better Brain, vendeu milhões de cópias pelo mundo. Ryuta, que *faz parte do* Instituto do Desenvolvimento, Envelhecimento e Câncer da Universidade Tohoku (em Sendai, rumo ao norte de Tóquio), percebeu em suas pesquisas que simples cálculos de matemática e leituras de livros em voz alta poderiam retardar o envelhecimento natural do cérebro, além de condicioná-lo e ajudá-lo a manter sua lucidez. O livro (e, logo, o jogo) baseia-se nesta pesquisa.

Satoru Iwata, presidente da

Nintendo, deve ter caído da cadeira ao perceber que a idéia ventilada por seu subordinado era mais uma daquelas idéias sensacionais que fazem todos dizer "por que não pensei nisso antes?". Daí para frente, todos sabem o que aconteceu. Iwata se encontrou com o professor Ryuta e, após um almoço que virou uma reunião de três horas, foi acertado que nove desenvolvedores japoneses da Nintendo ficariam a cargo de um jogo "cerebral". Noventa dias depois, Brain Age estava pronto, sem que ninguém pudesse imaginar – mesmo após dias de treinamento cerebral – que o que estava sendo feito se tornaria em um dos gêneros mais rentáveis dos últimos anos.

Mas funciona mesmo?

Segundo o professor Ryuta, "a matemática, os testes de memória e os testes de cálculos condicionam nosso cérebro", desde que você separe alguns minutos de seu dia para uma ginástica cerebral. Não que você vá ficar mais inteligente ou cabeçudo, mas com certeza sua atenção, sua memória e a velocidade com que você executa tarefas básicas (como cálculos matemáticos simples) melhorarão.

Hoje, felizmente já não é necessário mais ter um Nintendo DS para que você faça uma musculação de resultados práticos (nada contra os marombados de academia...). Diversos jogos de Treinamento Cerebral chegaram aos celulares nos últimos meses, todos baseados no conceito estreado por Brain Age. A parte ruim da história é que nenhum desses jogos ainda está disponível no Brasil, mas face ao sucesso que este gênero alcançou, e face ao número de jogadores casuais que ele conseguiu atrair, não deve demorar muito para que vejamos em nossos aparelhos algum (ou alguns) desses títulos. Produtoras com atividades no país, como a Glu e a Gameloft, logo devem perceber o nicho a ser explorado.

■ Prof. Ryuta Kawashima

> A NATA CEREBRAL

Antes que os jogos cheguem por aqui, saiba de antemão quais são os melhores. Vamos à lista!

Brain Challenge

Produtora: Gameloft

Brain Challenge vai além do condicionamento cerebral e promete, também, treinar sua visão, com exercícios baseados não só na memorização, lógica e matemática, mas também na percepção. Estas quatro habilidades formam quatro exercícios diários, que se diferem bastante uns dos outros – e isso é algo que conta a favor do "jogo", pois a diversidade dos exercícios ajuda a aumentar a diversão. Não só a diversidade entre os quatro exercícios, mas também entre as provas de um mesmo tipo.

Veja a matemática, por exemplo. Um exercício questiona o jogador do número que falta em uma equação. Outro, mais original e complexo, pede para que você siga um caminho em um quadro repleto de números, observando e respeitando a lógica dada e o exercício proposto (como exemplo, "subtraia 17 dos números apresentados e siga o caminho correto"). Há também exercícios que remetem a Big Brain Academy (DS e Wii), uma versão mais divertida do conceito Brain Age. Quem jogou sabe quão é divertido correr contra o tempo e definir objetos que são mais pesados que outros, ou que imagens vão se formando em um quebra-cabeça.

Ao final dos testes, um quadro mostra sua evolução diária nas habilidades. Mas ao contrário do que Brain Age propõe, em Brain Challenge você pode jogar quantas vezes quiser em um dia os testes que compõem o quadro de evolução cerebral.

Brain Challenge 2: Stress Management

Produtora: Gameloft

A segunda versão da série de Treinamento Cerebral da Gameloft inova (basta ver o título do jogo). Os quatro quesitos básicos de um condicionamento cerebral recebem mais um: o de "foco", similar ao de visão. Mas a inovação neste jogo está nos testes de controle de estresse.

Exercícios são desbloqueados conforme seu avanço nos treinos diários. Alguns misturam os diversos quesitos, como visão, foco e lógica (um dos exercícios propõe que você siga a seqüência lógica de uma bola, ao mesmo tempo em que deve prestar atenção no número dela e em quantas vezes a esfera pingou no chão). Já os testes de estresse são separados em dois tipos, sendo eles o físico e o de "autoridade", que testam sua concentração e resistência – e prometem aliviar o estresse diário.

Tudo com a clássica apresentação diária de evolução, mas com uma bela cientista loira conversando com o jogador, e não um japonês qualquer. Detalhe: a loira às vezes aparece nos testes de estresse.

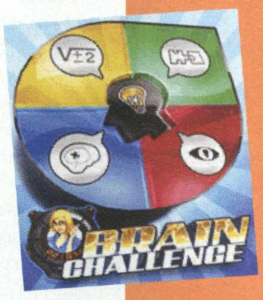
Brain Genius

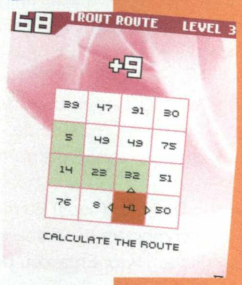
Produtora: Glu

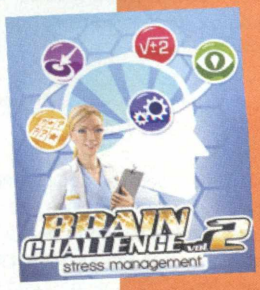
Brain Genius não é tão inovador quanto seu concorrente mais direto, Brain Challenge. Mas mantém o aspecto "cute" (fofo) de Brain Age e ousa ao utilizar características dos celulares para compor exercícios.

Os exercícios são mais simples e contam com um visual mais simpático para atrair jogadores de qualquer idade.

Na falta do professor Ryuta Kawashima, um carismático instrutor de barba, cabelo e bigodes brancos o substitui (seu nome não poderia ser mais divertido: Lababidi). Mas a verdadeira particularidade de Brain Genius está no uso da câmera fotográfica de seu telefone para compor testes. Um dos exercícios pede para que você tire uma fotografia para ser embaralhada. Depois, deverá recompô-la, exatamente como num quebra-cabeça.







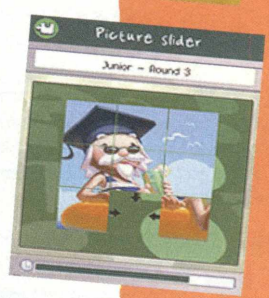
Brain Coach with Dr. Kawashima

Produtora: Namco Bandai

A Namco Bandai foi atrás do professor Ryuta Kawashima para garantir a imagem dele em um jogo de Treinamento Cerebral nos celulares. E conseguiu – o fato de ser uma empresa japonesa deve ter ajudado.

Brain Coach with Dr. Kawashima não tem só o professor nas semelhanças com Brain Age, do DS. A estrutura dos testes é praticamente igual. Os resultados gráficos também acompanham a informação da idade de seu cérebro, baseado em seu avanço nos testes diários.

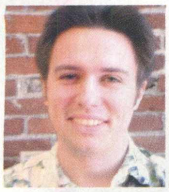
Até o visual de Brain Coach lembra Brain Age, com um desenho do professor Ryuta (apesar de seu *tom* mais sério). Para quem ainda curte o jogo que originou toda essa febre, Brain Coach with Dr. Kawashima é a melhor opção.



> PAPO NERD

Rock star retrô:

Toni Westbrook



A série Guitar Hero está em praticamente todos consoles: PS3, Xbox 360, Wii, PS2, PC, Mac, celulares, Commodore 64... peraí, o quê? Commodore 64? Bem, algo assim o talentoso programador retrô Anthony Westbrook está atualmente convertendo o game de música megapopular para o Commodore 64 pelo seu projeto Shredz64. Nós recentemente nos juntamos a Westbrook para ouvir como tudo isso começou.

EGM Brasil: O que o inspirou a combinar o game de música da moda com o console mais antiquado?

Toni Westbrook: [Risos] Eu realmente amo o Commodore 64. E sou obcecado por Guitar Hero. Então eu pensei, "Ei, eu poderia pegar meu console favorito e juntá-lo com um dos meus games favoritos."

EGM Brasil: Quando você vai criar um Rock Band retrô?

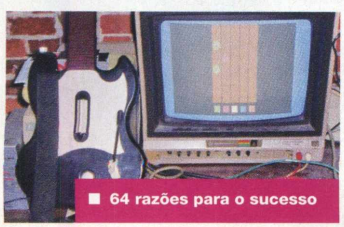
TW: [Risos] Bem, eu vou começar por aqui e ver como as coisas vão. Muitas pessoas estão reagindo bem a isso, mas alguns acham que é uma perda de tempo [risos]. Mas se pessoas suficientes se interessarem em ver algo mais, eu adoraria. Eu acho que seria muito legal ter muitas coisas atuais "retrôni-ficadas".

EGM Brasil: Talvez você tenha que passar ao Nintendo da nova geração, cara.

TW: [Risos] Exatamente!

EGM Brasil: Qual é o próximo na sua lista? Samba de Amiga?

TW: Bem, a parte boa é que a interface que eu criei permite que você conecte o controle no Commodore, Amiga, Atari 2600, e ao Master System. Então existem várias coisas diferentes que posso fazer.



■ 64 razões para o sucesso

✦ EGM NIPPON

Pra todos os GOSTOS

O que rola do outro lado do mundo...

Por Rodrigo Ortiz

QUEM DISSE QUE SÓ EXISTE JOGO CHATO NO JAPÃO? Na verdade a terra do sol nascente esconde mais jogos inusitados do que uma porção de títulos medonhos. Eis o que garimpamos no mês:

Lambança

A chegada do WiiWare promete jogos únicos, com propostas inovadoras, como têm sido alguns lançamentos anteriores do Wii. Mas algumas coisas são certamente assustadoras, como é o caso de Major League Eating: The Game. Major League Eating é uma pouco conhecida competição com representantes em diversos países, incluindo os EUA e o Japão, onde os competidores devem passar por provas como comer certa quantidade (geralmente absurda) de comida em um tempo determinado, ou ainda consumir um certo número de calorias em um dia.

Agora os jogadores de Wii poderão curtir (!?) serem membros da competição, fazendo movimentos de comer com seus Remotes. O jogo contará com competições contra grandes "atletas" reais, figurões da comilança, e aparentemente "lutas" bizarras que incluem até arrotos entrarão no jogo. A que ponto chegamos...

Hadouken!

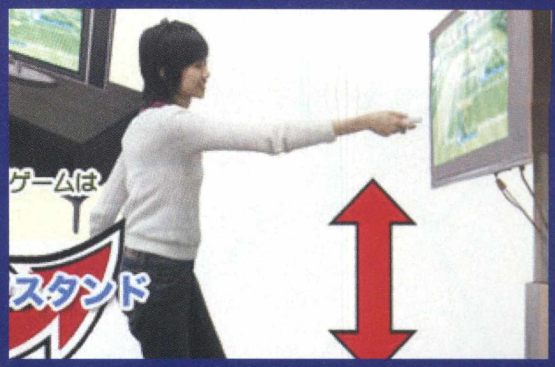
Diferente das tradicionais notícias do Nippon, esta não envolve diretamente nossos amigos japoneses, mas é inegável que se não fossem por eles não estaríamos vendo isso. Recentemente, em Kollaboration, um show de talentos coreano que se passou em Toronto, um grupo fez uma atuação memorável de Street Fighter. A apresentação incluiu vários personagens favoritos: Ryu, Ken, Balrog, Vega, Dhalsim, um Sagat magrelo e até, claro, Akuma, em lutas que contam com ataques especiais, sons e música originais da série.

O resultado final é hilário, e qualquer um, mesmo quem não é fã (existe quem não seja?), vai dar boas risadas. O vídeo está disponível no YouTube: http://www.youtube.com/watch?v=MVgjfJVmCUA

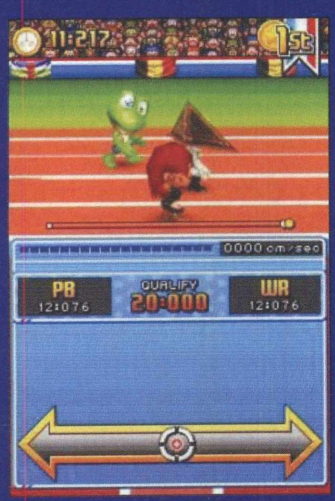
Sexo perturbador

Todos nós já ouvimos falar dos bizarros jogos eróticos orientais, mas o Japão tem o poder de nos surpreender com coisas cada vez mais estranhas. A novidade é Duel Love, um jogo para o Nintendo DS com uma premissa no mínimo inovadora (!?). Temos que agradar marmanjos... daquela maneira. Tudo bem, isso já foi feito, mas a coisa é que o game envolve minigames como esfregar e massagear o peito e as costas de galãs ou ainda assistir enquanto tomam banho e assoprar no microfone do DS para afastar o vapor. Pela comunicação do game, ele é voltado para o público feminino. E depois dizem que o povo japonês é recatado...

Outro quase tão errado (ou melhor, mais ainda)



é Love Death 2, para PC. O jogador conta com diversos tipos de garotinhas estilo anime, agradando a todos os gostos, para fazer o que quiser. Novamente, já foi feito, mas a diferença é que o "o que quiser" de Love Death inclui encher as garotas de porrada até a morte (por isso o Death do título) ou ainda praticar o chamado "Bukakke", que, resumindo é ejacular nelas, aparentemente com uma fonte inesgotável de, bem, material seminal. Quem quiser arriscar, é só procurar os vídeos do game no YouTube. Ao que tudo indica, não há previsão dos games chegarem por aqui - provavelmente seria caçado pelas ligas de senhoras católicas onipresentes no ocidente.



O mundo estranho da Konami

Depois de Sonic e Mario terem se reunido em suas próprias olimpíadas, chegou a hora dos personagens da Konami fazerem o mesmo. Vindos dos mais diversos consoles pelos quais a empresa já passou, todos se reuniram em New Internacional Track & Field, para o DS. O game inclui versões SD de várias figuras, desde algumas mais, digamos, normais, como Frogger, do game de mesmo nome, até Simon Belmont, da série Castlevania, e outros menos conhecidos, como Pentarou, de Parodius ou Evil Rose, de Rumble Roses XX. Mas o troféu de estranheza fica para Pyramid Head, famoso monstrengo da série Silent Hill. As competições, pelo menos, parecem ser bem normais, como corrida, por exemplo, mas não deixam de ganhar caracterizações, como uma competição de arco-e-flecha com Simon Belmont que envolve vampiros.

Mostrando o dedo

A Sega, no Japão, se deparou com muitos problemas quando recentemente, em um de seus fliperamas, um garoto de 6 anos ficou com o dedo médio da mão direita preso em uma corrente de uma de suas máquinas Target Striker no All Star Park Gifu. A falange superior do dedo do garoto teve de ser amputada, e não é nem preciso dizer que a loja, chamada Sega Arena Gifu, foi fechada. A empresa está mobilizando as lojas de todo o país para tomarem certas precauções a fim de evitar mais acidentes. No final das contas, não são só empresas de carros que tem que cuidar dos dedos dos clientes

Wii TV

Utilizando o máximo de sua inventividade, a empresa japonesa Thanko criou um aparelho que irá revolucionar a civilização moderna como a conhecemos. Ironias à parte, a invenção é um apoio para televisão criado especialmente para os jogadores de Wii. Prenda sua TV no aparelho e regule – tanto com um controle na base quanto com um controle remoto – a altura da TV para você jogar tanto de pé ou sentado, de acordo com o nível de preguiça. Por mais que seja remotamente útil (o aparelho aguenta televisores de tela plana de até cerca de 50kg e 60 polegadas), o preço sai por volta de US$700.

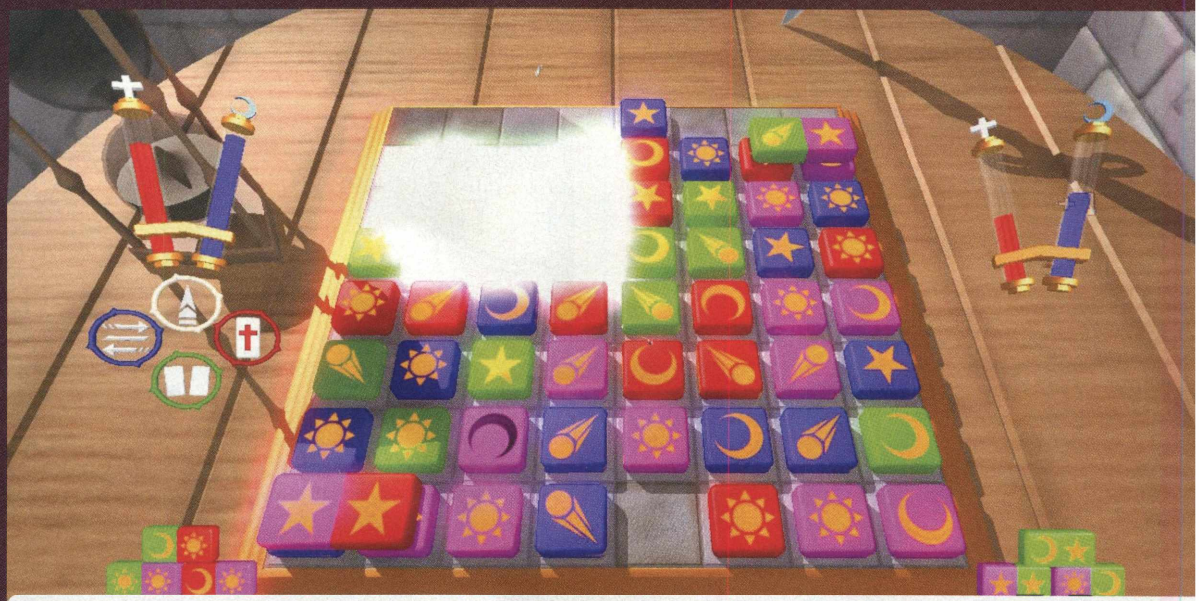
JAPAN PLAYING

That's QT

Minhas modas são mais idiotas que as suas

Eu quero ser um estilista da última moda/dono de loja de roupas! Com um pônei! Então That's QT irá satisfazer todas suas necessidades... exceto pela parte do pônei (é pra isso que Petz: Horsez 2 serve). O objetivo desse port de PlayStation 1 é correr por um cenário urbano ultra-antenado, com cabeças ultra-grandes e conversar com pessoas a fim de descobrir a última novidade da moda. As "imagens" que você coleta dos toquiotas supostamente "na moda" que você encontrar se transformam em novos artigos de roupa em suas mãos hábeis. Depois que você consegue pilhas de novos trajes sexys, tudo que resta para você fazer é organizar suas roupas na loja, fazer alguns anúncios chiques em revistas, e você é Oscar de la Renta. Isso soa muito comum para o Japão. Ah, mas espere até você ver o sórdido inferno da moda que os desenvolvedores lá na Koei soltaram contra nós. QT tem um total de 600 estilos disponíveis em 55 cores, indo desde o meramente normal (camisas e jeans) até o bizarro (cocares indígenas, roupas de pele, trajes com tema de banho e chapéus gigantes de patinhos de borracha). Se você conseguir convencer pessoas o suficiente que estas coisas são realmente vestíveis, ou pelo menos na moda, você pode vencer suas lojas de roupa rivais e passar ao próximo estágio. Comentário venenoso sobre a total irrelevância da alta moda... ou insidiosa ferramenta para treinar os japoneses da nova geração que botas go-go estão de volta?

■ **Não apenas estes personagens parecem Trolls que tomaram esteróides, mas eles também acham que chapéus de pato ainda estão na moda — bah! Todo mundo sabe que esquilos são a última tendência.**



> DESENVOLVIMENTO DE GAMES

TRILINEA NA GDC '08

O primeiro jogo brasileiro da LIVE é apresentado na GDC, em São Francisco

Por Matheus Pitillo

SOBRE A GDC você já leu nas páginas anteriores. Porém, dessa vez o evento acabou surpreendendo ainda mais que o esperado no momento em que foi anunciado o primeiro jogo feito por brasileiros que foi parar até na LIVE do Xbox 360.

TriLinea, o quê?!

Durante a GDC a Microsoft apresentou seus tópicos que seriam abordados no evento. Entre eles, a empresa prometeu que iria disponibilizar jogos criados pelas comunidades, para que os próprios membros da LIVE pudessem avaliar, com a intenção de duplicar a quantidade de jogos da biblioteca do 360 com os desenvolvidos pelo próprio XNA. Assim, nada seria melhor para demonstrar o potencial da ferramenta, do que revelar alguns jogos destaques criados com o XNA Game Studio 2.0. E entre os sete apresentados pelo gerente geral de desenvolvimento do XNA, estava TriLinea, um game puzzle criado por brasileiros.

Resumindo, TriLinea é um jogo que carrega elementos de puzzle, estratégia e um pouco de RPG, em que o seu objetivo é controlar peças em um tabuleiro, e com certas combinações de cores, magias e símbolos, você deve acabar com o HP do seu oponente.

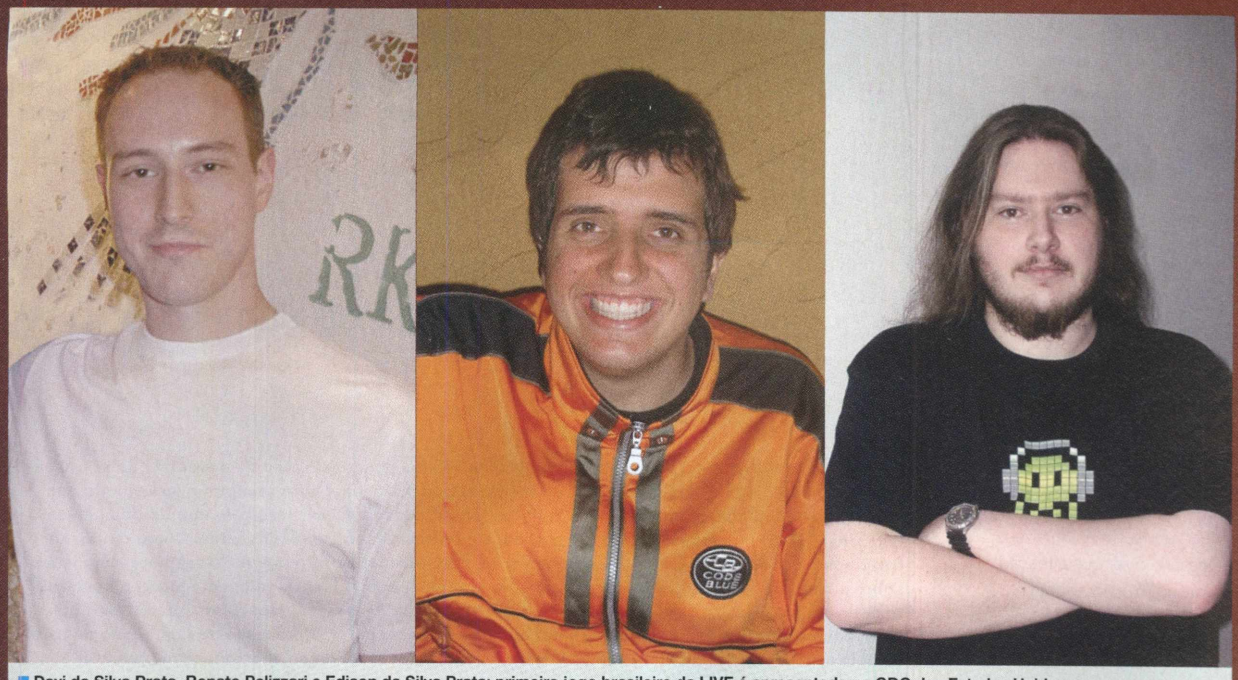
Dessa vez é Made in Brazil

Afinal de contas, quem são os caras que conseguiram finalmente representar o nosso Brasil em um patamar um pouco mais alto que o convencional?

Estamos falando dos irmãos Davi e Edison da Silva Prata e Renato Pelizzari – sim, você não leu errado! O Pelizzari, que também é colaborador da EGM Brasil. Juntos formaram a empresa Tendi.

Os três brasileiros ficaram tão conhecidos, que até já fizeram várias entrevistas para sites brasileiros e tiveram o seu jogo sendo analisado por vários grandes sites estrangeiros. "Somos diferentes, mas acho que a sensação foi parecida para nós três" – diz Davi Prata – "Foi uma dose enorme de energia e fé para que consigamos alcançar nosso objetivo. Passamos algumas noites sem dormir para preparar umas coisas, conversar com o pessoal e ficamos vidrados esperando comentários sobre o TriLinea. Foi sensacional!"

O projeto começou mais ou menos em maio de 2007, com a idéia de participar do concurso



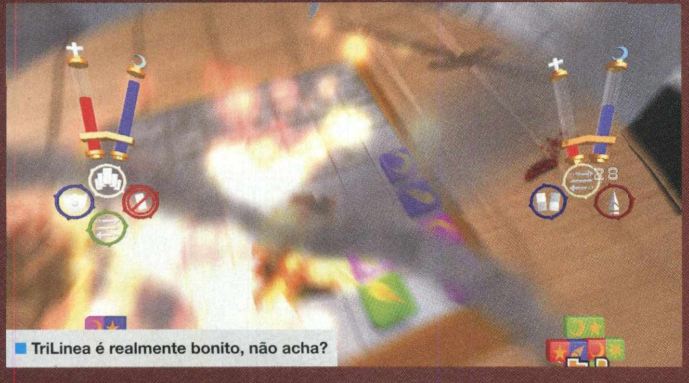
Davi da Silva Prata, Renato Pelizzari e Edison da Silva Prata: primeiro jogo brasileiro da LIVE é apresentado na GDC dos Estados Unidos.

DreamBuildPlay, da Microsoft. Mas como tudo ficou muito em cima da hora, eles não conseguiram a vitória. Decidiram então trabalhar em mais alguns detalhes como o gameplay e, por fim tiveram a sua demo apresentada no preview do XNA Community Games, com a ajuda da Microsoft dos EUA.

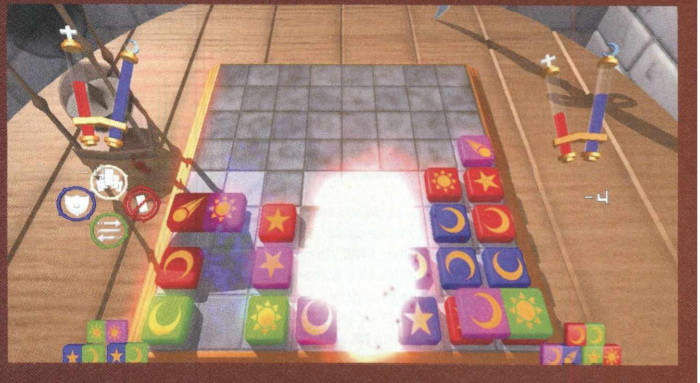
"Tudo foi por conta de uma convocação do Dave Mitchell em seu blog direcionada aos produtores independentes" – conta Edison Prata – "Entramos em contato com ele e o TriLinea ainda era lembrado desde a época do DreamBuildPlay e ele se interessou pelo processo." A linguagem principal de programação que eles usaram foi o C# e as ferramentas mais utilizadas foram o Microsoft Visual C# 2005 Express Edition e o XNA Framework. "O fim do desenvolvimento do jogo deve ser em alguns meses, porém o lançamento depende de alguns fatores que independem de nossa vontade" – explica Davi Prata – "Nós pretendemos terminar o TriLinea e conseguir um publicadora para distribuir o jogo no Xbox Live Arcade, e com sorte ganhar o suficiente para podermos nos dedicar 100% ao desenvolvimento de futuros projetos".

EGM fazendo escola!

Renato Pelizzari é colaborador da EGM Brasil desde 2004, e apesar de não ser formado em algum curso específico de desenvolvimento de games, ele tem formação na USP em Ciências da Computação. Como o curso oferece vários conceitos de lógica e programação, ele pôde aproveitar-se disso e do que ele acabou aprendendo mais e mais com os trabalhos na revista. "O clichê de estudar e não desistir é totalmente válido. No entanto, outro ponto muito importante é ser crítico ao jogar" – diz Renato Pelizzari – "Tive que jogar porcarias, coisas que não entendia muito bem e também jogos excelentes. Com esses anos na EGM, ficou mais claro identificar elementos que tornam um jogo bom e outro ruim. Tento sempre me colocar no papel de crítico ao desenvolver qualquer idéia, mas confesso que conseguir separar o afeto que você cria pelo seu projeto, da análise fria que deve ser feita, é bem difícil. É estranho pensar que eu escrevia sobre os jogos de outras pessoas e que agora me tornei um desses outros que têm seus jogos comentados por pessoas como eu".



TriLinea é realmente bonito, não acha?



> NETSHOCK

Cospobres legais

POR RAFAEL ARBULU*

Já imaginou ver o seu personagem favorito dos games em carne e osso?
A grande maioria sabe que isso já foi feito algumas vezes, e em sua maioria, resultaram em verdadeiros abacaxis cinematográficos, mas achamos algumas cenas, feitas por um grupo autointitulado "Mega 64" , que merecem devida recordação:

Resident Evil 4

Não é o Leon, mas é alguém igualmente marcante. Nesse vídeo, um cara se veste como o Arms Merchant, de quem você compra os upgrades e armas durante o jogo. Desnecessário dizer que a reação das pessoas foi, no mínimo, estranha.

http://www.youtube.com/watch?v=7oXx0qwe0wc
Atalho: Mega64: Resident Evil 4

Metal Gear Solid

Solid Snake não poderia ser melhor agente (nem mais gordo) quando vivido por um adolescente que, furtivamente, perambula por mercadinhos e lojas de conveniência. Risos garantidos no diálogo pelo Codec.

http://www.youtube.com/watch?v=FcN18MZ8lCY
Atalho: Mega64: Metal Gear Solid

Super Mario Bros

Apesar da curta duração, os irmão genéricos de Mario e Luigi se mostram bem empolgados com a farra, mas o sempre impagável mestre Shigeru Miyamoto aparece, fazendo cara de "Pára tudo que eu não entendi".

http://www.youtube.com/watch?v=hQ-xsBZ_Nqo&feature=related
Atalho: Mega64: New Super Mario Bros. Video

** Rafael Arbulu é blogueiro, estudante de jornalismo e entusiasta do YouTube.*

Quer recebar dicas de todas as plataformas no seu celular diariamente? Envie um torpedo SMS para 50020 (Claro, Oi, Vivo, CTBC , Brasil Telecom, Telemig, Amazônia Celular e Sercomtel) ou 50020 (TIM) com o código do sistema que você deseja receber as dicas: SONY (para PSOne, PS2, PS3 e PSP), NINTENDO (para DS e Wii) ou MS (para Xbox e Xbox 360).
R$ 0,10 por mensagem. Até duas vezes por dia (seg. a sex.)

> PARABÉÉÉÉÉNSSSS!

MEIA DÚZIA DE HISTÓRIA

O que a EGM Brasil fez em seis anos pelo mercado de games nacional

Por Claudio Prandoni e Lucas Patrício

CÁ ESTAMOS NOVAMENTE assoprando mais uma velinha no imenso bolo de chocolate compartilhado pela redação a cada aniversário da EGM Brasil. Completamos agora seis primaveras muito bem aproveitadas, regadas a algumas das melhores temporadas jamais vividas pelo mundo dos games (lembra de 2005?), polêmicas, vitórias, sucessos e outros tantos fatos marcantes. Como de costume, trazemos a você uma reportagem comemorativa, com estatísticas e números assaz impressionantes sobre a história da revista e contamos desta vez também com opiniões de quem ajudou a construir toda nossa história. Mas diz o ditado: quem vive de passado é museu, rapaz! Por isso mesmo que aproveitamos a ocasião para compartilhar com você, amigo leitor, o processo de confecção de cada EGM Brasil – assim como alguns devaneios para a próxima fornada de anos que vem pela frente.

RECEITA DE EGM BRASIL:

SETE PASSOS PARA CRIAR A SUA REVISTA DE GAMES

Fazer uma revista de jogos eletrônicos é muito mais do que capturar telinhas e fazer legendas – por incrível que pareça. Envolve o esforço coordenado de diversos grupos para que ocorra a menor quantidade de erros possível ao mesmo tempo em que é oferecida qualidade máxima.

Confira passo-a-passo as etapas de produção de cada EGM Brasil:

1 – PAUTA

Cada nova edição começa a ser produzida cerca de um mês e meio antes da publicação. Ou seja, quando você estiver lendo este texto, o conteúdo e boa parte da diagramação da EGM Brasil #76 já estará pronto.

O primeiro passo é definir a pauta dela, ou seja, quais textos serão publicados, quem os escreverá e a data limite para entrega.

Esta etapa envolve muita pesquisa em relação a quais novidades recentes merecem espaço, que tipo de abordagem utilizar, assim como bastante troca de idéias e informações com assessorias de imprensa e colaboradores.

2 – COLABORADORES

Uma vez que a pauta está definida, é hora de designar o texto de cada um dos colaboradores. Algumas seções possuem autores fixos ou constantes, cabendo ao Shaaman apenas confirmar qual será o assunto – ou sugerir um.

Em relação a reportagens, a pauta conta sempre com uma pesquisa prévia sobre o tema e possíveis contatos a fim de nortear quem a escreverá.

3 - APURAÇÃO/REPORTAGEM/ESCRITA/TRADUÇÃO

Vulgo, fase da mão na massa. Pauta fechada, autores definidos, chega o momento de fazer o trabalho de apuração e pesquisa de informações para então passá-las ao papel.

Nesta etapa também são traduzidos os textos selecionados das edições gringas da EGM.

4 – REVIEWS

As análises da EGM Brasil são cuidadas separadamente dos outros textos – tanto que há pouco tempo tinham um editor próprio que, inclusive, era o Shaaman. A fim de procurar incluir os lançamentos mais recentes possíveis na edição que está sendo feita, a lista de reviews é fechada cerca de duas

semanas antes do fechamento.

É um processo longo e trabalhoso. A redação envia cópias de games para alguns dos membros do time de reviews, que então testam e se encarregam de repassar para outro colaborador. Outros recebem games para avaliação e há até casos como os novos episódios de Sam & Max os quais as versões para review nos são disponibilizadas online, facilitando o serviço da redação e dos analisadores.

Claro, sempre rolam as surpresas de última hora: jogos para chegar que não aparecem, games que pintam de surpresa... Isso faz com que a seção de reviews seja, absolutamente sempre, a última a ser fechada da revista.

5 – DIAGRAMAÇÃO

Esta fase tem início bem definido: assim que chegam os primeiros textos. Geralmente, são as colunas fixas que não dependem de entrevistas ou novidades iminentes, como as seções Old-School e Game Over.

Conforme novo material chega às mãos do Shaaman, a equipe de diagramação pega o texto editado e o insere com o maior esmero possível na revista.

6 – GRÁFICA

Revista pronta, diagramada, editada e tudo o mais. Apenas digitalmente. Com o original em PDF finalizado, a novíssima edição da EGM Brasil é enviada à gráfica. Em poucos dias vem a primeira prova, a fim de conferir se o nível de cores da impressão está boa, a montagem está certa e outros tantos detalhes técnicos.

Recebendo o ok do editor, a gráfica inicia a impressão em massa de todos os milhares de exemplares que serão enviados aos quatro cantos do Brasil. O processo todo de impressão, entre o envio à gráfica do arquivo digital e o recebimento do lote completo finalizado leva de uma a duas semanas.

7 - DISTRIBUIÇÃO

A redação recebe apenas uma fração das revistas – todo o restante é encaminhado às distribuidoras que se encarregam então de colocar a EGM Brasil nas bancas do país.

As edições saem todas da cidade de São Paulo, o que acarreta em tempos de entrega distintos para cada região, sendo a distância em relação à capital paulistana o principal fator a se considerar.

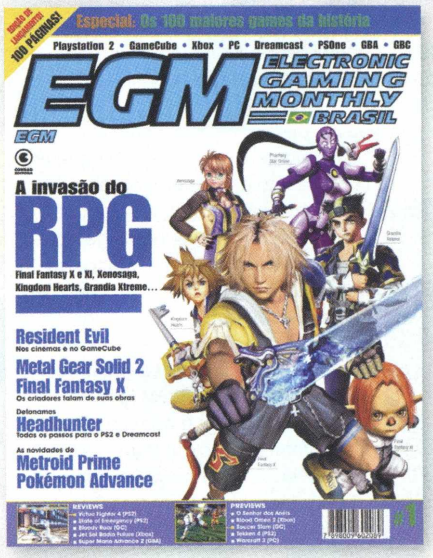
O FUTURO NOS PERTENCE?

Lembre você lendo a EGM Brasil há seis anos. Naquela época era difícil prever como seria ler a mesma revista hoje. E pensando assim, nossa equipe lançou o desafio: como será que a EGM Brasil estará daqui a seis anos? Como serão as coisas em 2014? Tá, só não vale chutar matéria especial de futebol e Copa do Mundo. Isso é fácil demais...

E-paper

Já pensou folhear uma revista feita com papel digital? Pensa que é absurdo? Que nada. Na Europa o e-paper já está sendo testado e consiste em uma tela de 0,3 milímetros de espessura com trilhões de cápsulas microscópicas que podem ser ativadas por uma corrente elétrica, e assim, formam as imagens.

Imagine só poder ver vídeos na sua EGM! Isso sem falar que a leitura no tal papel digital é menos cansativa para os olhos e ainda existe a possibilidade de atualizar o conteúdo via uma rede sem fio. Dessa forma você poderá escolher a própria capa da revista, e ninguém nunca mais reclamaria da qualidade do papel (ou assim sonhamos).



Games próprios

Quem mais qualificado que uma equipe de redação de uma revista de games para saber o que se deve fazer ou não em um game? Ok, muita gente. Muita gente mesmo. Ainda assim, nós analisamos tantos jogos e adentramos nas mais profundas discussões sobre erros e acertos das produtoras que, após um bom curso de programação, poderíamos ter nossa própria softhouse.

EGM Brasil Enix? Team EGM Ninja Brasil? Se cuida, EA! Ok, estamos forçando um pouco a barra, mas não seria má idéia...

EGM digital nas bancas

Receber a EGM Brasil na porta de sua casa todo mês é uma maravilha, diz aí? Assinar revistas é algo bastante comum já há algum tempo, mas não podemos negar o charme de ir até as bancas buscar pessoalmente um exemplar fresquinho.

Então, que tal se daqui a seis anos você fosse até lá, pagasse o jornaleiro, e fizesse download da revista direto para o seu PSP2 Slim Lite Deluxe Turbo, iPod Telepathy ou qualquer outro dispositivo eletrônico?

Distribuição digital pode ser muito mais legal do que simplesmente disponibilizar via internet. Mas ainda preferimos o papel.

Leitor ativo

A revista é feita pensando especialmente em você, leitor. Então por que não reservar um espaço na revista para que você possa escrever o que acha? Poderia ser uma seção fixa onde seriam publicadas análises, reportagens ou até mesmo "viagens na maionese" que os leitores nos enviassem. Pera aí, acho que estou descrevendo a EGM

DECLARAÇÕES DOS EX-EDITORES

A EGM Brasil não é trabalho de uma pessoa: é o esforço coletivo de uma grande equipe. Todavia, há sempre um direcionamento, um rumo a ser seguido que é apontado pelo editor da revista.

Atualmente o cargo é ocupado pelo Ricardo Farah, vulgo Shaaman da redação, que desde a edição de número 69 destila e compartilha sua sapiência com colaboradores e leitores.

Fomos atrás dos antigos capitães da publicação a fim de saber o que significa para eles os seis da EGM Brasil, a revista multiplataforma mais antiga do mercado.

Renato Viliegas • Responsável pelas edições 1 a 24

"Eu fui contratado para fazer uma revista de games multiplataforma. Naquela época, houve um grande declínio no mercado de revistas de videogames. Muitas haviam fechado e sobraram poucas, que ainda tratavam do assunto de uma maneira muito imatura.

Depois que consegui a licença para usar a marca EGM, minha maior motivação foi fazer um trabalho decente e para um público adulto. Não queria fazer revista para crianças, como eram as demais. Nós criamos um novo padrão de revistas de games quando lançamos a EGM Brasil, em 2002.

A EGM Brasil se tornou referência para todas as outras revistas que vieram depois. Ninguém dava as capas que nós dávamos e ninguém fazia as matérias que nós fazíamos. Esse é o grande diferencial da revista, que está aí até hoje".

Pablo Miyazawa • Responsável pelas edições 25 a 50

"A EGM Brasil pode comemorar: em seus seis anos de existência, foi a principal responsável por elevar o padrão das revistas especializadas publicadas em nosso país.

Sem jamais querer desmerecer a concorrência – e os muitos colegas de profissão os quais hoje chamo de amigos –, é fato certo de que as revistas de games brasileiras sempre careceram de uma certa coerência editorial. Ora, se os games ficavam cada vez mais adultos e avançados e os jogadores cresciam e se desenvolviam ao lado dos videogames, porque as publicações continuavam a tratar seus leitores como crianças? A EGM ignorou essa regra desde o princípio. O leitor interessado em jogos eletrônicos não é nada bobo, isso nunca foi segredo. Só faltava um título nas bancas que tivesse a coragem de focar seus esforços em um leitor maduro, tratando os games sempre como coisa séria. E isso a EGM fez – e ainda o faz até hoje.

Na condição de jornalista especializado, carrego comigo um imenso orgulho de ter assinado o editorial da publicação durante vinte e cinco edições. A cada novo número, me sentia como se reaprendesse tudo que havia feito no mês anterior, tamanho era o fardo (e a glória) de comandar a maior revista de games do país. A pressão era constante, a rotina era árdua, mas o prazer de estar ali compensava qualquer coisa. Hoje, não escondo que a experiência de estar envolvido com esta marca consagrada contribuiu muito para formar o profissional que sou hoje. Minha gratidão, como não poderia deixar de ser, é eterna".

Jocelyn Auricchio • Responsável pelas edições 51 a 53

"A EGM Brasil foi um verdadeiro

divisor de águas no mercado nacional. Foi o ponto de ruptura entre o jornalismo amador de games e o jornalismo sério, responsável e relevante. Mesmo trazendo conteúdo traduzido da EGM americana, a revista sempre prezou pela originalidade.

Tive o privilégio de ter acompanhado a revista por um ano, dividindo a editoria dela com o Pablo Miyazawa. Foram tempos incríveis, de erros e acertos, com um saldo muito positivo. Aprendi muito com a excepcional equipe da revista e acabei deixando um pouco da minha marca, trazendo gente de primeira categoria para trabalhar nela. Inclusive, eu tive a sorte de convencer o Farah para vir trabalhar na editora. Para mim, não foi surpresa ele subir a editor, e com muito orgulho vejo ele desempenhando esse papel com muita competência".

Fabio Santana • Responsável pelas edições 54 a 68 (exceto número 64)

"Significam, principalmente, uma grande contribuição para a indústria nacional de games. Quando a EGM Brasil nasceu, em abril de 2002, não tínhamos, propriamente, uma cobertura jornalística e crítica do segmento. Havia, é verdade, uma porção de grandes revistas de jogos, mas que essencialmente abordavam o jogo como produto limitado, com uma visão ensimesmada.

ESTATÍSTICAS ATUALIZADAS

Ano passado você conferiu em nossa matéria comemorativa os dados referentes aos cinco anos de EGM Brasil, ou seja, até a edição de número 62. Reviramos novamente a bagunça para atualizar todos aqueles números e trazer a você as estatísticas destes seis anos de revista.

EGM Brasil #01 a #74
Páginas publicadas: 6558
Previews: 1269
Páginas de previews: 873
Reviews: 4913
Páginas de reviews: 1270
Jogos analisados: 2597

Só no último ano (EGM Brasil #63 a #74)
Páginas publicadas: 1504
Previews: 98
Páginas de previews: 149
Reviews: 891
Páginas de reviews: 205
Jogos analisados: 487

Os selos de platina
EGM #9: GTA: Vice City (PS2)
EGM #10: Metroid Prime (GC)
EGM #33: GTA: San Andreas (PS2)
EGM #33: Halo 2 (Xbox)
EGM #34: Half-Life 2 (PC)
EGM #36: Resident Evil 4 (GC)
EGM #46: Resident Evil 4 (PS2)
EGM #51: Metal Gear Solid 3: Subsistence (PS2)
EGM #59: The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii)
EGM #60: The Legend of Zelda: Twilight Princess (GC)
EGM #71: Super Mario Galaxy (Wii)
EGM #74: Super Smash Bros. Brawl (Wii)

Os games nota zero
EGM #1: Mortal Kombat Advance (GBA)
EGM #43: Sprung (DS)
EGM #64: Backyard Basketball 2007 (PS2)

Ranking das capas
Final Fantasy: 5
Metal Gear Solid: 5
Grand Theft Auto: 4
Halo: 4
Splinter Cell: 3
The Legend of Zelda: 3
Homem-Aranha: 3

Capas do último ano
EGM #63: Homem-Aranha 3
EGM #64: Futuro dos jogos
EGM #65: Pirataria
EGM #66: SoulCalibur IV
EGM #67: Gears of War
EGM #68: Halo 3
EGM #69: Hellgate: London / Need for Speed ProStreet
EGM #70: Guitar Hero III
EGM #71: Resident Evil: The Umbrella Chronicles
EGM #72: Street Fighter IV
EGM #73: Devil May Cry 4
EGM #74: Grand Theft Auto IV

Foi a EGM Brasil que ampliou os horizontes e a tratar os videogames como fenômeno socioeconômico, com uma abordagem apurada e responsável. Essa nova maneira de fazer revista de videogame, levando o jogo além do jogo, hoje é consagrada e difundida, formando uma imprensa de games nacional que não apenas pareia a de mercados muito mais desenvolvidos, como EUA, Europa e Japão, como muitas vezes as supera com seu talento, criatividade e garra. A revista foi e é celeiro de grandes profissionais, que atuam hoje pela maturação breve de uma indústria em franca expansão. Seis anos após a *chegada* da EGM Brasil, o cenário evoluiu bastante, e a revista teve papel peremptório nessa escalada".

Renato Bueno • Responsável pela edição 64 (cobrindo as férias do Fabão)

BUENO: Seis? Truco, então. O tal calendário cristão pode até refletir o sol, mas nunca a realidade. Principalmente na cabeça de quem se habituou a cataclismas de Oblivion, avalanches de Burnout, varzilhões de e-mails e trocentilhões de páginas fechadas com camaradas "headbenze" criados no leite com pêra. A culpa no cartório e fora dele é grande. Ensinou a fazer revista, deu cara a quem escrevia, soltou ninjas pelo mundo, financiou sonhos e provou que essa história de diversões eletrônicas vai três milímetros além do "capturar telinhas e contar como chega no final". Idas, vindas, erros, polêmicas, 4.5, cima-baixo-esquerda-direita, catapow. Uns ainda se atrapalham com a sigla, outros insistem em ignorar. É fato, é especial, mas que seja só o começo. Hora da parte 2.

BUENO: 9,5

O MELHOR: Virar madrugadas no energético

O PIOR: Errar a página no índice

PRESENTE PRA QUEM MERECE

A EGM Brasil faz aniversário e quem ganha é você, como não poderia ser diferente. Acesse o blog oficial da revista (www.heroi.com.br/egmbrasil) e faça já o download das edições de aniversário da EGM Brasil: 1, 13, 25, 38, 51 e 63.

PROMOÇÃO

SEIS ANOS DE EGM BRASIL

É sempre assim, no dia do aniversário os parentes vem pra festa pra comer bolo e dar presentes ao aniversariante. Com a EGM Brasil é um pouco diferente: você participa da festa e ainda pode ser o felizardo a ganhar um console da nova geração. Tudo o que você precisa fazer é acessar o blog da EGM Brasil (www.heroi.com.br/egmbrasil) e clicar no banner da promoção "Seis Anos de EGM Brasil". Preencha o formulário completo respondendo a frase "Para você, o quanto a indústria de games mudou em nosso país desde a chegada da EGM Brasil?". As três melhores respostas serão premiadas cada uma com um console da nova geração.

O que está valendo?

1 (um) PlayStation 3
1 (um) Nintendo Wii
1 (um) Xbox 360

Como participar?

- Entre no blog oficial da EGM Brasil (www.heroi.com.br/egmbrasil) e clique no link da promoção "Seis Anos de EGM Brasil";
- Preencha correta e completamente o questionário na página da promoção;
- Responda a pergunta: "Para você, o quanto a indústria de games mudou em nosso país desde a chegada da EGM Brasil?";
- Clique em "Enviar" e pronto, você já estará participando;
- A data limite para o envio é dia 20 de junho de 2008;
- O resultado será publicado na revista EGM Brasil 78 e no blog da revista.

LEIA ATENTAMENTE O REGULAMENTO

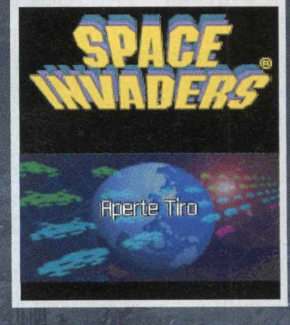
1. A promoção "Seis anos de EGM Brasil" é aberta *a todos os leitores* da revista EGM Brasil residentes no Brasil, sem limite de idade, e será válida de 04/04/2008 a 20/06/2008;
2. Não poderão participar da promoção os funcionários da Futuro Comunicação, de empresas coligadas ou colaboradores de suas publicações, bem como seus respectivos parentes;
3. Para participar da promoção, o participante deve:
a) Entrar no blog oficial da EGM Brasil (www.heroi.com.br/egmbrasil) e clicar no link da promoção "Seis Anos de EGM Brasil";
b) Preencher correta e completamente o questionário *na página da promoção*;
c) Responder a pergunta: "Para você, o quanto a indústria de games mudou em nosso país desde a chegada da EGM Brasil?";
4. Cada pessoa poderá enviar quantas frases quiser, desde que repita todo o processo e preencha corretamente os campos a cada vez;
5. Todas as frases enviadas para a promoção, vencedoras ou não, poderão ser publicados em quaisquer veículos de informação da Futuro Comunicação, físicos ou digitais, a qualquer tempo, com crédito ao autor, sem quaisquer tipos de ônus à Futuro Comunicação;
6. Os vencedores serão escolhidos entre todos os trabalhos recebidos dentro do prazo e obedecendo a proposta, sendo que as frases serão avaliadas pelos quesitos de criatividade, estilo e originalidade. Não é sorteio. A escolha será feita pela Futuro Comunicação e não caberá apelação de nenhuma forma à decisão final;
7. O vencedor receberá como prêmio 1 (um) PlayStation 3 OU 1 (um) Xbox 360 OU 1 (um) Nintendo Wii, sendo que serão premiados as três melhores frases (cada uma ganhará um console);
8. O prêmio é *pessoal e intransferível*, e não pode ser substituído;
9. O resultado será publicado na revista EGM Brasil 78 e no blog da revista (www.heroi.com.br/egmbrasil);
10. A Futuro Comunicação se reserva o prazo de 90 (noventa) dias para a entrega do prêmio da promoção a partir da divulgação do vencedor;
11. Ao participarem das promoções, os leitores concordam, automaticamente, em ceder os direitos de uso sobre seus nomes e imagens, bem como de suas frases, para divulgação do resultado e para eventual veiculação em material promocional da Futuro Comunicação por prazo indeterminado, sem que isso acarrete à empresa eventuais ônus e indenizações;
12. A Futuro Comunicação se reserva o direito de eliminar das promoções os participantes que não estiverem de acordo com o regulamento acima.

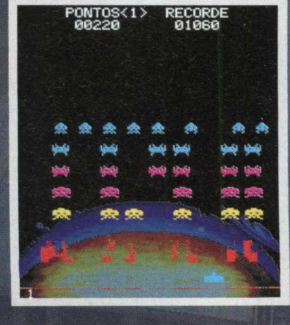
NÃO VAI SOBRAR MUITA COISA DEPOIS QUE ELES INVADIREM O SEU CELULAR.

ENVIE GRÁTIS UM TORPEDO COM A PALAVRA TECTOY PARA O NÚMERO 250.

oficina-de-arte.com

SPACE INVADERS®





Claro idéias

www.claroideias.com.br

TAITO®

Tectoy mobile

www.ttmobile.com.br

Consulte a disponibilidade dos serviços para a sua região, a compatibilidade com a tecnologia e o modelo do seu celular e tarifa dos serviços no site www.claroideias.com.br ou ligue 1052 do seu Claro ou de qualquer telefone. Serviços disponíveis por tempo indeterminado, podendo ser descontinuados sem aviso prévio. Tráfego de dados tarifado. © TAITO CORP.1978,2008. Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença da Tectoy Mobile no Brasil. Imagens ilustrativas.

> EVENTO

GAME DEVELOPERS CONFERENCE

Confira como foi a edição de 2008 da maior feira de desenvolvimento de games

Por Rodrigo Ortiz

A GDC, GAME DEVELOPERS CONFERENCE, é a maior reunião anual dos nossos ídolos, aqueles que, se não existissem, nossas vidas seriam muito chatas – os designers de games. O evento, que existe desde 1987, em sua edição 2008 se passou no Moscone Center, o maior espaço para convenções em São Francisco, Califórnia, do dia 18 a 22 de fevereiro. Mas não é porque é de desenvolvedores que precisa ser uma coisa séria. Claro, o evento contou com várias apresentações, lições, palestras, discussões em mesa redonda voltadas ao design, planejamento e criação de games, abrangendo todos os aspectos – de áudio, produção, e outros como vendas – e até pontos sociais como saúde, política e educação e a influência que eles têm nos games e vice-versa. Mas também diversão foi o que não faltou, com premiações e várias apresentações de lançamentos, com direito a imagens, vídeos e, para os sortudos que puderam comparecer, demos jogáveis e até alguns downloads exclusivos.

Quebrando recordes

A GDC foi criada em 1987 por Chris Crawford com o nome de Computer Game Developers Conference, reunindo cerca de vinte e sete designers na sala de estar de sua própria casa em San Jose, California. O que começou com apenas poucos profissionais e limitado apenas à produção de games de computador, logo se expandiu, tanto em abrangência – consoles, portáteis e celulares estão incluídos agora – quanto em tamanho e número de visitantes. Deixando os pequenos espaços, com o crescimento do mercado e do interesse, os números foram aumentando exponencialmente, até chegar no valor deste ano: cerca de 18.000 pessoas. O valor se tornou recorde da feira, ultrapassando por cerca de 2000 o número anterior de visitantes. Isso trouxe algumas preocupações para os organizadores, que, temendo que o evento comece a perder o foco, irão limitar credenciais para a imprensa no ano que vem.

Este ano também teve várias outras marcas, com diversas novidades não apenas em games, mas novos serviços e acessórios, como os muito esperados Balance Board e WiiWare da Nintendo e a Home da Sony. O evento contou também com algumas cenas inesquecíveis, como Jonathan Coulton, autor da música Still Alive, de Portal, que ganhou uma versão para Rock Band, se apresentando ao vivo cantando no game e perdendo. Confira os melhores (e piores) momentos do evento:

> O LADO BOM...

Quem compareceu no GDC pôde curtir muita coisa legal. Confira nosso top 10:

1- Street Fighter IV

A nova versão da série de luta da Capcom promete muito - começando, antes de tudo, por uma volta às raízes. Essencialmente, a jogabilidade voltará ao estilo de SFII, tirando algumas perfumarias das séries "versus" e "Alpha". Ou seja, o game perdeu combos e "juggling" exagerados, defesa aérea e o sistema de "parry" de SFIII. O que parece estranho à primeira vista, faz sentido: afinal, qual é o SF que é o mais jogado até hoje? Vale lembrar também que todo elenco original está de volta.

Outras novidades, além dos novos gráficos, com personagens totalmente refeitos e animação muito mais fluidas, são ataques que podem ser melhorados usando dois botões, golpes conhecidos como "saving attacks" ("focus attack", para o ocidente) e combos baseados em uma "barra de vingança". Não podemos esquecer também Abel e Crimson Viper, os novos lutadores.

2- Home

Sobre a tão esperada Home, entre imagens e demonstrações, James Cox, Warren Keyes e Liam Wickham, da Sony Computer Entertainment, tinham vários detalhes e novidades para contar. A maior parte foi de interesse para outros desenvolvedores, como o lançamento do Home Development Toolkit (HDK), ferramenta de criação para tudo na nova comunidade online, de ambientes e objetos a games, passando, claro, pelos troféus. Foram revelados também novos ambientes e objetos. Um destes era uma câmera, que permite que os jogadores tirem fotos virtuais na Home e compartilhem com seus amigos, ou ainda coloquem em porta-retratos em seus apês.

3- Xbox Live Community Arcade

Se o PS3 está ganhando o serviço Home, o Xbox 360 vai ter o que está sendo chamado de "o YouTube dos games". A Xbox Live Community Arcade permitirá que os usuários criem seus próprios games no PC e os transfiram para o 360 ou Zune. Além disso, os games criados poderão ser compartilhados, sendo que "a distribuição dos games será democratizada, permitindo que a comunidade controle o conteúdo", disse Chris Satchel, gerente geral do grupo de desenvolvimento de games da Microsoft.

4- Gears of War 2

Um dos grandes momentos da feira foi a confirmação do lançamento de Gears of War 2 por ninguém menos do que a celebridade dos games CliffyB (Clifford Bleszinski, designer da Epic Games, mais conhecido por liderar o design do primeiro GoW), que subiu ao palco com uma imensa réplica da arma Lancer. Não foram revelados muitos detalhes, mas, mais tarde, John DiMaggio, dublador do personagem Marcus Fenix, deixou escapar que os Brumak e Franklin irão voltar, e, claro, teremos novas armas.

5- WiiWare

Com apresentações mais discretas, a Nintendo demonstrou algumas de suas novidades. Uma delas foi o WiiWare, serviço de games exclusivos para download, com lançamento marcado para o dia 12 de maio. Não existem promessas de demos, mas já foram confirmados os games LostWinds, Shantae e uma série em

episódios da Telltale, sem relações com Sam & Max. Para os desenvolvedores, um sistema de pagamentos online para jogos MMO foi explicado, o que já dá uma idéia de lançamentos futuros.

6- Balance Board

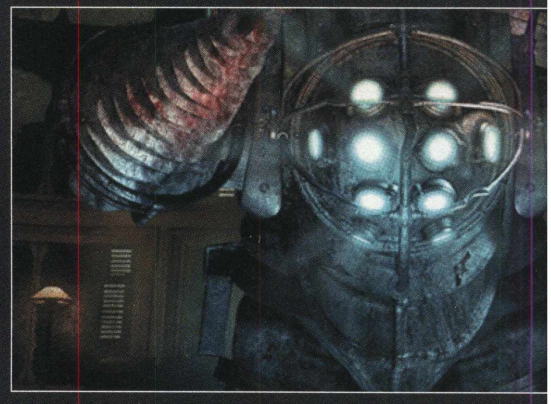
Outra novidade (que já não era tão nova...) da Nintendo foi a Balance Board, que os visitantes puderam experimentar. O acessório, acompanhando o game Wii Fit, será lançado no ocidente no dia 19 de maio, pouco depois do serviço WiiWare. Pelo menos entre os visitantes, a recepção foi muito boa, e muita gente perdeu a vergonha para experimentar o afamado aparelho.

7- Ninja Gaiden

A série de Tomonobu Itagaki, do Team Ninja, marcou presença com dois games de uma vez, tanto com vídeos e materiais de Ninja Gaiden 2, que será lançado dia 3 de Junho, quanto demonstrações e um demo jogável de Ninja Gaiden: Dragon Sword para o DS, que causou uma comoção enorme. O game, que se baseará nas aventuras de Ryu Hayabusa e sua aprendiz Momiji, se baseia em movimentos e toques na tela para cortes de todo o tipo, movimentos especiais e arremesso de shurikens (estrelas ninja). No geral, a recepção foi muito positiva para o segundo caso, mas vários ficaram decepcionados com a falta de um demo para o game do 360.

8- Fable 2

Numa feira cheia de games com "2" no nome, outra seqüência de destaque foi Fable 2. Quem esteve lá pôde curtir a demonstração de imagens e explicação de Peter Molyneux, fundador da Lionhead, sobre informações do game. A nova versão elaborará mais conceitos como ação x conseqüências, principalmente relativo ao novo modo cooperativo. Outra novidade era o dinheiro, que deixará de cair de monstros mortos. Agora a vida será mais dura - para tirar qualquer trocado, o jogador deverá trabalhar ou, pelo menos, fazer apostas no minigame de jogos de azar.



9- BioShock

Enquanto outros brilhavam com lançamentos, BioShock brilhava com prêmios. Foram várias premiações do Game Developers Choice Awards (GDCA), em áudio, gráficos e roteiro. Apesar de tudo isso, quem levou o prêmio de melhor game no último minuto foi Portal, pelos quesitos design e inovação.

10- Spore

Outro game da geração que aposta no conteúdo por usuários, Spore também teve uma participação significativa no GDC. No geral, foram apresentadas mudanças que dão mais liberdade aos jogadores, além de diversas novas imagens do game.

...E O LADO RUIM.

Por outro lado, alguns micos inevitáveis para esse tipo de evento não deixaram de acontecer:

1 - A praga da Microsoft

A própria Microsoft sofreu com o terror que paira todos os usuários do Xbox 360, as 3RL (Three Red Lights, ou três luzes vermelhas), símbolo da morte do aparelho. O problema foi que isso aconteceu em público, de modo que o mico foi amplamente comentado, ganhando até o YouTube.

2 - LittleBigNada

Quando todos esperavam novidades... Não se falou nada de LittleBigPlanet. Decepção para muitos que esperavam brincar com os personagens de pano.

3 - Superlotação

Por mais que o espaço do evento fosse enorme, o recorde de visitantes foi inesperado, de modo que vários visitantes reclamaram de problemas por ter muita gente. Nada que não fosse controlado, mas mesmo assim geraram resmungos aqui e ali.

4 - Filas e aglomerações

Como tudo ficou lotado, filas eram o que não faltavam. Tanto para curtir demos, ver vídeos ou fazer download de conteúdo, o excesso de gente atrapalhou e muitos ficaram chupando o dedo.

5 - O vírus do GDC

Tradicionalmente, dizem que o GDC carrega um vírus que afeta os visitantes após o término do evento - e esse ano não foi exceção. A "doença" tem sintomas de uma gripe, tendo até febre, e são várias as teorias sobre suas origens. Alguns culpam chuvas, outros a aglomeração de pessoas de nacionalidades diferentes – e assim, germes diferentes –, mas até agora ninguém sabe a razão exata.

SONIC PARTE 2, AGORA NO SEU TIM!

TIM
Viver sem fronteiras
www.tim.com.br

Tectoy mobile
www.ttmobile.com.br

A partir de R$5,99 por jogo. A navegação no Portal Wap da TIM e/ou conexão durante o download do jogo serão cobradas de acordo com os dados trafegados, conforme tarifa do serviço TIM Wap/TIM Wap Fast do seu plano de voz. Para mais informações, acesse www.tim.com.br. © SEGA. Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença da Tectoy Mobile no Brasil. Imagens ilustrativas.

> VIDEOGUEIME

RÉPI BÃRFDÊI

POR CLAUDIO PRANDONI*

A EGM faz anos... O azar é só dela... Na edição de *março do* Videogueime, o nome de todos os jogos que apareceram nas capas da revista até hoje!

Ok, a música especial de aniversário da EGM pode não ser lá uma maravilha. Porém, com as dicas a seguir você recitará os nomes dos jogos que estampam a história da revista bonito como em um jogral.

#1 - Fáinau Féntâzi Dez, Fáinau Féntâzi Onze, Quíndãm Rártz, Gzínôusága, Féntâzi Istá Ôunláin, Grândia Écstruím
Final Fantasy X, Final Fantasy XI, Kingdom Hearts, Xenosaga, Phantasy Star Online e Grandia Xtreme

#2 - Ispáidâ-mén
Spider-Man

#3 - Istá Uórz Báunti Rânta
Star Wars Bounty Hunter

#4 - Supã Mario Sãnxáin, Pãnzer Druagun Óta, Dévol Mei Crai, Dúm Três
Super Mario Sunshine, Panzer Dragoon Orta, Devil May Cry 2, Doom 3

#5 - Istântimên
Stuntman

#6 - Résidânt Ívou
Resident Evil

#7 - Ânríau Tónamênt Dois Mil e Três
Unreal Tournament 2003

#8 - Rêilu Dois
Halo 2

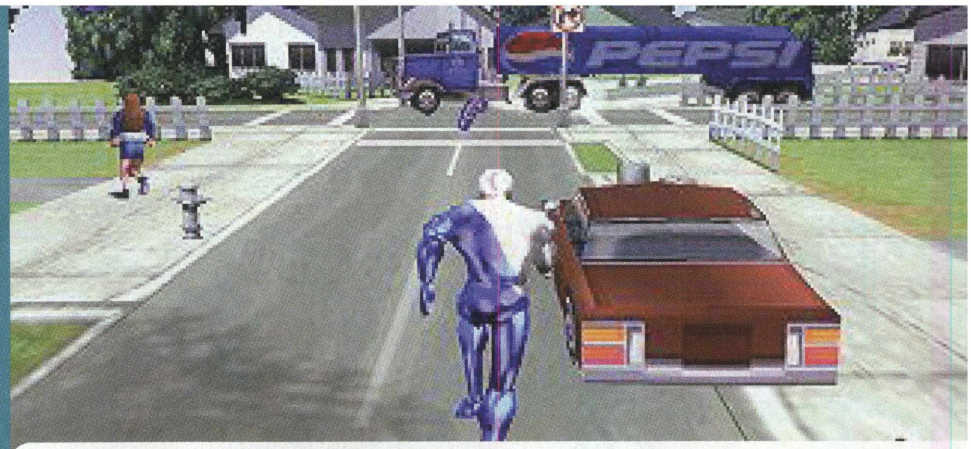
#9 – Grãn Téft Auto: Váiss Círi
Grand Theft Auto: Vice City

#10 – Isplíntã Céu Vs. Mérau Guíar Sólid
Splinter Cell Vs. Metal Gear Solid

Ok, o espaço acabou, mas o texto sobrou. Corra já para o blog da EGM Brasil (www.heroi.com.br/egmbrasil) e confira a coluna completa.

** Claudio Prandoni é jornalista de games e professor de letras catedrático da High School of Gaming Language (ou Ráig Iscúl ofe Gueimin Léngueige).*

Quer recebar dicas de todas as plataformas no seu celular diariamente? Envie um torpedo SMS para 50020 (Claro, Oi, Vivo, CTBC , Brasil Telecom, Telemig, Amazônia Celular e Sercomtel) ou 50020 (TIM) com o código do sistema que você deseja receber as dicas: SONY (para PSOne, PS2, PS3 e PSP), NINTENDO (para DS e Wii) ou MS (para Xbox e Xbox 360).
R$ 0,10 por mensagem. Até duas vezes por dia (seg. a sex.)



> JOGOS MARKETEIROS

PROPAGANDA SOB CONTROLE

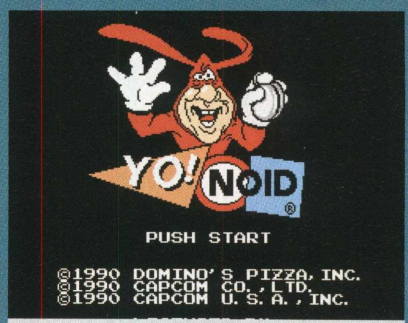
Listamos os games com anúncios mais descarados de todos os tempos que, mesmo assim, são divertidos

Por Claudio Prandoni

MUITO SE COMENTA e polemiza hoje em dia sobre publicidade dentro de jogos, os tais "in-game ads". Ao passo que alguns criticam a atitude já adotada por publishers de renome como Electronic Arts e Valve, poucos se recordam que não é de agora que games servem como veículos de divulgação de marcas famosas.

EM ÉPOCAS REMOTAS, empresas pagavam para terem jogos com seus logotipos, nomes e mascotes estampados por toda parte e até estrelando aventuras. Na verdade, nem é preciso mergulhar tão fundo no túnel do tempo: mesmo recentemente, encontramos exemplos de advergames competentes que oferecem diversão e sólidas experiências sem pender para a banalidade.

Relembramos aqui alguns destes títulos mais memoráveis e outras ações do tipo não tão antigas.



Noid, do Domino's Pizza

Domino's Pizza

A década de 80 foi responsável por fatos muito estranhos e divertidos como a consolidação do heavy metal e desenhos animados inusitados a exemplo de Os Smurfs, He-Man e Thundercats.

Outra figura insólita a habitar este período do tempo é Noid, mascote da Domino's Pizza, uma das maiores redes fast food de pizza do mundo. Trata-se de um rapaz esquisito que traja um uniforme todo vermelho, usa luvas brancas, possui uma letra N enorme estampada no peito e – a cereja no topo do bolo – tem duas orelhas. Vermelhas. Como se fossem de coelho. Vai entender...

O Noid odeia pizzas em bom estado e figurou em vários anúncios televisivos da Domino's para ilustrar o padrão de qualidade das redondas assadas por lá – capazes até de afastar o Noid!

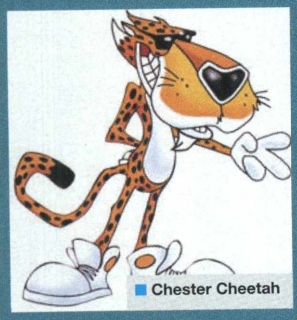
A princípio, tivemos de fugir a todo custo do maluco em Avoid the Noid, de 1990 apenas para Commodore 64 e DOS. Como um competente entregador de pizzas, seu objetivo é levar os pedidos feitos num prédio com o sugestivo nome Doom. Composto por três andares, o edifício possui dois elevadores e um sério problema: está infestado de Noids. Dotado de sua perspicácia e habilidade de realizar incríveis cambalhotas sem derrubar a caixa, sua missão é fugir e realizar a entrega.

Contudo, depois incorporamos o traje do baderneiro em Yo! Noid, game produzido em 1990 pela Capcom exclusivamente para NES. O objetivo: guiar Noid por quatorze fases situadas em Nova Iorque para acabar com os malvados planos do clone malvado, Mr. Green. Ah, e no processo arrebatar uma polpuda recompensa paga em pizzas. As armas para a luta eram um iôiô e veículos tal qual o skate (em uma fase), girocóptero (em outras duas) e o Pizza Crusher (uma espécie de Pogobol de ferro próprio para destruir pizzas). Ao final de cada nível, um épico confronto de cartas (?) contra o Sr. Verde.

Este último deslocado aspecto se explica pelo seguinte: Yo! Noid era uma versão altamente modificada de Kamen no Ninja Hanamaru, lançado no mesmo ano para o Nintendinho. Controles e até trechos de fases eram idênticos, mas o visual do espivetado americano era mais detalhado.

Cheetos

O supostamente estiloso Chester Cheetah, felino-propaganda dos salgadinhos Cheetos, teve a ousadia de estrelar dois títulos exclusivos dos principais consoles da geração 16-bits: Super Nintendo e Mega Drive. Ambos foram desenvolvidos pela Kaneko, estúdio japonês pouco conhecido que tem como trabalho mais notório (ou algo próximo disso) a série Gals Panic, jogos de puzzle com pornografia suave, por assim dizer.



Chester Cheetah

Voltemos aos salgadinhos. A primeira aventura saiu em 1992 com o nome Chester Cheetah: Too Cool to Fool e a missão era recuperar as partes da scooter de Chester. Elas estão espalhadas pelo zoológico no qual o guepardo vive e, logicamente, os outros animais farão de tudo para atrapalhá-lo – a era 16-bits carecia de motivos para tais atos de hostilidade. Como é de se esperar de um título pouco ambicioso da época, Too Cool to Fool é um jogo de plataforma 2D com dezenas de itens e power-ups a coletar.

A continuação, Wild Wild Quest, veio à baila dois anos depois, ostentando gráficos mais bonitos, dificuldade elevada e controles piores e imprecisos em relação ao original. Aqui, os famosos chulezinhos Cheetos ganharam utilidade: coletando um saco de salgadinhos durante a fase garantia uma vida extra ao gato malhado. Desta vez, o objetivo é reunir dez pedaços de mapa espalhados pelos Estados Unidos que indicam o caminho para Hip City, metrópole em que impera o amor entre as pessoas, rock'n roll em alto volume e batatinhas fritas em abundância.

7 Up

Por aqui o refrigerante de limão 7 Up não vingou, porém em outros países, principalmente na América do Norte, faz bastante sucesso até hoje.

Em meados da década de 90, a empresa adotou como mascote a bolota vermelha Cool Spot. Nada menos do que o círculo rubro do logo do refresco dotado de pernas, braços e óculos escuros – para reforçar a imagem de bacana, obviamente.

A primeira incursão digital foi em Spot, basicamente uma versão descarada do quebra-cabeça Reversi (também conhecido como Othello) para até quatro jogadores. Teve versões para Atari ST, Amiga, NES, Game Boy e sistema operacional DOS.

Parte do plano de popularização da marca incluiu o game Cool Spot, produzido pela Virgin Interactive e lançado em 1993 para sete plataformas distintas (Master System, Mega Drive, Super Nintendo, Game Gear, Game Boy, Amiga e DOS).

Seguia a receita básica deste tipo de produção: plataforma 2D e zilhares de itens colecionáveis. Ainda assim, dois membros da equipe de produção ganharam notoriedade posteriormente. O programador David Perry fundou um ano depois a Shiny Entertainment, onde criou o bem-sucedido Earthworm Jim e não muito mais depois, e o compositor Tommy Tallarico ganhou diversos prêmios pelo trabalho em Cool Spot, pavimentando caminho para vôos mais altos, a exemplo do concerto Video Games Live.

O vermelhinho Cool Spot retornou apenas uma vez mais no jogo Spot Goes to Hollywood, de 95 para Mega Drive e ainda lançado depois para Sega Saturno e PSOne. Como o título sugere, o herói atravessa diversas fases inspiradas em gêneros de filmes clássicos de Hollywood, tais quais aventura e horror. O visual e adotava perspectiva isométrica, como em Super Mario RPG e Final Fantasy Tactics, para simular um ambiente tridimensional.

Cool Spot

Mc Donald's

McDonald's

Muitos culpam os restaurantes fast food como os principais responsáveis pela crescente quantidade de crianças obesas pelo mundo. O diretor do McDonald's na Inglaterra, Steve Easterbrook, discorda: os malvados na verdade são os videogames, que prendem os pimpolhos em casa e os impedem de queimar energia que poderia ser usada em outras atividades.

Todavia, mal se recorda o Sr. Easterbrook que a própria rede para a qual trabalha já contribuiu com o setor de jogos eletrônicos não apenas uma ou duas, mas sim quatro vezes.

A inicial foi com o pouco ambicioso M.C. Kids, feito pela Virgin e lançado em 1992 para Amiga, Atari ST, Commodore 64, NES e DOS. Apenas para variar, era uma aventura bidimensional estrelada pelos moleques Mick e Mack. O larápio Papa-Burguer roubou a bolsa de mágicas de Ronald McDonald e sobra para os garotos a tarefa de resgatá-la. Atualmente, rolam boatos de que o jogo receberá um remake 3D para Xbox 360 ou Nintendo Wii.

O próximo passo veio no ano seguinte com a continuação direta da aventura. A dupla cresceu e agora Mick e Mack são defensores da ecologia: os Global Gladiators! Em edições para Amiga, Master System e Mega Drive, GG apresentou um visual bem mais detalhado e colorido. A missão era novamente guiar o heróis – um equipado com uma arma que dispara ketchup e outro com munição de mostarda – para enfrentar monstros de meleca e limpar imundas fases. Coleta incessante de itens e aparições esporádicas de Ronald McDonald fazem parte do menu.

Na mesma temporada, a nipôni-

ca Treasure colaborou com McDonald's Treasureland Adventure. Não tente adivinhar o estilo de jogo, você já sabe qual ele é (aventura 2D para os desavisados de última hora). Belíssimo visual colorido e jogabilidade precisa, marcas registradas da softhouse nipônica, se aliam a controles quase totalmente tradicionais – Ronald utiliza constantemente lenços mágicos para se prender a ganchos e atravessar vãos ou se elevar às alturas; uma bem-vinda variedade ao gênero. O enredo era insosso: por meio de um mapa, o palhaço fanfarrão encontra o caminho para uma terra mágica a qual ele explora no game.

Por fim, contamos com Ronald McDonald in Magical World. De 1994 e exclusivo para Game Gear, é essencialmente uma edição miniatura da jornada do Mega Drive.

Pepsi

Lá pelos idos dos anos 90, a Pepsi adotou um inusitado mascote: Pepsiman. Trajado da cabeça aos pés com um resplandecente uniforme (foram três roupas diferentes durante a carreira do justiceiro, todas lembrando uma latinha do refrigerante), sua batalha era aniquilar a sede de qualquer pessoa.

Como? Talvez seja desnecessário dizer, mas com uma lata de Pepsi.

A primeira aparição gamística de Pepsiman aconteceu na versão japonesa para Saturno de Fighting Vipers, um jogo de luta 3D da Sega.

Depois, o herói teve os holofotes novamente num game próprio. Pepsiman foi desenvolvido em 1999 pela desconhecida KID para PSOne e imitava os comerciais transmitidos com o personagem na época. Uma pessoa com sede clamava por ajuda, o brilhante justiceiro corria que nem um doido, desviando (ou não muito) de uma série de obstáculos para alcançar a máquina de latinhas mais próxima e levar uma Pepsi ao cidadão em perigo.

Um fato curioso: um game com a marca Pepsi foi lançado em 1979, sendo assim um dos primeiros deste gênero que visam a divulgar marcas. Contudo, em vez de promover o título buscava denegrir a Pepsi. Isso porque ele foi encomendado pela Coca-Cola à Atari, em 1979, para ser jogado apenas pelo empregados da fábrica situada na cidade norte-americana Atlanta (onde aconteceram os Jogos Olímpicos de 1996).

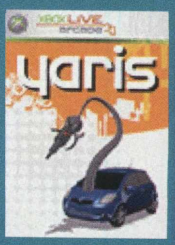
A Atari modificou Space Invaders, apenas trocando as naves alienígenas pelas letras do nome do refrigerante rival e um outro inimigo pelo logo redondo azul e vermelho do concorrente. Pepsi Invaders tinha vidas infinitas e limite de tempo de três minutos. Ao término do cronômetro, invariavelmente era exibida a mensagem "Coke Wins".

Burger King

No final de 2006, a cadeia de fast food Burger promoveu o lançamento de três jogos para Xbox 360 a fim de promover a marca. Detalhe: eles vinham como brindes em qualquer lanche da loja, bastando pagar quatro dólares adicionais.

Todos foram desenvolvidos pela Blitz Games (responsável por alguns games de marcas licenciadas como Bob Esponja, American Idol e Barbie) e o mais famoso é Sneak King, um jogo de ação e stealth no qual controlamos o próprio Rei, mascote da lanchonete.

O objetivo é se aproximar sorrateiramente de pessoas famintas e então surpreendê-las com um suculento lanche. *Pelo preço* e a premissa simplória pode parecer um caça-níquel safado, mas Sneak King realiza o que propõe com competência. Tanto que recebeu diversos prêmios como melhor advergame de 2006.



Os outros dois da trinca, Big Bumpin' e PocketBike Racer, não demonstram o mesmo empenho. São jogos de corrida bem simples, com jogabilidade Arcade descontraída e possibilidades limitadas de personalização de veículos. Um fato curioso é que o primeiro tem como personagem jogável a modelo Brooke Burke, famosa principalmente por apresentar o seriado Wild On!.

Toyota

A caixa X branca da Microsoft parece ser mesmo a queridinha dos advergames para consoles. Primeiro veio Burger King e em outubro do ano passado foi a vez de a Toyota embarcar neste tipo de campanha promocional.

A fim de divulgar a nova linha de carros Yaris, a montadora nipônica contratou o estúdio Backbone Entertainment (das séries Death Jr. e Sonic Rivals) para desenvolver um jogo com o mesmo nome dos veículos.

Distribuído gratuitamente pela Xbox Live Arcade, Yaris é uma excêntrica mistura de corrida e shooter futurista, uma vez que os bólidos possuem um braço mecânico no capô que pode utilizar diversos armamentos. Há opção multiplayer para até dois jogadores (seja em tela dividida ou online), inimigos bizarros e chefes sinistros. Ah, e controles toscos.

Skittles

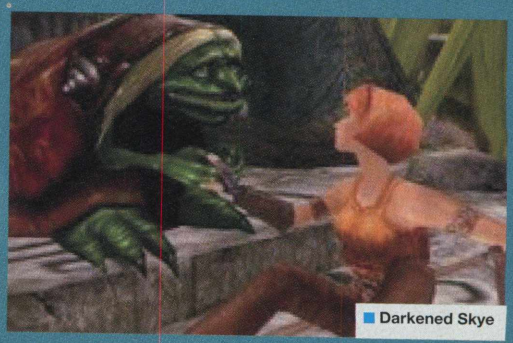
Um game promocional de Skittles? Bem, só pode ser um puzzle safado com pecinhas coloridas, um jogo de aventura 2D do Nintendinho ou coisa do tipo, certo?

Errado! Completamente errado.

Darkened Skye representa um daqueles momentos incompreensíveis da história dos games, como o que motivou o lançamento do Jaguar com aquele controle ridículo ou o artista que desenhou a capa da caixa ocidental do primeiro Mega Man, na qual o herói aparenta ser um velhote caquético vestido de macacão amarelo.

Concebido em 2002 pela Boston Animation e publicado pela Simon & Schuster, trata-se de um jogo de ação tridimensional no estilo Zelda para PC e GameCube. A protagonista é Skye, uma atraente guerreira ruiva que tem como missão restaurar um arco-íris mágico que pairava e trazia felicidade à terra de Lynlora. O fenômeno natural era sustentado por pedras mágicas conhecidas como Skittles (rá!). Certo dia Skye se depara com o Skittle laranja, que lhe confere poderes mágicos, e assim ela parte então na jornada épica.

Apesar da idéia ousada, Darkened Skye acabou se saindo um jogo pífio por conta de gráficos ultrapassados e uma história fraca.



Darkened Skye

ACELERA, MARIO!

Acelere com Mario e sua turma nesse grande lançamento!

GameTech

Botafogo Praia Shopping • (21) 3171-6444
Shopping Rio Sul • (21) 2542-7281
Rio de Janeiro
www.gametechshop.com.br

> OUVIU ESSA?

DIVEO MELHORA SERVIDORES DA GUNSOFT

Quedas de conexão e alta latência serão bruscamente reduzidas, agora que a Gunsoft anunciou a contratação dos serviços da Diveo, empresa especializada em TI e Telecomunicações atuante em toda a América Latina.

Segundo a própria Gunsoft, tais serviços garantirão a aceleração no lançamento de sites e aplicações, e a empresa promete expandir a atuação da Diveo, com projeção de aumento de banda, para melhorar a qualidade dos jogados.

AMAZON LANÇA NOTEBOOK DE ALTA PERFORMANCE

Em evento realizado no dia 27 de março, a Amazon PC lançou no mercado o AMAZON GAMER, notebook de altíssima capacidade desenhado para públicos bem variados, indo de projetistas, engenheiros e até mesmo gamers.

Ele já vem com o jogo Need for Speed: ProStreet instalado, monitor widescreen 17", entrada HDMI, 4 GB de memória e tem o preço sugerido de R$ 8.000,00. Veja mais detalhes no site (www.amazonpc.com.br/).

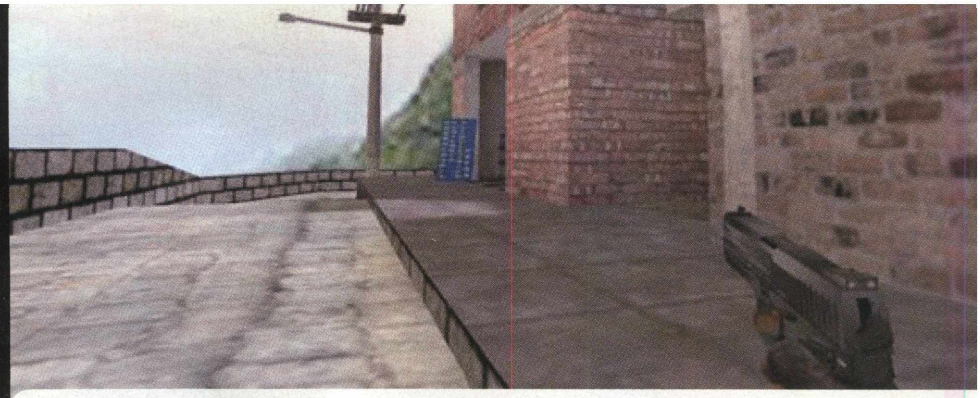
DESKTOPS DA EVOLUTE JÁ ESTÃO DISPONÍVEIS

Voltada ao segmento de jogos e trabalhos de alta performance, a EVOLUTE lançou no mercado, no dia 04 de março, sua nova linha de desktops.

Constituída dos equipamentos mais avançados da atualidade, as máquinas oferecem ótimo resultado e desempenho bastante satisfatório, por ser desenhada especialmente para aplicações pesadas, como os jogos mais recentes para PC, por exemplo.

Mais detalhes, confira no site oficial (www.evolutepc.com.br/gaming/).

Quer recebar dicas de todas as plataformas no seu celular diariamente? Envie um torpedo SMS para 50020 (Claro, Oi, Vivo, CTBC , Brasil Telecom, Telemig, Amazônia Celular e Sercomtel) ou 50020 (TIM) com o código do sistema que você deseja receber as dicas: SONY (para PSOne, PS2, PS3 e PSP), NINTENDO (para DS e Wii) ou MS (para Xbox e Xbox 360).



> PARTE 2: OS PRINCIPAIS AFETADOS

Guia da PROIBIÇÃO

As proibições de Everquest e, principalmente, Counter-Strike continuam a repercutir, ainda que timidamente Por Claudio Prandoni

PARECE SER UMA SINA DO BRASIL que todo tipo de escândalo esteja fadado ao esquecimento. Isso acontece em qualquer esfera social: política, esportes, celebridades e, por que não, games.

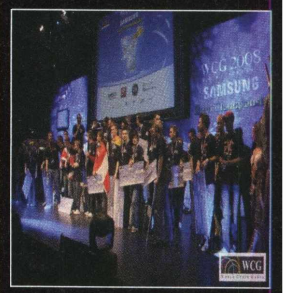
No início do ano estourou a bomba da proibição de comercialização de Counter-Strike e Everquest. A comunidade gamer entrou em polvorosa, organizando protestos virtuais (e até reais), tecendo comentários inflamados contra os políticos brasileiros, organizando torneios informais na Campus Party e até atazanando o Ministro da Cultura, Gilberto Gil, no tal mega evento de informática em São Paulo.

Esses e outros detalhes você conferiu em nossa reportagem na edição passada da EGM Brasil. Desta vez, trazemos um breve boletim atualizando os desdobramentos do caso – que, aliás, foram poucos.

Aproveitando, lanço aqui a questão: seria memória curta? A temperatura diminuiu, os clamores também, mas a proibição permanece, sem nenhum tipo de comoção, apreensão ou embaraço por parte dos responsáveis. Inclusive, tentamos entrar em contato com o juiz Carlos Alberto Simões, quem bateu o martelo positivamente para o banimento, mas não obtivemos resposta.

Evoco a coluna "Só se fala nisso..." na edição 74 da EGM Brasil, do sempre consciente colega Pablo Miyazawa: "Mudanças não irão acontecer, a não ser que eu, você e seus amigos mexamos nossos traseiros".

Sem mais delongas, confira o pouco que transcorreu em relação ao fato neste último mês, com atenção especial às eficientes medidas tomadas pelos organizadores de campeonatos de e-sport.



WCG

No meio do mês de março a organização do World Cyber Games anunciou os jogos oficiais da competição. Dentre eles, o tradicional Counter-Strike 1.6 por equipes. A final mundial já tem data pra acontecer – 5 a 9 de novembro – ao passo que a brasileira ainda não foi anunciada.

Porém, tudo indica que não deve haver problemas em relação à disputa do game de tiro por aqui e, por conseqüência, seleção de um time para representar o Brasil na etapa global. Em nenhum momento a Samsung demonstrou preocupação em relação à possibilidade de cancelar a etapa CS por conta da proibição.

Mais importante, comenta-se que a organização já está tomando todas as medidas legais possíveis e necessárias a fim de poder incluir o jogo sem problemas na fase tupiniquim. Aparentemente, por se tratar de um evento esportivo, sem fins lucrativos peremptórios, não se enquadraria assim às

> O FIM DA CPL

Infelizmente, WCG e ESWC perderam um importante aliado no esforço pela consolidação do Counter-Strike como esporte eletrônico e liberado para competições perante a lei da proibição. Na primeira quinzena deste último mês de março a organização da Cyberathlete Professional League anunciou o encerramento das atividades. A CPL era um evento originário do Texas que reunia competições em diversos games para PC, dentre eles o CS. Neste ano completaria onze anos de existência.

práticas de comercialização e distribuição proibidas pela lei.

ESWC

O WCG não está sozinho entre as competições de e-sport com Counter-Strike. Ainda neste primeiro semestre rola toda a etapa brazuca da Electronic Sports World Cup que terá um campeonato de CS masculino entre suas três modalidades – as outras são Warcraft III: DotA e Trackmania.

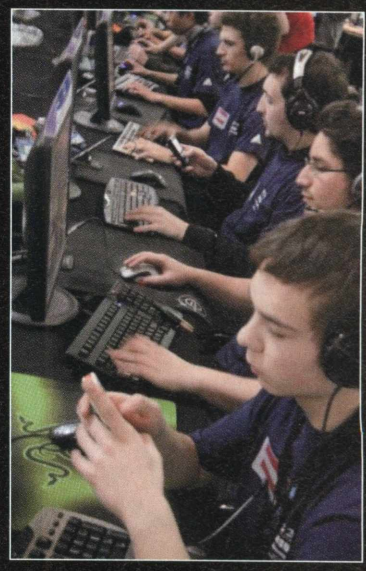
"Conversamos com nossos advogados e estabelecemos certas regras para afinar a competição à legislação", explica Leo de Biase, veterano no ramo de e-sport no país e atual gerente de marketing da Evolute, organizadora oficial da ESWC aqui. "De fato, o que é proibida é a comercialização e nenhuma de nossas licenças do jogo é comprada, foram todas doadas pela publicadora", finaliza.

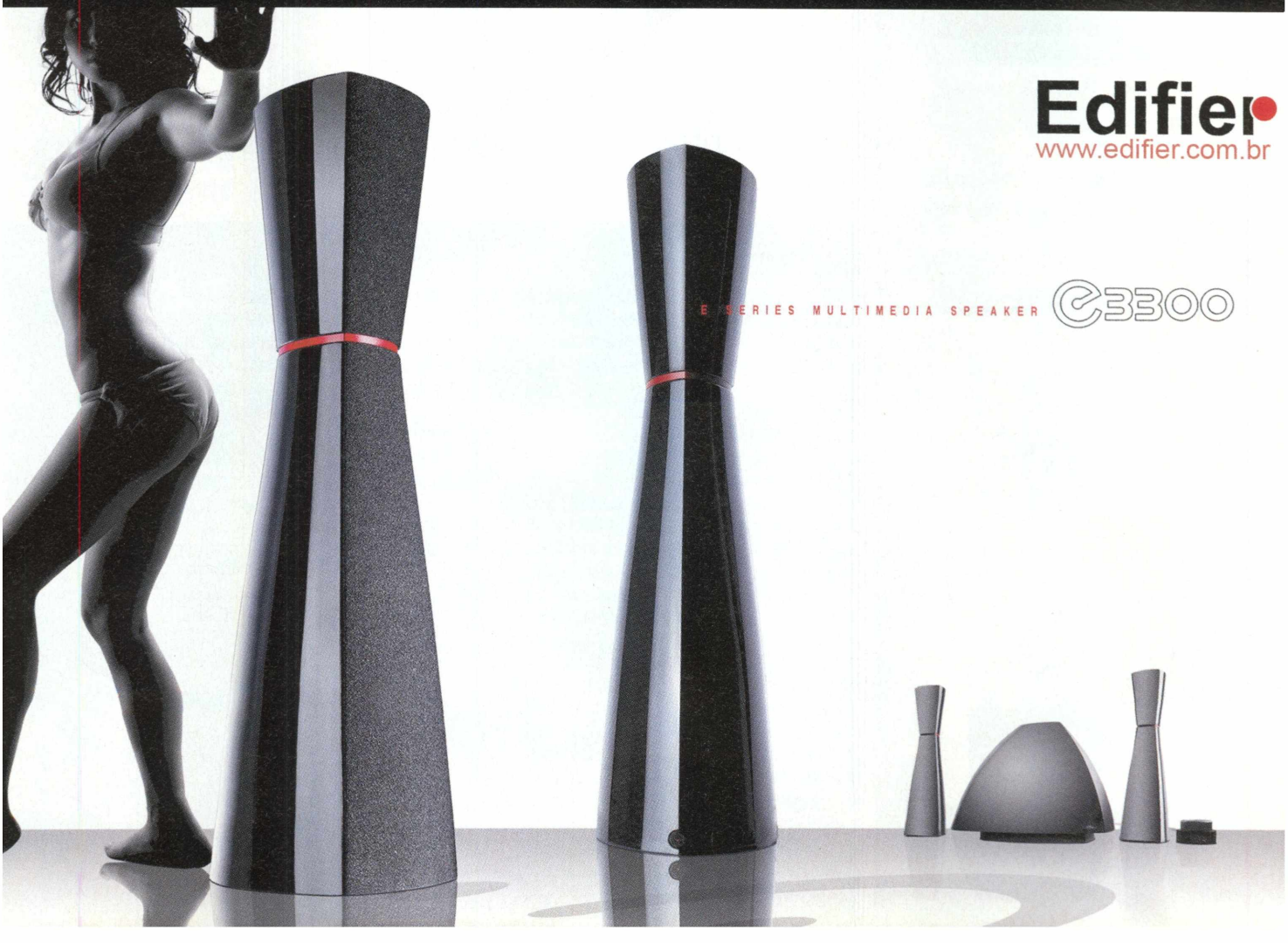
EA + LAN HOUSES

Pelo lado da Electronic Arts, tudo continua na mesma. A empresa ainda não recebeu nenhum comunicado oficial atestando a necessidade de recolher do mercado os produtos que contenham o CS.

Por ora, prevalece a medida cautelar da publisher que suspendeu a comercialização dos games Counter-Strike: Source e Counter-Strike Anthology. Você pode conferir na íntegra o comunicado do diretor da EA no Brasil, Guilherme Franco, na reportagem da edição passada da EGM Brasil.

Para as LAN Houses a proibição se confirma como válida, visto que estes estabelecimentos devem comprar o game para utilizarem e, mesmo que o recebessem por doação (como a ESWC), ainda o estariam usando para obter lucro, o que é vetado pela lei.





> PROMOÇÃO

Guiness Book dos Games

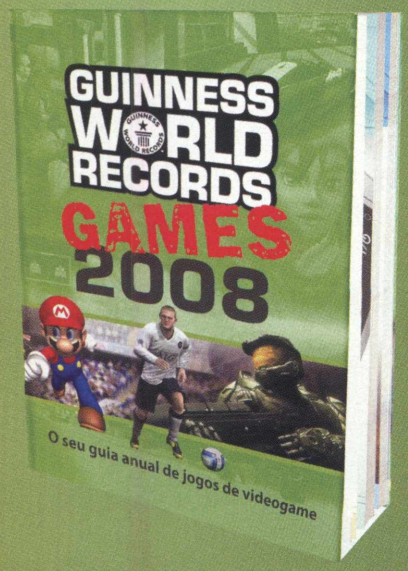
O livro dos recordes mundiais do Guiness você deve conhecer. Porém sua edição exclusiva para games eletrônicos é uma novidade. Que tal concorrer a cinco livros do Guiness Book dos Games de 2008?

• Tudo o que você precisa fazer é acessar o blog da EGM *Brasil* (www.heroi.com.br/egmbrasil) e clicar no banner da promoção **"Guiness Book dos Games"**. Preencha o formulário completo respondendo a frase e envie junto um recorde seu em algum jogo. Vale qualquer jogo de qualquer plataforma.

• Os cinco participantes que mandarem os melhores e mais difíceis recordes ganharão um *livro* do Guiness dos Games cada.

• O resultado será publicado na revista EGM Brasil 77 e no blog da revista.

Corra e participe!



> DISTRIBUIÇÃO DIGITAL

CAIXINHAS ZERO, JOGOS MIL

Steam e GameTap despontam como expoentes dos serviços de distribuição digital

Por Claudio Prandoni

VOCÊ JÁ SABE: nos últimos anos os games tomaram a dianteira na vanguarda tecnológica, empregando técnicas e equipamentos de última geração que posteriormente são utilizados em mídias diversas.

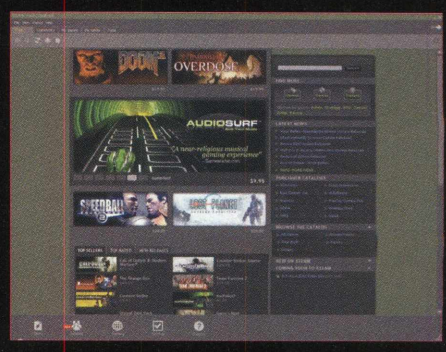
Comumente, se considera apenas aquilo que é utilizado no jogo em si, no produto final. Porém, não podemos deixar de levar em conta outros processos inseridos neste mercado, especialmente distribuição.

O tradicional modelo de caixinha com manual, folhetos, disco e/ou cartucho persiste, mas há tempos não é mais o único soberano. Cada ano que passa, os sistemas de distribuição online vêm ganhando mais espaço, capitaneados pelo pioneiro e bem-sucedido Steam, da Valve, e invadem de vez até os consoles caseiros – vide Xbox Live Marketplace, PlayStation Network Store e WiiWare.

De certa forma, tais serviços fundamentaram a base para a TV digital sob demanda, já tão popular nos EUA e que começa a engatinhar no Brasil, oferecendo uma grade de programação personalizável para o espectador. Apresentamos brevemente as duas principais redes de distribuição online de games no mundo, elucidando brevemente também sobre similares e até algumas presentes aqui no Brasil. Quem sabe em poucos anos não veremos estas mesmas histórias se repetirem com a tão alardeada TV digital?

STEAM

Praticamente um bandeirante da classe, tendo desbravado um cenário cético e hostil até se consolidar como referência. Seu desenvolvimento iniciou por volta de



2001 e foi revelado publicamente na Game Developers Conference (GDC) do ano seguinte, com uma demonstração especial do game Impossible Creatures.

De lá pra cá, o serviço que a princípio contava apenas com a própria criadora como principal publisher já abarca games de softhouses de renome e tradição, a exemplo de Capcom, Activision, Rockstar, Epic, Sega, id, Eidos e tantas outras. O catálogo supera a marca de 150 títulos disponíveis e o gerente de marketing da Valve, Doug Lombardi, declarou que apesar de a empresa não ter anúncios oficiais no momento, com certeza vídeos e músicas não relacionados a games aparecerão no Steam.

Pagamentos podem ser realizados por meio de cartões de crédito, débito, PayPal ou ClickAndBuy. Entretanto, como ele não está presente oficialmente no Brasil, obriga os interessados a possuírem cartões internacionais para realizar as transações. No início de março perguntamos a Doug Lombardi se havia uma previsão de lançamento do Steam por aqui, mas até o fechamento da edição não havíamos obtido resposta.

Parte do sucesso do Steam se deve à facilidade de uso, altas taxas de transferência de dados (facilitando assim o download até de games de muitos gigabytes) e integração de funções. Basta abrir o gerenciador para que automaticamente ele procure as atualizações mais recentes e as execute.

Além disso, há mecanismos embutidos para envio de mensagens instantâneas e criação de listas de amigos, o que fomenta a comunidade gamer de mais de 15 milhões de usuários cadastrados no Steam.

Contudo, há uma boa parcela de problemas para apontar. Um dos mais célebres remonta ao lançamento de Half-Life 2, cuja alta procura sobrecarregou os servidores do serviço. Como existe a obrigatoriedade de validar o game pela rede para utilizá-lo, mesmo offline, muitos tinham os discos em mãos, mas não puderam jogar até a situação normalizar. Da mesma forma, quem não possui conexão à internet em casa não conseguirá utilizar produtos da Valve no próprio computador e usuários de conexão discada sofrem de grandes esperas.

GAMETAP

Apesar de relativamente novo (começou em 2005), o serviço prima pelo extensivo catálogo. Em vez de englobar apenas títulos para PC, como o Steam, o GameTap oferece versões emuladas de games para consoles. Eis a lista completa de plataformas que aparecem por lá:

- Consoles 8-bit
- Arcade
- Atari 2600
- Commodore 64
- DOS
- Intellivision
- Neo-Geo
- 32X
- Dreamcast
- Game Gear
- Genesis / Mega Drive
- Master System
- Sega Saturn
- Sega SG-1000
- DOS
- Windows

Mas o GameTap não fica recluso apenas à distribuição de games. Oferece também conteúdo escrito e vídeos, tudo relacionado a jogos eletrônicos. Dentre os destaques, diversas séries animadas (incluindo o desenho de Sam & Max, comentado no Depois do Review da edição passada da EGM Brasil). Aliás, o GameTap é um dos principais parceiros das atuais aventuras episódicas da dupla e se prepara para a próxima cartada neste estilo: Grimm, um adventure bizarro criado por American McGee, o mesmo da versão psicótica do jogo baseado na história de Alice no País das Maravilhas, lançado em 2000 pela EA.

Para saber mais sobre o passado do GameTap, seu funcionamento e projetos para o iminente amanhã, fomos direto à fonte e fizemos algumas perguntas a Ricardo Sanchez, Vice-presidente de Conteúdo e Diretor de Criação do serviço.

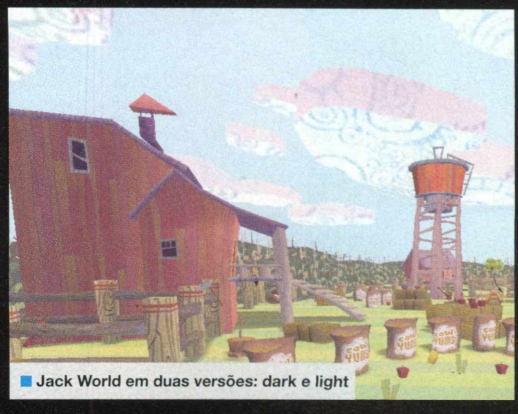
EGM Brasil: Poderia nos contra brevemente a história do GameTap?

Ricardo Sanchez: O GameTap foi lançado pela Turner Broadcasting em outubro de 2005 como o primeiro serviço de distribuição de games sob demanda deles. O modelo era similar ao que a Turner já havia feito no passado com outras redes como Turner Classic Movies, TNT e Cartoon Network. Ou seja, pegar uma biblioteca de conteúdo e embalá-la novamente para um outro tipo de serviço.
Em maio de 2007, expandimos nosso modelo de sucesso de maneira a incluir um website, *www.gametap.com*, em que visitantes podem jogar mais de 100 games de graça, comprar títulos em nossa loja digital e assistir a programas originais na GameTap TV.

Ricardo Sanchez

EGM Brasil: Quais os principais problemas e vantagens da distribuição digital?

Sanchez: Os maiores obstáculos tendem a ser em relação à largura da conexão. Os maiores jogos que temos possuem tamanho médio de cinco ou seis gigas, o que é um download robusto. Porém, conforme as velocidades de conexão vão melhorando, e banda larga se torna onipresente [NE: ao menos lá fora, né], esse problema se torna cada vez menor.
Tirando isso, os desafios que a distribuição digital enfrenta são os mesmos que games para PC encaram de maneira geral: conflitos de sistema, problemas com firewall e o quase infinito leque de configurações de hardware possíveis. Pelo lado das vantagens, não há mídia física para lidar. Eu conheço gente que considera isso uma desvantagem, mas eu adoro não ter que colocar discos na minha máquina para jogar. Indo além: acesso a qualquer hora. Quer um game novo às três da manhã?



Jack World em duas versões: dark e light

Com distribuição digital isso não é uma questão a resolver. No caso do GameTap, se você decidir liberar espaço apagando um jogo, mas depois decidir jogá-lo novamente, todos os títulos do catálogo estão armazenados e disponíveis para que você possa refazer o download quando desejar.

EGM Brasil: Vocês não têm apenas jogos, mas também vídeos e textos focados com ênfase no público gamer. Fale um pouco sobre isso.

Sanchez: Parte de nossa missão no GameTap é encaixar o ato de jogar na vida agitada dos gamers. Com os jogos em si, fazemos isso oferecendo um enorme número de títulos que variam de Arcade a PC, a fim de atender a todos os gostos. Com os conteúdos escrito e em vídeo, tentamos criar experiências de entretenimento que se encaixam no estilo de vida do jogador de videogame e oferecem material que você não encontrará em publicações tradicionais. Em vídeos, há coisas como o Artist of the Month, em que músicos gamers falam sobre seus projetos, as conexões com jogos e (geralmente) fazem uma performance ao vivo e exclusiva. Na parte escrita, temos, por exemplo, nossa atual série sobre a vida dos Arcades num mercado dominado por consoles ou então a retrospectiva da carreira de Warren Specter, com links para jogar os trabalhos dele, muitos gratuitamente, na seção de games.

EGM Brasil: Fale um pouco sobre os projetos próprios do GameTap, como a série animada Re\Visioned: Tomb Raider.

Sanchez: Com Re\Visioned: Tomb Raider, tentamos valorizar todos os talentos que temos para criar conteúdo realmente atraente que os gamers não encontrarão em lugar nenhum. Sobre essa série em particular, pegamos aquela que é uma das franquias mais conhecidas dos jogos eletrônicos e a entregamos a dezenas dos principais nomes do ramo dos quadrinhos e animação para fazer algo realmente bacana.
Uma parte tão grande de nosso conteúdo vem de outras empresas, então como nosso próprio conteúdo queremos entregar algo absolutamente único, algo que mais ninguém possa fazer.

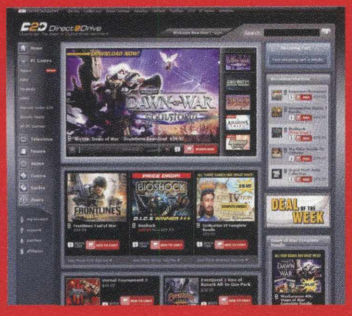
EGM Brasil: Conte-nos os planos do GameTap para o futuro.

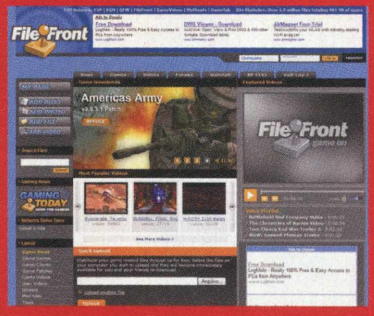
Sanchez: Temos coisas muito, muito legais pela frente. Dentre os jogos originais, American McGee's Grimm, uma série de games em 24 episódios que estréia em julho. Cada capítulo pega um dos contos memoráveis dos Irmãos Grimm e o vira de ponta-cabeça.
Também lançaremos Re\Visioned: Activision no final do ano, que pegará seis clássicos do Atari 2600 e lhes dará o mesmo tratamento que Lara Croft ganhou na primeira temporada. Também estamos negociando grandes licenças às quais anunciaremos em breve.

EGM Brasil: Finalizando, quais as chances de o GameTap ser lançado oficialmente no Brasil?

Sanchez: Apesar de não ter nada para dizer em relação ao Brasil especificamente, posso afirmar que temos planos de expandir nosso trabalho para mais países ainda neste ano, visto que acessibilidade global continua sendo uma de nossas metas. Ainda assim, ressalto que nossos produtos gratuitos, incluindo jogos, textos e vídeos, estão todos disponíveis para o Brasil via o site www.gametap.com.

OUTROS SERVIÇOS POPULARES





DIRECT2DRIVE
www.direct2drive.com

Espécie de irmão do FilePlanet e GameSpy, já que todos são gerenciados pelo site gringo de entretenimento IGN. A diferença é que o Direct2Drive oferece produtos completos, ao passo que os outros são focados em arquivos de atualização ou demonstrações.

Além de games, tem também episódios de seriados televisivos, filmes, animes e até mesmo HQs, tudo para download sob demanda – ou seja, nada de assinatura.

FILEFRONT
www.filefront.com

Ainda que não conte com games completos para baixar, o FileFront é uma das principais referências na web no que diz respeito a downloads relacionados a games.

Fotos, trailer, patches, demos, mods. De tudo se acha por lá. A procura é tão grande que o FileFront é uma das 250 páginas mais acessadas de toda Internet. A dona é a Ziff Davis Media, mãe também da nossa parceria, a EGM gringa.

GAMETRACK
www.gametrack.com.br

Nosso país carece de opções graúdas como as descritas até agora, mas na torrente quase sem fim de sites com joguinhos online em flash há um serviço diferenciado. Trata-se do portal Gametrack, do Terra, um auto-proclamado "1º portal de jogos banda larga do Brasil".

Os games exigem uma assinatura mensal para serem aproveitados e incluem, juntamente com alguns games em flash simplórios, edições digitais de renomados jogos de tabuleiro da Grow. Dentre os principais, as duas versões de War, Imagem & Ação e Rummikub.

PARABÉNS EGM: 6 ANOS
ROCK BAND
METRÓPOLE
Games
Burnout Paradise
XBOX 360 Os melhores lançamentos
Wii Produtos originais com garantia
PLAYSTATION 3 Games e acessórios incríveis
OS GAMES MAIS IRADOS DA CIDADE ESTÃO AQUI!
www.metropolegames.com.br
VISA
MasterCard
REDE SHOP
Losango
Muito mais que crédito.
Visite nossa loja
Viaduto Santa Ifigênia, 66, box 410 - 412
Ligue e faça seu financiamento por telefone
Televendas: (11) 3328 6823 / 3328 6824 / 3328 6827
Atendimento especializado · qualidade e segurança · os melhores games e acessórios · todos os lançamentos em primeira-mão

> MERCADO

GAMES ORIGINAIS A PREÇO DE REVISTA

Uma troca de idéias com os responsáveis pela FullGames

Por Claudio Prandoni

UMA DAS PRINCIPAIS RECLAMAÇÕES do gamer brasileiro em relação aos jogos originais é de que eles são caros demais. Contudo, ele mesmo se esquece do chamado "jeitinho brasileiro" que dá um jeito de se esgueirar marotamente das situações mais espinhosas.

Alexandre Rodrigues é um dos responsáveis pela FullGames, revista que há quase dez anos traz jogos originais com manual em português ao Brasil

É possível dizer que a Revista FullGames encontrou essa maneira típica de nosso País para lidar com a questão dos altos preços. Desde 1999, a publicação da Moving Editora traz todo mês um jogo completo para PC, com manual em português (às vezes o jogo todo é traduzido) e, o melhor, preço absolutamente acessível, ainda mais se comparado aos valores praticados em relação a lançamentos.

A diferença de meses entre a chegada às prateleiras e o lançamento na revista varia bastante – pode ser de anos até lançamento simultâneo – mas ela prima por trazer geralmente games de renome. Recentemente, chamou atenção por trazer Prince of Persia: The Sands of Time e Splinter Cell, duas grandes produções da Ubisoft.

Entrevistamos Plínio Figueiredo, Diretor Geral da publicação, e Alexandre Rodrigues, o Gerente de Produto, para saber um pouco melhor o processo de confecção da revista e o que o futuro reserva para a FullGames.

EGM Brasil: Conte sobre a origem da revista FullGames. Como surgiu a idéia de lançar uma publicação focada em trazer sempre jogos completos para o leitor?

Plínio Figueiredo: Já existiam publicações do gênero no Brasil e em alguns outros países. E nós já tínhamos uma publicação semelhante voltada para o mercado infantil, a CD Criança, hoje CD Criança Disney,

EGM Brasil: Como é o processo de lançamento dos jogos? Como é feita a escolha?

Alexandre Rodrigues: Os jogos são escolhidos a partir de vários fatores, que incluem o catálogo de nossos parceiros (Atari, THQ, Vivendi, Ubisoft, etc...), desempenho do jogo no mercado lá fora e no Brasil.

EGM Brasil: Quais as principais dificuldades em lançar games completos da maneira que vocês fazem?

Alexandre: Creio que a principal é manter o nível dos lançamentos com os preços que praticamos.
Não é fácil negociar com as grandes publishers. Elas exigem uma grande disponibilidade de capital para comprar adiantada uma grande quantidade de licenças sem saber qual vai ser a aceitação do título pelo mercado.
Outra complicação ainda é fazê-las entenderem o mercado brasileiro e suas particularidades. É freqüente chegar até nós propostas totalmente impraticáveis e totalmente fora de nossa realidade.

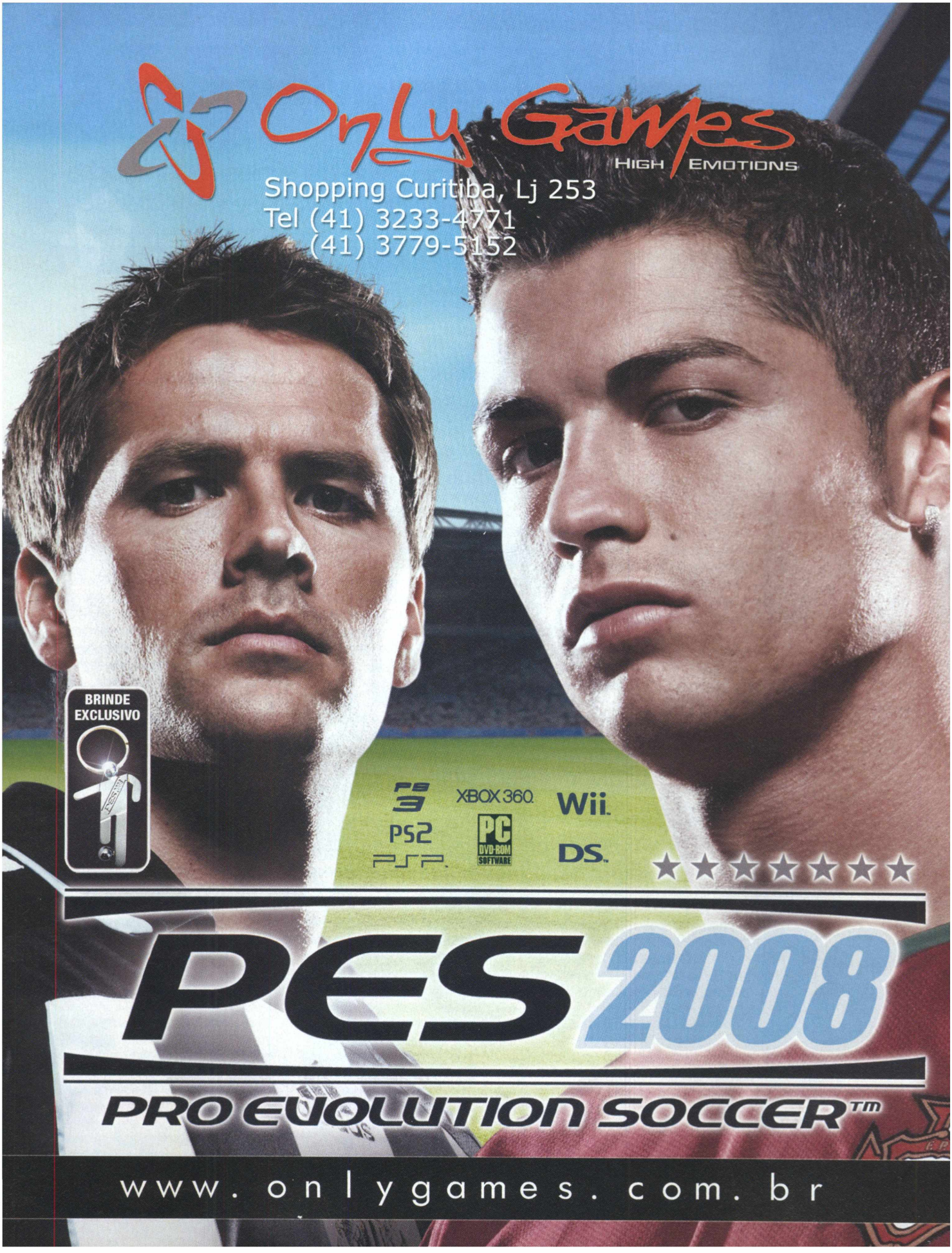
EGM Brasil: Quais as vantagens deste sistema?

Alexandre: Para os consumidores as vantagens são claras. Já há algum tempo estamos trazendo a preço imbatível hits e clássicos como Quake II, MDK 2, Unreal Tournament, The Elder Scrolls III: Morrowind.

Mais recentemente, Prince of Persia: The Sands of Time e Splinter Cell, coleções (a exemplo de Neverwinter Nights Platinum, Age of Empires Collector´s Edition) ou mesmo lançamentos simultâneos, como o incrível Trackmania United.

EGM Brasil: Poderia comentar sobre os planos para o futuro da revista? Algum grande jogo que vocês sonham em trazer? Existe algum jogo muito pedido pelos leitores?

Alexandre: Posso dizer que teremos boas surpresas ainda este ano. Estamos cada vez mais lançando jogos com pouca diferença em relação ao lançamento no mercado, sem esquecermos dos clássicos ou daqueles jogos que passaram despercebidos, mas merecem a atenção dos gamers.
Recentemente, criamos no site da FullGames (www.fullgames.com.br) uma página em que os leitores podem deixar sugestões e pedidos de jogos. Isto muitas vezes nos auxilia na tomada de decisões.
E vamos mais longe, fazendo parcerias com comunidades nacionais, tal qual fizemos com jogos como GTR, Trackmania, Unreal, SWAT, Neverwinter Nights, etc... Além disso, eu particularmente leio muito mídias impressas (como a própria EGM Brasil), fóruns e até mesmo ouço podcasts, além, claro, de jogar.
Enfim, tudo o que for necessário para estar antenado com as novidades deste complexo mercado.


OnLy Games
HIGH EMOTIONS
Shopping Curitiba, Lj 253
Tel (41) 3233-4771
(41) 3779-5152
BRINDE EXCLUSIVO
PS3
XBOX 360
Wii
PS2
PC DVD-ROM SOFTWARE
PSP
DS
PES 2008
PRO EVOLUTION SOCCER™
www.onlygames.com.br

> DEPOIS DO JOGO

Devil May Cry 4

O homem por trás dos caçadores de demônios desembucha

Por Shane Bettenhausen

Tradução e Adaptação: Rodrigo Ortiz

Antes de produzir DMC4, Hiroyuki Kobayashi se aperfeiçoou nas séries Resident Evil e Dino Crisis.

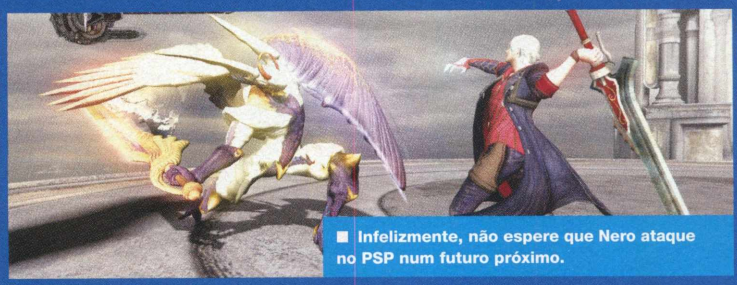
DEVIL MAY CRY 4 aumenta as apostas oferecendo dois protagonistas caçadores de demônios diferentes, ambos com uma queda por complexos combos com espadas e armas de fogo. Infelizmente, também aumenta o fator frustração com repetição e vários momentos indo e voltando pelos mesmos ambientes. O produtor Hiroyuki Kobayashi corajosamente responde nossas perguntas, recebe nossas críticas e faz considerações sobre o rival Ninja Gaiden II...

EGM Brasil: Nós realmente gostamos de DMC4, mas não amamos o fato que você tinha que lutar contra todos os chefões principais três vezes. Você acha que isso é exagero?
Hiroyuki Kobayashi: Chefes são sempre feitos para serem difíceis de vencer, e seria muito menos divertido se eles pudessem ser facilmente derrotados. Na verdade, mesmo depois que você os vence uma vez, é divertido pensar em novas táticas de luta para vencê-los novamente.

EGM Brasil: Falando nisso, você acha que o game exagerou no uso daquele jogo de tabuleiro com dados?
HK: Sim, eu acho que colocamos um pouco demais deles...

EGM Brasil: As garotas de Dante, Lady e Trish, são sexy pra caramba, mas definitivamente são pouco utilizadas em DMC4. Por que manter as gostosas longe dos holofotes?
HK: Essa foi nossa intenção. Qualquer coisa tão boa sempre deve vir em doses pequenas.

EGM Brasil: Pandora é provavelmente a arma mais legal que já vimos em um DMC – como vocês tiveram essa idéia?
HK: Nossos designers viram Pandora como uma caixa dos sonhos que poderia agrupar todo tipo de idéias legais em uma arma dinâmica e transformável. Ela tem vários ataques escondidos incríveis – eu acho que você deve dominar o uso de Pandora para dominar jogar com Dante, não é? Tente experimentar combinar Pandora com o Devil Trigger e diferentes estilos de combate...



■ Infelizmente, não espere que Nero ataque no PSP num futuro próximo.

EGM Brasil: A história de DMC4 foca numa religião corrupta que é estranhamente similar à Igreja Católica Apostólica Romana. Quando você coloca Nero lutando com um cara que parece o Papa, você não acha que as pessoas podem se ofender?
HK: Nós fomos muito cuidadosos para não fazê-la similar a qualquer religião existente. Nós claramente definimos que é uma religião imaginária, então se alguém acha que parece similar a certa religião, essas pessoas tem algumas idéias pré-concebidas sobre essa religião.

EGM Brasil: Gamers vem analisando cuidadosamente a performance das versões de Xbox 360 e PS3 numa tentativa de declarar um vencedor. Você acha que uma versão tem uma pequena vantagem sobre a outra?
HK: Apesar da versão de PS3 oferecer uma pequena diferença no tempo de load pela sua instalação no hard drive, no geral, eles são o mesmo tanto em aparência como em conteúdo.

EGM Brasil: A personalidade de Dante parece um pouco mais selvagem e estranha neste game... ele está quase chegando no nível do Capitão Jack Sparrow. O que aconteceu com ele?
HK: Falando sério, Dante não mudou nem um pouco! Ele sempre foi assim – ele só parece mais selvagem quando comparado com Nero. Quanto à sua aparência, ele envelhece na ordem de DMC3, 1 e depois 4.

EGM Brasil: Dante solta algumas insinuações sexuais pesadas, incluindo um discurso que é uma carta de amor fracamente velada à seu próprio órgão! Você não se preocupa por ter ido longe demais?
HK: Eu acho que depende de como você olha isso. Aqueles que são muito sensíveis em relação a questões sexuais podem se sentir assim. Mas a questão é, essas pessoas tem algum problema quando vêem uma cena violenta em que você é apunhalado por uma espada?

EGM Brasil: O chefão da desenvolvedora Team Ninja, Tomonobu Itagaki, têm sido abertamente um crítico da série DMC. Com seus games e o Ninja Gaiden 2 dele lançando quase ao mesmo tempo, você tem algum comentário sobre essa série?
HK: O time de Devil May Cry 4 não acha que o time de Ninja Gaiden são nossos competidores. No nosso ponto de vista, nossos únicos competidores são os games que produzimos anteriormente.

EGM Brasil: Ei, e o que aconteceu com aquele game de Devil May Cry que havia sido misteriosamente anunciado para o PSP quatro anos atrás?
HK: Sem comentários.

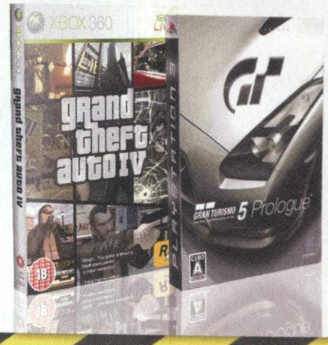
ATENÇÃO

RISCO DE DIVERSÃO

SÓ A CDRSTATION OFERECE UMA GRANDE VARIEDADE DE JOGOS ORIGINAIS, PRÉ-VENDA DOS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS E KITS ESPECIAIS PARA TODOS OS CONSOLES.

NÃO ARRISQUE-SE EM OUTRO LUGAR, SÓ A CDRSTATION GARANTE DIVERSÃO 100% ORIGINAL PARA VOCÊ.

PRONTA ENTREGA



GTA IV
XBOX 360

OU

GRAN TURISMO PROLOGUE
PS3

PRONTA ENTREGA

SUPER SMASH BROSS BRAWL
WINNING ELEVEN PRO EVOLUTION SOCCER 2008
DEVIL MAY CRY EDIÇÃO DE COLECIONADOR
PS3, XBOX 360 E WII

E MUITO MAIS LANÇAMENTOS!

PRONTA ENTREGA
PSP EDIÇÃO ESPECIAL

PSP WHITE STAR WARS BLATTEFRONT RENEGADE SQUADRON

OU

PSP ICE SILVER DAXTER + FILME FAMILY GUY

+ BRINDE ESPECIAL

+ BRINDE ESPECIAL

MONTE SEU COMBO!

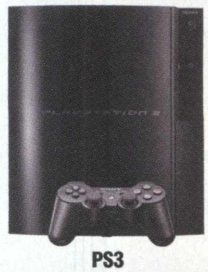
ESCOLHA O JOGO E A COR DO SEU DS.

E GANHE MAIS A ASSINATURA DE UMA REVISTA!

GANHE ASSINATURA DE REVISTA

WII + BRINDE ESPECIAL

CONSULTE NOSSAS PROMOÇÕES



PS3

XBOX 360

imagens meramente ilustrativas

Compre pelo site!
www.cdrstation.com.br

100% SEGURO

Televendas e atendimento
(16) 3911-1522

Rua José Leal, 1425 Alto da Boa Vista Ribeirão Preto São Paulo

CDRStation Games

> CONTROLE FEMININO

MÚSICA NÃO É TUDO, MAS É 100%

POR RENATA HONORATO*

Ninguém mais questiona *a influência* dos games na cultura pop. As trilhas sonoras têm se tornado cada vez mais importante nos jogos e a "game music" tem tomado proporções nunca vistas.

Os compositores estão, enfim, conseguindo atingir o devido reconhecimento e os CD's com as canções que ilustram as tramas dos jogos mais "hypados" vendem como água. É um novo cenário e, por que não ressaltar, bastante positivo para quem se amarra em games e música.

Dia desses estava escutando alguma rádio aleatória na Last FM, uma rede social totalmente baseada nos gostos musicais alheios, quando algo "familiar" me chamou a atenção. Uma banda conhecida como "HORSE the Band", totalmente inspirada na geração 8-bit e nos temas do Nintendinho – que se auto-denomina como uma banda de "Nintendocore", um gênero que, confesso, nunca tinha escutado falar anteriormente – entrou na playlist.

Como o Google não é o limite, resolvi "curiar" sobre a novidade. Encontrei - acreditem – uma definição na Wikipedia para o gênero. Segundo o wiki, o Nintendocore é um "subgênero" (!) musical, inspirado no metalcore, geralmente presente nas trilhas sonoras dos jogos 8-bit. Ainda de acordo com o site, o estilo surgiu em meados dos anos 2000, nos Estados Unidos.

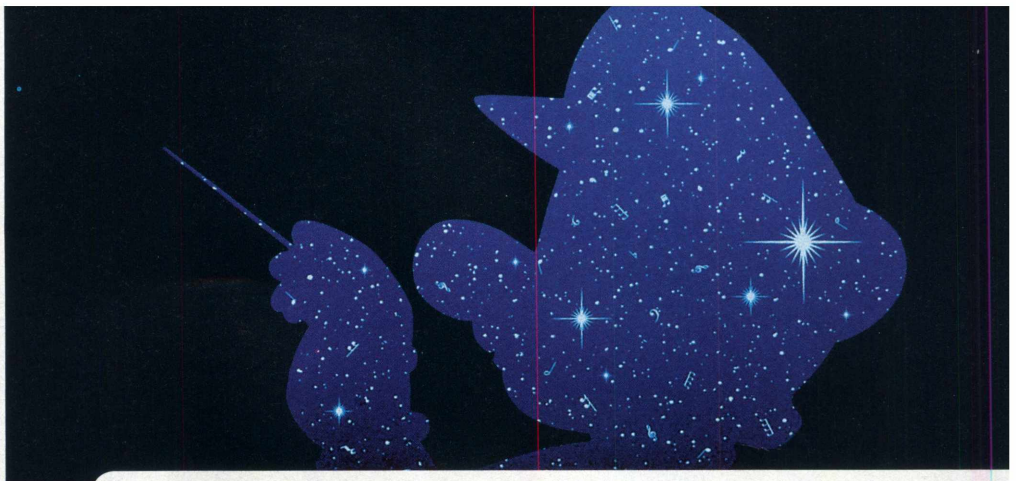
Fui mais a fundo na pesquisa e busquei, ainda na Last, bandas que se julgam parte do movimento. E o mais engraçado é que encontrei. Na lista apareceram "The $hit", "Mindless Self Indulgence", "Game Over", "DJ Wrong Homer", "His Toy Weather" e "100DEADRABBITS!!!". Incrível!

Embora o movimento tenha tomado força no começo desta década, algumas bandas como o "Mindless Self Indulgence" estão na estrada há bastante tempo. Segundo o All Music, uma super biblioteca musical online, o grupo de Nova Iorque, Estados Unidos, por exemplo, começou suas atividades (!) em 1997, sempre trazendo fortes influências de Industrial Metal, Electro-Industrial, Rap-Metal e Punk Revival.

** Concordou, discordou, não entende? Diga sua opinião para a Renata no Gamer Girl (www.gamegirl.blig.com.br).*

Quer recebar dicas de todas as plataformas no seu celular diariamente? Envie um torpedo SMS para 50020 (Claro, Oi, Vivo, CTBC , Brasil Telecom, Telemig, Amazônia Celular e Sercomtel) ou 50020 (TIM) com o código do sistema que você deseja receber as dicas: SONY (para PSOne, PS2, PS3 e PSP), NINTENDO (para DS e Wii) ou MS (para Xbox e Xbox 360).

R$ 0,10 por mensagem. Até duas vezes por dia (seg. a sex.)



> GAME MUSIC

SINFONIA NAS ESTRELAS

Sob a batuta de Mario, músicas orquestradas ressonam pelas galáxias

Por Alexei Barros

O Kamehameha de Yuzo Koshiro Dragon Ball Online tem tudo para ser o melhor representante do universo de Akira Toriyama. E há ainda outro um motivo para ansiar pelo MMORPG que aparecerá no final desse ano na Coréia do Sul e em 2009 no Japão. O mago do som, Yuzo Koshiro, fará a trilha musical. Essa é a primeira vez que o eclético compositor de Streets of Rage se envolve em um jogo da marca Dragon Ball.

QUASE TÃO RARO quanto um eclipse é a Nintendo lançar nos últimos anos as OSTs dos jogos – não existe o álbum de Super Mario Sunshine, por exemplo. Negligência que não se repetiu com Super Mario Galaxy. Oferecida como brinde para os membros do Club Nintendo do Japão (também pode ser adquirida pelo site www.play-asia.com), SMG OST está disponível na versão normal (um CD de 28 faixas) e platina (o mesmo disco da convencional, com outro de 53).

Mahito Yokota é detentor de uma carreira meteórica. Iniciou na produtora Koei como diretor de som em Kessen em 2000, reprisando o posto em Kessen 2, Crimson Sea e Dynasty Warriors 4, em que ainda escreveu três músicas. Em 2004, foi contratado pela Nintendo para trabalhar no estúdio EAD em Tóquio, onde criou a trilha animada de Donkey Kong Jungle Beat. Em pouco tempo de empresa recebeu o ônus de preparar as composições de Super Mario Galaxy.

Veio dele a intenção de usar um grupo sinfônico e a persistência ao conseguir convencer Shigeru Miyamoto. Uma escolha perfeita, idônea para expressar a vastidão do espaço. Desta feita, a Orquestra Mario Galaxy, constituída por cerca de 50 instrumentistas, executou de maneira esplendorosa 28 faixas gravadas em qualidade impoluta. Da encantadora "Wind Garden" (Wind Garden Galaxy) à majestosa "Floater Land" (Buoy Base Galaxy).

Quatro delas são novas peças de Koji Kondo orquestradas por Yokota: a impactante "Egg Planet" (Good Egg Galaxy) e as três variações da compassiva valsa do observatório, "Rosetta's Comet Observatory". Melodias antigas se manifestam, evocando memórias. "Blue Sky Athletics" e "Attack! Koopa's Fleet", originalmente "Athletic" e "Airship" de Super Mario Bros. 3, ficaram magníficas atualizadas. "Super Mario 2007" (Toy Time Galaxy) refaz o popular tema do Mario.

Como não foi aproveitado no jogo, incluir Kondo no álbum a título de curiosidade seria interessante. Yokota cogitou pedir demissão por conta desse episódio. Sorte a nossa que mudou de idéia. Ousou e nos abrilhantou com uma trilha de intensidade astronômica.

Publicadora
Club Nintendo
Número de catálogo
Promocional
Compositores
Mahito Yokota e Koji Kondo
Arranjador
Mahito Yokota

Título	Publicadora	Catálogo	Dia
Extra – The Live Album Vol. 1	Media Factory	FVCG-1005	02/04
Soma Bringer	Sleigh Bells	SBPS-0012~4	02/04
Makai Senki Disgaea 3 Arrange	Team Entertainment	KDSD-00192	16/04
Extra – The Live Album Vol. 2	Media Factory	FVCG-1006	23/04
Final Fantasy XI Crusaders of Altana	Square Enix	SQEX-10113	23/04
The King of Fighters '98 Ultimate Match	Team Entertainment	KDSD-00205~6	23/04

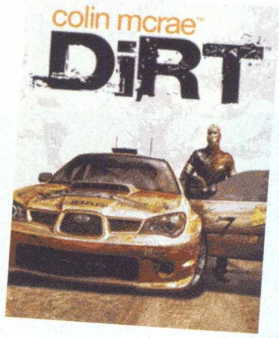
Claro idéias

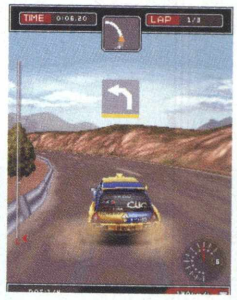
Os jogos para celulares estão cada vez mais com cara de "nova geração" – mas ainda podem manter a tradição. Dois destaques de 2007 chegam aos aparelhos Claro em abril: a corrida que levanta poeira de Colin McRae Rally DiRT e a guerra tática de Brother in Arms: Art of War. Mas para os saudosistas de plantão, o destaque de Street Fighter II deverá agradar, a poucos meses da quarta versão da série. Hadouken!

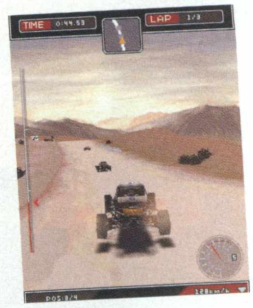
DIRT RALLY – COLIN MCRAE

DiRT é o sexto jogo de corrida da séria Colin McRae Rally, originalmente lançado para PC, PlayStation 3 e Xbox 360. Comece de forma humilde no modo Carreira e descubra novos eventos e veículos mais potentes conforme sua evolução no jogo. Pilote pelas estradas de terra sendo o mais rápido piloto, mas não se esqueça de manter o controle de seu possante. Esse é o espírito de DiRT!

Produtora: Glu



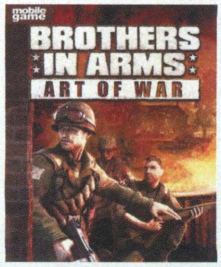




© The Codemasters logo and "DiRT"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Developed and Published by Glu Mobile under license from Codemasters.

BROTHER IN ARMS: ART OF WAR

Para alguns, a guerra é uma arte. Para Jason Becker, comandante da 101ª Divisão Aérea dos Estados Unidos, a guerra é muito mais que isso. Em 12 segundos você, na pele de Jason, deverá pular de seu avião em busca de seu primeiro objetivo, sempre acompanhado de seus companheiros de batalhão. Cheque seus pára-quedas e prepare-se para pousar no inferno, com grandes e épicas batalhas revivendo a Operação Garden Market de 1944, além de outras missões de risco no norte da África e de incumbências secretas na Alemanha. Atire na terra e no ar e esteja preparado para a sangrenta e difícil arte da guerra.



Produtora: Gameloft

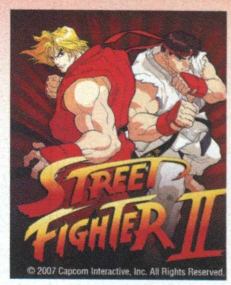
© 2008 Gameloft. All Rights Reserved. Published by Gameloft under license of Ubisoft Entertainment. Brothers In Arms is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC. Ubisoft and the logo Ubisoft are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.

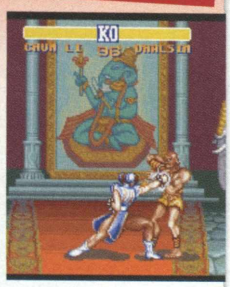
Destaque

STREET FIGHTER II

Produtora: Glu

Desde os tempos do fliperama que Street Fighter é um dos jogos de luta mais clássicos dos videogames – e agora ele chega às suas mãos, no seu celular Claro! Lute contra os grandes guerreiros do mundo em oito fases diferentes, derrotando seus oponentes para se tornar o grande campeão mundial.





©Street Fighter is a registered trademark of Capcom U.S.A., Inc. Mega Man is a registered trademark of Capcom Co., Ltd. All rights reserved.

© 2007 Capcom Interactive, Inc. All Rights Reserved.

Top 5 Downloads do Mês

1. Sonic The Hedgehog – Parte II
2. Need for Speed Pro Street
3. Duro de Matar 4.0
4. Jogo God of War
5. Asphalt 3

Para baixar, acesse o navegador web do seu celular ou envie grátis um torpedo com a palavra GAMES para o número 250.

Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue para 1052.

QUARTERMANN

Uma porrada de rumores

Por Quartermann

Rumores ressuscitados: No ano passado eu disse algo que deixou alguns fãs de RPGs em estado de graça. Eu disse que o jogo do diretor Tetsuya Nomura, The World ends with you poderia estar chegando no pedaço.

FINALMENTE estou sentindo meu pé novamente. Após passar por outro duro e depressivo verão com cara de inverno, o Q está feliz em dizer que a chegada do outono está propícia para proporcionar ainda mais murmurinhos. E tempo é dinheiro. Bem, agora estou de volta à ativa e pronto para a luta. Que tal seguir em frente também e conferir as novidades deste mês?

De volta à morte

Agora que o 360 foi lançado há uns bons anos, ele está apto para receber alguns lançamentos exclusivos. Um dos meus favoritos, o infestado de zumbis chamado de Dead Rising, merece ser ressuscitado. A Capcom deverá assinar embaixo, porque minha fonte morta-viva informou que Dead Rising 2 aparecerá novamente em múltiplos sistemas. Parece excitante... até você ouvir esta: Aparentemente, o game está sendo desenvolvido por uma desenvolvedora localizada em Los Angeles. Que medo!

Pediu pra sair

É loucura pensar que muita gente julgou negativamente Crackdown devido ao jogo ter em seu pacote o beta de Halo 3. Ironicamente, muitos destes covardes estão pedindo por uma seqüência. O pior é que ela pode não sair. Minha fonte fidedigna me disse – contrariando o que a Microsoft havia dito anteriormente – que uma seqüência de Crackdown não está nos planos. E se isto acontecer (com uma ênfase BEM grande no "se"), não esperem por um jogo feito pelos desenvolvedores originais da Realtime Worlds.

Como uma fênix

Enquanto o DS continua dominando a guerra dos portáteis, não podemos ignorar todos os jogos maravilhosos saindo para o PSP. E parece que a única forma de vencer esta batalha é com uma quantidade considerável de sucessos. A Sony sabe disso, e meu espião de portáteis prevê um renascimento incrível do PSP neste ano. Isto quer dizer que as maiores produtoras japonesas (Capcom, Square Enix, Konami etc) estão prestes a anunciar alguns títulos únicos e originais em breve.

Mistureba da EA

Quando a EA iniciou sua especialidade esportiva fez fãs de vários esportes felizes. Parece porém, que a mega produtora se esqueceu de um esporte. Meu informante no Octagon me disse que a EA planeja entrar no ringue com um jogo de vale tudo. Faz sentido, pois Ultimate Fight Championship parece ser um ótimo negócio.O problema, entretanto, é que a THQ já está pronta para lançar um novo (e oficial) jogo de UFC, então a EA teria que explorar outras ligas (Bodog Fight, International Fight League etc)

O mal está chegando

Nós sabíamos originalmente que Resident Evil 5 não chegaria antes de 2009 (diabos, o produtor do jogo brincou dizendo que só em 2010), mas algo pode estar mudando. Parece que agora Resident Evil 5 chegue nas lojas ainda neste ano, mais especificamente a tempo do período de festas natalinas.

Xbox Live no Brasil?

Humm... você pode achar que é piada ou até mesmo brincadeira de 1º de abril, mas se as minhas fontes estiverem corretas, em meados de julho deste ano, a rede online do Xbox 360 finalmente estará operando firme e forte em terras tupiniquins. Finalmente não precisarei mais usar o cartão de crédito internacional da minha tia-avó aposentada.

> RAPIDINHAS DO Q

- A febre do momento, Patapon é perfeito para o PSP. E possivelmente será também na PlayStation Network - esperem por uma versão paralela em breve.
- Mês passado eu confirmei o rumor assustador de que a seqüência de Dead Rising estava em produção em Los Angeles. Bem, a seqüência realmente está chegando, mas não está sendo criada em L.A.
- Wii Fit está em falta no Japão, mas nós ainda aguardamos a nossa vez de subir na balança. Por que o atraso? Aparentemente a Nintendo está produzindo balanças mais resistentes aos gordos norte-americanos.

BIG BOY Games

DIVERSÃO DE VERDADE

CM8 www.cm8.com.br

GAMES COM OS MELHORES PREÇOS E CONDIÇÕES SEM JUROS SÓ NA BIG BOY

- CONSOLES
- JOGOS
- ACESSÓRIOS

PS one. PS2 PlayStation.2 PS3 GAME BOY ADVANCE. NINTENDO DS. PSP PlayStation.Portable XBOX XBOX 360 NINTENDO GAMECUBE. Wii

VENDA - LOCAÇÃO - ASSISTÊNCIA TÉCNICA

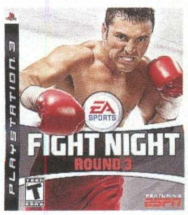
OFERTAS IMPERDÍVEIS*

Play Station 3 40 GB **R$ 1.499,00**

Super Smash Bros Brawl - Wii **R$ 129,00**

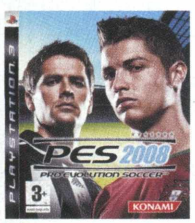
Guitar Hero - Wii **R$ 310,00**

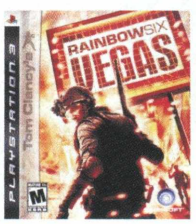
* Promoções válidas enquanto durar o estoque



Fight Night PS3 **R$ 95,00**

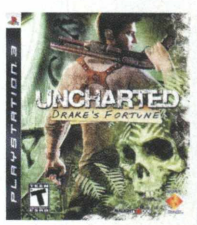
PES 2008 PS3 **R$ 139,00**

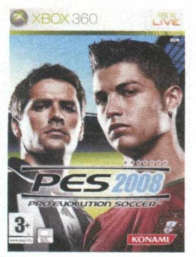




Rainbow Six PS3 **R$ 145,00**

Uncharted PS3 **R$ 145,00**





PES 2008 X BOX 360 **R$ 135,00**

Av. Alberto Sarmento - 879 - Castelo - Campinas/SP

contato@bigboygames.com.br (19) 3243-2444

www.bigboygames.com.br

VENDAS PARA TODO O BRASIL

> PREVIEW

VALKYRIA

Tem um Ghibli no meu Rainbow Six

Por James Mielke

Tradução e Adaptação: Rodrigo Ortiz

Produção: Sega

Desenvolvimento: Sega

Plataformas: PS3

Lançamento: Primavera de 2008

DESCREVER VALKYRIA, o lançamento de estratégia parte real-time parcialmente baseado em turnos da Sega (aparentemente, o título japonês, Valkyrie of the Battlefield, era legal demais para a América do Norte) não é a tarefa mais fácil, já que é uma amalgama nada convencional de influências discretas porém gritantes. Visualmente, os sistema único de gráficos de "quadro" do game parecem se inspirar no estúdio de animes Studio Ghibli (Princess Mononoke, A Viagem de Chihiro). E quem pensaria que um game que parece tão artístico fosse contar com combate em grupos estilo Rainbow Six?

Valkyria se passa numa Europa fictícia dos anos 1930, quando duas grandes facções estão em conflito. A East European Empirical Confederation (ou simplesmente chamada "the Empire") e a Atlantic Federal Organization (também conhecida como "the Federation") estão tentando utilizar força militar para unificar a Europa, resultando no que, nesta realidade alternativa, acaba sendo a Primeira Grande Guerra. Como resultado disso, uma pequena nação conhecida como the Duchy of Gallia [O Ducado de Gallia] é pego no meio desse duelo de poderes, mas entre o povo Galliano estão as Valkyrias, uma poderosa raça que foi, no passado, fundamental para unificar a Europa antiga. Nesse momento de necessidade, as Valkyrias se erguem novamente para repelir os invasores que iriam acabar com sua pequena terra natal.

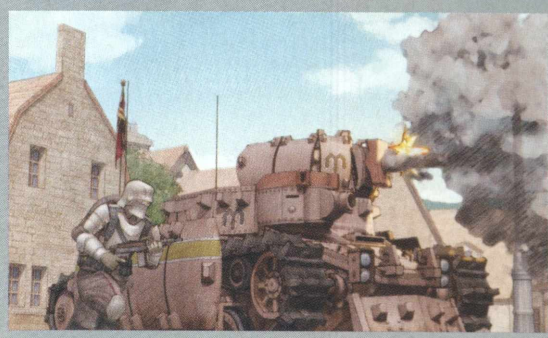
Apesar da história do game contar com um arco romântico entre o herói principal, Wekkin (líder do Sétimo Pelotão Galliano) e a parceira de pelotão Alicia (que é descendente das Valkyrias), nós iremos focar aqui na descrição de como funciona a ação de Valkyria.

> INTELIGÊNCIA

Através dos 30 diferentes estágios, você deve mover o Sétimo Pelotão através de campos destruídos e vilas Gallianas arrasadas pela guerra para repelir as forças do Empire. Para conseguir isso - seja no modo single-player ou no multiplayer – você posiciona seus próprios personagens pelo mapa de batalha de acordo com quantos pontos de movimentos eles tem; diferentes trabalhos tem diferentes pontos de movimentos. Usuários de artilharia pesada tem menos, enquanto franco-atiradores tem a maior liberdade possível no campo de batalha. Cada personagem pode se mover em tempo real até que seus pontos de movimento acabam, momento esse em que o game se torna baseado em turnos e você pode escolher se quer esperar, atacar, ou realizar outra tarefa.

> CÂMBIO

Cada squad específico tem suas próprias mecânicas de jogo únicas. Snipers [Franco-atiradores], naturalmente, podem utilizar o zoom para mirar bem perto de seus alvos, garantindo precisão. E já que eles avançam muito mais rápido que os outros, você também pode usá-los para reconhecimento (como subir em prédios para ter uma noção do terreno).



> MEXAM-SE

Quando você posicionar seus jogadores no mapa como em um duelo estilo xadrez contra as forças do Empire, você verá que usar o que a Sega chama de "Blitz Tactical Battle System" é mais orgânico do que parece à primeira vista. Acabar com as bazucas de seus inimigos com tiros de longa distância tornam as coisas muito mais seguras para entrar com seu tanque, no que parece ser o mais belo jogo de pedra-papel-tesoura que você já viu. Com seu tanque pronto para acabar com tropas inimigas entrincheiradas, você pode usar o veículo como cobertura física, pelos lados da qual você pode continuamente avançar com suas tropas e atiradores.

> REÚNA AS TROPAS

De acordo com a Sega, mais de 100 personagens personalizáveis estão disponíveis, com muitos sem dúvida recrutados de vilas Gallianas libertadas. Quer criar um grupo da morte só com mulheres? Vá em frente. Agrupar um pelotão inteiro de atiradores de longo alcance? A escolha é sua, o que deve criar algumas partidas online muito envolventes.

Enquanto uma data final ainda deve ser confirmada, a Sega espera que Valkyria chegue aos EUA esta primavera [N.T.: IDEM]. A produtora não é conhecida por produzir muitos games de estratégia, mas quando o faz, eles geralmente são bons (vide: Dragon Force para o Saturn). E por isso, nós estamos animados para ver como o produto final será. Um estilo visual incomum e combate táctico fácil de aprender? Ta pra nós.

> PREVIEW EXCLUSIVO

BOOM BLOX

Steven Spielberg faz coisas explodirem no Wii

Por Jennifer Tsao

Tradução e adaptação: Rodrigo Ortiz

Produção: EA

Desenvolvimento: EA Casual

Plataformas: Wii

Lançamento: Maio de 2008

Boas idéias são raras.

As boas idéias do lendário cineasta Steven Spielberg são ainda mais difíceis de encontrar. Então mesmo que o conceito para este novo game soe estranhamente fraco - Boom Blox é um jogo de quebra-cabeças voltado à família que usa o controle por movimentos único do Wii – é sábio considerar a fonte antes de dispensá-lo como uma porcaria qualquer.

Primeiro dos três negócios de games de Spielberg com o estúdio de Los Angeles da EA, Boom Blox nasceu de uma idéia simples que havia capturado a imaginação do diretor. "Nós queremos ver o que podemos fazer construindo coisas e depois demolindo-as," disse Spielberg ao time no começo do desenvolvimento. Ele jogou uma versão inicial de Wii Sports e ficou intrighado sobre como o controle por movimentos poderia funcionar para um game baseado em um conceito muito familiar – brincar com blocos.

Baseado no tempo que passamos com Boom Blox, ele funciona bem pra caramba. Você usa o Wii Remote para jogar uma bola num monte de blocos, esperando iniciar reações em cadeia para limpar o máximo de blocos possíveis no universo baseado em física do game. Por aproximadamente 300 estágios single e multiplayer, o game evolui de quebra-cabeças simples que meramente te familiarizam com as mecânicas até problemas difíceis e mistificantes que requerem lógica, experimentação, e, talvez, até genialidade. Algumas fases pedem que você se livre dos blocos no menor tempo possível. Outras podem pedir aos jogadores para completar o estágio com a menor quantidade de

> QUEM VÊ CARA...

Estes personagens são mais do que apenas atrativos para as criancinhas. Enquanto você ganha medalhas no jogo, você irá destravar diferentes personagens que então se tornam disponíveis no modo de construção. Cada um dos personagens – o game conta com mais de 30 – tem comportamentos e funcionalidade na jogabilidade únicas. Então além de tornar suas fases mais animadas e movimentadas, eles terão um propósito se você utiliza-los propriamente. Mas às vezes, o apelo é mais básico. "É divertido jogar um bando desses personagens e ver o que eles fazem," diz Amir Rahimi, co-produtor. "Nós achamos que o que as crianças querem fazer é só colocar um monte de personagens diferentes e descobrir como explodi-los. Cada criança que participou dos testes, sem falha, em algum momento adorou fazer isso."

Castor
Acende blocos-bomba como bananas de dinamite

Galinha
Bota blocos-bomba

O modo de construção tem uma opção de preview para ver como os objetos irão interagir.

arremessos de bola possíveis. E no multiplayer baseado em turnos, você compete com até quatro jogadores para ver quem completa os objetivos mais rapidamente.

Então você terá várias maneiras de derrubar os blocos. Mas Boom Blox também pretende permitir que os gamers os construam em seu modo de criação de fases, no qual você modifica fases existentes ou cria novas. Você poderá, por exemplo, pegar uma fase familiar que jogou e adicionar blocos que desaparecem ou mudar a bola básica para uma bola de boliche. Ou fazer seu próprio labirinto, completamente original, estilo Rube Goldberg – de verdade (as ferramentas parecem muito mais fáceis de usar do que o recente MySims da EA... Ufa!). E arquitetos motivados podem ligar seus Nunchuks e assistirem suas explosões em slow motion – muito útil para uma sintonia fina nas reações em cadeia mais complexas. Isso deve adicionar muito mais profundidade aos gamers procurando um pouco mais de diversão em seus blocos.

Mamãe Gorila
Destrói tudo em seu caminho para chegar a seus filhotes

Ceifador Sinistro
Caça outros personagens na fase, com extremo preconceito

Urso
Coleta blocos de pedras preciosas e os faz desaparecer

> PROJETO SEM ARROGÂNCIA

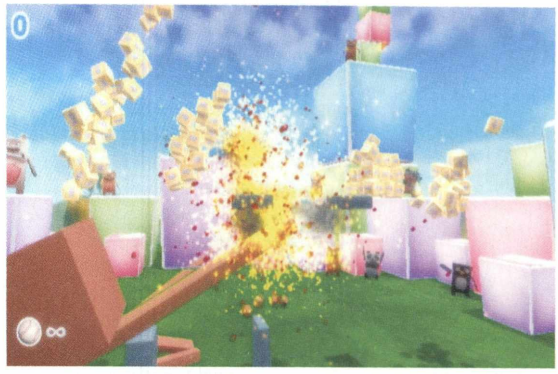
Steven Spielberg pode estar ocupado com o mais recente filme de Indiana Jones, mas isso não significa que ele não esteja diretamente envolvido com o desenvolvimento de Boom Blox. Nós pedimos ao co-produtor Amir Rahimi para nos contar mais um pouco mais sobre seu trabalho com o homem:

Ele realmente trabalha com o time? "Ele vem aqui uma vez por semana – as únicas vezes que não está por aqui é quando está muito ocupado no fim de alguma filmagem grande. Nós colaboramos em especificidades, e então trabalhamos nelas, e ele vem na semana seguinte e revê o trabalho."

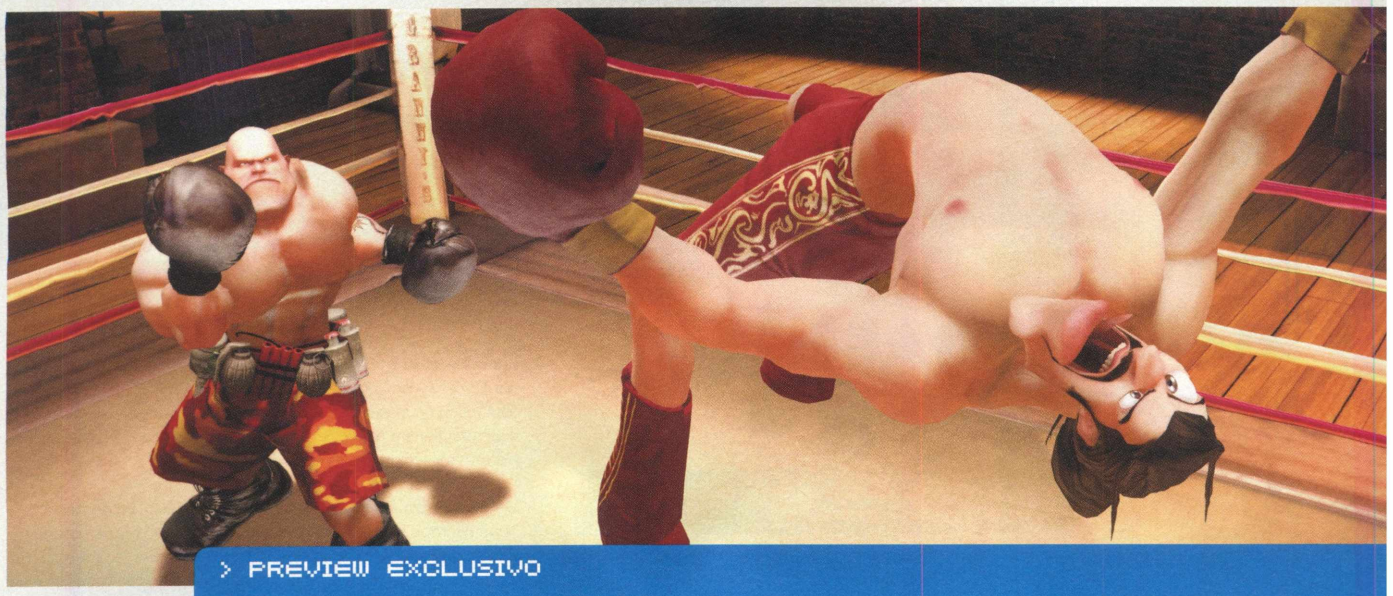
E o quão bem este gênio dos filmes conhece os gamers? "Nós tivemos fazendo grupos de testes com o game para descobrir, por exemplo, o que um garoto de 8 a 12 anos iria achar de X, e ele prevê exatamente o que esse garoto de 8 a 12 anos iria pensar quando eles vissem o game. Ele fica em dúvida e pensa "Bem... talvez." Mas então fazemos o teste, e ele acerta na mosca. Me surpreendeu muito. Ele realmente conhece seu público e entende o que é envolvente em todos aspectos."

Ele é realmente o cara que fez O Resgate do Soldado Ryan? "Sua visão com Boom Blox não era contar histórias grandes e elaboradas. Ele só queria criar mundos que dão uma noção de contexto emocional para o que você está fazendo enquanto quebra coisas."

Mas ele joga games? "Quase toda vez que ele vem aqui, ele menciona uma referência a um game que esteja jogando. Essa semana faltavam duas fases para ele terminar Crysis. Eu sei que ele é um grande jogador de Counter-Strike. Ele joga um monte de gêneros diferentes. Ele realmente acredita que essa indústria poderá contar histórias realmente envolventes.



Spielberg dirigiu a arte de tudo, dos personagens aos mundos.



> PREVIEW EXCLUSIVO

FACEBREAKER

A EA será novamente a campeã dos ringues?

Por Todd Zuniga

Tradução e adaptação: Otávio Moulin

Plataforma: PS3/360

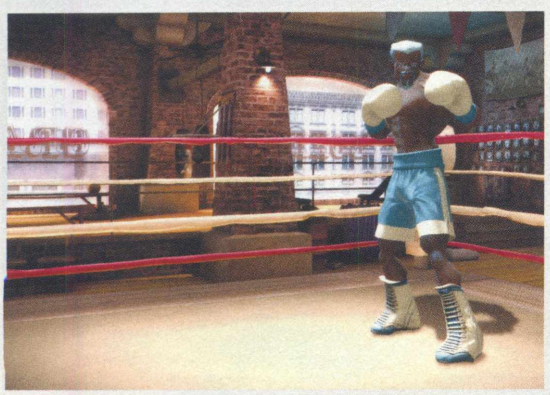
Produção: EA Sports

Desenvolvimento: EA Canadá

Lançamento: Junho 2008

DE MUHAMMAD ALI A OSCAR DE LA HOYA, boxeadores são famosos por estarem constantemente trocando de treinadores. Antes de suas carreiras terminarem, alguns até mesmo resolvem trazer de volta o sujeito que, originalmente, os ajudaram a chegar ao topo. A EA está fazendo isto atualmente, já que é possível encontrar gente nova e alguns veteranos no ginásio da produtora.

John Riccitello recentemente retornou ao cargo de CEO, o mais alto da empresa, enquanto Peter Moore foi nomeado presidente da divisão EA Sports – e os dois são responsáveis por uma abordagem mais ambiciosa aos títulos de esporte, geralmente ligados a convenções e entidades pré-estabelecidas. Tudo isto começa com a experiência inspirada pelos arcades de FaceBreaker (programado para ser lançado em junho para PS3 e Xbox 360), que deseja se tornar a resposta da geração atual ao sucesso do clássico do nintendinho, Mike Tyson's Punch-Out!!



Novos punhos

Não se engane: FaceBreaker não é simplesmente uma versão de Fight Night para a linha EA Big [subdivisão da EA Sports voltada a jogos no estilo arcade, como NBA Street e NFL Tour]. Os membros do time de desenvolvimento fizeram questão de enfatizar (uma série de vezes) esta mensagem quando fomos visitar o estúdio da EA em Vancouver. "John Riccitello e Peter Moore querem que a EA Sports vá muito além dos jogos de simulação", afirma o designer de jogabilidade Todd Batty. "Eles querem nos desafiar, o que é revigorante". Contudo, esta nova iniciativa precisou de algum tempo para ser digerida, uma vez que os desenvolvedores não sabiam muito bem o que fazer com a liberdade recém-adquirida. "Quando você trabalha em um jogo licenciado, eles já te dão a tinta, já te dão a tela, então precisamos apenas colorir certo das linhas desenhadas", diz Batty. "Mas como este jogo foi como: 'Ei, aqui está uma tela em branco – se virem!' Nós começamos com um ringue, três rounds e a regra dos três nocautes. Mas aos poucos, com certeza, estamos deixando estas regras de lado. Nós realmente precisamos de rounds? Uma regra sobre nocautes?" O Diretor de Arte Greg Juby também está feliz com sua libertação do trabalho convencional. "Trabalhar com algo que não é licenciado nos deixa fazer o que bem quisermos.", ele comemora. "Mesmo com uma versão Big de um jogo licenciado, você está preso a determinações do licenciador. Nós não somos forçados a tomar alguma atitude somente por ser baseada nas regras do esporte. Nós podemos fazer o que quisermos, e as pessoas por aqui estão doidas para fazer isso."

Personagens atordoados

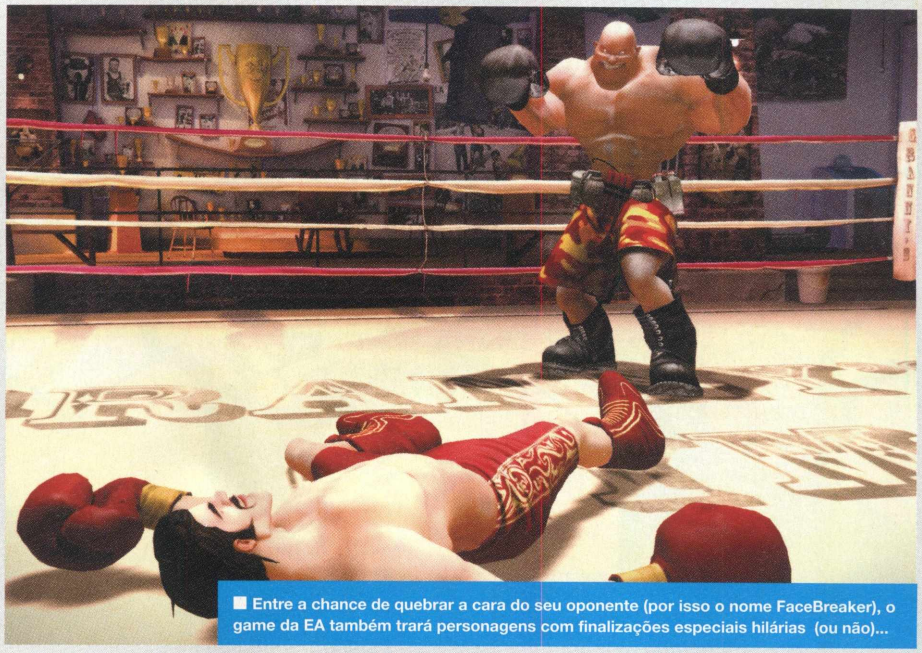
Como já deu para perceber, FaceBreaker não contará com boxeadores reais. Então, em vez de buscarem inspiração em lutadores como Muhammad Ali e Sugar Ray Leonard, os desenvolvedores apelaram para outra lenda do boxe. "Antes mesmo de criarmos qualquer peça de arte conceitual ou desenho de personagens," explica Juby, "nós nos perguntamos 'se fossemos responsáveis por um novo Punch-Out!! para os dias de hoje, o que deveríamos fazer?" Eles chegaram ao ponto de recriar os ícones dos ringues Bald Bull, Mr. Sandman e Super Macho Man com o poder da geração atual. Mas trazer de volta à vida estes lutadores de

HIVE
Força
O torneio já começou.
GetAmped BRASIL
Jogo de luta online mais popular do mundo, presente em 11 países
Batalhas com até 08 jogadores simultâneos por arena
Diversos modos de jogo, incluindo batalhas individuais, times, futebol e desafio single player
Inúmeras opções de customização de personagem
getamped.com.br/egm
PUBLISHED BY
HIVE Entertainment
DEVELOPED BY
cyberstep
POWERED BY
LOCAJOGOS

Punch-Out!! foi apenas uma forma de testar o conceito – infelizmente eles não aparecerão na versão final do jogo. Em vez disso o elenco será formado por 12 personagens totalmente originais, todos com visual e personalidade bem distintas. A EA nos revelou alguns membros *de FaceBreaker*, como um motorista de ônibus, um DJ, um especialista em explosivos e um amante latino. Qual o critério para criação deles? "O principal era: você compraria a action figure do personagem?" revela Juby.

Os desenvolvedores admitem que criar personagens no mundo do videogame de hoje é bem difícil em função da imensa quantidade de lutadores no mercado. Como guia, eles utilizaram três diretrizes para criar seus boxeadores nada realísticos: eles devem usar luvas, lutar em um ringue e, na maioria das vezes, desferir socos. Fora isso, valia tudo, o que se tornou um desafio para muitos dos artistas conceituais procurados pela EA. "A maioria deles tinha a idéia fixa de que lutadores são feios e não deixavam de lado", diz Juby. "Como nos filmes, mesmo o nosso mais feio ainda tem que ser bem bonitão. Nós queremos que os jogadores se identifiquem com esses caras." Eles também precisaram evitar os clichês quando perceberam que o processo de criação de personagens era uma fase bastante delicada. "Nós não queríamos gostosonas usando roupas minúsculas e com grandes seios balançando," revela Juby. "Nós queríamos lutadoras com quem as jogadoras pudessem se identificar – algo inspirador."

Evitar clichês também quer dizer que a equipe de FaceBreaker utilizou algumas fontes de inspiração bem estranhas. O amante latino Romeo, por exemplo, surgiu quando alguém sugeriu a idéia de criar um personagem inspirado no ator Antonio Banderas, só que magrelo. E assim também surgiu a idéia de um personagem ainda não mostrado que – espere só para saber – foi inspirado no famoso Lamb Chop, o marionete de uma ovelha de um programa infantil norte-americano criado nos anos 50. "Muitas das idéias para personagens vieram do Diretor Criativo Trey Smith", aponta Juby, "o sujeito capaz de pegar várias imagens sem a menor relação e perguntar 'e aí, o que acha?' Podia ser uma torta, um robô e mais alguma outra coisa, e ele dizia 'este é o personagem!'" Ao todo, achamos que o elenco de FaceBreaker é variado, energético e que garante risadas suficientes sem cair nos exageros. Ainda assim gostaríamos de ver mais do que 12 lutadores.



■ Entre a chance de quebrar a cara do seu oponente (por isso o nome FaceBreaker), o game da EA também trará personagens com finalizações especiais hilárias (ou não)...

Ding, ding, ding!

De certa distância (já que uma versão jogável ainda não estava totalmente pronta) nós conferimos o magrelo, mas esperto, Romeu, lutar com o brutamontes especialista em demolições Molotov. Logo vimos uma impressionante variedade de esquivas, defesas, bloqueios, empurrões e, claro, um montão de socos. Em determinado momento, Molotov prendeu Romeo em um dos cantos, mas o esguio lutador conseguiu se livrar de maneira brilhante ao pular sobre seu explosivo oponente como um Mikhail Baryshnikov dos ringues.

Mesmo que para utilizar tudo isso pareça um pouco complicado, a EA promete o contrário. "Combinações de botões como na maioria dos jogos de luta era algo que queríamos evitar a todo custo" afirma Batty, que se diz totalmente contrário à obrigação de memorizar combinações de botões. *E* acreditamos que Batty tenha criado algo diferente, considerando que ele criou um dos mais inovadores e acessíveis jogos de esporte do ano passado, NBA Street Homecourt (PS3/360). Para tornar as coisas mais fáceis para os jogadores, descer o braço nos oponentes acontecerá com o pressionamento dos botões e não no sistema de duas alavancas analógicas utilizadas em Fight Night. Sábia decisão. Pairar como uma borboleta e picar como uma abelha também resultará em uma grave deformação facial. E isto não quer dizer que seu personagem cartunesco ficará apenas com um lábio inchado -- estamos falando de fraturas cranianas e mandíbulas partidas com uma força capaz de fazer com que Glass Joe, de Punch-Out!!, jogue a tolha na mesma hora. De maneira semelhante a um filme da Pixar, humor sobre o terror sempre é o objetivo da brutalidade do jogo. "Queríamos criar algo engraçado e divertido, mas sem apelar para o grotesco," confessa Juby, "então fizemos uma série de estudos de deformação para encontrar a linha que separa o engraçado do repulsivo. Nós até mesmo enchemos um balão com carne e melaço para filmar alguns efeitos." Uau, pelo visto Riccitello e Morre realmente estão deixando esses caras fazerem o que quiserem.

EGM ZINE: JOGUE, ESCREVA, PROTESTE... PARTICIPE!

EGM ZINE

ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

QUAL O VILÃO IDEAL?

Aliens, robôs, zumbis, humanos e toda essa corja numa disputa sem igual

66

#10

Games 2.0: Kongregate

Faça o seu jogo e compartilhe com toda a internet: conheça o YouTube dos games

página 70

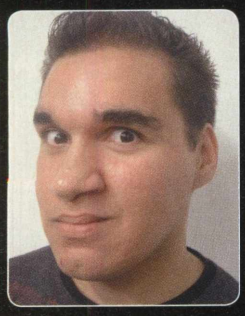
Lâmpadas queimadas

As grandes idéias no mundo dos games que por algum motivo viraram fracassos retumbantes

página 72

> EDITORIAL

EGM Zine também na internet



MÊS PASSADO, FORMATO NOVO. Este mês, revista virtual. A EGM Zine está em constante aperfeiçoamento, e agora deverá dominar também as páginas da internet. Próximo passo: conquistar o mundo.

Claro que perdemos algumas páginas, mas, em contrapartida, ganhamos destaque no blog oficial da EGM Brasil (http://heroi.ig.com.br/egmbrasil/). Mais do que isso, nós também cumprimos com o que faltava para que a EGM Zine se tornasse verdadeiramente 2.0: disponibilizar seu conteúdo de graça na grande rede. Próximo passo: conquistar o mundo com a ajuda dos leitores da EGM Brasil.

Se você quer ler a primeira EGM Zine, está lá. Se quiser apenas dar uma lida em alguma matéria da edição tal, está lá. Esta edição que você está lendo agora mesmo, também estará lá - poucos dias depois de a revista chegar às bancas. Até nosso regulamento está lá. Só falta você, leitor, colaborar, e, para isso, nós prometemos melhorar nossos prêmios nos meses seguintes. Próximo passo: conquistar o mundo com a ajuda dos leitores da EGM Brasil e com prêmios ainda mais legais.

A brincadeira é pertinente, mas o assunto é sério. Não haverá "próximo passo" se não houver mais leitores dispostos a colaborar. Avante, tropa vanguardista! O mundo nos espera.

— Bruno Zerbinatti, Editor de EGM Zine
brunozerbinatti@gameworld.com.br

> COMO FUNCIONA

A EGM BRASIL conclama seus leitores a enviarem textos e ilustrações à revista – e ainda ganhar prêmios por isso. A EGM Zine trará as melhores contribuições enviadas a nós pelos leitores que jogam, escrevem, desenham e, agora mais do que nunca, participam da maior revista de games do país. Participe e concorra a prêmios! Nós da EGM Brasil e o país inteiro queremos ver as suas produção!

Para participar, leia o regulamento no site www.heroi.com.br/egmbrasil e envie o seu material para egmzine@gameworld.com.br

Imagens meramente ilustrativas

> VILÕES

QUAL O VILÃO IDEAL?

Não pense só nos gorduchos, feios e bigodudos

Por Rafael Ruffino

RAFAEL RUFFINO
Nascido numa quarta-feira, às 16:40h. Criador do TFSAV. Estudante de Ciências Sociais. Esse é Rafael Ruffino. Um cara normal, que toma sorvete pela testa como todos. Após terminar seu primeiro ano na faculdade, ele começa a enxergar o mundo com outros olhos, e isso inclui os jogos...

Todo game possui um adversário a ser derrotado. Ele pode se apresentar de várias formas, dependendo, logicamente, do tipo de game em questão. Existem os adversários "diretos", como lutadores em um game de luta, pilotos num jogo de corrida (na verdade seus adversários são os carros, mas tudo bem), ou atletas em jogos esportivos, como futebol, tênis, basquete etc. Porém, também existem os adversários "indiretos", como, por exemplo, uma contagem regressiva, veículos de passeio num game de corrida estilo arcade (quem nunca se arrebentou naquela maldita van branca enquanto jogava Need for Speed Underground?) e até mesmo a falta de conhecimento em determinada área num RPG.

Darth Vader

É claro que muitas vezes o maior adversário de um jogador é um ser humano (de carne e ossos, não poligonal/pixelizado). Afinal, que maior adversário um jogador de Wii pode ter do que a sua falta de coordenação motora? E que tal aquele programador @$%*&¨#@! que não tem noção de como ajustar a dificuldade de um game, tornando certas passagens praticamente impossíveis? Pois é. Mas dentre todos os gêneros de games, são nos shooters e nos jogos de ação que os adversários têm que ser bem escolhidos – afinal, eles vão morrer!

A quem matar?

Quando jogamos um desses games de ação, a primeira coisa que se espera é que a ação aconteça logo, ou seja: que venham os adversários! Mas como matá-los sem ficar com um peso na consciência? Talvez considerar que eles não existem de verdade e que são somente polígo-

nos texturizados seja uma saída. Mas não, isso é muito superficial. A solução parece difícil? Que nada, tudo o que se tem a fazer é rotulá-los de "vilões", ou "malvados", e pronto: o que era peso na consciência se transforma em satisfação por livrar o local (ou até mesmo o planeta) dessa "escória". Porém, como definir um vilão? Afinal, os gamers não vão engolir um rótulo se ele não tiver as informações sobre o "produto". Basicamente, os vilões nos games são aqueles que fizeram, fazem ou irão fazer mal a você, seus conhecidos, seu país ou seu planeta. Quais as motivações deles?! Pouco importa! Se eles querem me prejudicar, então são vilões! Afinal o "mocinho" da história é sempre o gamer, mesmo quando ele está do outro lado da lei. Quem disse que ser fora-da-lei é sinônimo de ser vilão? Ao menos no mundo dos games isso não se aplica.

Mas antes de aplicar um rótulo, é preciso ter o frasco em mãos. É hora de decidir: em que espécie de criatura nós crivaremos as nossas balas? Citarei alguns exemplos para demonstrar o que percebi (algo simplório, mas extremamente verdadeiro).

El Cabron

Marte Ataca!

Mars Attacks!

Alienígenas! Que ótimos vilões eles são. Eles passam vários anos viajando pelo espaço na velocidade da luz, enquanto dormem numa câmara criogênica, para finalmente chegar a um pequeno planeta num sistema solar perdido na Via Láctea. Mas por que eles se dariam a esse trabalho? Talvez porque a Terra possa servir como uma boa base militar, ou, então, talvez para roubar os nossos já escassos recursos naturais. Logicamente são só hipóteses, já que a causa mais provável da vinda deles é bem simples: eles vieram para matar os humanos. É de conhecimento geral que os alienígenas nos jogos são seres malvados (com exceção de um, mas o game com um "E.T." bonzinho foi um fracasso). Eles têm armas mais desenvolvidas que as dos terráqueos e muitas vezes são notavelmente mais inteligentes que os humanos. São claramente uma ameaça à sociedade e devem ser enxotados da Terra na base do chumbo-grosso, sem dúvidas. Se após matar milhares de aliens você começar a se sentir com remorso, lembre-se: você está fazendo isso em nome da Terra, e após a carnificina alienígena você será visto como herói por todos. Se bobear, pode até ganhar uma medalha.

Up from the depths of Hell!

Alienígenas são ótimos vilões, sem dúvida, mas muitos deles são frágeis fisicamente, possuindo o típico biótipo alien, que se assemelha ao do Seu Madruga (com exceção do tamanho da cabeça e dos olhos). É aí que entram em cena os demônios. Esses sim são "bad asses" de primeira categoria. Não usam armas, são mais resistentes que um Super Nintendo (e isso definitivamente não é pouca coisa) e são essencialmente malvados. Afinal, eles vêm do inferno, um mundo de enxofre e calor, onde "vive" toda a escória que já deixou o mundo terreno. Para sobreviver por lá, só sendo muito mau e tendo um jeitão carrancudo. Desde que os demônios não saiam de casa, nós estamos numa boa. Mas e quando Lúcifer decide expandir seu território? Aí a situação fica feia. Enquanto milhares de homens usando vestidos brancos oram para a situação se resolver, você decide tomar medidas mais eficientes: pega a sua escopeta calibre 12, vários cartuchos, algumas granadas e sai para exorcizar a cidade.

Porém, matar demônios pode se mostrar psicologicamente mais difícil do que matar aliens, afinal tudo que os demônios apreciam a maioria de nós também aprecia: rock 'n' roll, sexo e games (ao menos é isso que "O" senhor de vestido branco lá no Vaticano nos diz serem "coisas do demônio", "pecado" e etc.). Como tirar a vida de criaturas tão semelhantes a nós? Novamente a resposta é simples: eles podem ter gostos parecidos, mas não são humanos, logo, podem ser mortos sem problemas. Se isso não bastar, lembre-se: eles são malvados. Ou, então, se quiser ter um pensamento mais "moralista" quanto as suas ações, simplesmente imagine que eles não merecem a vida porque são o inverso do que a igreja afirma ser o correto (ao menos na vida real isso basta).

Michael, versão mais bonita...

Thriller

Cansado de matar seres que possuem uma anatomia estranha? Que tal então matar algo que se assemelha mais a um ser humano – algo que sangre vermelho? Pois os zumbis estão aí para isso. Eles podem não ser tão inteligentes quanto os aliens,

nem tão resistentes fisicamente quanto os demônios, mas são muito mais persistentes do que os dois tipos juntos. A dor para eles não é nada, e enquanto tiverem dentes na boca, eles farão de tudo para cravá-los em você.

Sim, os zumbis querem te matar. O "por quê" não tem muita importância, já que nem mesmo eles entendem por que querem te matar. Os zumbis avançam no seu personagem por algo simples, algo que nem todos os humanos "totalmente" vivos possuem: instinto de "sobrevivência".

Você poderia até ter compaixão por um ser que age sem pensar, que não sabe o que faz. Na verdade, você sente sim compaixão pelos zumbis. Que melhor maneira de demonstrar isso do que tirando os malditos dessa terrível e decadente situação de mortos-vivos e conferindo a eles novamente a situação de "mortos-mortos"? Sim, eu sei que muitas vezes alguns palavrões são proferidos enquanto você tenta destruir o cérebro dos zumbis, mas isso não é uma falta de respeito, e sim um mantra. Alguns dizem "Amém", outros dizem "Namu Amida Butsu", já você diz "morre, seu #@*&%$¨!, moooorreeee!!!"

■ Alien

Mas... e quanto aos humanos?

Demônios e alienígenas são chatos pra você? Zumbis não gritam de dor quando você arranca um braço deles com um tiro de Desert Eagle .50? Ok então. Quer uma solução para esse problema?

Que tal matar uns humanos? Sim, isso é feio e errado, já diziam sua mãe e o velhinho da paróquia. Mas só é feio matar humanos quando eles são inocentes. Transforme-os em vilões e pronto, não há problema algum!

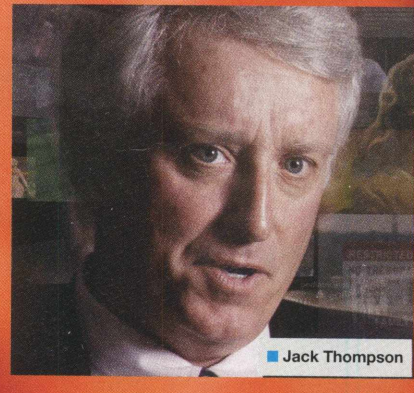
Mas como transformar um ser vivo, que reside no mesmo planeta e no mesmo plano que você, em um ser maligno, um vilão? Isso pode ser complicado, mas nada que um pouco de criatividade não resolva. Na verdade, basta destituir esses humanos de sua humanidade. Isso é feito de diversas maneiras, seja colocando os homens maus numa região na qual os diferentes costumes pareçam bárbaros para o jogador, ou então inventando que eles são frios e sem emoções (assim como os Estados Unidos sempre tentavam convencer o mundo a respeito dos soviéticos durante a Guerra Fria). Pode-se inventar também a desculpa de que os vilões humanos são "terroristas", e que você vai libertar a população do julgo de um ditador, enquanto na verdade só está interessado nas reservas petrolíferas da região (ops, os Estados Unidos já usaram essa também, ia ficar repetitivo usar num game).

Bom, não importa qual o pretexto escolhido, já que todos giram basicamente em torno do "você não é humano, porque você é diferente de mim!", como a Guerra Fria bem nos demonstrou ("vocês não aceitam o capitalismo, morram seus demônios vermelhos!"). Prestando-se atenção, nota-se que matar humanos é bem mais fácil – tanto psicologicamente quando fisicamente – do que matar alienígenas, demônios ou zumbis.

Foi autodefesa, ele me atacou primeiro!

É o que muitos dizem para justificar a morte de um ser. Sim, em alguns casos é verdade. Porém, pegar uma, ou, melhor ainda, várias armas e sair caçando esses seres não é um ato de autodefesa, afinal você que foi procurar encrenca. Na verdade, eles te matarem nessa situação seria considerado um ato de autodefesa da parte deles. "Mas estavam destruindo o 'status quo', eu precisava fazer algo!" Sim, da mesma forma que os humanos vêm destruindo ecossistemas inteiros há vários anos e nem por isso os animais selvagens saem matando todos os humanos que encontram.

No fim das contas, qual o vilão ideal? Apresentei esses exemplos para que fique claro uma coisa: o vilão ideal simplesmente depende do que você está com vontade de matar. Afinal, os vilões só são vilões porque você, o mocinho da história, está lá no controle e pronto para matá-los em nome... em nome de seja lá o que for.



■ Jack Thompson

Final Boss battle!

Só para encerrar, gostaria de pedir uma salva de palmas de todos os leitores para o maior vilão de todos os gamers. Vilão que teima em continuar a nos azucrinar em todos os consoles, especialmente nos games "violentos": Jack Thompson. Contra ele, nem com GameShark!

A PALAVRA DO EDITOR

Concentrando-se nos vilões que "não existem de verdade", Rafael Ruffino nos apresentou os diversos tipos de criaturas más e suas finalidades básicas para nos importunar ("mate o jogador"). Apesar da pequena referência no começo do texto, senti falta de um tópico falando sobre os seres humanos que vivem e respiram (ou seja, "nós") como vilões – seu irmão, seu vizinho ou seu amigo que joga via internet lá do outro lado do mundo. Não que isso seja algo ruim: tamanha criatividade com as palavras (mesmo com um pequeno excesso de "perguntas") faz você sentir vontade de ler mais sobre o assunto logo quando a matéria e o bom texto do Rafael acabam...

O que já era bom ficou ainda melhor!

- JOGOS
- CONSOLES
- ACESSÓRIOS

originais

ROCK LASER GAMES

A Rock Laser Games está ainda melhor. Agora com a mais completa linha de jogos, aparelhos, acessórios e os últimos lançamentos em games. Somente produtos originais, com garantia total.

E para sua comodidade, temos diversas opções de atendimento: através da loja virtual, televendas ou em uma de nossas duas lojas.

Acesse:
www.rocklaser.com.br

televendas

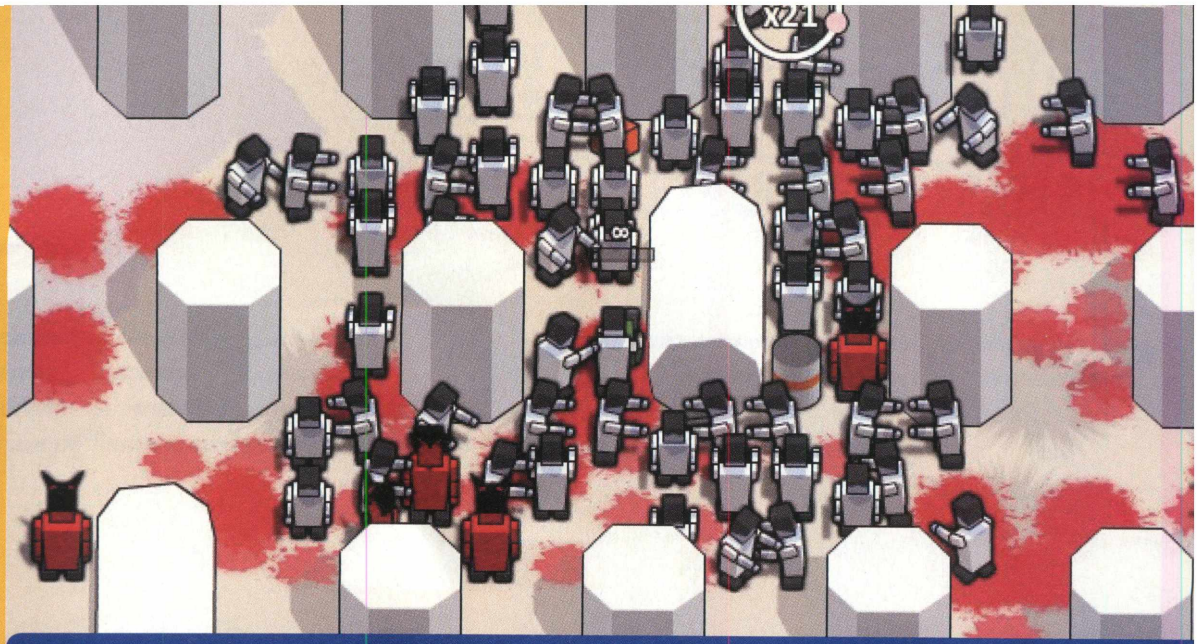
11 2954-4332
11 2954-3700
11 2452-0432

TUDO EM ATÉ **24**x NO CHEQUE
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES

ENTREGAMOS EM
TODO O BRASIL VIA SEDEX

FAÇA UM **UPGRADE**:
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
PRÓPRIA ESPECIALIZADA

Loja 1: Av. Guilherme Cotching, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP
Loja 2: Shopping Internacional de Guarulhos - Loja C14 (1º Piso) - Guarulhos - SP

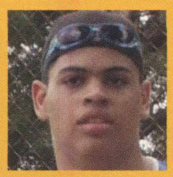


> YOUTUBE?

KONGREGATE

A Web 2.0 chegou ao mundo dos games

Por Jhonny de Oliveira Rosa



Com 16 anos e morando em Maringá, no Paraná, Jhonny é estudante e diz que conheceu a EGM Brasil há "mais ou menos três anos", quando comprou em um sebo a edição número 01 da revista. "Não larguei mais!", diz ele, que curte games desde pequeno.

NUNCA FOI TÃO FÁCIL criar e distribuir algo pela internet. Estamos na era do conteúdo gerado pelos usuários – basta prestar atenção no sucesso que blogs e sites como o YouTube fazem. São exemplos perfeitos de que o usuário pode criar conteúdo de qualidade.

O produtor de games Jim Greer percebeu isso. Ele entrou em contato com investidores e, junto com sua irmã Emily, criou o Kongregate (www.kongregate.com), o maior e melhor site de compartilhamento de games da internet. Greer pode não ser muito conhecido, mas não é uma figura nova na indústria dos videogames: ele já trabalhou na série Ultima e foi diretor técnico do site pogo.com, da Electronic Arts.

Os games disponíveis no Kongregate são produzidos com a tecnologia Flash, da Adobe, usada principalmente para a produção de animações para a web – e que também permite a criação de interatividade, tornando-se um meio acessível aos jovens desenvolvedores. Portanto, qualquer pessoa que saiba programar em Flash pode criar um game e disponibilizar no Kongregate, desde que, claro, o game seja de sua autoria.

Em depoimento ao site IGN, Jim Greer explicou que a idéia era criar um site para jogadores casuais e com recursos sociais, como desafios aos jogadores e recompensas para fortalecer a comunidade.

Recursos aos montes

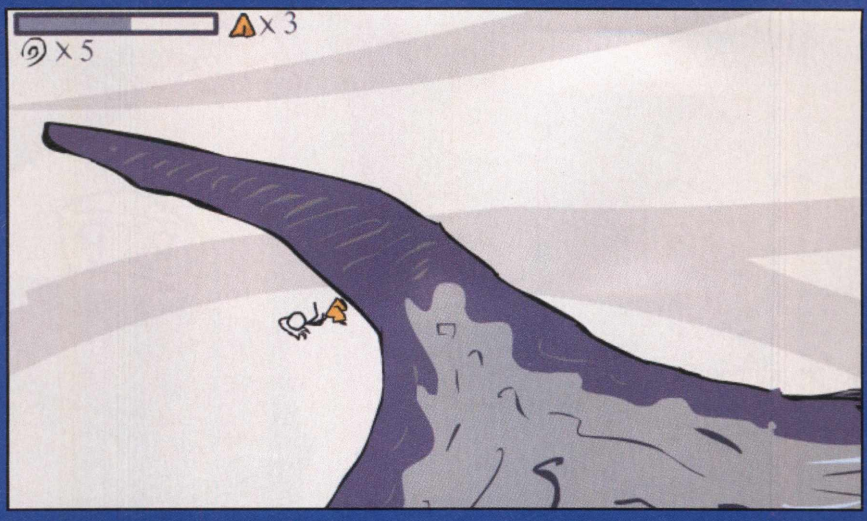
O Kongregate está há quase um ano no ar e já conta com cerca de 2.400 games, número que aumenta a cada dia. Para jogar não é necessário se registrar, a menos que você queira votar em um game, conversar com outro jogador enquanto joga, postar mensagens, carregar seu próprio game etc. Um recuso interessante é o Chat, que permite conversar com outros usuários enquanto você joga mesmo que eles não estejam jogando o mesmo game que você.

O mais legal: o site todo se comporta como um game, possuindo sistemas de pontuação, "Achievements" (isso mesmo, como as "conquistas" da Xbox Live), desafios, recordes, entre outras características. Várias coisas que você faz lhe rendem pontos, como convidar alguém para sua lista de amigos, fazer o upload de um game, completar um Achievement etc. Esses pontos lhe dão privilégios e, claro, impressionam bem mais os outros diversos jogadores.

Os Achievements são como troféus ganhos ao se completar certos objetivos em um jogo. Eles são separados por nível de dificuldade: fácil, médio, difícil, e impossível (!!). O site até declara que não se responsabiliza por danos ao seu teclado ou mouse – é sério. Já os "Challenges" são desafios que, quando completados, lhe concedem "cards", que serão utilizados em um futuro game em desenvolvimento pela própria equipe do Kongregate.

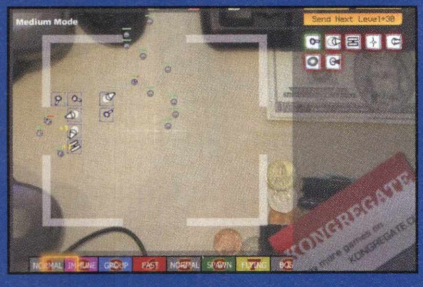
Não faltam incentivos aos desenvolvedores. O site é mantido por publicidade e a maior parte desse faturamento é até distribuída entre os autores dos jogos mais populares.

> JOGOS QUE VOCÊ NÃO PODE DEIXAR DE CONFERIR:



THE FANCY PANTS ADVENTURES

Quando você se lembra de seus desenhos de "homenzinho de palito" na escola, provavelmente não imaginou que ele seria protagonista de um game, e um ótimo game por sinal. Alguém pensou nisso e criou The Fancy Pants Adventures, jogo de plataforma estrelado pelo ilustre "homem-palito", que mais parece um "ninja-palito", pois ele não apenas anda como também corre na vertical, na horizontal e até de cabeça para baixo, além de se apoiar na parede para um pulo mais alto. Tudo isso para capturar algumas espirais espalhadas pelas fases e enfrentar um chefe no final. Pena que o jogo é curto... Mas a seqüência, em produção por alguns meses, acaba de ser lançada: The Fancy Pants Adventures: World 2. Êba!

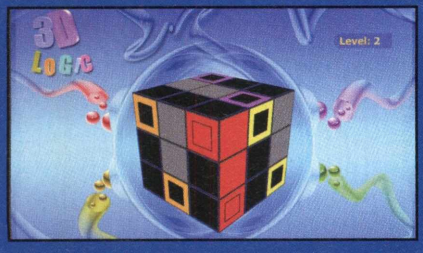


BOWMASTER PRELUDE

Entre na pele de um arqueiro do reino e defenda seu castelo das tropas inimigas no melhor estilo Worms (calcule o ângulo e atire). Caso apenas as flechas não sejam suficientes, convoque seu exército e acabe de vez com o castelo adversário. O jogo possui vários upgrades para suas flechas, catapultas e soldados, com gráficos razoáveis e som adequado. Talvez seu único defeito seja a repetição: os terrenos mudam, mas o esquema é sempre o mesmo. Após alguns níveis você não se sente motivado a continuar. Ainda assim, vale perder uns bons minutos.

DESKTOP TOWER DEFENSE

Junte estratégia, armas, upgrades e inimigos que lembram o amarelinho Pac-Man. Bata essa mistura até formar uma massa homogênea. O que você obtém? Um novo RTS? Não: Desktop Tower Defense, uma mistura de puzzle com estratégia que une todos esses elementos em uma ação rápida e divertida. O objetivo é simples: impedir os inimigos de atravessarem o campo, utilizando armas como mísseis, raio paralisante, lasers e por aí vai. Os gráficos não são sofisticados, mas cumprem o seu papel e não atrapalham em nada sua diversão.



3D LOGIC

Outro puzzle para testar seu QI. Este game utiliza um cubo quadriculado onde você deve ligar os quadrados de mesma cor. Mas não pense que será tarefa fácil, pois são 30 níveis com uma dificuldade que aumenta gradativamente – prepare seu cérebro! Quanto aos gráficos, o game faz jus ao nome: o cubo pode ser visto totalmente em 3D, mas apenas três faces são visíveis. Se com apenas três não é fácil, imagine com as seis!

Outros games que valem a pena ser jogados são Boxhead: More Rooms, Portal: The Flash Version (sim, aquele Portal dos portais!), The Last Stand e Papa's Pizzeria.

A PALAVRA DO EDITOR

Só há um motivo para você ainda estar preso a esta matéria e não ter ido logo jogar algum game simples e viciante no Kongregate. Portanto, termine logo o número 2 e procure pelos games citados por Jhonny em seu texto. Direto e sem enrolação, Jhonny apresenta o Kongragate para quem não o conhece. Contou a história do site, o que ele tem de melhor e não se esqueceu de citar os melhores jogos. Até facilitou o nosso trabalho ao incluir na matéria boas imagens dos games listados. Valeu, Jhonny!

> FALECERAM...

GRANDES IDÉIAS, GRANDES FRACASSOS

Idéias mirabolantes, resultados nem tanto

Por Marivaldo Júnior

MARIVALDO JÚNIOR
Tem 22 anos e joga videogames desde os 5, quando tinha um Atari. Já teve muitos outros consoles, mas agora possui todos os caseiros da SEGA (com exceção do 32X e do Game Gear). Algo mais? Ah, sim, claro: um PC "mais ou menos".

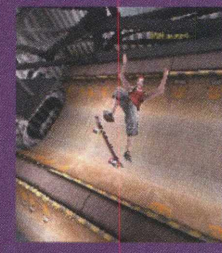
SABEMOS que a indústria dos games é muito criativa. Talvez pelo seu público-alvo ou pela atualização constante do segmento, sempre somos surpreendidos por aparelhos ou acessórios cheios de recursos, que embelezam lojas e chamam a atenção de todos – afinal, quem não tem curiosidade de entrar naquela loja no shopping onde está rolando o maior Rock'n Roll em uma guitarra de plástico?

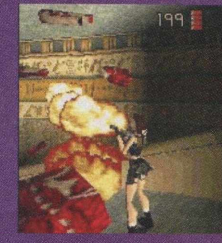
Mas também sabemos que nem sempre boas idéias são sinônimas de sucesso. Por mais de trinta anos acompanhamos idéias revolucionárias, mas que por vários motivos não emplacaram. Vejamos agora alguns exemplos.

> CELULAR + GAMES = SUCESSO! (?)

Nokia NGage (2003) e NGage QD (2005)

Que gamer nunca quis um celular onde, além de realizar ligações e enviar seus torpedos, também poderia curtir jogos bem acima daqueles de "cobrinha" que existiam na época?





A Nokia, pensando nisso, apresentou ao mundo em 2003 o NGage, um celular com recursos como Bluetooth, internet, rádio FM, TV e, claro, a possibilidade de rodar games. O hardware era poderoso, superando até o Game Boy Advance, seu "concorrente". A Eidos lançou Tomb Raider com a mesma qualidade gráfica do clássico do PSone, retirando apenas as cenas em CG, assim como a SEGA, a SNK Playmore, e a Actvision, que lançaram também vários jogos de qualidade, como Sonic N, The King of Fighters Extreme e Tony Hawks Pro Skater.

Por que não vingou?

Primeiramente, vamos ao design. Seu projeto inicial era desengonçado: para colocar os cartões MMC (a mídia do aparelho) era necessário abrir a tampa da bateria e encaixar a mídia lá. Pouco prático para o espírito portátil do aparelho. Posteriormente, foi lançado o NGage QD, uma atualização onde já havia uma entrada externa para a troca de cartões. Mesmo assim, não caiu nas graças do povo.

Mas o principal fator aqui foi o posicionamento de mercado da Nokia: ela tratava seu aparelho como um videogame com função de celular, e não o contrário, que é seu real projeto. Isso, somado a poucos jogos e lançamentos de portáteis mais poderosos, fez a Nokia desistir de seu aparelho, transformando a marca NGage em um serviço de jogos para seus celulares mais poderosos.

> PODER NÃO É TUDO
Atari Jaguar (1993)

O Nintendo 64 com seus 64-bits foi lançado no Japão só em 1995. Como um potente hardware, o que você faria se em 93 existisse algum console nessas condições? Pois bem, isso aconteceu.

O Jaguar, lançado pela Atari, foi o primeiro console 64-bits da história (na verdade, o equipamento tinha dois processadores de 32-bits, mas tudo bem). E ele era ambicioso, prometendo games poderosos e funções além de seu tempo.

Por que não vingou?

O design (sempre ele) até era atraente, mas seu controle... Parecendo mais um telefone misturado a um controle de Xbox (o grandão) e a um rádio amador, era praticamente necessário um curso para aprender a manuseá-lo. Além disso, seus "poderosos" jogos eram horríveis, tanto no visual como na jogabilidade. Graças a Deus, desde então a Atari se preocupou apenas em desenvolver jogos, e vez ou outra aparece alguma coisa bacana.

> FUTURISTA DEMAIS, NÃO?
Nintendo Virtual Boy (1995)

Desenvolvido por Gumpei Yokoi, o criador do Game Boy, o Virtual Boy tinha tudo para ser mais um sucesso. Sua proposta era simples: coloque um óculos, sente com sua mãe durante a novela e jogue sem precisar usar a TV.

Claro que ia muito além disso. Apesar do tamanho, o Virtual Boy tinha o conceito de portátil. Você poderia colocar os óculos e jogar games com algo parecido com a realidade virtual. Bacana, né?

Por que não vingou?

A atração do console foi seu erro: os óculos causavam dores de cabeça aos usuários, ao ponto de a própria Nintendo recomendar apenas 40 minutos de jogo contínuo para depois poder descansar sua vista. Além disso, poucas produtoras se interessaram no aparelho, tendo apenas sido lançado cerca de 40 jogos para ele. Após o fracasso, Gumpei foi demitido e faleceu em um acidente de carro em 1997, sendo imortalizado como o criador do Game Boy. Ainda bem.

> MUITO PODER, POUCOS PARCEIROS
3DO (1993)

Ele era ousado. Rodava games em CD numa época predominantemente de cartuchos. Tinha um fone de ouvido no próprio controle. Existiam vários modelos, uma vez que várias empresas tinham sua tecnologia, entre elas Samsung e Panasonic, num esquema semelhante à produção de DVD's de hoje em dia. Este era o 3DO.

Um console poderosíssimo na época, que rodava games em 32-bits do escalão de Street Fighter e Need for Speed. Com as famosas cenas em CG e FMV, o 3DO era o máximo dos videogames em 93.

Por que não vingou?

Era uma ótima atração, mas muito cara. Chegou ao Brasil custando R$ 800,00 (se acha caro hoje, em 1994 R$ 1,00 valia US$0,85!). Também contou com poucos parceiros, e, sem muita experiência no ramo e nenhum jogo exclusivo que valesse o valor investido, o console foi descontinuado – mas esperamos até hoje por seu sucessor, um "upgrade" chamado M2.

> MUITO PODER, POUCOS PARCEIROS: PARTE 2
SEGA Dreamcast (1999)

Este aqui tinha tudo. Tinha uma empresa de experiência no ramo, um mascote que vende até água no deserto, acesso à internet e jogos online. Até o marketing foi forte (ele foi lançado em 9/9/99). A SEGA, após o final precoce do Saturn, disponibilizou no mercado uma caixinha branca poderosa, a primeira da geração 128-bits. Seu nome era um sonho: Dreamcast.

Seus jogos já mostravam muita qualidade gráfica para a época, com seus GD's (Giga Discs) de 1GB e jogos com a marca de 3 milhões de polígonos por segundo. Sem falar no espírito inovador da SEGA: Sonic, sem comentários. Skies of Arcadia, ótimo RPG, que está entre os 100 mais da história. Shenmue, obra rara de Yu Suzuki. E o ótimo Soul Calibur 2.

Por que fracassou?

Tudo isso e deu errado? Pois é, a poderosa caixa branca da SEGA foi a responsável pela desistência da empresa no mercado de hardware. O problema era simples: na mesma época surgiu o PlayStation 2, com o Xbox e o GameCube saindo do forno. Todos contavam parcerias e exclusividades que o Dreamcast não possuía. Sem GTA, Need for Speed e Winning Eleven ficou difícil bater a concorrência, até que em 2001 foi anunciado o fim da produção do console, embora até hoje existam pequenas produtoras que ainda criam jogos para a plataforma.

Lições aprendidas

Como vimos, todas as empresas correm riscos de fracassarem com seus produtos (e olha que nem comentamos sobre o 32X, o Lynx e o Neo Geo Pocket, entre outros "fracassados"). Mas sabendo aprender com seus erros, as chances de virar a mesa são enormes. O Virtual Boy foi um fracasso, mas a Nintendo aprendeu e hoje o Wii, tão revolucionário quanto seu irmão de óculos, é o maior sucesso. A SEGA desenvolve jogos de qualidade para várias plataformas, e a Nokia reinventou seu sistema de games pelo celular. Isso só para citar alguns exemplos, embora tenha gente que não aprende de nunca (não é, senhora Atari?).

Uma lição interessante ocorreu no início da vida de games da Nintendo, que quase faliu com seus maravilhosos arcades Radar Scope e Space Fever e deu a volta por cima com um certo encanador. Ou mesmo a Square, que entre fracassos e fracassos tentou uma fórmula bem simples para atrair jogadores. Seu nome? Final Fantasy!

Esperamos que as empresas de games estudem mais o mercado, conheçam seu público e saibam atrair novos consumidores. E que não "joguem" nas prateleiras produtos cheios de inovações, pois a criatividade no desenvolvimento está no fator diversão, e não em entupir um aparelho de recursos.

A PALAVRA DO EDITOR

Listando as vantagens e as desvantagens dos consoles, as idéias revolucionárias e os motivos de seus fracassos, Marivaldo consegue misturar um sentimento duplo de saudosismo: o da pura saudade e o do maldoso "bem feito, não deveria nem ter sido lançado!". O leitor não se ateve às características técnicas e zilhões de palavras que ninguém entende para descrever os sistemas. Foi simples e direto ao listar boas idéias (no papel) e fracassos retumbantes (na crítica e nas vendas) de diversos sistemas.

A hora e a vez dos portáteis

Saiba por que Nintendo DS, PSP e celular são as melhores opções do mercado

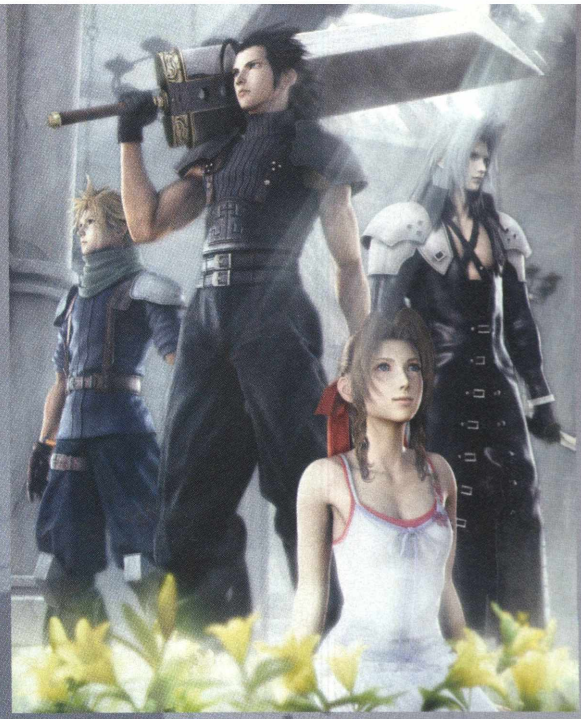
Por Alexei Barros

SEJAMOS FRANCOS. Ter hoje em dia um console da geração atual, em um país subdesenvolvido, com apenas o Xbox 360 representado oficialmente e alta incidência de impostos, é regalia para poucos. Entretenimento digital custa caro. O Nintendo Wii, importado por aqui pela Latamel, desponta como uma alternativa por ter o preço mais barato – e ainda assim dispendioso para os padrões nacionais. O PlayStation 3, a plataforma de maior preço da trinca, é privilégio para poucos. Você cresceu jogando (e se acostumou a pagar quantias bem menores), continua apreciando jogos eletrônicos e não pode granjear uma destas suntuosas máquinas. Que atitude tomar? *Viver perenemente* dos videogames antigos? Apelar para a ilegalidade dos emuladores? A resposta, ou as respostas, das interrogativas estão em Nintendo Dual Screen e PlayStation Portable, os populares DS e PSP. Há quase quatro anos no mercado, os portáteis se mostram atualmente as melhores relações custo-benefício, juntamente com os games oferecidos por telefones celulares, com vantagens que transcendem a óbvia mobilidade proporcionada por esse tipo de aparelho.

A primeira guerra em miniatura

Em âmbito global, o DS (normal e Lite) acumula 68,86 milhões de unidades comercializadas. Para efeitos de comparação, é mais do que o total de vendagem dos três consoles juntos, 51,85 milhões. O PSP (convencional e Slim & Lite) tem 31,15 milhões, uma cifra respeitável que suplanta a quantidade da compra de 360s e PS3s somados (28,79 milhões). É fato que os portáteis estavam disponíveis no varejo antes, a partir de 2004, enquanto as plataformas desde 2005 (360) e 2006 (Wii e PS3), mas a fatia de consumidores conquistada pelos dois patenteia o triunfo das duas empresas nesse setor da indústria.

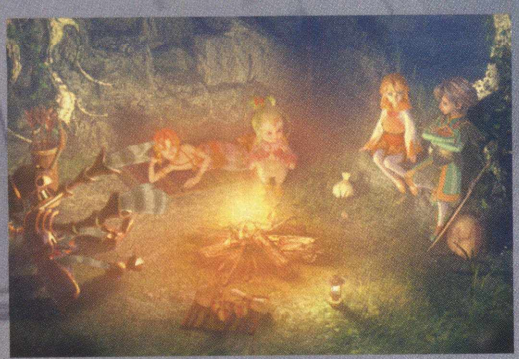
Verdade seja dita, a despeito de o DS deter 68,2% do mercado e o PSP 31,8%, nunca a Nintendo havia confrontado com um concorrente de semelhante êxito. Que a Big N sabe desenvolver portáteis como ninguém a história atesta. Vide Game Boy, Game Boy Color e Game Boy Advance, que nos anos anteriores até chegaram a compensar, em termos financeiros, as vendas do Nintendo 64 e GameCube. Vislumbrando tais sucessos, muitas empresas se atreveram a adentrar no ramo, lançado aparelhos que acabaram com resultados indecorosos. Nessa lista de desastres, nomes como Game.com, Atari Lynx e Tapwave Zodiac são mais lembrados em termos jocosos do que propriamente pelas virtudes, se é que possuíam. Mesmo as exceções, o Game Gear, a investida da SEGA que rendeu 11 milhões de unidades, e o N-Gage (com função de celular) da Nokia e os seus três milhões, como os algarismos expõem, estão aquém do PSP, o portátil não fabricado pela Nintendo de maior sucesso. Por esse motivo, não é exagero afirmar que vivemos a primeira verdadeira guerra dos portáteis, um embate à parte e ao mesmo tempo interligado com a disputa dos irmãos maiores. Concorrentes detentores de recursos únicos, antes inimagináveis, que minoraram a imensa disparidade entre as plataformas móveis e fixas que existia antigamente.



Nintendo DS: atemporal e universal

O que faz o Nintendo DS tão popular? Seriam o microfone e as duas telas (uma delas táctil)? O multiplayer com conexão sem fio? Ou por que tem de tudo? A soma de todos os fatores, sem dúvidas. Mas a diversidade de jogos é o que mais impressiona. As franquias basilares da Nintendo estão representadas: Mario, Zelda, Metroid, Donkey Kong, Pokémon, Kirby, Wario, Animal Crossing, Advance Wars, Fire Emblem, Mario Kart etc. – verdade que ainda sentimos as ausências de F-Zero, Super Smash Bros. e um Metroid 2D. O suporte das third-parties é maciço. Capcom, Konami, Square Enix, Namco, SEGA, Ubisoft, EA Games e outras apóiam o DS com ímpeto.

O portátil da Nintendo é visto como uma plataforma neutra, contemplada com games de estúdios de ligação íntima com a rival Microsoft. Quando ela comprou 49% das ações da Rare por US$ 375 milhões em 2002 junto à Big N, por conseguinte a softhouse deixou de fabricar títulos para o GameCube depois de StarFox Adventures, mas para o GBA era como se a parceria não tivesse ultimado, com a diferença de que a THQ publicava os jogos. O costume perdurou no DS e



sem a mediação da THQ. Diddy Kong Racing DS foi uma adaptação aperfeiçoada do game do Nintendo 64 e mais inacreditável ainda será a iteração de Viva Piñata para o portátil, pois foi uma franquia que teve como nascente o Xbox 360. Não se espante em ver no DS um Banjo ou até mesmo... Donkey Kong Country 4. Respondendo a uma pergunta de agosto de 2007 na seção de cartas do site da Rare, a produtora disse que o faria caso acontecesse o pedido específico da Nintendo para o desenvolvimento do jogo. Ou seja, há a possibilidade.

E o que dizer da Mistwalker? Estabelecida por Hironobu Sakaguchi, foi formada com auxílio financeiro da Microsoft, não possuía relação com a Nintendo, é exclusiva do Xbox 360 (em relação aos consoles), e mesmo assim desenvolveu com o estúdio Racjin o RPG estratégico ASH: Archaic Sealed Heat para DS, já disponível no Japão e ainda a alcançar o ocidente. O RTS Blue Dragon Plus, em produção, ocorre algo quase impensável: a confecção é feita em parceria da Mistwalker com a Brownie Brown, uma softhouse first-party da Nintendo. Não há barreiras no DS.

Em menor proporção e não menos interessante é que o Team Ninja, guiado pelo polêmico Tomonobu Itagaki, que, apesar de third-party, sempre denotou predileção pelos consoles da Microsoft, recentemente fez para DS Ninja Gaiden Dragon Sword, que está no entremeio das histórias de NG do Xbox e NGII do X360. Pouco importa se os antecessores não são para videogames da Nintendo, como é o caso de Final Fantasy XII: Revenant Wings, seqüência direta de FFXII do PlayStation 2. As continuações as quais o DS é contemplado não são somente de predecessores recentes, relembre-se de Castlevania: Portrait of Ruin, que prolonga o entrecho de Castlevania: Bloodlines (Mega Drive, 1994); Contra IV, que prossegue Contra III: Alien Wars (SNES, 1992) e Yoshi Island DS e Yoshi Island (SNES, 1995). Toda a profusão de lançamentos mostra que o DS não é um portátil só de irrisórias

versões humildes e spin-offs despretensiosos. O exemplo mais sintomático é que o DS será o destino de Dragon Quest IX, primeiro episódio da série principal para um portátil.

Se adicionarmos à fartura os remakes (muitos deles de jogos que não tinham sido lançados originalmente nos EUA e depois foram, como Final Fantasy III, Front Mission 1st e os três primeiros Ace Attorney) e excelentes ports (Super Mario 64 DS e Resident Evil DS) de games de diferentes épocas, o DS se configura como a síntese das gerações 8, 16 e 32/64-bits – detalhe que o portátil ainda tem ao dispor a vastíssima biblioteca gamística do Game Boy Advance –, sem deixar de olhar para o futuro, disseminando uma nova maneira de jogar com a stylus. Não há o receio em adotar opções de design tidas por muitos como ultrapassadas, renascendo gêneros quase extintos: adventure, rail shooter e plataforma 2D, estilo este do mais bem sucedido lançamento do DS, New Super Mario Bros., de 13,73 milhões de cópias. Simultaneamente, a evolução tecnológica enseja a inserção de CGs, faixas orquestradas, dublagem e músicas cantadas em meros cartuchos e as virtudes exclusivas permitem o afloramento da criatividade dos desenvolvedores.

Os recursos especiais também abriram as portas para os chamados não-jogos, aplicativos que não se encaixam no conceito básico de games e são voltados majoritariamente para o público casual, como Facening de Hyojo Yutaka ni Insho Up: Otona no DS Kao Training (ginástica facial); English Training: Have Fun Improving Your Skills! (educacional); My Live Coach (auto-ajuda); Let's Yoga (instrutor de ioga); Diary Girl (jornal eletrônico); Imagine Master Chef (instrutor gastronômico); DS Bimoji Training (software para melhorar a caligrafia); Korg DS-10 (software de sintetizador) e Sommelier DS (guia de vinhos). O DS não é só um videogame e possui aplicativos como o Nintendo DS Browser da Opera Software para navegação na internet.

A facilidade para realizar sessões grupais de jogo foi facilitada ao extremo com a conexão Wi-Fi, que permite jogatinas locais de até oito pessoas sem quaisquer fios e, em alguns títulos, como Mario Kart DS, com o uso de apenas um cartucho, graças ao Download Play. Conectando-se à rede gratuita Nintendo Wi-Fi Connection em um ponto de acesso, por meio de um roteador ou por um PC com o conector USB Wi-Fi, é possível jogar ainda multiplayer online.

Fácil também é conseguir jogos para o DS de maneira ilícita. É impossível relevar que a pirataria auxiliou a difusão do portátil. Não é preciso ter uma conexão veloz para baixar as ROMs dos games na internet, inseri-las em cartuchos no formato do DS por meio de um cartão microSD e, com aplicativos como o popular R4, trocar de jogo com o arrastar de um mouse. Para se ter uma idéia, nos EUA, que representam um pólo gamístico consolidado, 90% dos jogadores de DS utilizam o R4, de acordo com John Hillier, gerente da The Entertainment & Leisure Software Publishers Association's Intellectual Property Crime em nota no blog Kotaku.

Evidente que a Nintendo manifestou repúdio à pirataria e declarou que irá combatê-la com pertinácia. Para refrear o problema, a Square Enix implementou no cartucho de Final Fantasy Crystal

EVOLUÇÃO CELULAR

Os telefones móveis também não deixam de ser videogames portáteis, como você pode comprovar todo mês na seção Celular e nas análises de jogos para o aparelho. Esse enlace tem início na década de 1990, quando a Nokia lançou para celular Hustle, versão do popular Snake dos anos 1970. A partir de então iniciou um processo tortuoso, em que muitas empresas lançavam versões genéricas de grandes clássicos, difamando a reputação de games para o aparelho. Foi quando produtoras de experiência fizeram a incursão no setor, como a Namco, que fez uma edição de Pac-Man. O progresso dos celulares foi tão rápido que as telas em preto e branco em poucos anos passaram a exibir milhares de cores e ainda eram sensíveis ao toque, permitindo o acesso a games mais evoluídos. Atualmente, os modelos de jogos são característicos dos 8 e 16-bits, com gráficos 2D. Porém, já é possível encontrar títulos tridimensionais e, com o advento da tecnologia 3G, que permitirá no Brasil velocidade de conexão de até 7,2Mbps, cogita-se até mesmo o desenvolvimento de MMOs para celular.

Chronicles: Ring of Fates um mecanismo que fazia o jogo resetar caso funcionasse de um Flash Card. Infelizmente, o entrave foi burlado e pouco tempo depois a proteção foi rompida.

PSP: PlayStation 2 portátil

A carência de bons jogos e o desconforto produzido pelo disco analógico foram as principais críticas no princípio da investida da Sony no mercado dominado pela Nintendo. Com o tempo, os games essenciais vieram e o incômodo originado pelo formato do aparelho, se não foi totalmente anulado na versão Slim & Lite, foi melhorado, abrandando a extenuação dos polegares em longas partidas. Depois do começo inconstante, os reais atributos da pequena máquina sobressaíram para que o PSP não fosse apenas o PlayStation Portable, mas praticamente um PlayStation 2 portátil.

A maior prova disso é a relação de ports para PS2 de jogos oriundos do PSP. GTA: Liberty City Stories, GTA: Vice City Stories, Lumines (com a adição de "Plus" no título), Ratchet & Clank: Size Matters, Syphon Filter: Dark Mirror, Twisted Metal: Head-On e Silent Hill Origins declararam a alta capacidade técnica e ainda ajudam a recrudescer a longevidade do irmão PS2. Daxter, o jogo de maior vendagem do PSP com dois milhões de unidades, estranhamente ainda não compareceu no PS2. Outro game do estúdio Ready at Dawn, God of War: Chains of Olympus, é forte nome a robustecer a lista. Não raro é ocorrer o contrário, de jogos do PS2 serem portados posteriormente para PSP, como Tales of Rebirth (só no Japão), Disgaea: Afternoon of Darkness e Gitaroo Man Lives!.

O ponto forte do PSP é mesmo a fartura de remakes e coletâneas. É um portátil para saudosistas que pretendem jogar games 8, 16 e 32-bits com roupagens renovadas, haja vista Mega Man Maverick Hunter X, Mega Man Powered Up, Castlevania: The Dracula X Chronicles e Final Fantasy Tactics: The War of the Lions ou ainda adaptações de jogos do PlayStation ajustadas à tela widescreen, como Valkyrie Profile: Lenneth, Breath of Fire III e PaRappa the Rapper. O PSP é, enfim, as duas gerações PlayStation aglutinadas. E não vive só do passado, contudo. Em menor escala que o DS, o portátil foi o palco para o alvorecer de novas franquias preciosas que, por coincidência, são publicadas pela Sony: Jeanne d'Arc, LocoRoco e Patapon despontam esta lista que só tem a crescer.

Se os não-jogos e aplicativos fazem do DS mais do que um videogame portátil, no PSP isso acontece graças aos recursos multimídia, os players de vídeo e áudio, e outras utilidades como localizador GPS, com o auxílio do acessório Go!Explore. Sem falar de funções como porta USB 2.0 mini-B, entrada para Memory Stick Duo e o leitor de UMD que, além de games, reproduz filmes. De uma forma ou de outra, as opções que permitem conectar o PSP ao PC acabaram facilitando a pirataria, mesmo com jogos de até 1,8 GB, e possibilitando que quase todas as plataformas fossem emuladas, o que igualmente auxiliou a proliferação do portátil no Brasil e mundo afora.

Para coibir o mal e expandir as utilidades do aparelho, a Sony disponibiliza atualizações de firmware. A partir da versão 3.90, por exemplo, é possível usar na versão Slim & Lite do PSP o software de mensagens instantâneas Skype, que também tem função de telefone digital por VoiP. E desde a 3.60 o PSP Slim & Lite tem a opção de ligá-lo em TVs com Scan Progressivo (a resolução é de 720 x 480 pixels, com escala 4:3 ou 16:9) utilizando um cabo específico.

A comunicação com o PlayStation 3 via Wi-Fi ganha uma nova dimensão com a função Remote Play, que permite a transferência de dados do console para o portátil, que se aplica a diferentes tipos de arquivos e jogos. Conectado à internet, você pode acessar o conteúdo da PlayStation Store e baixar demonstrações e até games completos.

O PlayStation e o PlayStation 2 são duas plataformas conhecidas pela durabilidade que suplanta o ciclo de vida médio dos consoles, que é em torno de seis anos – o 32-bits teve lançamentos de 1994 a 2004 e o seu sucessor está no oitavo ano de existência e segue vivaz. O PSP não deve fugir dessa tradição. J. Koller, Gerente Sênior de Marketing da Sony, disse ao site IGN: "O PSP como foi lançado em março de 2005 [nos EUA] não será o mesmo daqui a dez anos, mas ainda um portátil muito forte que está centrado em jogos e tem muitos aspectos multifuncionais".

O melhor a se fazer

O Nintendo DS e o PSP são simultaneamente díspares e semelhantes. Ambos possuem jogos de todas as naturezas (maior diversidade no DS), com opções que mesclam variadas gerações de videogames e aliciam casuais e hardcore – abrangência que os três consoles ainda não conseguiram mostrar em semelhante proporção. Como diferencial, o DS tem duas telas (uma de toque) e microfone; o PSP os recursos multimídia. Fazer a seleção entre os dois é a parte mais difícil. E ter ambos já não é exagero.

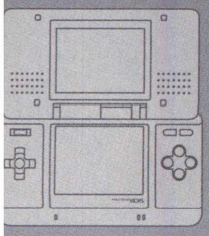
ALGUNS MOTIVOS PARA SE COMPRAR UM DS E/OU PSP

- Preços convidativos: US$ 129,99 (Nintendo DS Lite) e US$ 169,99 (PSP Slim & Lite);
- Durabilidade: mesmo com quatros anos nas costas, *os portáteis ainda* têm muito tempo pela frente;
- Leveza: 218 gramas (Nintendo DS Lite) e 189 gramas (PSP Slim & Lite);
- Tamanho compacto: 133 mm × 73,9 mm × 21.5 mm (Nintendo DS Lite) e 170 mm x 74 mm x 18,6 mm (PSP Slim & Lite)
- Baterias recarregáveis e de longa duração: cerca de seis horas (PSP Slim & Lite) e dez horas (Nintendo DS Lite);
- Diversidade de jogos;
- Acesso à internet via Wi-Fi;
- Multiplayer sem fio e, não raro, com apenas uma cópia do jogo;
- Interação com Nintendo Wii e PlayStation 3;
- Claro, a mobilidade oferecida por ambos.

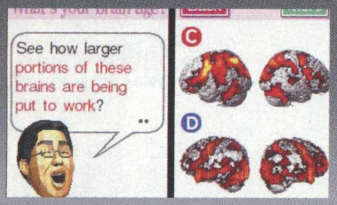
Acervo indispensável

Desde que o DS e o PSP foram lançados, uma infinidade de títulos primorosos se destacaram. Selecionamos os melhores feitos para cada aparelho. Claro, sempre fica faltando algum jogo.

O que nasceu no DS



Brain Age
Nintendo • 2006



O precursor do gênero "treinamento cerebral" é, sem dúvida, o responsável por muitos desafios propostos em games atuais. Brain Age testa seu raciocínio, sua memória, sua percepção e inteligência dia a dia, servindo ainda como um treinamento para estimular a massa cinzenta. Depois dele, vieram Big Brain Academy, Brain Age 2, Flash Focus e uma verdadeira enxurrada de títulos com modos extras para estimular o cérebro.

Nintendogs
Nintendo • 2005

Criado para ser "o Tamagochi do futuro", Nintendogs usou e abusou dos principais recursos do portátil. Cabia aos jogadores domesticarem um cãozinho virtual, alimentando-o, dando banho, brincando e até treinando-o, fazendo uso do microfone para que o canino reconhecesse a voz do dono e da tela de toque pra hora do carinho. Seguindo o modelo de Pokémon, foram lançadas quatro versões.

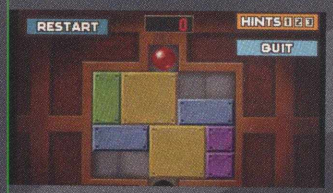
Elite Beat Agents
Nintendo • 2007

Adaptação do jogo de ritmo japonês Osu! Tatakae! Ouendan, com reformulação do repertório. Entram músicas como "I Was Born to Love You" do Queen e "Rock This Town" dos Stray Cats. Enquanto a história transcorre na tela de cima, você tem de tocar na tela em circunferências seguindo o ritmo. Possui multiplayer também. Só falta a Nintendo fazer a versão norte-americana da seqüência para cá.

Phoenix Wright: Ace Attorney
Capcom • 2005

Testemunhe as peripécias do advogado Phoenix Wright neste fantástico adventure – o primeiro de uma série que já está no quarto capítulo e até com o novo protagonista, Apollo Justice. Na verdade, é um remake de Gyakuten Saiban do GBA, exclusivo do Japão, com um caso inédito, suporte para tela de toque e microfone – os mais empolgados não deixam de gritar Objection! quando há alguma divergência nos relatos.

Professor Layton
Nintendo • 2008



Tire a mochila das costas, pegue o caderno e preste atenção na aula de adventure do Professor Layton. O companheiro Luke também dará dicas importantes para solucionar os puzzles mais cabeludos da vila curiosa. Qual é a última letra do alfabeto? Como tirar um carro de um estacionamento entupido? De que jeito levar quatro pessoas para o trabalho sem que elas cruzem o caminho? Pense bem.

Trauma Center: Under the Knif
Atlus • 2005

A stylus vira um bisturi e a tela inferior do DS passa a exibir o corpo de um paciente que precisa ser operado às pressas. Cabe a você, na pele de um médico recém-formado, aprender em frações de segundos como operar e curar os pacientes. É original, é divertido e ainda é difícil pra caramba. E já rendeu duas continuações: Second Opinion e New Blood (ambas para Wii).

Continuações de clássicos consagrados

New Super Mario Bros.
Nintendo • 2006

Mario estrelar uma aventura 2D era algo que não se via desde 1992, em Super Mario Land 2: 6 Golden Coins. Pelo nome até parece um remake do clássico de 1985, mas é um jogo totalmente novo, o que não impediu de prestar homenagens às passagens dos games anteriores. Aqui ele não voa. Em compensação, pode ficar gigantesco ou pequenino e até vestir um casco de tartaruga azul no decorrer das 80 fases dos oito mundos.

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Nintendo • 2007

Com um toque de genialidade, Phantom Hourglass reinventa a fórmula clássica 2D de Zelda na continuação direta da história de The Wind Waker. Os comandos principais são feitos por meio da stylus com a maior naturalidade. Há algo mais intuitivo do que desferir o golpe giratório do Link desenhando um círculo? E tem outras novidades também. Por que tentar lembrar de cabeça as localizações dos itens se você pode anotar no mapa?

Mario Kart DS
Nintendo • 2005

O líder do pódio da série Mario Kart. Variedade. Pistas (inéditas e dos jogos antigos; de Super MK a MK Double Dash!!, passando por MK64 e MK Super Circuit), pilotos (estrearam Dry Bones, Shy Guy e até o acessório do NES, R.O.B.) e tantos veículos. Novo modo Mission, em que deve se cumprir tarefas diversificadas e, principalmente, o multiplayer online - o pioneiro da Nintendo a fazer proveito da rede.

Mario Party DS
Nintendo • 2007

Finalmente a franquia Mario Party deu as caras em um portátil. Na versão para DS, diferente do que os jogadores estavam habituados, cada tabuleiro terminado era sucedido por um chefe especial que usava e abusava das funções especiais do DS. Pra não falar que ficou faltando alguma coisa, podemos dizer que a limitação do modo multiplayer para partidas locais (e não online) entra na lista de esperados para uma continuação.

Tetris DS
Nintendo • 2006

Sempre atrelado ao Game Boy, o puzzle basilar de Alexey Pajitnov não poderia faltar no DS. Apareceu com diferentes modos de jogo além do clássico, que possui fundos com as temáticas de Ice Climber, Donkey Kong, Balloon Fight, Yoshi's Cookie, Metroid, Super Mario Bros., The Legend of Zelda e outros. O multiplayer é o que há de mais divertido.

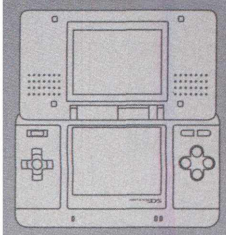
FICOU DE FORA

Não seria justo deixar de fora tanto título de peso que nasceu nas duas telas do DS. Pra resumir, eis uma lista com as melhores continuações de franquias de sucesso do passado:

- Advance Wars: Dual Strike (Nintendo)
- Advance Wars: Days of Ruin (Nintendo)
- Animal Crossing: Wild World (Nintendo)
- Castlevania: Dawn of Sorror (Konami)
- Castlevania: Portrait of Ruin (Konami)
- Contra 4 (Konami)
- Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates (Square Enix)
- Final Fantasy XII: Revenant Wings (Square Enix)
- Kirby: Canvas Curse (Nintendo)
- Mario & Luigi: Partners in Time (Nintendo)
- Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis (Nintendo)
- Metroid Prime: Hunters DS (Nintendo)
- Pokémon Diamond & Pearl (Nintendo)
- SimCity DS (Electronic Arts)
- Star Fox Command (Nintendo)
- WarioWare: Touched! (Nintendo)
- Yoshi's Island DS (Nintendo)

Acervo indispensável (cont.)

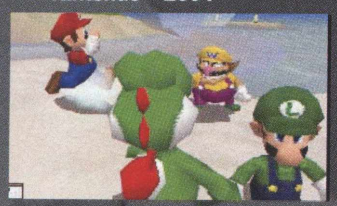
Remakes para todos os gostos



Final Fantasy III
Square Enix • 2006

Dezesseis anos separam o remake do original do Famicom (havia aportado apenas no Japão), só que agora também aterrissou no ocidente - era o último que permanecia inédito em inglês. Sprites viram polígonos e CGs vicejam no portátil, com direito ao tema de abertura orquestrado. Geralmente são os jogos de PSP que ganham versões para PS2. Quase aconteceu o contrário com FFIII. Perto disso, pois a Square Enix cogitou lançá-lo no console da Sony antes de fazê-lo para DS.

Super Mario 64 DS
Nintendo • 2004



Um dos melhores games do Nintendo 64 também foi o responsável pela primeira grande leva de DS vendidos pelo mundo. Super Mario 64 no DS também ganhou novidades: a opção de jogar com Luigi, Yoshi e Wario, além das dezenas de minigames que souberam explorar as opções do portátil garantiram a diversão de quem já havia terminado o clássico do passado incontáveis vezes.

> PORTABILIDADE NOSTÁLGICA

Outro fato comprovado é que início da fama do DS deve muito a retrocompatibilidade do portátil, que permite jogar qualquer game do GBA. Por isso selecionamos o nossos 10 games favoritos do aparelho que precedeu o portátil de duas telas da Nintendo e certamente é jogado até hoje ao redor do mundo:

1) Golden Sun (Nintendo)
2) Final Fantasy Tactics Advance (Square Enix)
3) Metroid Fusion (Nintendo)
4) Boktai: The Sun Is in Your Hand (Konami)
5) Castlevania: Aria of Sorrow (Konami)
6) Super Mario Advance 4 (Nintendo)
7) The Legend of Zelda: A Link to the Past (Nintendo)
8)) Kingdom Hearts: Chain of Memories (Square Enix)
9) Final Fantasy VI Advance (Square Enix)
10) F-Zero GP Legend (Nintendo)

Front Mission
Square Enix • 2007

Fãs da franquia de estratégia tática militar puderam comemorar. O remake de Front Mission para DS trouxe tanto os desafios quanto as qualidades do título que sagrou o SNES como a plataforma 16 bits dos RPGs. Pouco uso dos recursos do portátil e quase nenhuma mudança visual não foram suficientes para ofuscar o brilho deste clássico do passado.

Resident Evil: Deadly Silence
Capcom • 2006

O clássico jogo que deu vida a série Resident Evil volta ao DS com tanta qualidade quanto o remake que fez fama no GameCube. Claro que os gráficos não ficaram muito diferentes do que os fãs viram no console que fez fama à série (o PSOne), mas só pelas novidades (a stylus é usada como faca) e pelos modos multiplayer, RE: Deadly Silence merece a fama que tem.

Ultimate Mortal Kombat
Midway • 2007

O que Mortal Kombat Advance não fez pelos portáteis, o remake de Ultimate Mortal Kombat fez. Conversão direta com um Puzzle Mode adicional e a opção de jogar via Wi-Fi pela rede online do portátil fizeram deste um título obrigatório para os fãs do gênero (e também dos Fatalities). Só faltou uma facilidade maior na execução das finalizações que deram fama à franquia.

gamers

A melhor Loja **especializada** de Videogames do Brasil

- A melhor e mais completa variedade de Títulos
- Preços atrativos
- Atendimento especializado
- Amplo espaço para degustação de Xbox, PS3 e Wii
- Uma Loja como você nunca viu!!!

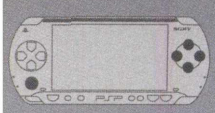
PRÓXIMAS ABERTURAS, FICA DE OLHO!!

DIGA NÃO A PIRATARIA

Shopping Morumbi / Av. Roque Petroni 1089 / Loja 114-115 / Do lado do Hot Zone

Acervo indispensável (cont.)

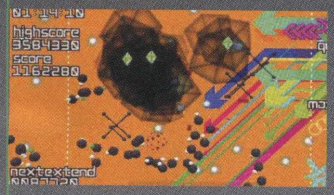
O que nasceu no PSP



Crush
SEGA • 2007

Crush passou humilde pela mídia. Não fez alarde mas, mesmo assim, é digno de ser lembrado (e jogado) por muito tempo. A premissa é simples: você controla um sujeito em um labirinto que pode ser "descontruído" em qualquer posição visual (seja lateral, seja bidimensional). Cabe a você identificar qual a melhor forma de descontruí-lo para fazer o personagem chegar ao final da fase e não sofrer com mais dores na cabeça. Um clássico, pode confiar.

Every Extend Extra
Q Entertainment • 2006

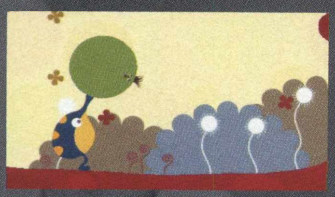


Tetsuya Mizuguchi merece nosso respeito. O pai dos games musicais que misturam gráficos wireframes e techno sempre fez por merecer. Every Extend Extra, ou simplesmente E3, é quase como um Rez (também do mesmo gênio), só que ao invés de você controlar um personagem que percorre por fases cheias de um colorido surreal, você comanda apenas uma cruz, que "passeia" pela tela do portátil e gera sons dos mais variados a cada elemento que surge na tela.

Jeanne D'Arc
Sony CEA • 2007

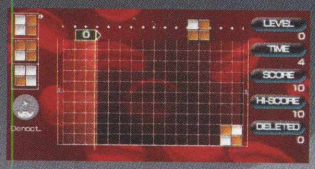
Que disse que o PSP ainda não foi palco dos RPGs originais? Jeanne D'Arc é prova viva de que a própria Sony pode ter idéias brilhantes do gênero. O game faz uma adaptação das histórias de Joanna D"Arc, em tempos que guerreiros queimavam bruxas nas fogueiras, mas colocando criaturas como orcs e goblins invadindo cidades e Jeanne aprendendo a usar seus poderes em prol da humanidade. É fantástico.

LocoRoco
Sony CEA • 2006



Tsutomu Kouno trabalhou na Sony em projetos como o RPG The Legend of the Dragoon e o cult ICO até mostrar a sua inventividade com LocoRoco. Você não move o personagem e sim mexe o cenário para que a bolota se una às outras ou se separe dependendo do momento para alcançar o destino. É tão maluco que as músicas são cantadas em uma linguagem própria, criada por Kouno. Não tente entender.

Lumines II
Q Entertainment • 2006



O primeiro foi portado para PlayStation 2. A continuação ainda permanece exclusiva do PSP, embora se pareça visualmente com Lumines Live!. Mas, convenhamos, nada como jogar um puzzle no portátil, ainda mais um como Lumines. O objetivo é o mesmo, formar quadriláteros de cor semelhante, e introduziu pequenas novidades, como trilha licenciada, criação de playlist de skins e assim por diante.

Patapon
Sony CEA • 2008

Ritmo. Estratégia. Patapon é uma simbiose de gêneros e experiências que deve ser sentida por qualquer jogador que aprecie estes tipos de jogo. Em terra de cego, quem tem um olho é tribal. Comandar as ações das tropas dos seres caolhos exige cadência no apertar das seqüências de botões. Tome cuidado para não fundir a cabeça coordenando tanta gente apenas com os polegares.

Continuações de clássicos consagrados

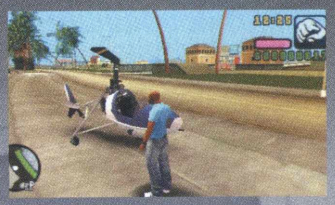
Crisis Core: Final Fantasy VII

Square Enix • 2008

Tirando o filme em CG FFVII: Advent Children, convenhamos, as obras do Compilation of the FFVII estavam decepcionando, que o diga Dirge of Cerberus: FFVII. Crisis Core: FFVII é uma prequel do épico de 1997 que traz o sistema de combate voltado para a ação que incorpora as materias, cutscenes que ombreiam com o longa-metragem e as aparições de figuras obrigatórias do universo FFVII - Cloud, Aerith, Sephiroth e companhia -, tendo o personagem Zack Fair como protagonista.

GTA: Liberty City Stories & Vice City Stories

Rockstar Games • 2005 e 2006



GTA é GTA em qualquer lugar. E não seria diferente no PSP. Liberty e Vice City Stories, como dizem os títulos, são histórias paralelas no mundo que conhecemos nos games maiores para PS2 e PC. E não é porque estamos falando de uma versão portátil que teríamos menos recursos. Aqui tudo que vimos nas versões maiores está presente, das prostitutas às missões mafiosas, o que fez ambos os títulos ganharem adaptações para o PS2.

Metal Gear Solid: Portable Ops

Konami • 2007

No encerramento de MGS3: Snake Eater, Naked Snake é laureado Big Boss. Seis anos depois, em 1970, consolidou a unidade FOX. Para quem acompanha a série, sabe a importância de tudo isso. Não por acaso, MPO faz parte da linhagem principal, elucidando questões que estavam acobertadas. Do jeito que Hideo Kojima é, MGS4: Guns of the Patriots trará muitas referências capítulos antigos. Esteja preparado caso faça alguma alusão a MPO.

God of War: Chains of Olympus

Sony CEA • 2008

Com sorte, Kratos mostrará a sua fúria incomensurável no PlayStation 3 em God of War III em 2009. Até lá, você será atado com as correntes do Olimpo. O entrecho do primeiro GoW mostrava que muitos acontecimentos ocorreram antes do jogo - é aí, antes da primeira aventura, que Chains of Olympus é situado, exibindo a sua excelência técnica avassaladora em um portátil. Quem duvida que terá uma versão para PlayStation 2?

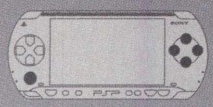
> FICOU DE FORA

Assim como no DS, seria injusto deixarmos de fora tantos outros títulos de peso do portátil da Sony. Fique com a lista de outros dez games de sucesso que você ainda tem que jogar (se é que já não o fez):

- 300: March to Glory (Warner Bros.)
- Ace Combat X: Skies of Deception (Namco Bandai)
- After Burner: Black Falcon (SEGA)
- Burnout Legends (Electronic Arts)
- Daxter (Sony CEA)
- Field Commander (SOE)
- Hot Pixel (Atari)
- Infected (Majesco)
- Me and My Katamari (Namco Bandai)
- Metal Gear Acid 1 & 2 (Konami)
- Monster Hunter Freedom (Capcom)
- Ridge Racer (Namco Bandai)
- Silent Hill: Origins (Konami)
- SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo (Sony CEA)
- Syphon Filter: Dark Mirror (Sony CEA)
- Syphon Filter: Logan's Shadow (Sony CEA)
- Tales of The World: Radiant Mythology (Namco Bandai)
- Tekken: Dark Resurrection (Namco Bandai)
- Virtua Tennis: World Tour (SEGA)
- Wipeout Pure (Sony CEA)

Acervo indispensável (cont.)

Remakes para todos os gostos



Castlevania: The Dracula X Chronicles

Konami • 2007

O GBA tem três episódios e o DS dois de Castlevania, mas só o PSP foi contemplado com o extraordinário pacote vampiresco The Dracula X Chronicles, que circunscreve a adaptação portátil de Symphony of the Night (PS1) e o remake de Rondo of Blood (PC Engine, só no Japão), com visão 2,5D.

Final Fantasy I & II Anniversary Edition

Square Enix • 2007

Tudo bem que os dois primeiros Final Fantasy já ganharam remakes para várias plataformas. Mas com gráficos completamente redesenhados, efeitos especiais de primeira qualidade e novas CGs, só no PSP foi possível. Comemorando os 20 anos da franquia, FFI&II só pecou mesmo por ter sido lançado em pacotes separados.

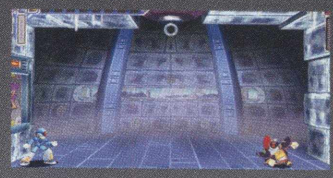
Final Fantasy Tactics: The War of The Lion

Square Enix • 2007

Parte do projeto Ivalice Alliance, que é destinado a expandir o mundo de Ivalice criado por Yasumi Matsuno, que, aliás, nem está mais na Square Enix, FF Tactics: The War of the Lions é uma versão atualizada do clássico dos RPGs estratégicos do PlayStation. Introduz cenas em Full Motion Video e duas novas classes: Onion Knight e Dark Knight. Balthier, de FFXII, também faz uma ponta. A repulsiva tradução original foi refeita, felizmente

Mega Man Powered Up

Capcom • 2006



Primogênito do clássico que deu vida ao robô azul da Capcom (no NES), Powered Up trouxe gráficos tridimensionais e muita nostalgia nas telas do portátil da Sony. Uma pena o game não ter vendido o esperado pela mãe de Street Fighter, o que também refletiu seu irmão mais velho Maverick Hunter X, também lançado para PSP no mesmo ano.

Ultimate Ghosts 'n Goblins

Capcom • 2006

Marcou não apenas o retorno do cavaleiro Arthur, que não estrelava um jogo novo desde Super Ghosts 'n Ghosts do SNES de 1991, como a volta à Capcom do designer Tokuro Fujiwara, mentor da série que investia em outras empreitadas gamísticas desde que fundou o estúdio Whoopee Camp

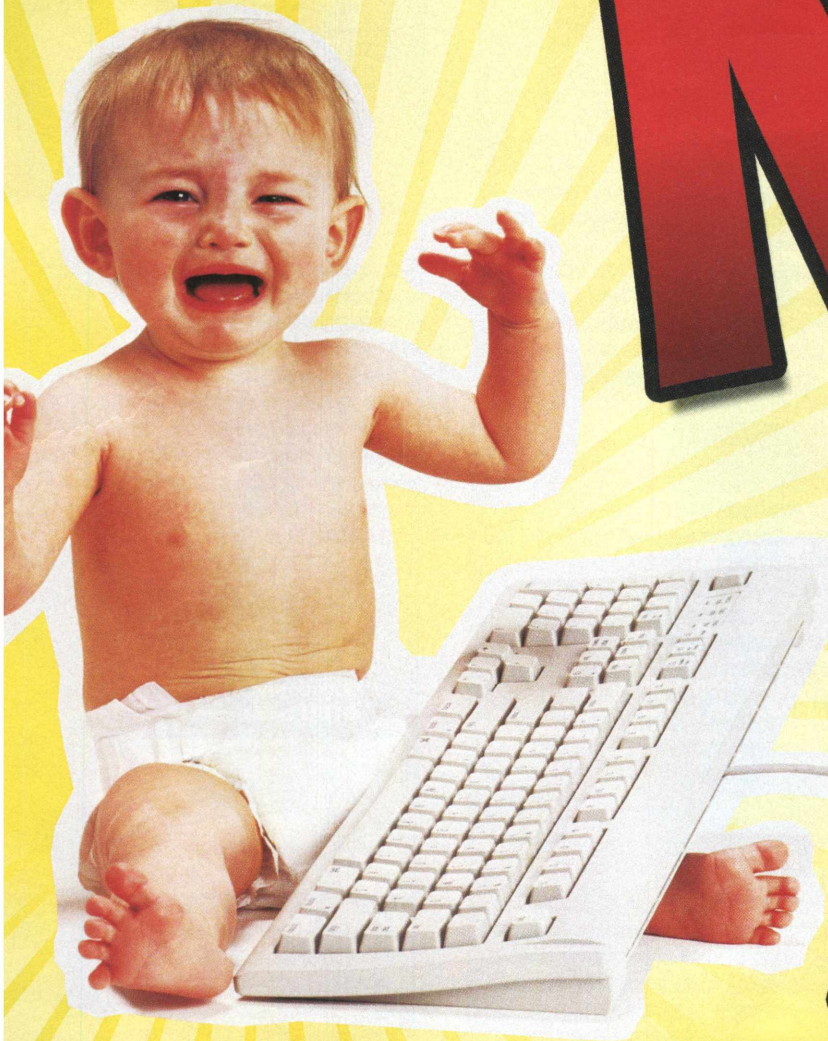
> FICOU DE FORA (TAMBÉM)

Diferente do portátil da Nintendo, o PSP se mostrou ao longo dos anos ser uma plataforma voltada mais para os clássicos do passado do que simplesmente para os títulos originais. Portanto a lista de remakes feitos para o portátil é maior do que você imagina. Eis o que não coube aqui:

- Capcom Classics Collection Reloaded (Capcom)
- Capcom Classics Collection Remixed (Capcom)
- Crazy Taxi: Fare Wars (SEGA)
- Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower (Capcom)
- Disgaea: Afternoon of Darkness (NIS America)
- Gitaroo Man Lives! (Konami)
- Gradius Collection (Konami)
- Lemmings (Sony CEE)
- Metal Slug Anthology (SNK Playmore)
- PaRappa the Rapper (Sony CEA)
- Power Stone Collection (Capcom)
- Sega Genesis Collection (SEGA)
- Street Fighter Alpha 3 MAX (Capcom)
- Valkyrie Profile: Lenneth (Square Enix)

CHEGA DE

Mi Mi Mi



GAME MAXX

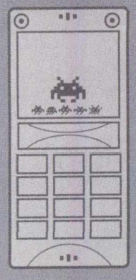
Acervo indispensável (cont.)

> RETROCOMPATIBILIDADE DE PRIMEIRA

Já falamos que o PSP também é a plataforma da nostalgia dos remakes. Mas não fomos a fundo no que também contribui para o sucesso do portátil. O principal recurso a agregar valor ao pequeno notável da Sony é, seguramente, a retrocompatibilidade com os títulos de PSOne, graças ao suporte oferecido pela PlayStation Network do PS3. Mas o sucesso mesmo, infelizmente, vem da pirataria, que colaborou para que praticamente toda biblioteca de títulos do primeiro console da Sony pudesse ser convertida para o portátil. Some a isso a opção de jogar clássicos de, prepare para cair da cadeira, Atari, Collecovision, Commodore64, GB, GBC, GBA, Master System, Mega Drive, GameGear, MSX, NeoGeo, NeoGeo CD, NES, SNES, PCEngine, arcade das placas CPS1 e 2, clássicos do Mame, adventures da tecnologia Scumm e, logo logo N64, e você terá praticamente a história da indústria de games na palma das mãos. Claro, tudo só foi possível graças à pirataria. Não seria esse o maior motivo que faz do PSP o portátil que é?

E no celular?

O preconceito ainda é grande, mas quem tem um celular "mais ou menos" já consegue jogar muito game bom. Eis os melhores games na opinião da nossa redação:



Army of Heroes

Produtora: GameZ!/ SupportComm
Jogadores:1
Amazônia Celular, Claro e Telemig Celular

Estratégia no celular? Pois é, amigão. Dá sim. E ao contrário do que diz o nome, Army of Heroes não envolve guerras comuns, entre humanos, mas sim entre raças, com direito a Orcs e Elfos, com gráficos e som de primeira linha. Como se vê em qualquer Warcraft da vida, você é o comandante da tropa, e como tal deverá coordenar suas ações no campo. É só apertar os botões indicados. Fácil? Um doce pra quem passar de primeira em qualquer nível avançado.

Prince of Persia

Produtora: Gameloft
Jogadores: 1
Brasil Telecom, Claro, TIM

Jogos para celular costumam ser vistos como passatempo rápido, durante o trajeto do ônibus ou coisa parecida. Mas se falamos em um nome como Prince of Persia, as atenções redobram. Jogabilidade que não foge do padrão da plataforma e gráficos muito bons são presença garantida nesse jogo, mas ainda passamos por certo estresse quando temos que transpor certos obstáculos.

Sonic the hedgehog: Parte II

Produtora: Tectoy Mobile
Jogadores: 1
Claro

Primeiramente, uma explicação rápida: o "Parte II" trata-se de uma saída da empresa de produzir Sonic por inteiro nos celulares. O jogo é grande demais para ficar em uma parte, então a Tec Toy decidiu quebrá-lo em dois. Alguns detalhes, como o fato de Sonic ser tão rápido, e o jogo rodar em uma baixa taxa de quadros, acabam ferindo a jogabilidade. Mas o som ainda impressiona, sendo de alta qualidade, ainda que desenvolvido para celulares.

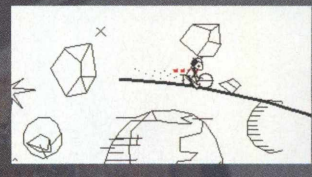
Assassin's Creed

Produtora: Gameloft
Jogadores: 1
Brasil Telecom, Claro, Oi, TIM, Vivo

Altair chega aos celulares! A versão "Jogo-pra-metrô" de Assassin's Creed troca os movimentos do Parkour, usado nos consoles, pela rolagem lateral, mais característica dos telefones. E não é que funciona? Apesar de repetitivo e familiar com outros jogos da produtora, Assassin's Creed garante a mesma diversão vista no PlayStation 3, só que em menor tempo de jogo.

Line Rider

Produtora: Tec Toy Mobile
Jogadores: 1
CTBC e Telecom



Existem questões que a humanidade ainda não consegue responder. Não vou citar o ovo e a galinha por questão de espaço, mas tentem descobrir por que um jogo como Line Rider viciar e fazer tanto sucesso? Sucesso na web há anos, ele consiste em traços que desenham um caminho para um boneco estilizado em um trenó seguí-lo.

CABAL

ONLINE

A REVOLUÇÃO DA AÇÃO

AGORA É GRÁTIS!

* CANAIS EXCLUSIVOS DE GUERRA E EVENTOS INCRÍVEIS!
* MAIS DE 1000 MISSÕES E CALABOUÇOS ESPECIAIS!
* NOVOS ITENS E TÉCNICAS!
* CONTAS PREMIUM GOLD E SILVER!

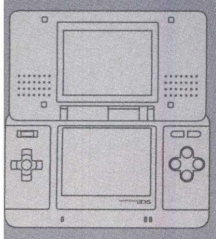
GAME MAXX

ESTsoft

www.cabalonline.com.br

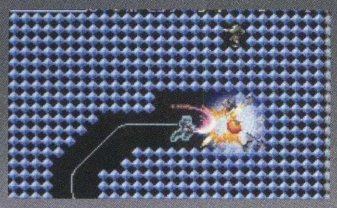
A próxima leva

Agora finalmente ao que mais interessa: os jogos. Separamos dez games promissores para cada portátil. Muitos deles ainda não foram confirmados no ocidente – torça para que isso ocorra. E não se espante com a quantidade de RPGs e as citações dos nomes Tetsuya Nomura e Square Enix durante o texto. O apoio da produtora aos dois aparelhos é grandioso.



Bangai-O Spirits

D3 Publisher • junho de 2008



Se há uma empresa que é old school, esta é a Treasure, que fará uma versão turbinada do shooter Bangai-O do Nintendo 64 e Dreamcast. Será mais uma relíquia da desenvolvedora, com ação frenética e profusão de tiros e explosões. Você controla um robô que é capaz de voar livremente por cenários 2D e empunha armas, como um taco de beisebol, para se defender. Bangai-O Spirits terá um editor de estágios e estes poderão ser compartilhados com os amigos de forma praticamente inacreditável. Os níveis se transformam em arquivos de áudio e, para transferir a outro DS, basta reproduzi-lo próximo ao microfone a fim de que o som seja decodificado.

Final Fantasy IV

Square Enix • não divulgado

Os japoneses já podem relembrar uma das histórias mais emocionantes dos videogames desde o término do ano passado. Enquanto isso, aqui no ocidente, estamos no aguardo para o anúncio oficial por parte da Square Enix. Final Fantasy IV é aquele, originalmente do SNES (na ocasião lançado como FFII), em que o cavaleiro negro Cecil se torna um paladino e vê quase todos os seus companheiros se debilitarem durante a epopéia. Muitos acontecimentos serão exibidos pela primeira vez, pois, quando Hironobu Sakaguchi escreveu o roteiro, ¾ da história foram excluídos na versão final que agora serão aproveitados.

Dragon Quest IX

Square Enix • 2008 (Japão)

O DS não é só o lar preferido de Final Fantasy. Também é de Dragon Quest. Só que, além dos já lançados spin-offs Heroes: Rocket Slime e Monsters: Joker, o portátil terá o episódio numerado DQ IX. O destino mais provável do sucessor de DQVIII do PS2 seria o PlayStation 3, mas aparentemente por conta da incerteza quando ao êxito da plataforma, a Square Enix preferiu o aparelho de bolso. Não bastasse tamanha ousadia, o sistema de combates seria em tempo real. Seria. Em pesquisas, o público japonês não ficou satisfeito com a mudança da mais tradicional série de RPGs, então a costumeira mecânica de batalha por turnos foi confirmada.

Flower, Sun, and Rain: Unending Paradise

GungHo • não divulgado

Os EUA ainda estão longe de testemunhar toda a insanidade genial de Goichi Suda. Killer7 e No More Heroes representam parte deste manicômio ambulante que é o designer. Flower, Sun, and Rain é um adventure para PlayStation 2 de 2001, privilégio apenas dos japoneses, que será refeito com o acréscimo de "Unending Paradise" no subtítulo em versão para DS. Agora vai sair nos Estados Unidos. Sumio Mondo é um homicida que fica aprisionado nos mesmos acontecimentos de um dia.

Guitar Hero: On Tour

Red Octane • junho de 2008

Quando você fala para alguém que não joga Guitar Hero com a guitarra, logo vai supor que é com o controle. Mas agora também vai existir outra maneira de tocar sem o instrumento. A primeira versão portátil do simulador musical funcionará com o DS na vertical, encaixando o acessório Guitar Grip na entrada para cartuchos de GBA. Seguindo o ritmo nos botões verde, vermelho, azul e amarelo (o laranja acabou ficando de fora) no periférico, você dedilha as notas na tela de toque. Alguns gostaram, outros sentiram asco.

Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood

SEGA • 2008

Antigamente era assim. Corridas: a Nintendo acelerava com Mario Kart, a Sega a freiava com Sonic Drift. Party games: a Big N festejava com Mario Party, a Sega devolvia com Sonic Shuffle. RPG: Super Mario RPG e a Sega... Nada. Na verdade, Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood é a resposta para o jogo da Squaresoft – 12 anos atrasada. Não é da gigante dos RPGs, mas de uma companhia ocidental canadense de experiência no gênero. A BioWare, de Jade Empire, Mass Effect e Star Wars: KotOR. A concepção de fato é bem inusitada. O combate também. Os ataques especiais acontecem com toques na tela de acordo com o ritmo – lembra Elite Beat Agents. Estreará o personagem Shade e o Dr. Eggman não é o vilão principal. Será que poderemos jogar com ele, como acontecia com o Bowser no Super Mario RPG?

Spore Creatures

Electronic Arts • setembro de 2008

O ambicioso simulador de vida evolucionista de Will Wright virá à luz ainda esse ano (se não for postergado de novo) para PC e Mac. Além dos computadores, o DS terá uma versão 2D, o spin-off Spore Creatures, que é desenvolvido pelo estúdio Foundation 9 (o antigo Amaze Entertainment) e irá incorporar elementos de jogos como Nintendogs, Pokémon e Drawn to Life – três que se saíram bem no portátil. Você dá origem ao ente (haverá uma dezena de slots para poder comportar dez animais diferentes) e o modifica, adicionando membros (280 partes do corpo são secretas), de acordo com os pontos obtidos durante a história. O foco é a sobrevivência e exploração dos ambientes. Também haverá a possibilidade de interagir com as criaturas de outras pessoas via conexão Wi-Fi.

Kingdom Hearts 358/2 Days

Square Enix • não divulgado

Você começa jogar Kingdom Hearts II e se pergunta: cadê o Sora? E quem é esse garoto loiro de nome Roxas? Para entender o enredo em sua integridade deve se aprofundar em Kingdom Hearts 358/2 Days, cujos acontecimentos se desenrolam entre o episódio KH: Chain of Memories (GBA) e KHII, no momento em que Sora despenca em completa sonolência. Neste emaranhado aparecerá ainda o Rei Mickey, os integrantes da Organização XIII e uma nova personagem feminina que é a chave para a compreensão do jogo. Como o restante da série, é um RPG de ação. O uso da tela de toque será mínimo. Também haverá modo multiplayer, à parte da jornada solo, baseado em missões. Entre os mundos, Twilight Town e Wonderland foram confirmados.

Ninja Gaiden Dragon Sword

Team Ninja • final de março

Tomonobu Itagaki é arrogante, polêmico e o que mais você quiser. Sua má fama não desmerece, todavia, a proeza que ele conseguiu com Ninja Gaiden DS, o primeiro jogo do Team Ninja para consoles da Nintendo: os gráficos são os melhores já vistos no portátil. Ousado como nunca, o jogo faz você segurar o aparelho na vertical, com todos os ataques de Ryu Hayabusa feitos na tela de toque do mesmo jeito que acontece em Zelda: Phantom Hourglass. Assim como a aventura de Link era seqüência direta de um episódio principal (The Wind Waker), aqui Dragon Sword dá continuidade à história do Ninja Gaiden do Xbox, seis meses depois, e faz conexão com Ninja Gaiden II do 360. A dificuldade absurda da série está um pouco mais contida, talvez para evitar que você inutilize a tela de toque com rabiscadas grosseiras.

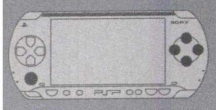
The World Ends With You

Square Enix • abril de 2008

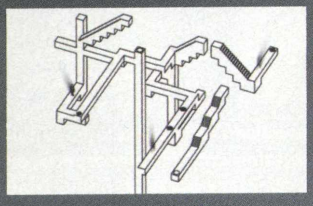
Nossa empolgação com este RPG de ação vem de longa data, tanto que já apareceu em duas oportunidades nas páginas da EGM Brasil (edições 60 e 73). Primeiro porque é da Square Enix. Segundo porque os personagens levam o traço de Tetsuya Nomura (Kingdom Hearts) e Gen Kobayashi (Musashi: Samurai Legend). Terceiro porque a ambientação, numa opção pouco usual, é baseada em um local real, o distrito de Shibuya no Japão. É lá que Neku Sakuraba acorda e recebe ordens via celular, caso contrário morrerá dentro de um período de sete dias. O combate é o que há de mais imprevisto, já que acontece simultaneamente nas duas telas, com dois personagens. Vamos até o fim do mundo para saber, na prática, como as peripécias das batalhas funcionarão. Não deve demorar muito. Em junho o jogo aporta por aqui.

A próxima leva (cont.)

O PSP também promete trazer mais uma tonelada de grandes títulos:



Echochrome
Sony CEA • 2008



Previsto também para ser um título da PlayStation Network do PS3, Echochrome, como o nome sugere, não traz cores nem efeitos especiais. Trata-se de um puzzle de fases no estilo de PQ: Practical Intelligence Quotient e Crush, em que você controla o cenário e não o personagem e deve descobrir uma solução para que o sujeito chegue na saída do local. Por ser totalmente em wireframe (apenas os vértices dos polígonos são renderizados), as possiblidades de gerar novas plataformas e caminhos são vastas, o que faz o desafio aumentar rapidamente. Nossa redação teve a chance de jogar a demo da versão japonesa.

N+
Atari • agosto de 2008

N é um jogo freeware feito em Flash pela Metanet Software que terá uma versão com algo a mais para Xbox Live Arcade, PSP e DS. N+ é de plataforma. É simples. É divertido. Partindo de um ponto A, o protagonista ninja deve tocar em sensores dos *cenários* para ativar a porta B, o destino, coletando moedas douradas pela trilha. No caminho, armadilhas, explosivos e outras ameaças que aumentam absurdamente de desafio nos estágios mais avançados.

Dissidia: Final Fantasy
Square Enix • não divulgado

Ehrgeiz, Bushido Blade, Tobal No. 1. Casos raros de jogos de luta da Square que apareceram em meio à miríade de RPGs. Fazia tempo que a produtora não se atrevia neste gênero e voltará a investir com Dissidia: Final Fantasy, que faz parte da comemoração dos 20 anos da saga. Seria um Super Smash Bros. de Final Fantasy? Liderados por Chaos (chefão do primeiro FF), vilões como o Imperador de Palamecia (FFII), Sephiroth (FFVII), Ultimecia (FFVIII) e Kuja (FFIX), enfrentarão heróis do naipe do Warrior of Light (o personagem sem nome de FF), Firion (FFII), Squall (FFVIII) e Zidane (FFIX), capitaneados por Cosmos, que faz sua estréia. Mais gente poderá aparecer também. Batalhas um contra um com gráficos em três dimensões. Será uma boa oportunidade para vermos figuras dos jogos antigos em 3D.

Gran Turismo 4 Mobile
Polyphony Digital • não divulgado

Teriam furado os pneus de Gran Turismo 4 Mobile? Lembre-se, o jogo foi anunciado junto com o PSP, em 11 de maio de 2004 e sucessivamente procrastinado. O principal responsável por isso é a própria série GT. Primeiro GT HD, depois GT5 Prologue e finalmente GT5. Compreensível, tendo em vista que Kazunori Yamauchi está atolado com tantos projetos – boatos sugerem que GT5, por exemplo, terá mais de 900 carros. GT4 Mobile, por sua vez, pelo que anunciado, será uma adaptação perfeita para PSP de GT4 do PS2. Um jogo de 2005, é verdade, mas possui gráficos impressionantes, tanto que é um dos poucos do console a ter suporte para a resolução 1080i. Enfim, nossa vontade é que GT4 Mobile saia dos boxes em breve.

Kingdom Hearts Birth By SleepMobile
Square Enix • não divulgado

Achou que tinha acabado a overdose de jogos do Tetsuya Nomura? Não é seqüência e como já há dois jogos no interim de KH e KHII, Birth By Sleep é uma prequel do primeiro capítulo (precede uma década), enfocando os personagens Terra, Ven e Aqua que apareceram no final secreto de KHII. Os adolescentes Sora e Riku serão meros pimpolhos e outros tantos personagens Disney marcarão presença: Rey Mickey, Pateta, Donald, Aladdin, Cinderela, Hércules, Malévola... Sobre os inimigos, nem os Heartless e muito menos os Nobodies, mas sim novos, ainda não divulgados. Haverá o sistema de cartas de KH Re:Chain of Memories, remake presente no pacote supracitado, com a já costumeira jogabilidade com contendas em tempo real. A engine é a mesma de Crisis Core: Final Fantasy VII.

Secret Agent Clank

Sony CEA • junho de 2008

Não tenha dúvidas de que das séries de plataforma 3D da Sony, Sly Cooper, Jak e Ratchet & Clank, a que mais deu certo é a última. Já caminha para o segundo jogo para PSP. O anterior, Ratchet & Clank: Size Matters, até foi portado para PS2. Bem como este, Secret Agent Clank é desenvolvido pela High Impact Games, constituída por dissidentes da Insomniac Games, softhouse da série principal. Lembra-se do finado peixe James Pond? Pois é. Secret Agent Clank também será uma espécie de paródia do espião britânico 007. Clank usará um smoking e terá ao dispor engenhocas para passar por fases com elementos stealth. O felino Ratchet e o super-herói farofeiro Captain Qwark são personagens jogáveis.

R-Type Command

Atlus • maio de 2008

Virou moda sagas de RPGs se tornarem jogos de estratégia em portáteis, haja vista Final Fantasy XII: Revenant Wings, Heroes of Mana e Wild Arms XF do DS. Quando imaginaria que uma série de tiro espacial flertaria com RPG tático? Ainda mais R-Type, que surgiu em 1987 e supostamente teria acabado em 2004 com R-Type Final. R-Type Command preserva a perspectiva 2D, apesar do novo sistema de jogo. Sua missão é defender a humanidade dos alienígenas Bydo manejando tropas de 100 unidades que podem ser personalizadas e otimizadas com power-ups. Um lembrete: agradeça a Atlus por conduzir o game da Irem para o ocidente. Convenhamos, outro pilar desse gênero é Gradius, que anda meio sumido. Quem sabe a mania pega e a Konami também não faz um Gradius Tactics...

SNK Arcade Classics Volume 1

SNK Playmore • julho de 2008

As coletâneas... Como resistir a elas? Capcom, SEGA e Atari. Agora é a SNK que rememora os clássicos do fliperama. A lista é extensa e vai desde as games de luta (Art of Fighting, Fatal Fury, King of Fighters '94, King of the Monsters, Samurai Shodown e World Heroes) até algumas obscuridades, como os jogos de plataforma Magician Lord e Top Hunter: Roddy & Cathy. Esportes variados. Futebol (Super Sidekicks 3), beisebol (Baseball Stars 2) e golfe (Neo Turf Masters). Também tem shooter espacial (Last Resort), beat' em up (Burning Fight e Sengoku) e run and gun (Metal Slug e Shock Troopers). Se você é fã da SNK, em especial de pelejas, também não pode perder os pacotes The King of Fighters Collection: The Orochi Saga e Samurai Shodown Anthology.

Space Invaders Extreme

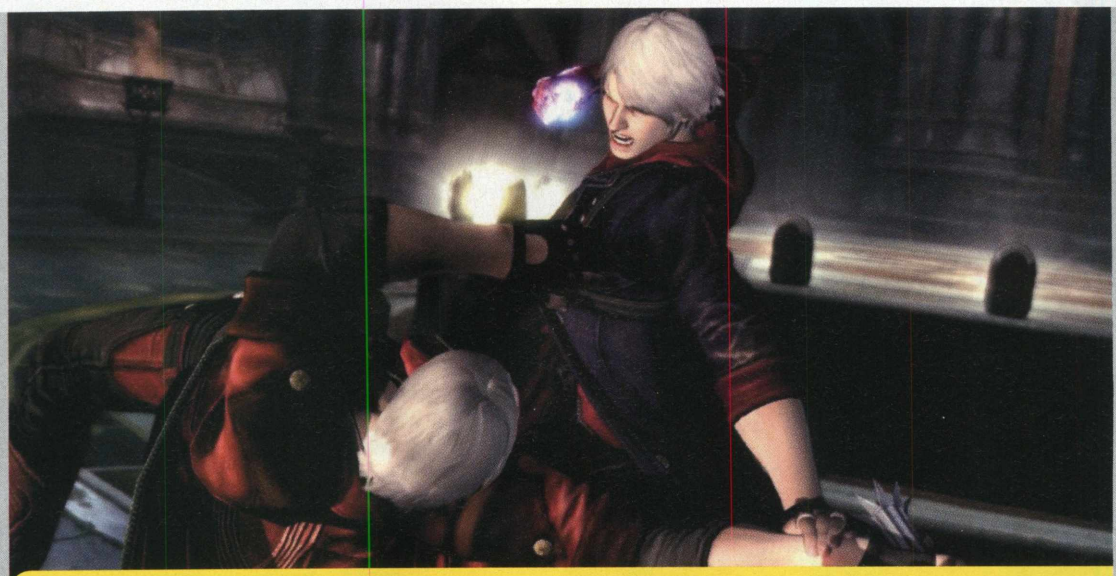
Taito • junho de 2008

Como você pode ter percebido, muitas séries comemoraram duas décadas de vida nesses últimos tempos: Final Fantasy, Metal Gear, Metroid, Out Run, After Burner... Só que em meio a esse time há um jogo mais velho, que celebra 30 anos: Space Invaders, uma criação de Tomohiro Nishikado. O primogênito dos games de tiro espaciais. Nessa iteração de aniversário, as invasões espaciais remetem ao passado, mas de maneira muito mais psicodélica e com visual renovado, evidentemente. As formações dos alienígenas mudam de acordo com a fase. Há power-ups e até chefões. Você vai querer dar muitos tiros. Não só para destruí-los. À medida que dispara, os sons dos raios laser se mesclam com a música eletrônica numa sinergia. Também sairá para DS.

Star Ocean: Second Evolution

Square Enix • maio de 2008 (Japão)

E tem mais Square Enix. No Japão já saiu para PSP Star Ocean: The First Departure, remake do primeiro da série do Super Famicom. Second Evolution refaz a continuação para PlayStation, The Second Story, que delimitou a estréia da série nos EUA. Remakes? O produtor Yoshinori Yamagishi da tri-Ace quer passar a sensação de que são jogos novos. Novos personagens formarão o elenco, haverá cutscenes animadas e os retratos dos heróis nas caixas de diálogo foram refeitos. A dublagem será regravada. Ainda bem, pois a original era detestável – o "Let's get out of here!" proferido grotescamente por uma voz gutural quando os aventureiros fugiam das lutas ainda nos causam pesadelos. Ainda sobre o áudio, a trilha de Motoi Sakuraba será a original e não arranjada, ao contrário do predecessor.



> ESPECIAL

Phenom 9600

Quatro núcleos para todos

Por Fagner Martinelli

A AMD FINALMENTE põe na mesa suas opções de processadores com quatro núcleos. Na ponta da arquitetura chamada pela AMD de Spider, (formada também pelo ChipSet para placas mãe 790FX, as placas de vídeo da série Radeon 3800), o Phenom requer o posto de único processador de quatro núcleos reais do mercado de massa, uma vez que os processadores Intel usam dois chips de dois núcleos cada.

Um núcleo na verdade, é a "cabeça pensante", a parte que de fato processa um programa e quanto mais núcleos, mais ações podem ser realizadas sem perda aparente de desempenho. Na prática não é bem assim que funciona, os programas, sejam eles jogos ou de produção, devem vir adaptados a esse cenário, ou seja, se o software não "sabe" usar mais de uma unidade de processamento, as outras vão ficar paradas.

A nova geração de vídeo games já conta com processadores centrais de vários núcleos, o PS3, por exemplo, conta com oito, e o Xbox 360 com três núcleos duplos, o que pode estimular cada vez mais a produção de jogos que explorem essa característica. Como tudo que acontece num jogo passa pelo processador central, essas unidades podem ser direcionadas para atender chamadas do processador gráfico, de som ou para dar exclusividade à inteligência artificial do jogo. Quanto mais núcleos disponíveis, mais pode ser feito ao mesmo tempo. No entanto, são raros os jogos que usam mais do que dois desses núcleos, e ainda deve levar um bom par de anos até que esse conceito seja "popular".

O Phenom vem concorrer diretamente com os QuadCore da Intel, porém, não se limitando a eles, pois como tem núcleos independentes, podemos esperar para breve processadores Phenom com *três núcleos* a um custo muito atraente. No que diz respeito aos jogos, a quantidade de núcleos do processador central é um fator menos limitante do que o desempenho da placa 3D ou a quantidade de memória, no entanto, em PCs cada vez mais versáteis, pode ser interessante ter mais programas rodando ao mesmo tempo.

Comparamos o Phenom 9600 diretamente com o Intel Core 2 Q6600, um processador rival, na mesma faixa de preço, e para validar, cruzamos os resultados com os de um Core 2 Duo 6750, que conta com "apenas" dois núcleos.

PÁGINA 94
ABC do Harware

PÁGINA 96
Jogo da verdade

PÁGINA 98
Dicioário Tech

■ Sorrateiro como sempre...

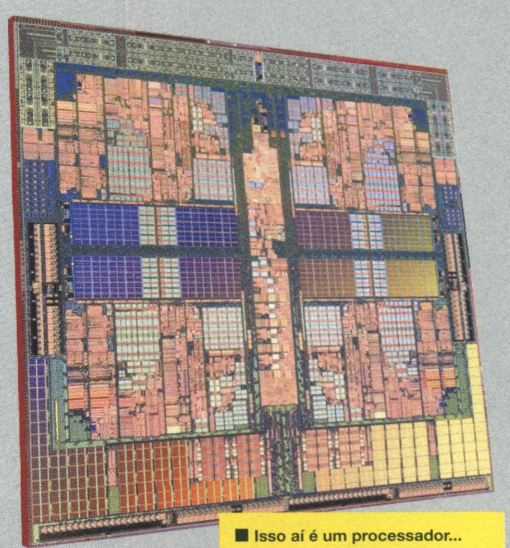
Os testes

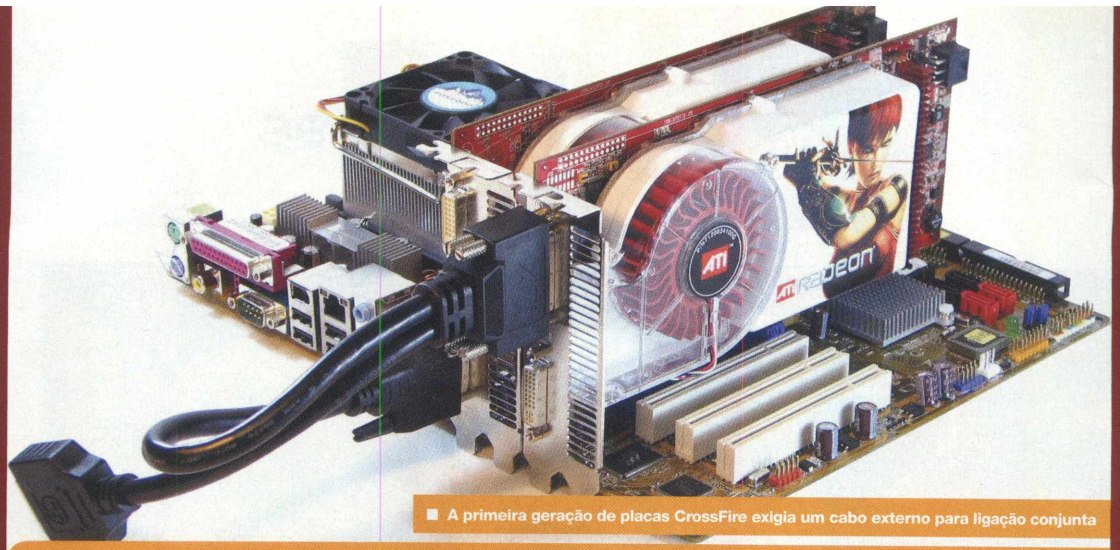
Rodamos BioShock, Gear of War, Crysis e Supreme Commander, esse ultimo com suporte a mais de duas unidades de execução. Nesses jogos, as diferenças de performance entre o AMD Phenom 9600 e o Intel QuadCore Q6600 foram mínimas, no entanto, deram vantagem ao processador da rival Intel, exceto no game BioShock quando a leve vantagem passou a ser da AMD. O que chamou atenção, foi o fato de que o processador de apenas dois núcleos, Core 2 Duo 6750 se manteve no mesmo patamar, as vezes superando os dois processadores com mais unidades. Como os jogos mostraram comportamento similar, passamos a monitorar o percentual de uso de cada unidade e percebemos que, pelo menos esses jogos não tiram vantagem de mais que dois núcleos, nem mesmo Supreme Commander que se diz capaz de trabalhar com esse tipo de hardware se saiu melhor com os QuadCore do que com o Dual Core. A vantagem do Dual aparece porque suas unidades trabalham um pouco mais rápido que as dos outros modelos analisados. Quando comparados em aplicações que usam apenas dois núcleos, obviamente ele acabou tendo vantagem, todavia é importante salientar que em um ambiente propicio a explorar mais do que duas unidades, como provavelmente acontecerá nos jogos em 2009, esse processador não fará frente aos modelos com quatro unidades.

Realizamos outras extravagâncias como iniciar a gravação de um DVD e começar a jogar Crysis, deixar um vídeo sendo comprimido para Divx, um CD sendo transformado em MP3 e jogar CoD4 online enquanto esperamos. Tudo realizado com destreza, sem perda aparente de performance, e nesse ponto, a multiplicidade dos núcleos realmente prova seu valor.

Quando falamos exclusivamente de jogos, há que se pensar que um processador relativamente mais barato como o C2D 6750 pode entregar resultados parecidos com os atuais quatro núcleos mais modestos como o Q6600 e o Phenom 9600. É um contraste entre um dos processadores duplos mais potentes e modelos de processadores quádruplos mais simples, e notamos que se o preço estiver no mesmo nível, quanto mais núcleos melhor, pois a tendência é a pluralidade no PC e à medida que programas e jogos com habilidade para lidar com mais unidades forem sendo lançados, os processadores de dois núcleos vão ficar para traz. Já quando o preço estiver muito mais alto, pense no fato de que você está pagando por algo que só surtirá efeito nos jogos daqui um ano, quando provavelmente custará bem menos.

O Phenom cumpre seu papel, é barato, pode realizar com destreza outras tarefas enquanto você curte um jogo e o mais importante, é compatível com a maioria das placas AM2 disponíveis no mercado, o que significa que você pode atualizar aquele Athlon64 X2 ou mesmo o comum, quem sabe até o seu Sempron LE-1100 para um potente processador de quatro núcleos sem nenhuma dificuldade maior, gastando pouco, dando longevidade ao seu sistema, com o enorme parque de placas mãe AM2 instalado no mercado com todo tipo de processador mais simples, o Phenom é uma alternativa excelente para aumentar a produtividade nesses sistemas.


■ Isso aí é um processador...



A primeira geração de placas CrossFire exigia um cabo externo para ligação conjunta

> ABC DO HARDWARE

SLI e CrossFire

Dobrando a potência do que já é bom

Por Robinson Melgar

SE APENAS UMA PLACA DE VÍDEO não dá todo o poder de processamento de gráficos que o usuário precisa, por que não usar duas ou mais delas em conjunto? Foi com essa idéia que a 3dfx Interactive criou, em 1998, sua Voodoo2. O nome da tecnologia usada para isso era Scan-Line Interleave, ou simplesmente SLI.

Mais tarde, a 3dfx foi comprada pela nVidia, que só voltou a usar o SLI em 2004. O conceito era o mesmo, mas a sigla agora significava Scalable Link Interface e o funcionamento era muito melhor.

Não demorou muito para que a principal concorrente da nVidia, a ATI Technologies, desse o troco. Em novembro de 2005, surgiram as primeiras placas Radeon com tecnologia CrossFire. O objetivo era o mesmo: aumentar a velocidade de processamento gráfico — o que é especialmente útil para os aficionados por games. A seguir você irá entender melhor como isso funciona, além de descobrir as principais diferenças entre as tecnologias.

> MÉTODOS DE PROCESSAMENTO

Tanto o SLI como o CrossFire fazem a mágica de melhorar o desempenho de games dividindo o trabalho de processamento entre dois ou mais cartões de vídeo. Para isso, são usados diversos métodos:

SLI

SFR (Split Frame Rendering) — Divide cada quadro em dois e envia-os separadamente para os cartões de vídeo. Assim, um deles trabalha com a parte de cima da imagem e o outro com a parte de baixo.

AFR (Alternate Frame Rendering) — Aqui, enquanto um processador constrói o quadro atual, o outro trabalha no próximo.

AFR of SFR — Enquanto dois processadores trabalham em um quadro em SFR, dois outros constroem o próximo, também em SFR.

SLI AA (Anti-Aliasing) — Não aumenta o desempenho dos jogos, mas sim a sua qualidade de imagem.

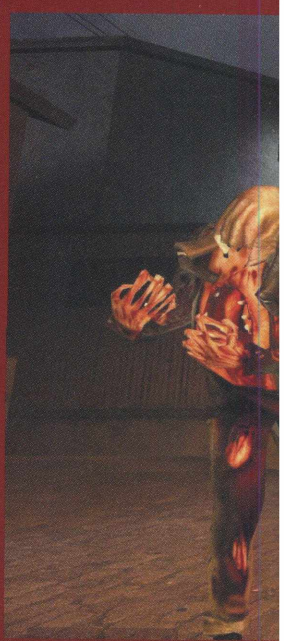
CrossFire

Scissors — Similar ao SFR. A diferença é que aqui duas placas de vídeo com capacidades diferentes podem trabalhar juntas, com a mais poderosa processando uma parte maior do quadro.

SuperTiling — Esse modo divide a tela em diversos quadrados de 32x32 pixels, distribuindo-os para as placas de acordo com a capacidade delas.

AFR (Alternate Frame Rendering) — Neste caso, o método é idêntico ao usado pelo SLI.

Super AA (Anti-Aliasing) — Da mesma maneira que o SLI AA, melhora a imagem dos jogos em detrimento de seu desempenho final.



Ligação entre as placas

Para ligar as placas de vídeo SLI em seu computador, é necessária uma conexão PCI Express. Essas placas trabalham em um esquema slave/master e são ligadas por meio de um cabo especial, chamado de ponte SLI, que reduz o volume de dados que é enviado diretamente para elas.

As placas CrossFire são instaladas de modo parecido, mas apresentavam alguns problemas em sua primeira geração. Quando usadas em conjunto, uma das placas precisava ter um chip adicional, que executava a tarefa da composição de imagem. Assim, a pessoa tinha que tomar o cuidado de comprar pelo menos uma placa desse tipo quando queria usar o CrossFire. Além disso, a ligação entre as placas era feita por meio de um cabo externo. Mas esse problema já está resolvido na terceira geração da tecnologia: a CrossFireX. Assim, atualmente o CrossFire e o SLI estão em pé de igualdade em muitos casos.

> DESEMPENHO EM JOGOS

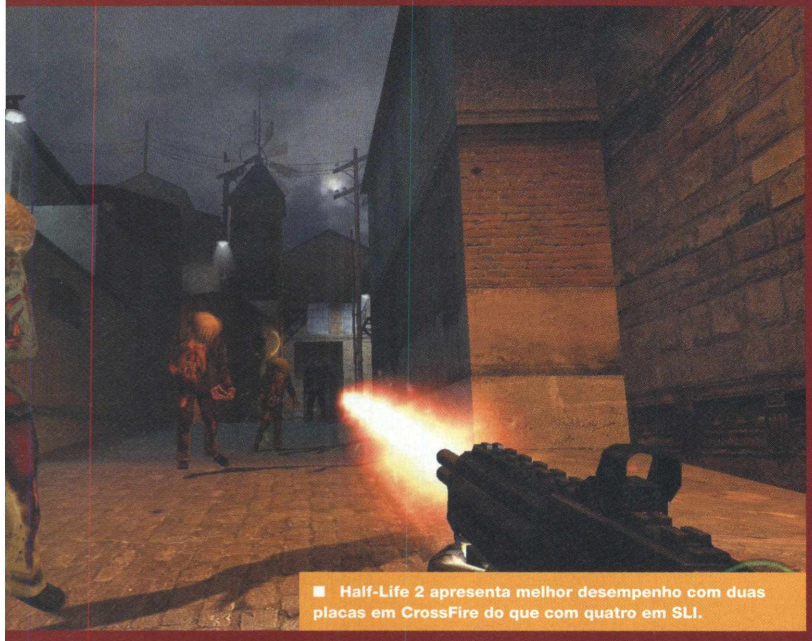
O importante para o gamer é saber, na prática, qual sistema oferece o melhor desempenho em jogos. O teste abaixo, realizado com placas CrossFire Radeon X1900 e Radeon X1950 e com placas GeForce 7900 GTX SLI e GeForce 7950 GX2 QuadSLI, mostram que isso depende do jogo:

Prey — As quatro placas trabalhando em conjunto do sistema QuadSLI mostraram ser a maneira mais rápida de se jogar o game da Human Head Studios. Mas o bem mais barato CrossFire Radeon X1900 conseguiu um bom resultado.

Half-Life 2 — Em um dos games mais avançados graficamente existentes hoje, um par de placas CrossFire — tanto do modelo Radeon X1950 como o Radeon X1900 — consegue um desempenho melhor que as quatro placas do sistema QuadSLI.

Call of Duty 4: Modern Warfare — Nesse jogo as placas CrossFire dão um banho nas SLI, mostrando que é possível gastar menos e obter um desempenho melhor usando duas placas, em vez de quatro.

F.E.A.R. — O sistema QuadSLI mostra o seu valor e é o que apresenta o melhor desempenho e qualidade de imagem.



■ **Half-Life 2 apresenta melhor desempenho com duas placas em CrossFire do que com quatro em SLI.**

> EM TESTES...

*Por Charles Sousa**

Neste mês, temos duas novidades de seguimentos completamente diferentes, mostrando que também somos ecléticos. Se não bastasse, os dois se encaixam muito bem na vida de quem deseja comodidade e conforto.

COELHO QUE NÃO É DA PÁSCOA

O coelhinho digital da Tectoy já é sucesso em grande parte do mundo. Recém-chegado ao País, ele quer conquistar as pessoas com seu jeito "meigo" de ser.

Colocado sobre a mesa do escritório, se tornou a sensação da redação. Com pouco mais de um palmo de altura, o coelho ganhou o lugar do anão que tanto queríamos para nos fazer companhia nos dias de fechamento.

O Nabaztag é um "animal" inteligente. Suas orelhas se mechem o tempo todo e seu corpo pisca conforme seu humor. Quando conectado a uma placa Wi-Fi, ele lê seus e-mails, RSS, canta suas MP3 e recebe mensagens enviadas por seus amigos direto do site.

Ele não é o tipo de gadget que os homens mais viris gostariam de ter em sua mesa, mas sem dúvidas, o Nabaztag é encantador.

Nabaztag
www.aoc.com.br
Preço sugerido: R$ **899,00**
Nota: 8,5

ACESSO REMOTO

O grande adicional do PlayStation 3 é o player de Blu-Ray.

Agora que temos a certeza que o disco azul será o substituto do DVD, você não tem motivos para não investir na tecnologia e garantir um console.

Uma boa dica é o controle remoto Leadership Gamer. Ele tem 14 teclas para que você possa assistir com mais conforto seus filmes.

Vem com receptor infravermelho embutido e com suporte para colocar o console na vertical, economizando espaço na estante da sua sala. Um luxo!

Suporte luminoso para PS3
www.leadership.com.br
Preço sugerido: R$ 99.90
Nota: 8,0

* Charles de Sousa é redator da revista PC Magazine (a irmã da EGM tanto no Brasil como nos EUA) e adora testar as novidades que chegam na redação.

> JOGO DA VERDADE

OVERCLOCK em placa de vídeo

Muita calma antes de "fritar" seu PC

Por Robinson Melga

OVERCLOCKING é o processo de aumentar a velocidade da freqüência de operação (chamada de clock) de uma placa de vídeo para um montante além daquele definido pelo fabricante. Por questões de segurança e estabilidade, a maioria dos cartões gráficos tem uma velocidade máxima padrão menor que o seu processador gráfico. Aumentar esses valores (overclocking) faz esses hardwares funcionarem mais rápido (e esquentar mais).

O overclock permite ao GPU (processador gráfico) desenhar triângulos e polígonos com mais velocidade. O resultado é uma aumento na taxa de quadros por segundo (FPS) de jogos e também uma melhor performance do Windows e outras aplicações. Usuários casuais podem não notar essa mudança, já que se trata de um aumento de cerca de 5% no FPS. Mas para quem gosta de jogos de tiro em primeira pessoa, por exemplo, 5% é uma bela diferença. Se você tem dúvidas sobre como isso funciona e quais são seus riscos, acompanhe as perguntas a seguir.

■ O overclocking requer conhecimentos avançados para ser executado?

Mentira. Na verdade o processo é bem simples. Os drivers de algumas placas de vídeos já vêm com uma interface que permite a modificação **do clock, aí é só colocar o valor que você quer. Se essa opção não estiver disponível, sempre é possível fazer o download de** um programa que permita alterar essa configuração. Uma boa opção de software desse tipo, que funciona com diversos tipos de placa, é o PowerStrip (www.entechtaiwan.com/util/ps.shtm).

■ O overclocking pode "fritar" o meu processador gráfico?

Na teoria é possível sim. Isso porque quando você aumenta a freqüência de operação do processador, você exige mais dele e, assim, faz a sua temperatura aumentar. Além de estragar a sua placa de vídeo, há o risco de se danificar os componentes sensíveis que estão próximos a ela. Mas isso não ocorre com muita freqüência. Os problemas mais comuns são o travamento do sistema ou instabilidade na exibição das imagens.

■ É verdade que existem meios para amenizar o problema da temperatura?

Verdade. Basta que você encontre maneiras de resfriar o seu processador gráfico. Algumas pessoas optam por remover os painéis laterais de seus gabinetes, outros, fazem buracos e acoplam ventoinhas externas. Uma das melhores soluções é acoplar um cooler ao seu GPU. Você pode adaptar um cooler normal de processador ou obter kits especificamente criados para isso. Há até sistemas com radiadores de água. As pessoas que fazem overclock criam diversas saídas para resolver o

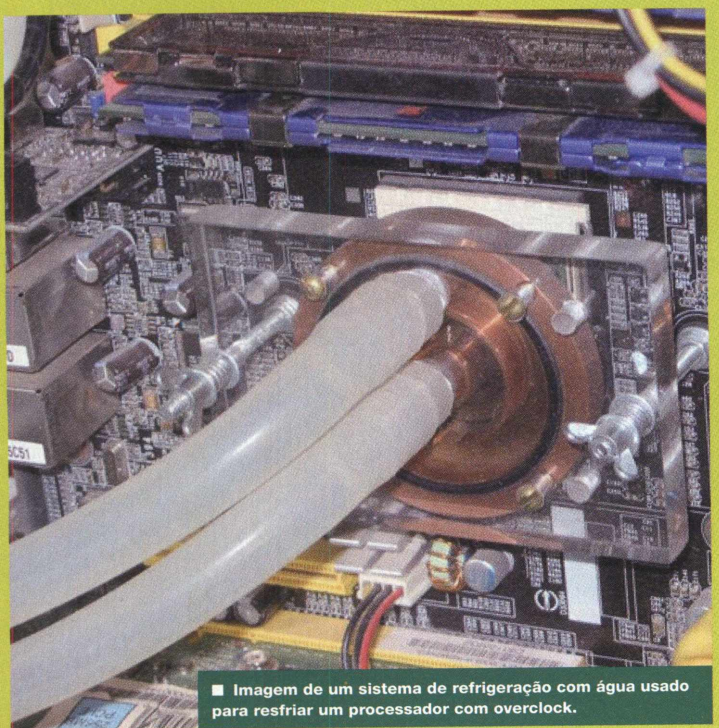
problema da temperatura — na internet há até uns vídeos de uns malucos que usam nitrogênio líquido para isso.

■ É verdade que eu posso monitorar o aquecimento da placa de vídeo?
Verdade. Se a sua placa é equipada com um sensor, certamente você poderá verificar a temperatura em algum dos utilitários instalado junto aos drivers. Se ele não oferecer essa opção, você pode verificar manualmente, colocando o dedo sobre o processador enquanto faz seus testes. Outra opção nesse caso é adquirir um cooler que já venha com um sensor de temperatura acoplado a ele.

■ É verdade que posso definir a velocidade que eu quiser quando faço overclock?
Mentira. Para evitar problemas, você deve passar por um processo maçante de tentativa e erro. Use os utilitários do fabricante da placa de vídeo ou programas específicos para fazer aumentos graduais, cerca de 3 Mhz de cada vez. Vá testando com jogos 3D como Doom 3 e verifique se não ocorre travamento ou se o computador não desliga sozinho. A velocidade máxima de overlock de seu processador é aquela em que o sistema conseguir trabalhar com estabilidade.

■ É verdade o overclock pode ser feito também na memória da placa de vídeo?
Verdade. A GPU de é ligada a uma memória que também está localizada na placa de vídeo. A GPU e essa memória são conectados por meio de um bus, que também funciona a um clock determinado. Você pode usar os utilitários do sistema ou programas específicos para acelerar esse clock, melhorando ainda mais o desempenho.

■ É verdade que é possível fazer overlock em uma placa de vídeo onboard?
Depende. A maioria dos equipamentos desse tipo não oferece essa opção. E mesmo que você consiga um pequeno ganho, o resultado final no desempenho será algo quase imperceptível. De qualquer maneira, quando o vídeo é onboard é melhor não mexer nessa configuração, já que você pode acabar detonando a sua placa mãe.



■ Imagem de um sistema de refrigeração com água usado para resfriar um processador com overclock.

*Por Ana Freitas**

Ok, todo mundo já está de saco cheio dessa história de produtos ecologicamente corretos, iniciativas sustentáveis, preservação do meio-ambiente e todo o resto. Mas vai ser preciso paciência: é esse o assunto do novo milênio e, apesar de também já ter me cansado, reconheço que o problema do aquecimento global e do esgotamento dos recursos naturais é muito sério. Mas não basta economizar energia elétrica, reciclar o lixo e plantar árvores todo mês. Também dá para contribuir com a saúde do planeta usando os gadgets certos:

ECO MEDIA PLAYER WITH DUAL POWER SYSTEM

Fabricante: Trevor Baylis
Preço sugerido: £159.95 (cerca de 560 reais)
Site: http://shop.ecogadgets.com

Você nunca vai ficar na mão com o Eco Media Player da Trevor Baylis. O tocador não usa pilhas e nem vem com bateria embutida: uma manivela, ligada a um dínamo interno, gera a energia necessária para fazer o player funcionar. Cada um minuto girando a manivela garante 40 minutos de música. O Eco Media Player tem 1GB de memória interna, que pode ser expandida com cartões SD. Ele toca mp3, wma, wav e até ogg, roda vídeos, grava áudio, tem rádio FM e visualizador de fotos e e-books. É um player completo – a mãe natureza agradece.

LEGO' STYLE HELICOPTER WITH SOLAR ROTOR

Fabricante: Ecogadgets
Preço sugerido: £16.50 (cerca de 58 reais)
Site: http://shop.ecogadgets.com

Aeromodelismo gasta muitas pilhas. Você pode trocar seu helicóptero por esse Lego Helicopter que vem com hélices movidas a energia solar. A hélice também é compatível com outros brinquedos de construção. Pena que ele não de verdade voa: o giro da hélice é apenas ilustrativo. Fique com o seu aeromodelo.

HYDROPAK

Fabricante: Millenium Cell e Horizon Fuel Cell
Preço sugerido: U$400 o aparelho, U$20 o cartucho de água
Site: ainda não está à venda

O HydroPak foi apresentado na CES desse ano e pode ser uma alternativa se você quiser entrar para a turma dos amigos da natureza mas não quer trocar todos os seus gadgets. O Hydropak faz uso de cartuchos de água e aplica neles uma tecnologia que gera energia a partir de hidrogênio. A Horizon, uma das fabricantes, espera colocá-los à venda a partir do meio de 2008. O HydroPak vem com duas entradas USB e uma convencional AC, é silencioso e leve.

**Ana Freitas é jornalista e colaboradora da revista PC Magazine (a irmã da EGM tanto no Brasil como nos EUA) e tem uma paixão por gadgets e cacarecos.*

> DICIONÁRIO TECH

A evolução do cel-shading

De pichações ao além

Por Robinson Melgar

Em resumo

Assistir a um desenho animado é legal, mas poder controlar os personagens é melhor ainda. Os videogames atuais tornam esse sonho uma realidade por meio de uma técnica denominada cel-shading (também chamada de toon shading), que faz com que gráficos criados por computador pareçam ter sido desenhados à mão. O processo para a criação do efeito é complexo, mas o resultado final é bastante simplista.

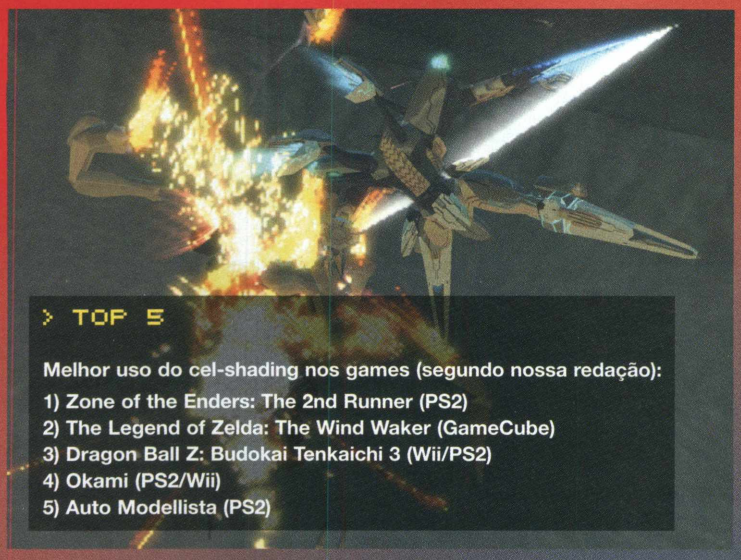
O "cel" do cel-shading vem da palavra celulóide, nome dado à folha transparente de acetato de celulose usada na criação de animações 2D tradicionais. Os desenhos clássicos da Disney, como Branca de Neve, foram criados com essa técnica. Hoje, não é mais preciso pintar à mão centenas de lâminas transparentes para conseguir o efeito, já que os poderosos processadores gráficos dos videogames conseguem simular esse visual com perfeição.

Como funciona

O processo cel-shading começa com a criação de um modelo tridimensional normal. A diferença no visual só aparece quando esse elemento é desenhado na tela. O mecanismo de renderização seleciona apenas algumas sombras (shades, em inglês, daí o shading do nome) de cada cor do objeto, o que produz uma aparência chapada, plana. Isso não é o mesmo que utilizar apenas algumas sombras da textura, já que a iluminação e outras variáveis do ambiente arruinariam o efeito. Por esse motivo, geralmente o cel-shading é o último passo a ser aplicado na criação das imagens.

O método para criar esse visual é complicado. Geralmente, em computação gráfica, apenas a parte do elemento 3D que é exibida na tela é *renderizada*. Assim, os

■ Okami: game usa o cel-shading



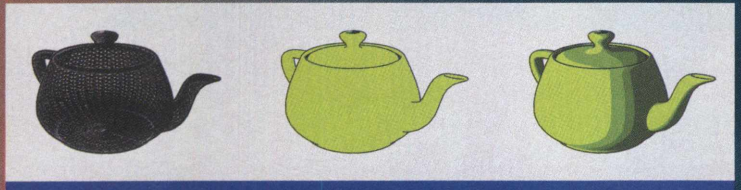
> TOP 5

Melhor uso do cel-shading nos games (segundo nossa redação):

1) Zone of the Enders: The 2nd Runner (PS2)
2) The Legend of Zelda: The Wind Waker (GameCube)
3) Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3 (Wii/PS2)
4) Okami (PS2/Wii)
5) Auto Modellista (PS2)

objetos são como conchas ocas. A primeira parte do processo do cel-shading consiste em inverter essa parte, tornando-a visível. A seguir, todos os vértices são desenhados diversas vezes em preto, até produzirem linhas grossas. Isso produz a silhueta, essencial para o efeito.

Na etapa seguinte, essa face traseira volta para o seu lugar e são aplicados sombreamento e texturas adicionais no objeto. Para finalizar, a imagem é composta por um processo denominado Z-buffering, que gerencia a profundidade dos traços e define quais deles serão visíveis. O resultado é que o elemento é desenhado com um contorno preto, que aparece em volta dele e nos locais apropriados de sua superfície.



■ A imagem mostra o processo do cel-shading sendo aplicado para a criação do desenho de uma chaleira.

Uso nos games

O primeiro game tridimensional a usar de fato o cel-shading foi Jet Grind Radio, lançado em 2000 para o Dreamcast. Já em janeiro desse mesmo ano, havia surgido o jogo Fear Effect para PlayStation, que utilizava texturas dramáticas para dar uma aparência de anime aos seus personagens. Mas, como faltavam contornos e iluminação dinâmica, ele não pode ser considerado como um game cel-shading.

Wacky Races, lançado para o Dreamcast meses antes de Jet Set Radio, apresentava um efeito de contorno freqüentemente confundido com cel-shading, mas o game, na verdade, usou técnicas de sombreamento tradicionais.

Jet Set Radio desencadeou uma ligeira mania de cel-shading e diversos games que utilizavam essa técnica foram lançados nos anos seguintes ao seu lançamento, mas poucos com tanto apelo quanto ele. O cel-shading só voltou a capturar realmente a atenção da indústria em 2002, com o lançamento de Jet Set Radio Future e de Sly Cooper and the Thievius Raccoonus, para XBox e PlayStation 2 respectivamente.

Alguns outros jogos em cel-shading foram lançados depois disso. Mas, mesmo obtendo retornos positivos, poucos deles foram bem sucedidos nas vendas. Mas há casos de sucessos de público e crítica como The Legend of Zelda: The Wind Waker, Sly 2: Band of Thieves e Tales of Symphonia.

O uso de cel-shading nos videogames tem diminuído desde sua inserção, mas a técnica ainda continua sendo aplicada atualmente. Exemplos recentes incluem Naruto: Rise of a Ninja, a série Dragon Ball Z: Budokai, Metal Gear Acid 2 e Okami — este último usa o cel-shading para a composição de visuais impressionantes, que simulam pinturas.

> CORREIO TÉCNICO

*Por Fagner Martinelli**

Fonte parruda

Quero fazer um upgrade, mas tenho medo da fonte não agüentar, ela é uma "Fan Hung 450w" e vou colocar um Athlon x2 4200 + 2 GB de DDR2 e uma Geforce8600GT.

Aluisio
Por e-mail

Aluisio, o PC até vai funcionar, mais é um risco, principalmente com a 8600GT, mude a fonte para uma Thermaltake ou Huntkey de 350w a 460w reais. Usar a sua fonte atual é como por gasolina adulterada num carro zero. Sobre 8600, procure um modelo de 256MB DDR3, a de 512MB não é uma boa opção, se puder gastar um pouco mais, vá 8800GS.

Geração da NASA

Eu queria turbinar o meu micro, pra entrar nessa geração de jogos da "NASA". Tenho um Athlon 64 3200+ com 512 MB DDR400, uma GF MX 4000, HD de 120GB numa placa mãe Asus K8U. A fonte é uma Seventeam 700w. POR FAVOR, o que tenho que fazer para rodar jogos como Crysis, Bioshock, Call of Duty 4?

Alex G. Martins Paes
Por e-mail

Alexandre, você tem que trocar de PC, sua plataforma 754 já não oferece mais condições de upgrade parcial. Um bom kit seria uma Asus M2N-E com um Athlon64 X2 5200+, 2GB de RAM DDR2 800 (SuperTalent, OCZ, Patriot, Coursair, KingSton) e uma GeForce 8800GS. Mesmo assim não espere "Crysis no máximo", já CoD4 e todos os outros jogos vão rodar muito bem.

Placa de vídeo

Tenho uma fonte pra P4. Como descubro a voltagem real dela? Também vou comprar uma placa de vídeo, a atual é uma Radeon 9550, eu vi a GeForce GS7200 256 e a GeForce GST e XFX 6200, qual a diferença entre as siglas GS, GST XFX e assim por diante?

Anônimo
Por e-mail

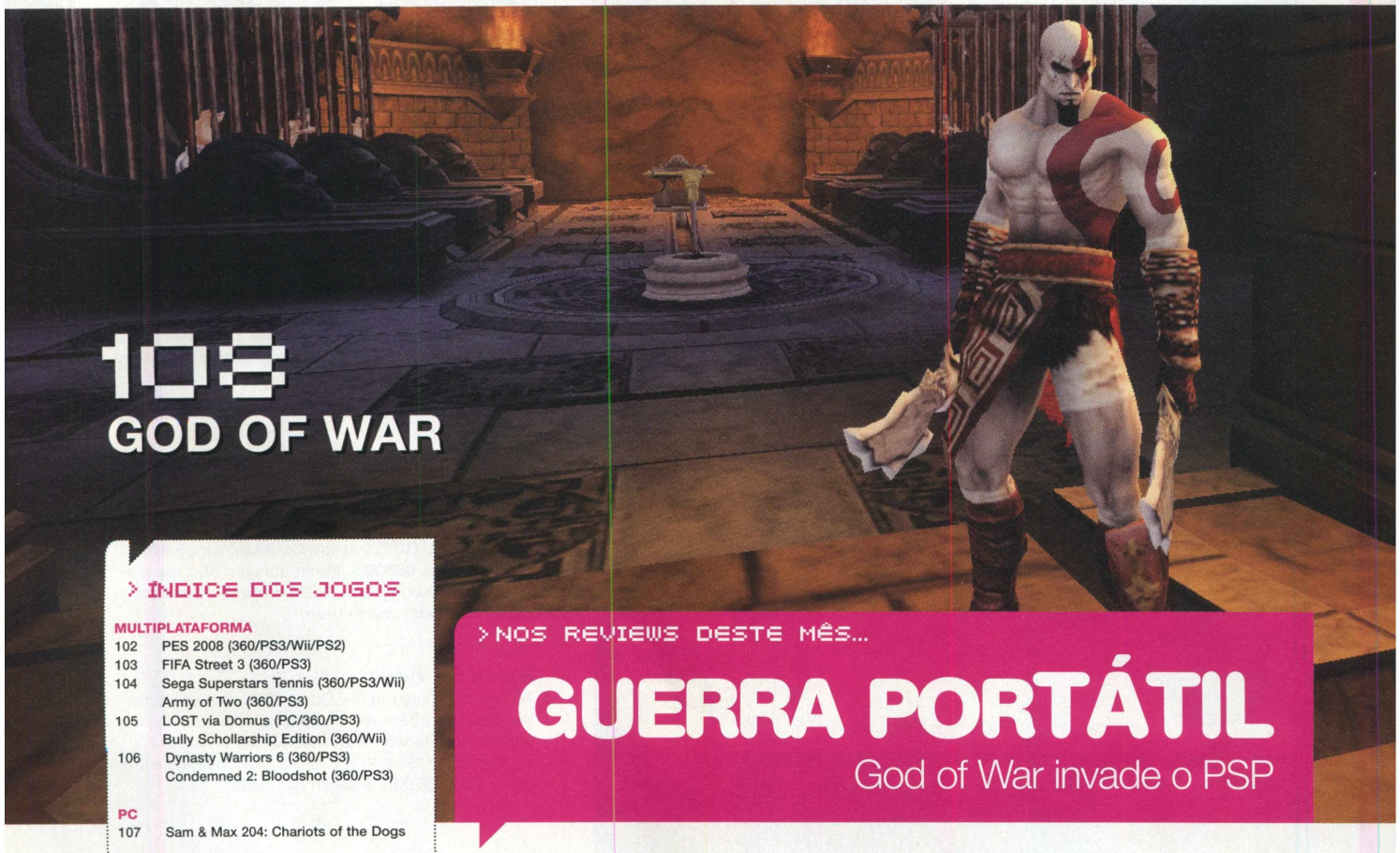
Vamos lá: 1) Nem tanto, muitos games são multiplataforma, mas estamos trabalhando para balancear cada vez mais esse espaço. 2)Não descobre. O equipamento que testa a fonte e dá condições de avaliar suas reais capacidades é caro, e raro. Marcas de renome não arriscam sua reputação e declaram os valores de verdade, procure-as. 3) TODAS placas que você citou são péssimas opções para jogar, se for mudar só a placa, mantendo seu PC atual, com interface AGP, opte por uma Radeon HD2600XT versão AGP ou mesmo uma bela HD3850 de 512MB AGP. Troque a fonte também, *mas avalie se vale à* pena investir num equipamento antigo e uma placa 3D que usa uma interface obsoleta. Quanto as sopa de letrinhas, XFX é marca, como o sabão em pó "OMO", já o GS, GST, GT,GTS, GTX e Ultra são as letras que a nVidia usa para classificar seus processadores de vídeo, (do mesmo jeito que o sabão usa palavras como "multi-ação") do GS que é o mais fraco, até o Ultra que é o mais forte, opte por pelo menos um chip classificado como GT, da série "600" como 8600GT ou 9600GT ou superiores.

Participe enviando suas dúvidas para
pcmail@gameworld.com.br

** Fagner Martinelli é professor de Ciências da Computação, tem loja de informática e adora escrever matérias na EGM Brasil.*

REVIEWS

> jogo bom mesmo neste mês só na palma da mão...



108
GOD OF WAR

> ÍNDICE DOS JOGOS

MULTIPLATAFORMA
102 PES 2008 (360/PS3/Wii/PS2)
103 FIFA Street 3 (360/PS3)
104 Sega Superstars Tennis (360/PS3/Wii)
Army of Two (360/PS3)
105 LOST via Domus (PC/360/PS3)
Bully Schollarship Edition (360/Wii)
106 Dynasty Warriors 6 (360/PS3)
Condemned 2: Bloodshot (360/PS3)

PC
107 Sam & Max 204: Chariots of the Dogs

WII
105 Destroy all Humans! Big Willy Unleashed

PSP
108 God of War: Chains of Olympus
110 Crisis Core: Final Fantasy VII
112 Wild Arms XF

DS
112 Apollo Justice: Ace Attorney
113 Final Fantasy: Crystal Chronicles Ring of Fates

DOUBLE REVIEWS
114 Obscure: The Aftermath (Wii/PS2)
The Sims 2: Tempo Livre (PC)
115 Assassin's Creed: Directors Edition (PC)
Sega Bass Fishing (Wii)
Silent Hill Origins (PS2)

NANO REVIEWS
116 Ratchet & Clank: Size Matters (PS2)
Need for Speed: Prostreet (PSP)
Disney Friends (DS)
The Witcher (PC)

CELULAR
117 Street Fighter II
Blade Knight Tactics
Runner 626
Solid Weapon 3D

> NOS REVIEWS DESTE MÊS...

GUERRA PORTÁTIL

God of War invade o PSP

> O PESO DAS NOTAS

10 a 9	Excelente
8.5 a 7	Bom
6.5 a 5	Regular
4.5 a 3	Ruim
2.5 a 0	Péssimo

AS NOTAS (DE 0 A 10)
YOSHI 9.5 EXCELENTE
SATOSHI 8.0 BOM
ZUOSHI 6.5 REGULAR

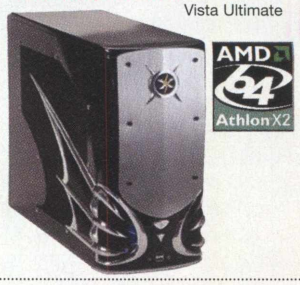
> FILOSOFIA DE AVALIAÇÃO

Reviews: A EGM Brasil avalia os games baseado em sua originalidade, diversão, jogabilidade e replay, e atribui uma única nota geral a eles. A escala é simples e vai de 0 a 10, com escalas de 0.5 ponto. Sempre que um game receber nota 10, pode estar certo de que se trata de um dos melhores jogos da história, superior a tudo em seu gênero. Já a nota 0 significa que o game é uma porcaria completa, e deve ser tratado como um vírus contagioso. No meio do caminho está o 5, uma nota média, e que não é ruim. Repetimos: 5 é a MÉDIA. Simples, não?
Selos: Nossos selos são atribuídos aos jogos que recebem médias mais altas. Selo Prata: para os jogos que recebem média 8.0 ou 8.5. Selo Ouro: para os jogos que recebem média 9.0 ou 9.5. E selo Platina: para os jogos que recebem o lendário (e raro) triplo 10 dos analistas. Além disso, temos o selo Jogo do Mês (para aquele que recebe a melhor média de notas da edição) e o selo Lixo do Mês (para aquele que recebe a pior média de notas do mês).

> NOSSOS JOGOS DE PC SÃO TESTADOS EM UM:

XTreme PC Gamer da Daten

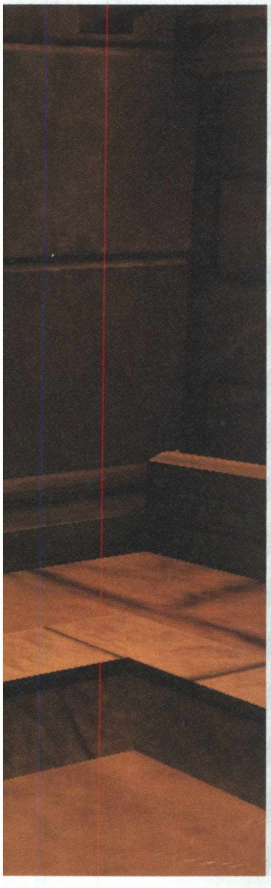
Processador: AMD Athlon X2 4200+ DUAL CORE
Memória: 2 GB
Disco Rígido: 250GB SATA2 8MB buffer 7200RPM 3Gb/s
Placa de Vídeo: Sapphire ATI 1950GT 512MB
Dispositivo de Som: Placa de SOM 7.1 canais alta definição (on-board)
Sistema Operacional: Windows Vista Ultimate



PÁGINA 103
FIFA Street 3

PÁGINA 110
Crisis Core: Final Fantasy VII

PÁGINA 113
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates



ELENCO DE ANALISTAS

A redação que adora comer chocolate na Páscoa!

Ricardo Farah
Editor Executivo
No que será que o Shaaman está pensando? Qual o próximo jogo a detonar? Uma nova marca de shampoo para gamers cabeludos? Não! Ele quer decidir com qual roupa vai ao casório do Orlandão!
Site: http://rifarah.com

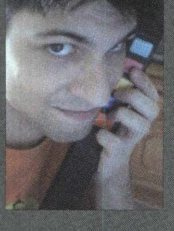
Orlando Ortiz
Editor da Nintendo World
Depois de um ano falando todos os dias que seu casamento "está muito perto" e que "a reforma não termina", Orlandão finalmente selou os laços matrimoniais com a Sra. Maya. Parabéns!
Site: www.nintendoworld.com.br

Alexei Barros
Redator comilão
Conseguimos bater uma foto do Alexei acordado: bastou presenteá-lo com uma enorme matéria para fazer em curto prazo, para trocar o tradicional semblante sonolento pela careta ao lado.
Blog: hadouken.wordpress.com

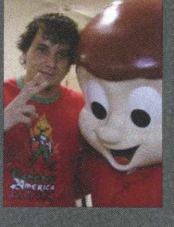
Claudio Prandoni
Redator bêbado
Não sei onde Prandoni foi, mas ele e o Alexei andam com umas poses muito suspeitas. Será que fizeram um "book" fotográfico nesse tal restaurante misterioso? Prefiro não saber...
Blog: hadouken.wordpress.

Rafael Arbulu
Redator slave
O maroto é o mais novo redator importado das arábias para trabalhar na redação da EGM e Nintendo World. No pouco tempo que está aqui, já cultiva novas cicatrizes pelo corpo.
Blog: chantilinhoazedo.wordpress.com

André Forte
Redator Musculoso
"Meu Deus, preciso de mais trampo, eu vou casar no ano que vem!". Parece que essa tendência não acaba nunca: primeiro o Shaaman, depois o Orlando, agora o nosso amigo marombeiro. Mais um enforcado!
Site: www.hardgamer.com.br



Lucas Patrício
Redator Lusitano
Não repare na pose meiga: o Lucas não está fazendo pose EMO não. Na verdade, esse é o seu look radical-chocante-animal na hora de detonar Guitar Hero, em qualquer plataforma. Ora pois!
Blog: goluck.wordpress.com



Rodolfo Bruno Braz
Editor do Heroi.com.br
Separados no nascimento, Rodolfo e Senninha decidem quem tem o maior cabeção na história dos games. Claramente nota-se que o cabelo do Rodolfo presta enorme vantagem na hora da decisão.
Blog: heroi.com.br/v8

Otávio Moulin
Redator com a mina
Rá! Se ferrou! Vai acabar casando também, não terá mais tempo para jogar e todo o seu dinheiro será convertido em bolsas, sapatos, carteiras e chocolates para a sua patroa.
E-mail: omoulin@terra.com.br

Bruna Torres
Redatora com o mino
Com a recente moda de tirar fotos com o namorado(a), Bruna resolveu mandar a sua. O barbudo na foto é a cara-metade dela, mas o lacinho na cabeça não nos convenceu de sua macheza. Au!
Blog: geracaobit.blogspot.com

Rodrigo Ortiz
Redator noturno
Quem acompanha as "fotinhos com besteiras" sabe que o Rodrigo estava atrás da edição limitada de Nights, para o PS2 japonês. Pois bem, ele conseguiu! Três vivas para o Ortiz!
E-mail: rodrigovinholo@yahoo.com.br

Rodrigo Raugust
Redator Sushi-man
Vejam só a nova faca para sashimi do Raugust. Com ela, deliciosos pratos são servidos na cozinha mágica do Chef Gourment Monsieur Raugust. BANZAI!
E-mail: raugust_det@hotmail.com

E ainda

EGM Brasil

Bruno Zerbinatti
Redator Contribuinte

Murilo Santos
Redator Contribuinte

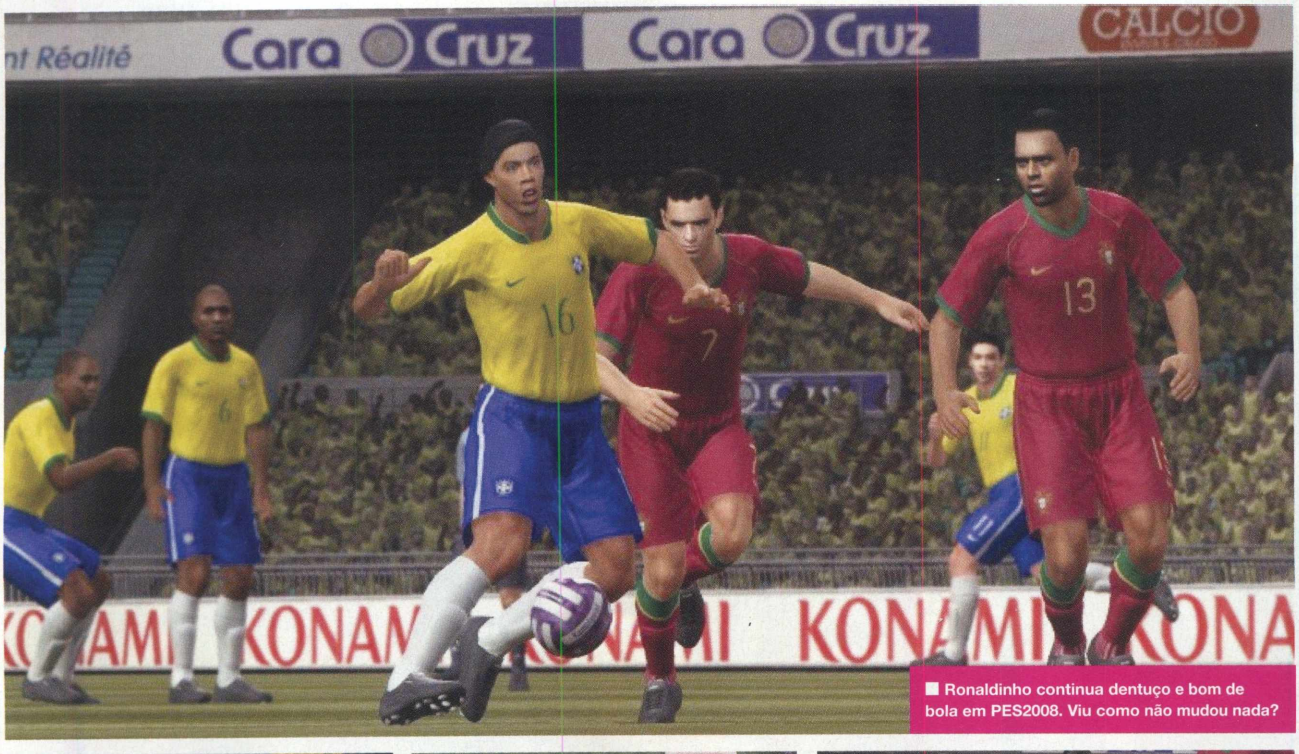
Mario Rezzani
Redator Contribuinte

Matheus Pitillo
Redator Contribuinte

Ronaldo Testa
Redator Contribuinte

> COMO FUNCIONA

Na EGM Brasil, cada game é jogado por três analistas diferentes. O primeiro fica a cargo de escrever o review principal – aquele que, além de maior, necessita de mais informações. O segundo escreve um review concordando ou discordando com a opinião do primeiro redator. Por fim, cabe ao terceiro analista escrever um review que faça referências à série, franquia ou quaisquer informações necessárias para completar o conteúdo da análise. Ainda assim, os três analistas expressam suas expectativas e opiniões pessoais quanto ao jogo avaliado e, só após a edição final, é que ficam sabendo as notas dadas por todos os redatores.



■ Ronaldinho continua dentuço e bom de bola em PES2008. Viu como não mudou nada?

PC/360/PS3/Wii/PS2 (também para DS e PSP)

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

■ **Produção:** Konami ■ **Desenvolvimento:** Konami ■ **Distribuição:** NC Games
■ **Jogadores:** 1-2 ■ **Site:** www.konami.com/

AS NOTAS
(de 0 a 10)

FORTE **7.0** BOM

RAUGUST **7.5** BOM

TESTA **7.0** BOM

O Melhor: *continua igual*
O Pior: continuar igual
É triste: ver tanto slowdown

Direto pros pênaltis

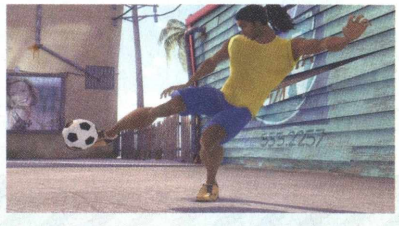
+FORTE: Até agora eu não entendi porque a Konami demorou tanto para lançar a versão americana de Pro Evolution Soccer 2008, já que os europeus e japoneses receberam o jogo no ano passado. Seja lá qual for a resposta, o jogo continua com muitas virtudes, mas também comete várias pisadas de bola – o jogo continua com a engine antiga maquiada para a alta definição. **Quem jogou PES 2007 de Xbox 360 não notará diferença alguma nos gráficos**: rostos plastificados dos jogadores, gramado rabiscado com giz de cera, animação surreal e velocidade exagerada dos jogadores. Felizmente, tivemos algumas melhorias, como a maior interação da torcida, que bota as mãos na cabeça ao levar um gol, há um banco de reservas tomado pela comissão técnica e suplentes, animação caprichada do trio de arbitragem e as expressões faciais bem feitas. A jogabilidade continua ágil e eficaz, ainda superando o rival da EA. Sempre fui fiel seguidor da franquia Winning Eleven, mas se a Konami não se mexer a série vai cair para a segunda divisão. Camisa não vence jogo. E não me venham com o clichê que "em time que está ganhando não se mexe".

+RAUGUST: Realmente a demora para o lançamento em relação as versões japonesa e européia não faz muito sentido, em especial quando não se tem nada de novo que justificasse tal fato. A tão prometida reformulação gráfica, como bem disse o Forte, não ocorreu, mas discordo dele, pois acho sim que os gráficos estão melhores (em especial as animações e os rostos dos personagens). **A jogabilidade está mais solta, mas no fim das contas é a mesma de sempre**, o que não é ruim, mas o tempo tem sido um grande inimigo da Konami ness es anos. Fiz essa afirmação no review do FIFA 08 algumas edições atrás e a reforço aqui, pois se a série não passar por uma reformulação urgentemente, em duas ou três novas versões, sem dúvida alguma que a franquia da EA acabará ficando com o "caneco".

+TESTA: Pois é, eu que jogo Winning Eleven desde o Goal Storm não consegui perceber nenhuma mudança ou adição importante para a versão 2008 de Pro Evolution Soccer. **Se no 360 mudou pouca coisa, no PS2 a coisa continua do mesmo jeito.** Os mesmos modos de jogo, times com suas "atualizações", com a mesma torcida tosca e os jogadores clássicos de sempre – Castolo, Ordaz, Minanda, Jaric... bah! Sinceramente, o jogo continua me divertindo, mas confesso que esse clichê citado pelo amigo Forte não cola mais para mim, está na hora de novos modos de jogo, premiações diferentes e outras mudanças significativas. Por enquanto, continuo na Master League tentando me classificar para a liga européia.

CONFIGURAÇÃO PARA PC
■ **Processador:** 3.0 GHz
■ **Memória:** 1 GB
■ **Vídeo:** 256 MB (compatível com DirectX 9.0)
■ **HD:** 6.5 GB

■ Visualmente é tão bonito quanto Team Fortress 2.



360 (também para PS3)

FIFA STREET 3

■ **Produção:** EA Sports Big ■ **Desenvolvimento:** EA Canada ■ **Distribuição:** EA Brasil
■ **Jogadores:** 1-8 ■ **Site:** www.ea.com

AS NOTAS
(de 0 a 10)

RAUGUST
7.0
BOM

PRANDONI
8.0
BOM

FORTE
5.0
REGULAR

O Melhor: controles simples
O Pior: goleiros zumbis
Bizarro a trilha sonora com techneira não cola

Cartão amarelo pra você!

✚RAUGUST: Sempre me encantei com a série FIFA Street da EA, pois sempre achei espetacular a idéia de controlar jogadores fazendo malabarismos como nos comerciais ferradões da Nike. O fato é que **o primeiro game da série foi muito bom, e segundo nem tanto e agora a terceira versão chega bem diferente das demais**. Para começar o visual agora está todo estilizado com jogadores em versões caricatas, porém em gráficos que não fazem jus a um console atual, como o 360 ou o PS3. Já a jogabilidade foi retrabalhada e está mais fluída, pois agora usa-se menos o direcional analógico direito. O grande problema está nas modalidades para um jogador, pois os poucos modos existentes são repetitivos e desinteressantes. Acho que um modo de criação de personagens teria sido perfeito aqui, pois seria legal tentar criar nossas versões em caricatura no game, uma pena. De qualquer forma estou me divertindo muito com o game, claro jogando com amigos e familiares. É como meu irmão bem definiu em uma das partidas: "de futebol isso aqui tem pouco, o esquema mesmo é ficar usando os poderzinhos".

✚PRANDONI: O primeiro FIFA Street de nova geração faz aquilo que se espera dos novos consoles: capitaliza pesado nos gráficos. A nova incursão dos peloteiros malandros de rua da EA adota um visual estilizado com tantos exageros que parece ser uma versão esportiva do desenho animado Os Incríveis, da Pixar. A analogia é conveniente, já que o que se vê impressiona pela fluidez de animações, cores vibrantes e texturas competentes. **Com essa jogada, creio que a esperança da EA é que os gamers prestem mais atenção nos dentões versão cartoon do Ronaldinho gaúcho do que nas chuteiras dele.** Afinal, os controles não mudaram absolutamente nada. Dribles mirabolantes são deliciosamente fáceis de se executar e estufar as redes é mais fácil do que pedalar com o Robinho. Fora isso, detalhes que já aprendemos a esperar de um título esportivo da EA: multiplayer online, atletas clássicos para habilitar e trilha sonora eclética composta por músicas eletrônicas pouco conhecidas.

✚FORTE: Me desinteressei por FIFA Street 3 assim que vi o novo visual dos jogadores, ainda em seu desenvolvimento. Sabe-se *lá o que a EA* tinha em mente quando resolveu mudar a série deste jeito, mas o fato é que quem gosta de futebol odeia este tipo de "joguinho". **Se eu quisesse soltar poderes e dar mortais na parede eu escolheria qualquer tipo de jogo, menos de futebol.** Tudo bem que Mario Strikers funciona e diverte, mas os jogos esportivos do encanador são focados na diversão de multiplayer e nem neste aspecto FIFA Street 3 consegue agradar. Tudo no jogo é sem graça, especialmente os "estádios". Sega Soccer Slam de PS2 diverte mais que este aqui.

360/PS3/Wii

SEGA SUPERSTARS TENNIS

■ **Produção:** Sega ■ **Desenvolvimento:** Sumo Digital
■ **Distribuição:** Synergex ■ **Jogadores:** 1-4
■ Site: www.sega.com

AS NOTAS
(de 0 a 10)

RAUGUST **7.5** BOM

PRANDONI **7.5** BOM

ARBULU **8.0** BOM

O Melhor: a engine de Virtua Tennis
O Pior: a velocidade é inconsistente
S[o faltou: o Alex Kidd jogar jokenpô

Melhor do que o esperado

+RAUGUST: Sabe aqueles filmes toscos da sessão da tarde em que alguém rouba a personalidade e o lugar de alguém? Pois é, parece que alguma coisa do tipo tem acontecido com a Sega e seu Sonic Team. Ironicamente, todo o "poder" do time de desenvolvimento parece ter sido transferido para os outros estúdios da empresa, e quando vemos o mascote azul em um bom game, podemos esperar que o mesmo não nasceu das mãos dos seus criadores. Na verdade, a idéia de SST é batida, mas executada de uma forma incrível. Para começar, **o game usa o motor do Virtua Tennis 3, e isso já garante gráficos animais e jogabilidade refinada.** Some a isso o carisma dos personagens dos grandes sucessos da Sega e você já tem algo de interessante nas mãos. Os cenários são baseados em games clássicos da Sega, não só visualmente como na jogabilidade também. Sem dúvida que os caras da Sumo Digital (OutRun) mandaram bem e criaram um game divertido e interessante com os mascotes. Deixe o preconceito de lado, você não vai se arrepender.

+PRANDONI: SST é um Smash Bros. miniatura da Sega. Sob o pretexto de bater uma pelotinha com uma jogabilidade consagrada, como o Raugust apontou, **a Sumo Digital reuniu algumas das figuras mais emblemáticas da história da empresa.** Há desde sucessos relativamente recentes, tal qual Jet Set Radio, até os vintage Alex Kidd (finalmente lembraram dele!) e Gilius, o anão de Golden Axe. As quadras seguem o mesmo caminho, porém confesso que gostaria de ver um empenho maior, a exemplo do que Richard Jacques fez remixando dezenas de músicas "seguistas". Por que não há referências a Panzer Dragoon, Toe Jam & Earl e Altered Beast, por exemplo? Funciona: Sega Superstar Tennis diverte, relembra e emociona. Contudo, em tempos de Brawl, ficou devendo um pouco mais.

+ARBULU: Você ganharia um abraço se desse a um jogador saudosista a chance de controlar de novo todas as maiores estrelas da Sega. Ganharia dois se permitisse que ele o fizesse com todos de uma vez. Pois pode se preparar para o aperto. Aqui, você pode assumir o controle de Sonic e Shadow, Ulala, de Space Channel Five, e até o Amigo, de Samba de Amigo. **O jogo é simplesmente viciante. Você começa uma partida e, quando se dá conta, lá se vão umas seis horinhas do dia.** Também, não seria diferente, afinal existem muitas (muitas mesmo!) missões e segredos a serem descobertos, e o melhor jeito de desvendar tudo issp é um só: jogando.

360/PS3

ARMY OF TWO

■ **Produção:** EA Games
■ **Desenvolvimento:** EA Montreal
■ **Distribuição:** EA Brasil
■ **Jogadores:** 1-2 (online)
■ **Site:** www.ea.com

AS NOTAS
(de 0 a 10)

MOULIN **8.0** BOM

FORTE **8.0** BOM

RAUGUST **7.0** RUIM

O Melhor: o sentimento de "trabalho em equipe"
O Pior: alguns desafios insossos
De longe: *parece mais* um desses joguinhos de guerra barato

Baião de dois

+MOULIN: Army of Two é um jogo que tem uma história bacana (infelizmente muito curta) que depende bastante da ação conjunta entre os dois personagens principais, os mercenários Salem e Rios. Os dois, que utilizam armaduras bem sinistras, se envolvem em uma grande conspiração envolvendo uma reforma política que pode privatizar as forças armadas dos EUA diante de ataques terroristas pós-11/9. Como bons heróis de ação, eles vão resolver tudo à bala, com direito à upgrades. E assim o jogo acaba funcionando como o elo perdido entre o quebrado "Kane & Lynch" e o já clássico "Gears of Wars": ele tem história, jogabilidade e inteligência artificial muito melhores que o jogo da Eidos, mas não oferece tantas novidades ou apuro técnico quanto o blockbuster da Epic. **Mesmo com sua falta de originalidade, é um jogo bonito e divertido, que cresce ainda mais no modo cooperativo, no modo campanha ou mesmo nas partidas contra outras duplas através da internet.**

+FORTE: Kane & Lynch e Conflict: Denied Ops prometiam jogabilidade diferenciada e ação para dois jogadores simultâneos, mas ambos sofrem de um mal em comum: ambos são da Eidos e cá entre nós, há tempos que a empresa só dá mancada. Army of Two possui a mesma característica dos dois, porém com muito mais eficiência. Se os dois primeiros sofriam com a burrice artificial controlada pela I.A., **Army of Two ao menos cumpre o feijão com arroz, oferecendo um parceiro virtual que quando não ajuda, ao menos não atrapalha.** A vantagem é que a EA incluiu um eficiente sistema de menus que facilitam a conversa e troca de itens entre o jogador e o personagem controlado pela I.A. O roteiro é extremamente polêmico e cita, entre outras coisas, a organização Al Qaeda. É bom, mas não espere muita inovação.

+RAUGUST: A idéia de se usar dois personagens trabalhando lado a lado nos games é velha, mas ainda bem-vinda. Quem aqui não se lembra de ToeJam & Earl, sucesso do Mega Drive, em que os dois atrapalhados alienígenas trabalhavam em conjunto? E hoje em dia, é claro que seguindo a tradição da nova geração, um game desse tipo deve conter tiros (muitos), jogabilidade baseada em cobertura e tática militar. E olha que realmente funciona bem, claro se você tiver com quem jogar, seja ao seu lado na sala ou através da internet. **O importante é não depender da I.A. do seu parceiro**, que se por um lado não é tão ruim, tira (como bem disseram os dois soldados aí ao lado) todo e qualquer interesse que o game pode oferecer.

PC/360/PS3

LOST VIA DOMUS

- **Produção:** Ubisoft
- **Desenvolvimento:** Ubisoft Studios
- **Distribuição:** Synergex
- **Jogadores:** 1
- **Site:** www.lostgame.com/

AS NOTAS (de 0 a 10)

FORTE **4.5** REGULAR

RODOLFO **8.0** BOM

TESTA **5.0** REGULAR

O Melhor: puzzles e engenhocas
O Pior: é lento demais
Flashbacks: não o ajudam a recuperar saves perdidos

Alguém ainda achou que teria o Santoro?

+FORTE: LOST é uma das séries de maior sucesso atualmente, pois conta com um dos enredos mais enigmáticos já vistos na televisão mundial. Com um roteiro destes aliado a emocionantes cenas de ação, LOST tinha tudo para receber uma bela versão para os videogames. Infelizmente, o jogo é bem cru e pouco se esforça para empolgar os jogadores. **A reconstrução da ilha é perfeita e os personagens são visualmente idênticos aos do seriado, mas isto é muito pouco para cativar os fãs.** Os surpreendentes acontecimentos que cercam os capítulos da TV passam longe de Via Domus. No jogo, tudo é muito previsível, descaracterizando e desprezando um dos maiores trunfos de LOST para cativar os jogadores. A falta de ação também é determinante para o fracasso. Sua missão é controlar o personagem novo e solucionar alguns enigmas aqui, ali, e eventualmente escapar de tiroteios, tudo sem muita profundidade ou emoção.

+RODOLFO: LOST, para todos os fãs xiitas assim como eu, sempre será LOST. Na televisão, os brinquedos e até nos games, tudo é para impressionar. Via Domus, ao contrário do que diz o nosso amigo Forte, é um complemento para a série. Seu visual, magnífico como o seriado, é de impressionar: a ilha, os personagens, os flahsbacks. Você queria estar dentro da criação de J.J. Abrams? Esta é a idéia do jogo. **Via Domus prende a atenção, requer o mínimo de concentração para seguir adiante no game, e a relação com os outros personagens faz um par perfeito com a trama da série** – até Sawyer e suas clássicas piadas estão presentes. Você agüentou até o início da quarta temporada para ver o circo pegar fogo na TV. O game é assim. Se quer ver ação do início ao fim é melhor jogar Gears of Wars.

+TESTA: Mistério e intriga! A série tem muito, é verdade, e repassar isso para Via Domus deve ter sido um bocado complicado para a Ubisoft. A aventura dos sobreviventes do vôo 815 da Oceanic ganhou mais um personagem nos consoles, uma mistura de Jack com um genérico dos "Outros", que perdeu a memória na queda do avião. Na busca de pistas que o ajude descobrir quem é, você percorre uma ilha virtual idêntica a das filmagens da série. **Fatos das três primeiras temporadas se misturam ao roteiro, mas a maneira como a ação acontece é truncada.** Mas não acho que o jogo é um fracasso, acho bom a Ubisoft botar a culpa nos Outros...

CONFIGURAÇÃO PARA PC
- **Processador:** 3.5 GHz
- **Memória:** 2 GB
- **Vídeo:** 256 MB (compatível com DirectX 9.0)
- **HD:** 6 GB

360/Wii

BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

- **Produção:** Rockstar Games
- **Desenvolvimento:** Mad Doc Software
- **Distribuição:** Synergex
- **Jogadores:** 1
- **Site:** www.rockstargames.com/bully

AS NOTAS (de 0 a 10)

FORTE **7.0** BOM

RAUGUST **6.0** REGULAR

PRANDONI **7.0** BOM

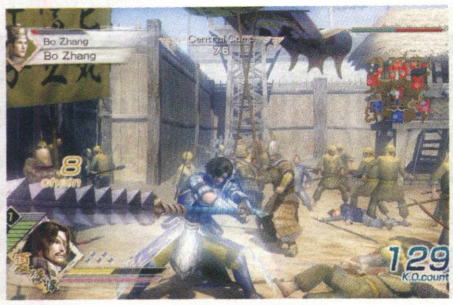
O Melhor: a saga Jimmy Hopkins
O Pior: a conversão porca
Bulinar: com o Wii Remote é mais legale-xistência

Longe de ser uma pós-graduação

+FORTE: A Rockstar demorou a lançar Bully para a nova geração, e curiosamente, mesmo com toda a espera o jogo chegou incompleto. **As traquinagens escolares de Jimmy Hopkins no 360 e Wii possui um visual bonito, texturas caprichadas e efeitos de luz e sombra aprimorados**, além das competições escolares que dão nome ao jogo. Infelizmente, algumas coisas ficaram piores desde sua aparição no PS2. Há quedas freqüentes de framerates em situações básicas, como o simples giro de câmera. Pior que isso, o tempo de carregamento continua demorado e eventualmente o jogo trava, fazendo com que você perca todo o progresso sem prévio aviso.
No Wii, estes bugs são menores, mas também o seu visual é menos caprichado. Em contra partida, os minigames e aulas com o Wii Remote funcionam muito bem.
Enfim, problemas existem, e certamente a Rockstar os resolverá com correção via Live (somente no 360), além disso, Bully é bom o suficiente para passar por cima destas falhas e oferecer muita diversão para os velhos e novos fãs.

+RAUGUST: A Rockstar e seus fãs que me perdoem, mas essa "nova" versão de Bully que acaba de chegar pra mim não passa de uma tentativa barata de lucrar mais com o game. Como o Forte falou, a versão para o 360 sofre de problemas primários como queda de frames, que nem a versão para PS2 apresentava. Ta, mas como gráficos não são assim tão importantes, se ao menos o game tivesse conteúdo novo, esses extras poderiam justificar o lançamento, mas nem isso. A minha nota não se refere ao game em si, pois bem ou mal se trata de uma ótima aventura, e sim a essa tosca versão a que fomos apresentados. **Bully no 360 e no Wii só devem ser conferidos caso você não tenha jogado o game antes.**

+PRANDONI: Olha, Forte, sou velho fã de Bully e me diverti com Scholarship Edition. Nada que se diga "nossa, que beleza de diversão", mas valeu pela curiosidade e matar a saudade do GTA escolar lançado há um ano e meio no PS2. Ah, e levar Jimmy Hopkins aos adeptos da Nintendo e Microsoft. **A versão do 360, não vejo motivo para ela existir - ainda mais com os bugs nojentos.** Sim, o visual é bonito, mas nós sabemos que a caixa X é melhor que isso. Devil May Cry 4 e Ninja Gaiden II também sabem. No Wii a conversão é menos trambiqueira. Os gráficos não fogem muito do padrão PS2, mas os controles com movimento propiciam variedade. Achei mais práticos que os tradicionais, porém confesso que dar porradas não é lá muito preciso. The Godfather, por exemplo, já fez isso melhor ano passado. Os minigames multiplayer divertem, mas são tão simples que não fazem lá muita diferença.



360/PS3

DYNASTY WARRIORS 6

- **Produção:** Koei
- **Desenvolvimento:** Omega Force
- **Jogadores:** 1-2
- **Site:** www.koei.com

AS NOTAS
(de 0 a 10)

MURILO: **5.5** REGULAR

R.ORTIZ: **5.0** REGULAR

ORLANDO: **6.5** REGULAR

O Melhor: combos e movimentos especiais
O Pior: a jogabilidade cansa em 5 minutos
Um combo: 500 hits em seqüência não é brincadeira

Não foi dessa vez

+MURILO: Conhecida franquia da KOEI, essa versão chega ao mercado somente para 360 e PS3. Porém, é baseada nos acontecimentos de Romance of the Three Kingdoms. A mistura se diferencia pelos estilos, ou seja, o foco aqui é ação e não uma estratégia como no clássico da empresa. No entanto, esta receita não é suficiente que faça valer como uma compra definitiva, como foi Devil Kings para PS2.
Os modos são os mesmos das versões anteriores: Musou, Free Play, cooperativo para dois jogadores (offline). Mas o destaque é o Challenge Mode, um modo online que mostra o seu rank na rede. Com isso, os fãs da série não terão problema em se adaptar ao passo que os novatos terão que jogar horas antes de desafiar alguém.

+R.ORTIZ: Dynasty Warriors 6 é estranho. Ao pegar para testar, esperava me deparar com milhares de exércitos, elementos estratégicos e história e mais história. A surpresa foi que o jogo abandonou muito da estratégia, sendo que o máximo agora fica em escolher equipamentos e decisões que se limitam a seu personagem, nada de comandar exércitos. No final, **a estratégia é superficial e fraca, o que não seria um problema se a ação fosse profunda, o que não acontece: ande por campos de batalha massacrando centenas de soldados com combos devastadores.** A idéia que parece promissora acaba caindo muito rapidamente no marasmo – é fácil e repetitiva, bastando apertar botões como qualquer criancinha faria.

+ORLANDO: Dynasty Warriors 6 é o melhor game de um estilo consagrado por ele mesmo. Parece confuso? Assim como nos jogos Need for Speed ou Pro Evolution Soccer, o título-chave da KOEI aprimora a fórmula de maneira natural, agradando apenas aos fãs mais ardorosos do gênero. A ação não mostra nada especial, oferecendo combates com visual bonitinho, mas um tanto enfadonhos. **Os elementos mais estratégicos foram abandonados em prol de combos e golpes mais elaborados**, que se tornam gradualmente mais interessantes com as evoluções do seu personagem. Nem de longe empolga como Final Fight, Captain Commando ou Streets of Rage, mas serve como bom exemplo de button-masher moderno. Uma pena ver que a série pouco evoluiu.

360/PS3

CONDEMNED 2: BLOODSHOT

- **Produção:** Sega
- **Desenvolvimento:** Monolith Productions
- **Distribuição:** Synergex
- **Jogadores:** 1-8
- **Site:** www.condemnedgame.com

AS NOTAS
(de 0 a 10)

MOULIN: **8.0** BOM

FORTE: **8.0** BOM

R.ORTIZ: **8.0** BOM

O Melhor: variedade no combate
O Pior: momentos previsíveis da trama
Paranóicos: esse jogo não foi feito para vocês

De olhos (bem) abertos

+MOULIN: Confesso que o primeiro Condemned me fez tremer nas bases, aquele é com certeza um dos jogos mais assustadores para qualquer console. Infelizmente esta continuação não tem o mesmo impacto, mas ainda assim consegue ser eficaz, causando alguns pulos no sofá. A história agora é melhor (e que faz mais sentido) do que no anterior e o inovador sistema de combate mano a mano funciona às mil maravilhas: **você utiliza das maneiras mais brutais para se livrar dos oponentes mais sujos.** Os gráficos são bonitos e os efeitos sonoros são de arrepiar em alguns momentos. A única coisa que não chega a empolgar mesmo é o modo multiplayer, que não consegue reproduzir a mesma sensação de medo da campanha principal.

+FORTE: Parece incrível, mas nem cheguei perto do primeiro Condemned e cá estou analisando a segunda versão do dito cujo. Dizem que a primeira impressão é a que fica e, neste caso, Condemned 2 me atraiu o bastante para procurar pelo seu predecessor. Moulan velho de guerra falou e disse: o controle funciona às mil maravilhas. E que beleza de jogabilidade. **Socar e chutar os adversários é tão eficaz e empolgante que nem parece que tal mecânica funciona em visão em primeira pessoa.** O combate "mano a mano" oferece diferentes armas para quebrarmos a cara (e o corpo) dos adversários, desde pedaços de pau, canos até conduítes elétricos. Há também uma série de combinações de golpes, como socos diretos seguidos de ganchos. A minha única frustração em Bloodshot é que esperava algo mais assustador, pois são raras as situações de suspense criadas pelo enredo.

+R.ORTIZ: No geral, Bloodshot trabalha muito o clima thriller, que, por mais que não funcione 100% todo o tempo, tem seus momentos. O ponto forte é mesmo a paranóia que o game causa, similar ao primeiro Manhunt, o qual não sabíamos de onde podia vir o próximo maníaco. Aliando isso às visões do personagem alcoólatra só contribui para o clima. **A diversidade de armas é interessante, mas com o tempo se torna um pouco repetitiva**: várias vezes iremos nos ver arrancando tábuas de madeira ou conduítes de metal. Por outro lado, o uso de elementos do cenário para matar (outra herança indireta da série Manhunt?) foi uma novidade genial. A adição de armas de fogo também foi uma boa, mas parece ir na contramão do "sobreviva como puder".

Wii/PS2

DESTROY ALL HUMANS! BIG WILLY UNLEASHED

■ **Produção:** THQ ■ Desenvolvimento: Sandblast Games
■ **Jogadores:** 1 ■ Site: www.destroyallhumansgame.com

AS NOTAS
(de 0 a 10)

RAUGUST
6.0
BOM

PRANDONI
6.5
BOM

ALEXEI
5.5
REGULAR

O Melhor: as piadas continuam engraçadas
O Pior: faltam mais novidades
Crypto: não passa de um alien mal-edicado

Usando a sonda anal com o Wii Remote

+RAUGUST: O alienígena Crypto volta em uma história ainda mais "viajada" que as anteriores. A aventura se passa nos anos 70, e a trama envolve uma conspiração que faz de Crypto um "fornecedor" de cérebros humanos para uma famosa rede de restaurantes, a Big Willy. Como novidades no que diz respeito à jogabilidade, agora pode-se controlar os robôs gigantes inspirados no mascote da Big Willy, e se por um lado dá novo fôlego à brincadeira, por outro deixa tudo sem graça e com quase nenhum desafio. Quando não é monótono, é fácil demais, se arrastando ao longo de todo o game. Na verdade **a mecânica já está desgastada e podia até funcionar na época dos primeiros games, mas agora infelizmente não.** Os gráficos não são ruins, mas são quase os mesmos das versões para o PS2. Na verdade, usar sondas anais em humanos indefesos já não é mais interessante como era antes, e parece que os produtores ainda não se deram conta disso, já que nem mesmo os controles funcionam como deveriam (e se esperava) no Wii.

+PRANDONI: Não devo ser tão exigente como a versão alien do Raugust: achei que os controles no Wii estão bem práticos e divertidos, principalmente no comando de veículos. Porém, sou obrigado a discordar em relação aos gráficos. Que coisa feia, sem graça e triste. **A história se passa na década de 70, mas parece que ele também foi feito nesse período tamanha a precariedade.** Polígonos quadradões, texturas borradas. Até os GTAs são mais bonitos. Chega de ser chato: hora de concordar com algo e o escolhido é o citado desgaste da fórmula. Missões clichê abalam de maneira sísmica o bom humor da competente dublagem e do engraçado roteiro. Tanto o Wii como o PS2 têm clones melhores de GTA que merecem uma chance antes de Big Willy Unleashed – inclusive os Destroy All Humans! anteriores.

+ALEXEI: Depois de os alienígenas invadirem a Terra em 2005 e retornarem no ano seguinte, a THQ causa destruição humana em dose dupla – haverá ainda outra versão, Path of the Furon, do PS3 e X360. Espero que não seja pavoroso graficamente como Big Willy Unleashed – **me pergunto por que Crypto não quis regressar para o planeta natal após encontrar um local tão feio.** Visual que parece feito nos anos 1970, baixo nível de desafio, fórmula batida... Olha que tem os seus momentos. O robô gigante Big Willy (lembra um pouco Transformers: The Game por conta da disparidade de tamanho entre a máquina e os pedestres) proporciona raras oportunidades de divertimento ao vomitar ácido em transeuntes, arremessar veículos e alimentar-se de cérebros.

PC

SAM & MAX 204: CHARIOTS OF THE DOGS

■ **Produção:** Telltale Games ■ Desenvolvimento: Telltale Games
■ **Jogadores:** 1 ■ Site: www.telltalegames.com

AS NOTAS
(de 0 a 10)

BRUNA
8.5
BOM

PITILLO
8.5
BOM

PRANDONI
9.0
EXCELENTE

O Melhor: é o melhor episódio da temporada
O Pior: acaba rápido (mais uma vez)
Erich Von: bate palmas lá do céu

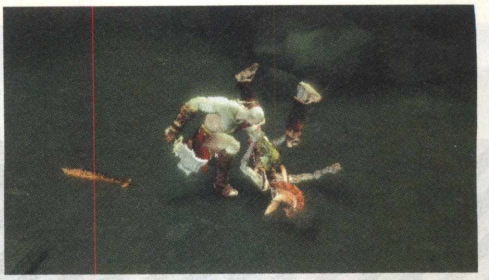
Passado, presente e futuro no melhor estilo

+BRUNA: Depois de sair de um ataque de zumbis, o quarto episódio da segunda temporada de Sam & Max é uma viagem pelo tempo. A dupla de detetives começa o adventure à procura de Bosco, quando descobrem que ele foi abduzido. Ao encontrarem ele dentro da nave espacial, Bosco não aparenta mais um ser humano, e sim, um híbrido de Bosco com vaca: um Boisco, ou ainda melhor, como diz no jogo, Boscow. O objetivo dos detetives é descobrir o por quê de Bosco agora ser uma vaca com cabeça humana. **Em Chariots of the Dogs, Sam e Max viajam pelo passado, presente e futuro em um "elevador do tempo" para desvendar todo o mistério.** Durante essa viagem cronológica, os dois relembram as versões deles e de outros personagens no passado e conhecem as do futuro. Para quem já acompanha a série, saberá bem como aproveitar o game, onde pegar as dicas e rir das piadas hilárias. O final do jogo é mais um daqueles cheio de suspense.

+PITILLO: O título desse novo episódio de Sam & Max faz um trocadilho direto com o livro em inglês, escrito pelo suíço Erich von Däniken: "Chariots of the Gods?", ou em outras palavras: "Eram os Deuses Astronautas?". E é exatamente sobre esse tema de outro mundo, que se passa a história desse episódio, como a própria Bruninha já deu alguns detalhes. Fica difícil analisar o jogo sem falar muito do roteiro do mesmo, pois **na parte da jogabilidade ele permanece sempre seguindo os mesmos padrões da série.** Podemos perceber sempre as piadas presentes – engraçadíssimas por sinal – o tipo de movimentação point and click e os puzzles.

+PRANDONI: Já cansei de dizer aqui que **os caras da Telltale Games são geniais na maneira em que utilizam e subvertem sujos clichês e os transformam em piadas honestas e inteligentes.** Mas desta vez foi mancada: tenho um fraco para histórias com viagens no tempo. Aliar isso à veia retrô que os episódios exibem é ainda mais sacanagem. E as referências a cultura pop? Um elevador que rasga o tempo e espaço como em Bill & Ted – Uma Aventura Fantástica? Exterminador do Futuro? É bem por aí. Os controles não têm segredo e a Bruna já deu o toque: "quem já acompanha a série, saberá bem como aproveitar o game". Senti uma leve atenuada na dificuldade, o que ajudou o jogo a fluir melhor. Mas talvez seja efeito do trânsito temporal. O melhor da segunda temporada? Demorou!

CONFIGURAÇÃO PARA PC
■ **Processador:** 2.0 GHz
■ **Memória:** 512 MB
■ **Vídeo:** 64 MB (compatível com DirectX 9.0)
■ **HD:** 1 GB



OURO

JOGO DO MÊS

■ Pode vir gigante, anão, caolho ou demônio. Kratos sempre dá conta do recado.

PSP

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

■ **Produção:** Sony CEA ■ **Desenvolvimento:** Ready At Dawn Studios
■ **Jogadores:** 1 ■ **Site:** us.playstation.com

AS NOTAS
(de 0 a 10)

RAUGUST
9.5
EXCELENTE

REZANNI
9.0
EXCELENTE

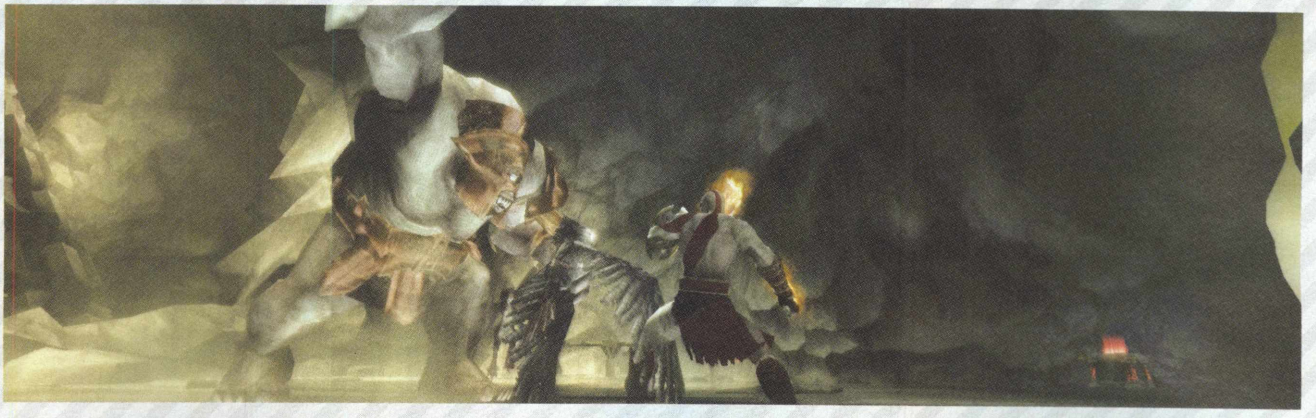
FARAH
9.5
EXCELENTE

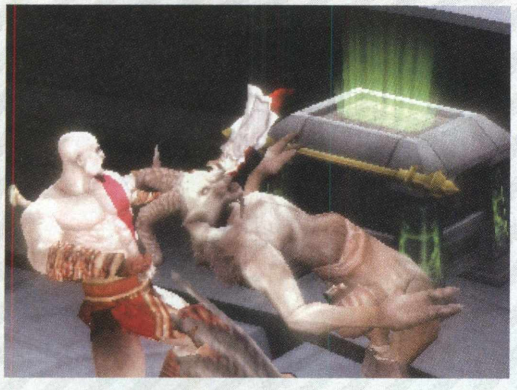
O Melhor: a sutileza de cada detalhe
O Pior: tem gente que acha fácil
Kratos: até pequeno é encrenqueiro

A ira dos deuses no bolso

+RAUGUST: "I am the God of War". Como foi prazeroso ouvir a voz de Kratos ao soltar essa frase ecoando no banheiro lá de casa. Calma não sou um pervertido com fetiches por soldados-espartanos-carecas, mas o fato é que essa situação descreve a alegria de poder ter nas mãos (e em qualquer lugar) um portátil rodando um game tão belo e com a mesma magnitude das versões anteriores. Chains of Olympus traz tudo que se espera de um game da série. Como nos antecessores, o game vem carregado de violência, clima cinematográfico sem precedentes, ação de sobra e uma jogabilidade impecável. Apesar de eu ter imaginado configurações totalmente diferentes para os controles antes do game ser lançado, é fato que os mesmos foram adaptados de maneira soberba e as combinações dos botões L e R com os botões de ação ou com o direcional analógico funcionam bem *à beça. Duvido que alguém* queira reclamar deles. Os gráficos então, são ignorantes de tão belos. E não falo só tecnicamente, mas artisticamente também como é costumeiro na série. **Os cenários são lindos, variados e os inimigos são igualmente bem construídos como nas versões para o PS2. O game literalmente "esgoela" o hardware do PSP.** Realmente vai ser difícil ver algo tão bonito no PSP, resultado da experiência que os caras da Ready at Dawn tiveram ao produzir, por exemplo, Daxter, outro belo game do portátil. Os chefes como sempre são um show à parte, mas em menor escala. Aliás um dos poucos pontos negativos de CoO é justamente sua duração, bem reduzida se comparada aos outros dois episódios. São em média 7 horas no modo principal, mas existem extras para serem destravados que prolongam a peleja. Na verdade eu esperava por algum modo de jogo multiplayer, aproveitando as capacidades do PSP, mas não foi dessa vez. Resumindo, Chains of Olympus não só é recomendado, como é obrigatório a qualquer jogador. É sem dúvida um motivo e tanto para se ter um PSP e uma verdadeira obra de arte como poucas vezes se viu.

+REZANNI: As batalhas épicas, cenários deslumbrantes em meio à mitologia grega, efeitos visuais bem trabalhados, trilha sonora envolvente, combos incríveis que destroçam os inimigos e demais detalhes que tornaram God of War um sucesso, chegam ao PSP. Porém não espere muitas novidades em Chain of Olympus. Parece que o lema adotado para esta versão foi aquele velho conhecido: "Em time que está ganhando não se mexe". O que não quer dizer que ele não seja bom, pois, assim como em God of War I e II, largar o controle é uma tarefa difícil. **A cadência rápida dos acontecimentos, a variedade de ambientes, a interação com o cenário, a matança rebuscada e sem remorsos executada pelo anti-herói Kratos e os quebra-cabeças (por mais simples que sejam) prendem o seu interesse por muito tempo.** O visual, apoiado pela caprichada arte, é um dos mais belos





mostrados para o portátil e mesmo nas cenas mais agitadas a animação flui normalmente. A única limitação, e nisso concordo com o Raugust, fica por conta da duração do jogo que não é tão grande para os padrões atuais. De qualquer modo Chain of Olympus é totalmente indispensável. Ah e não se preocupem: os desenvolvedores não se esqueceram dos minigames apimentados!

+FARAH: Ok, ninguém duvidava que God of War ficaria no mínimo fantástico no PSP. Mas o mistério mesmo era quanto à jogabilidade, uma vez que o grande trunfo da franquia nunca foi apenas a história mitológica ou os gráficos soberbos. E como bem disse meus amigos, o resultado aqui é esplendoroso: **tudo se encaixa perfeitamente, cada seqüência de combo é mais bem resolvida do que a outra, e o melhor, o disco analógico nunca foi tão funcional em um game de ação.**
Gostei bastante também como a história foi encaixada na saga principal. Ainda mais se levarmos em conta que a equipe de produção foi outra. Prova de que a essência que faz God of War ser o que é pode ser mantida por qualquer produtor que tenha o mínimo de gabarito. Porém, diferente da opinião de meus amigos, acho que o tempo de duração do jogo ficou na medida certa por se tratar de um jogo portátil. Claro, senti falta de um maior número de chefes ou ao menos de uma variação maior na hora de exterminar os que estão presentes. A dificuldade também parece ter sido nivelada para não espantar os novatos, o que pode frustrar os mais hardcore.
Ta bom, eu posso falar o que for, posso dar a nota que achar que devo, mas você vai jogar God of War querendo ou não. É o jogo do PSP. O jogo que faz jus ao poder gráfico do portátil, que faz valer o marketing que faz. Como bem disse o mestre Hideo Kojima: "God of War é um game americano com cara de produção japonesa".

Serviço curto?

Chains of Olympus acaba mais do que rápido, mas para aqueles que necessitam de um certo número de horas de jogo para justificar uma compra, aqui tem algumas formas de estender essa assim chamada divina experiência.

6 HORAS - Jogue na dificuldade HERO ou SPARTAN. MORTAL é fácil demais.

4 HORAS - Jogue uma segunda vez com tudo destravado e melhorado logo de início.

10 HORAS - Vá para a terceira rodada no modo GOD...de longe, a maior dificuldade.

2 HORAS - Vença os cinco Desafios de Hades.

30 MINUTOS - Sente-se e assista tudo o que você destravou.

30 MINUTOS - Deseje que "The Lost Levels", os níveis perdidos (mostrados abaixo) estivessem presentes no jogo.

ALGUM DIA - Espere por God of War III.

OURO

■ Cena clássica, spoiler ou não, quem aqui se importa? É Sephiroth, o maior vilão da história dos games.

PSP

CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

■ **Produção:** Square Enix ■ **Desenvolvimento:** Square Enix ■ **Distribuição:** Synergexx
■ **Jogadores:** 1 ■ **Site:** www.square-enix.com

AS NOTAS
(de 0 a 10)

PRANDONI
9.0
EXCELENTE

ALEXEI
8.5
BOM

FARAH
9.0
EXCELENTE

O Melhor: a história completa ainda mais o que já era perfeito
O Pior: Midgar está completamente vazia
Só em fantasia: um remake de FFVII com esta engine

O motivo final para ter um PSP

+PRANDONI: Quatro anos de produção depois finalmente colocamos nossas mãos – e Materias – no principal jogo do revival de FFVII. **O enredo expande de maneira competente e cativante o fantástico universo, iluminando pontos obscuros.** O herói Zack mostra aqui o carisma que mal pôde exibir nos outros FFVII. Simpatizar com ele é ainda mais fácil graças aos gráficos fantásticos, como bem disse o Rezzani, melhores que muito jogo de PS2 e pau-a-pau com God of War: Chains of Olympus. Os controles são rápidos e precisos e até o grotesco disco analógico é útil. O ousado sistema de batalha é agradável e fácil de dominar – sem contar que lembra Kingdom Hearts mesclado com as sempre geniais esferas mágicas Materias. Se todo spin-off fosse assim o mundo seria um lugar mais feliz.

+ALEXEI: Fato: é o melhor jogo do projeto Compilation of FFVII, ao menos enquanto o ambicionado e suposto remake não é confirmado para PlayStation 3. Caça-níquel é um termo que não se aplica, pois Crisis Core amplia com sabedoria o universo que gravita em torno do RPG de 1997 e com maior competência que Dirge of Cerberus: FFVII em todos os sentidos. De fato, as CGs são fantásticas (parecem ter sido produzidas simultaneamente com o longa-metragem FFVII Advent Children) e **o sistema de batalha prático voltado para a ação proporciona bons combates sem complicações.** Será que o revival encerra aqui? Porque se Yoshinori Kitase e Tetsuya Nomura fizerem outros games relacionados à FFVII desse nível eu não acharia exagero.

+FARAH: É tanto Final Fantasy que eu mesmo já perdi a conta. FFVII então nem se fale. E isso porque no ocidente não contamos as versões para celular ou dos portáteis que nunca chegaram aqui (como o WonderSwam Color). Mas tudo bem, como meus amigos bem elucidaram, **Crisis Core é a melhor das versões que comemora os dez anos de Final Fantasy VII.** Se no passado Cloud trouxe carisma ao mostrar sua inocência para compreender seu mundo, Zack conquista nossa atenção pela ousadia como encara as coisas. E Sephiroth, ah, como é fantástico vê-lo na palma das mãos destilando seu ódio e repúdio a humanidade.
Se não bastasse, o misterioso sistema de batalha mostra seu valor no portátil: bem mais ágil e prático do que o já fadado sistema de turnos por tempo. Ponto para a Square Enix e sua equipe de sucesso, mais uma vez.

Bem-vindo a Liberty City

grand theft auto IV

KMAintegrada.com

Disk Games

A maior e melhor loja de Games do Brasil

Televendas (19) 3741-4100

Compra Fácil 20x Pague em até*

assistência técnica especializada

A Disk Games parabeniza os campeões do 1º Campeonato Monstros do Futebol

Demétrio Pereira dos Santos
Erick Carmona de Lima

organização

HOPI HARI · Educadora FM 91,5 · Disk Games

Fotos ilustrativas.
* Crédito sujeito à aprovação, consulte nosso Televendas

www.diskgames.com.br

É Pura Diversão!

Disk Games
Desde 1992

Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas/SP

19 3242.0541

VISA · 100% SEGURO site · SEDEX A COBRAR

PSP

WILD ARMS XF

- **Produção:** Sony CEA
- **Desenvolvimento:** XSEED Games
- **Jogadores:** 1
- **Site:** www.wildarmsxf.com

Braços selvagens invadem o PSP

AS NOTAS (de 0 a 10)

MURILO 7.0 BOM

REZZANI 7.5 BOM

ALEXEI 8.5 BOM

O Melhor: o sistema de profissões
O Pior: não traz muitos desafios
XF: significa Crossfire, ok?

+MURILO: Surge mais um Wild Arms, e ainda exclusivo do PSP. O jogo traz 20 profissões únicas para a série (Geomancer, Elementalist, Berserker, Grappler e muitos outros entram como prato cheio na lista). O destaque também vai para o modo de construção de armas, pois lembra um pouco jogos como Vagrant Story e Castlevania Curse of Darkness. Com isso, a cereja do bolo fica nas vozes originais japonesa e a trilha sonora gratuita embutida no UMD na versão americana do jogo.
No entanto, o RPG tático do aparelho ainda é o supremo Final Fantasy Tactics: The War of the Lions. **O resultado é um RPG bom na sua medida, mas não tão poderoso quanto o concorrente**, ou seja, é melhor indicado para fãs da saga ou jogadores do gênero.

+REZZANI: Confesso que fiquei surpreso com Wild Arms XF, talvez por ignorância minha em não conhecer a série. Trata-se de um RPG japonês de estratégia e como não poderia deixar de ser as animações, menus e história são bem caprichados. A música é perfeita, pois consegue ser estimulante ao mesmo tempo em que não é enjoativa. O menu é sensacional pois já te apresenta a ação que você provavelmente irá usar, sem precisar ficar navegando por ele. **Tudo vai bem até quando as batalhas começam a "exigir" que você tenha uma determinada combinação de classes para conseguir vencer** (a parte citada pelo Murilo), tirando muito da liberdade e causando frustração. Para quem já terminou de jogar os demais RPGs de PSP, Wild Arms XF é uma boa pedida, para quem ainda tem um outro título de peso como Jeanne D'Arc ou até mesmo a opção de jogar o tão aguardado Crisis Core, passará batido, infelizmente.

+ALEXEI: Wild Arms XF é uma espécie de cruzamento da série da Media.Vision com Final Fantasy Tactics: RPG estratégico por turnos, só que em vez da movimentação em quadriláteros, ocorre em hexágonos, inspirados nos capítulos 4 e 5, que assim como este é publicado nos EUA pela XSEED Games. Essa diferença seria crucial, já que teoricamente expandiria o número de possibilidades no combate, se a realização não fosse capenga. **Como as condições para a vitória são muitas vezes específicas demais, a experiência se arrasta irritantemente na tentativa e erro** – e isso é péssimo para um jogo cuja tendência é ter batalhas de longa duração. Os diálogos nos intervalos das contendas também o deixam modorrento: imagens paradas dos personagens é coisa do passado. Nem de perto XF chega ao supremo FF Tactics.

DS

APOLLO JUSTICE: ACE ATTORNEY

- **Produção:** Capcom
- **Desenvolvimento:** Capcom
- **Jogadores:** 1
- **Site:** www. capcom.com

Objeção, meritíssimo!

AS NOTAS (de 0 a 10)

PRANDONI 8.5 BOM

ALEXEI 8.0 BOM

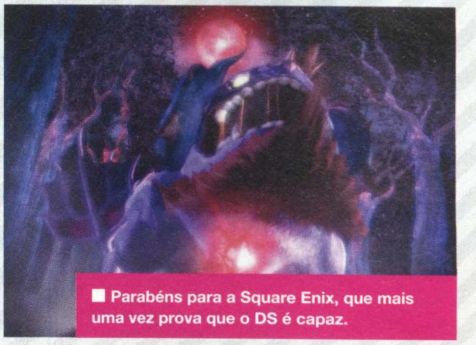
PATRÍCIO 9.0 EXCELENTE

O Melhor: continua tão bom quanto seus precursores
O Pior: para alguns, soará como repetitivo
Quem manda mesmo: é a suprema-corte

+PRANDONI: É bom estar de volta aos tribunais de justiça. A Capcom até tenta ludibriar nossa inocência gamer com novos álibis, mas Apollo Justice carrega a marca do advogado de defesa portátil: mais do mesmo, o que de maneira alguma gera objeção – não podia deixar a chance passar. O primeiro Ace Attorney produzido especialmente para DS (lembre-se, os outros eram ports de GBA) introduz todo um rol de personagens inéditos, incluindo um protagonista diferente, características bacanas e simples do caso especial do remake do primeiro game e salta alguns anos para o futuro da cronologia da série. **O visual ganhou definição e cores vivas, porém protesto contra a ausência de animações mais fluidas.** Detalhes irrelevantes. O que importa: o humor permanece afiado, os roteiros inteligentes, a trilha sonora excelente (sobra a questão: por que não dublagem?) as referências a cultura pop e episódios anteriores abundantes e a renovada no elenco garante frescor a uma fórmula que, apesar de não cansar e divertir absurdamente, começa a ficar um tanto quanto batida.

+ALEXEI: Não tem jeito. Quando uma série da Capcom torna-se sucesso, a produtora a perpetua até os limites da insensatez. Para arrefecer a sensação de mais do mesmo, ela trocou o protagonista – algo já realizado em Mega Man e Devil May Cry. **Justiça seja feita, o novato Apollo Justice é tão carismático quanto Phoenix Wright.** Vê-lo transpirando de nervosismo ou levantando a voz (ainda que sem a dublagem; culpa denunciada por Prandoni) é hilário. E há sutis novidades. Justice possui a habilidade de discernir trejeitos das testemunhas e as cenas do crime são recriadas em 3D. Sinceramente, não vejo problema no mais do mesmo. Uma vez. Duas vezes. Até três. Mas aí na seguinte deve acontecer algum ineditismo. Espero que isso ocorra no próximo Ace Attorney.

+PATRÍCIO: Já faz sete anos que Phoenix Wright foi lançado para o GBA, no Japão. O DS precisou receber três remakes da série até que, enfim, ganhou sua primeira versão exclusiva.
Quando coloquei as mãos em Apollo Justice confesso que fiquei um pouco decepcionado. **Mas o que torna o game uma ótima escolha não são apenas as atualizações visuais e sonoras, mas também a enorme qualidade dos casos e diálogos.**
Apollo Justice mantém a fórmula de sucesso praticamente intacta, e ainda acertou detalhes que deixaram a jogabilidade menos cansativa e repetitiva. Adições como o novo "poder" de detectar mentiras através de um tique nervoso do réu, e novas protagonistas, deram mais fôlego a série. Sem objeções, meritíssimo.



■ Parabéns para a Square Enix, que mais uma vez prova que o DS é capaz.

DS

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: RING OF FATES

■ **Produção:** Nintendo ■ **Desenvolvimento:** Square Enix
■ **Jogadores:** 1-4 ■ **Site:** www.square-enix.com

AS NOTAS
(de 0 a 10)

PRANDONI
7.0
BOM

ALEXEI
8.0
BOM

FARAH
6.5
REGULAR

O Melhor: a simplicidade do sistema de combate
O Pior: não tem modo online
Cristais: estão presentes, mas de forma diferente

Cristais para o DS

+PRANDONI: Gostava mais de Final Fantasy quando havia apenas a série principal. Desde que a Square Enix decidiu transformar a série numa vaca leiteira de produção industrial sinto que o frenesi causado pelo nome vem se diluindo a cada novo spin-off. FF CC: RoF é a mais recente contribuição para essa causa. Deixo bem claro: o jogo não está nem perto de ser ruim. **Trata-se de um RPG de ação dos mais competentes, empregando a velha fórmula de explorar calabouços com puzzles de bloquinhos**, coleta incessante de itens e enredo encharcado de clichês. Nada que já não tenhamos visto antes, só que aqui realizado num padrão de qualidade de Square Enix. Os gráficos, por exemplo, são impressionantes para um jogo de DS. Detalhados, coloridos e sem queda na taxa de quadros. A trilha sonora é cativante, mas não memorável. O multiplayer se liberta dos grilhões de fios e cabos que tanto amaldiçoou o FF CC de GameCube, mas não ostenta metade do charme do predecessor. Falta ousadia e criatividade, ainda que a qualidade seja patente. O problema maior é desgastar ainda mais o nome Final Fantasy, que pesa muito. Acredito que se fosse um jogo totalmente original seria melhor.

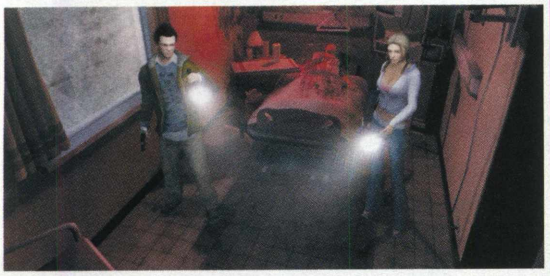
+ALEXEI: Também tinha saudade dessa época, Prandoni. Devo ressaltar que não é de hoje que a Square exorbita o uso da marca Final Fantasy. No passado, SaGa e Seiken Densetsu vieram ao ocidente como FF Legend e FF Adventure. Enfim, FF Crystal Chronicles é um RPG de ação bem produzido e simpático, com os irmãos pimpolhos Yuri e Chelinka protagonizando uma história ingênua – de fato, inundada de clichês – que antecede o original. Para fazer por merecer o selo de qualidade Square Enix, acrescento que muitos diálogos possuem ótima dublagem e as CGs são formidáveis. **O prático sistema de batalha é uma alternativa para quem odeia combates aleatórios e por turnos** – guardadas as proporções, é quase jogar FF como Zelda.

+FARAH: Na verdade acho que meus amigos ao lado não jogaram Crystal Chronicles no Cube pra valer: em multiplayer com GBAs e muitos fios. O problema aqui não é o peso que o nome Final Fantasy dá ao jogo, mas sim a abstinência completa do estilo consagrado de CC. O que fizeram com o conto do jarro de Mirrath que protegia o grupo nas missões? E o sistema de contar a *história em ciclos anuais*? E o multiplayer com mapas distintos para cada jogador? Tudo isso foi substituído por um sistema de combate simples e um multiplayer infantil que nem opção online oferece. **Não que seja ruim, mas eu digo que todo romantismo de Crystal Chronicles foi perdido.** No DS, este sim deveria ter sido um remake da versão de Cube, o que espero da versão de Wii.

> DUAS CABEÇAS VALEM MAIS

Double Reviews

Review duplo pra um jogo só...



PC/Wii/PS2

OBSCURE: THE AFTERMATH

■ **Produção:** Ignition ■ **Desenvolvimento:** Hydravision
■ **Jogadores:** 1-2
■ **Site:** www.obscure2.com/

AS NOTAS (de 0 a 10)

MURILO **5.0** REGULAR

ARBULU **6.5** BOM

+MURILO: Concorrente direto de Silent Hill Origins do PS2, o jogo tem suas vantagens comparadas ao seu rival. Um forte hype devido ao marketing da franquia, as vendas e o fato de ele ser um jogo inédito no mercado fazem ele ter o espaço merecido na mídia. Justo não acha? Errado. **O problema aqui que é a falta de identidade do titulo, pois tudo é muito parecido com Alone in the Dark, Rule of Rose e até mesmo o próprio Survival Horror da Konami.** Com isso, o melhor fator aqui é a possibilidade de se jogar em duas pessoas fazendo um contexto original nos quesitos diversão e replay.

+ARBULU: Pouco susto. É nisso que se resume esse segundo Obscure. Não que isso seja de todo ruim. O jogo diverte, prende um pouco a atenção do jogador, tem bons gráficos, som mediano e enredo criativo. **Para uma continuação, ele dá conta do recado. Mas o problema é que ele só faz isso.**
Concordo com o Murillo quando ele diz que a melhor sacada do título é a possibilidade de duas pessoas jogarem uma partida em modo cooperativo, porque de resto, ele é muito similar aos seus concorrentes.
Até parece que o jogo foi feito só para ser mais um, sem a vontade de dar uma experiência de primeira linha para quem o joga.

CONFIGURAÇÃO PARA PC
■ **Processador:** 2.4 GHz
■ **Memória:** 1 GB
■ **Vídeo:** 128 MB (compatível com DirectX 9.0)
■ **HD:** 3GB

PC

THE SIMS 2: TEMPO LIVRE

■ **Produção:** Electronic Arts ■ **Desenvolvimento:** Maxis
■ **Distribuição:** EA Brasil ■ **Jogadores:** 1
■ **Site:** www.ea.com.br

AS NOTAS (de 0 a 10)

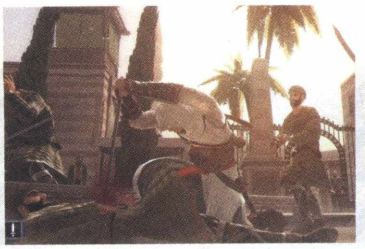
BRUNA **8.0** BOM

ALINE **8.5** BOM

+BRUNA: Confesso que nunca fui fã de The Sims. A única vez que joguei foi o primeiro da série, só que como o meu PC era totalmente ruim, eu não tinha paciência de esperar cinco segundos para ir para o próximo frame. Sim, eu jogava em uma placa de vídeo onboard. **Na nova expansão da série, os Sims descobrem novas atividades, como jogar bola com os familiares ou com os amigos**, restaurar carros, até pesquisar vidas alienígenas. Na medida em que eles desenvolvem habilidades, os Sims podem concorrer em concursos de culinária, dança e até de videogames. Para completar, foram adicionadas cinco novas carreiras que incluem dança, entretenimento, inteligência, arquitetura e oceanografia.

+ALINE: Tempo Livre oferece atividades novas para todas as faixas etárias: mesa de pintura para os bebês, tabuleiro de jogos e trem elétrico para as crianças etc. O mais legal é a aproximação com a realidade. Nenhum ser humano vive só de trabalho ou de perseguir as suas aspirações e todos temos algum hobbie para passar o tempo. Além disso, **foram adicionados objetos relacionados a cada atividade** (ferramentas para quem quer cuidar do carro, utensílios de cozinha, sapatilhas de dança...). É uma pena que o jogo permaneça fraco em relação aos acessórios e roupas, e desde a primeira expansão não são criadas maquiagens novas. Além disso, o figurino criado para Tempo Livre é bem fraquinho.

CONFIGURAÇÃO PARA PC
■ **Processador:** 2.0 GHz
■ **Memória:** 1 GB
■ **Vídeo:** 64 MB (compatível com DirectX 9.0)
■ **HD:** 1.5 GB



PC

ASSASSIN'S CREED: DIRECTOR'S CUT EDITION

■ **Produção:** Ubisoft ■ **Desenvolvimento:** Ubisoft Studios
■ **Jogadores:** 1
■ **Site:** www.assassinscreed.com/

AS NOTAS (de 0 a 10)

PRANDONI **8.5** BOM

FAGNER **8.5** BOM

+PRANDONI: Assim como nos consoles caseiros, a inusitada combinação de Metal Gear Solid, Prince of Persia, Tomb Raider e outras séries funciona e impressiona no PC. **Os requerimentos mínimos são exigentes, mas garantem uma experiência de jogo tão agradável que faz você pensar que o computador virou videogame**: nada de loadings demorados, slowdowns e visual detalhado e surpreendente mesmo rodando no DirectX 9.0. Os comandos se adaptaram bem ao combo teclado+mouse – lembra muito PoP: Sands of Time. Lançamento atrasado = missões extras. Sim, a máxima confere aqui, mas de maneira pouco inspirada. Há quatro tarefas extras, que não acrescentam em nada ao criativo enredo. Ganha nota alta pela profundidade de jogo já vista nos consoles e a transição saudável ao PC.

+FAGNER: Com um louvável trabalho de ambientação por parte da equipe gráfica, AC consegue fugir do lugar comum e criar um estilo próprio para usar elementos que já foram sucesso em outros games, como exploração de cidades amplas e altamente detalhadas, **a caçada furtiva aos adversários e o bom e velho combate são usados de forma majestosa e tremendamente intuitiva**, comandar o protagonista Altair é algo transparente, ao qual você se acostuma muito fácil. Você se surpreenderá com as possibilidades de movimento do personagem tanto quanto com a quantidade de cidadãos que encontrará nas ruas das cidades.

CONFIGURAÇÃO PARA PC
■ **Processador:** 2.4 GHz
■ **Memória:** 2 GB
■ **Vídeo:** 512 MB (compatível com DirectX 9.0)
■ **HD:** 8 GB

Wii

SEGA BASS FISHING

■ **Produção:** Sega ■ **Desenvolvimento:** Cavia
■ **Jogadores:** 1
■ **Site:** www.sega.com/

AS NOTAS (de 0 a 10)

ORLANDO **7.0** BOM

R.ORTIZ **6.5** REGULAR

+ORLANDO: Somente a SEGA consegue transformar um esporte tão chato em um jogo tão legal (e também jogos legais, como Sonic, na chatice de nova geração que já vimos). Não consigo me imaginar – na vida real – atirando iscas ao mar, selecionando o tipo de vara (opa!) e aprimorando técnicas de como puxar o peixe para o bote. Porém, desde a saudosa época do Dreamcast, sou fã de carteirinha da série SEGA Bass Fishing. Já joguei em fliperamas nos shoppings, nos consoles e agora no querido Wii. **Sem dúvida, esta é a versão mais completa e elaborada, pois une diversos estágios, iscas, modos de jogo e coisas para destravar** em um pacote que utiliza muito bem os controles especiais do branquinho da Nintendo. Infelizmente, a cara de "jogo velho" o destoa de outros títulos da plataforma, pois ele está visualmente igual (ou pior) ao seu antecessor no Dreamcast. Como pode?

+R.ORTIZ: Bass Fishing consegue ficar na linha tênue entre o chato e legal – e essa era a graça do original. Não nos sentimos exatamente jogando, mas também não somos exatamente "tiozões" pescadores. Muito disso era pela jogabilidade diferenciada e única, mas no Wii o game se torna repetitivo rapidamente. Não exatamente o ato de pescar, mas as frustrações que se repetem. **O tempo das partidas não ficou bem resolvido se comparado com o ritmo de jogo**, de modo que várias vezes estaremos correndo para pescar qualquer peixe em vez de nos esforçarmos para pegar o "grandalhão". Para atrapalhar mais, o controle com o Wii Remote ficou mal-acabado, respondendo muito mal a comandos que funcionavam perfeitamente no controle especial do Dreamcast.

PS2

SILENT HILL ORIGINS

■ **Produção:** Konami ■ **Desenvolvimento:** Climax Studios
■ **Jogadores:** 1
■ **Site:** www.konami.com/

AS NOTAS (de 0 a 10)

PATRÍCIO **5.5** REGULAR

MURILO **7.0** BOM

+PATRÍCIO: Quatro meses após ser lançado para o PSP, Silent Hill: Origins chega ao PS2 praticamente idêntico a versão do portátil. Origins resgata as principais características da série para tentar colocá-la de volta aos eixos. O resultado é um game simples e sem muitas inovações.
O protagonista desta vez é Travis Grady, um caminhoneiro que ao pegar um atalho para não atrasar o frete, acabou encontrando uma estranha garota no meio da pista, e claro, foi parar em Silent Hill. **No PSP a falta de novidades pôde ser entendida, afinal, era a estréia da série no portátil.** Mas nessa versão de PS2 a ausência de inovações é imperdoável. Os visuais são muito inferiores à capacidade do console e os combates continuam travados e chatos. A sensação que se tem é de estar jogando PSP na TV, e definitivamente isso não é nada bom.

+MURILO: Lançado no segundo semestre de 2007, o jogo se tornou um dos motivos de compra do aparelho da Sony e era um dos melhores títulos exclusivos para o console portátil. Com isso, hoje, podemos encontrar e ver os sinais de ilusão como o rompimento da exclusividade de mão e a falta da campanha de marketing massiva do ano anterior.
Mas nem tudo esta perdido, pois **gráficos, sons e jogabilidade estão mais apurados que na versão de bolso.** No entanto, não temos nenhum tipo de extra, o que faz o fator replay cair tanto para os novatos quanto veteranos da franquia.

> PORQUE TAMANHO NÃO É DOCUMENTO

Nano Reviews

Review pequeno pra jogo grande... ou não

PS2

RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS

■ **Produção:** Sony CEA
■ **Desenvolvimento:** High Impact Games
■ **Jogadores:** 1-4

■ Ficou bonito, mas no PSP é bem melhor. Acredite...

5.0 REGULAR

+PATRÍCIO: Estou ficando expert em analisar ports de jogos de PSP para PS2. Size Matters é fantástico, divertido e agradável. No PSP. Sim, porque no PS2 a história é (totalmente) diferente. Na verdade a história é a mesma: Ratchet e Clank estão passando férias, até que uma menina aparece e diz que existem alguns robôs a serem derrotados.
A diferença é que tudo que era ótimo no PSP ficou ruim nessa versão: gráficos, sons, câmeras e até mesmo a elogiada jogabilidade.
É impossível jogar Size Matters de PS2 e não compará-lo com os demais jogos da série lançados para o próprio console, que são infinitamente melhores. Neste caso, o tamanho realmente importa.

PSP

NEED FOR SPEED: PROSTREET

■ **Produção:** EA Games ■ **Desenvolvimento:** EA Games ■ **Jogadores:** 1-2

7.0 BOM

+RODOLFO: Need for Speed: ProStreet é, sem dúvida alguma, um retorno ao clássico, ao primórdio, à elegância. Pela primeira vez eu pego um jogo de corrida do PSP e me sinto presenteado. São os gráficos, a jogabilidade, os desafios. Tudo isto faz deste game um divertimento na certa. Como tudo o que é bom dura pouco, **não fiquei feliz com a falta dos modos drag e drift**; carros tunados só se compram prontos. Os pequenos e notáveis pontos baixos serão esquecidos pelos fãs de jogos de corrida; isto para àqueles que preferirem acelerar fundo, vencer os desafios e não serem motivo de chacota entre os amigos.

DS

DISNEY FRIENDS

■ **Produção:** Disney ■ **Desenvolvimento:** Amazing Entertainment ■ **Jogadores:** 1

7.0 BOM

+BRUNA: Disney Friends é *basicamente* um jogo feito para a criançada. Nele você tem contato com personagens da Disney, que são Stitch (Lilo e Stitch), Dory (Procurando Nemo), Simba (Rei Leão), e Ursinho Puff. Seu trabalho é ser guardião desses personagens e conquistar a confiança deles. Para se tornarem amigo, você deve brincar de pintar, fazer músicas, e dizer coisas que os agradem, como "eu te amo" e "amigo". Você pode tanto selecionar as falas com a stylus ou falar no microfone do DS. **O único problema para conseguir jogar direitinho, é que exige um bom inglês.** É bem engraçadinho. Para quem gosta de desenhos da Disney, vale a pena jogar Disney Friends.

PC

THE WITCHER

■ **Produção:** Atari ■ **Desenvolvimento:** Projekt ■ **Distribuição:** Mooving Editora ■ **Jogadores:** 1

7.5 BOM

+RODOLFO: Nunca fui um fã fervoroso de RPG, mas The Witcher me chamou a atenção pelos quesitos demônios + enredo interessante + visual animal. Soma-se tudo isto e a equação é igual a um belo game que está nas nossas mãos. **Lutar contra criaturas sobrenaturais e tal me lembra muito os filmes de George Romero.** No mais, os gráficos impressionam, as batalhas são mais interativas do que os RPGs comuns – use e abuse da alquimia do personagem. O único erro é a exigência de um patch para corrigir alguns bugs, mas tudo bem. Este é um jogo polonês que surpreende, e o primeiro da Projekt. Uma dica: deixe de lado as bobas discussões sobre os defeitos dos RPGs do Tio Sam, adote The Witcher.

Celulares

Pequenos aparelhos, grandes jogos
Por Bruno Zerbinatti e Rafael Arbulu

STREET FIGHTER II

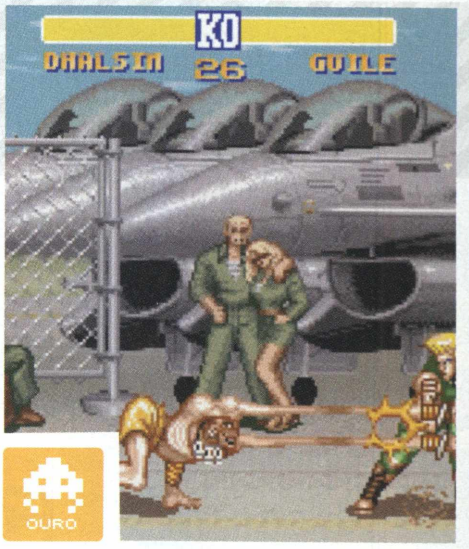
- **Produtora:** Glu Mobile
- **Jogadores:** 1
- Brasil Telecom, Claro, Oi, TIM e Vivo

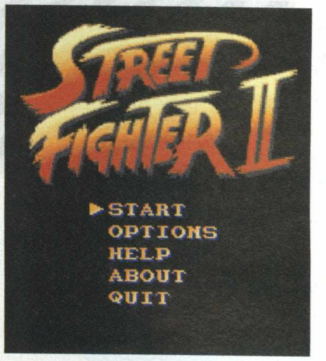
9.0 EXCELENTE

wVinte anos é tempo pra caramba. Tempo até para a miniaturização do grande clássico dos games de luta. Há pouco menos de duas décadas, o arcade de Street Fighter II causava hérnia de disco nos mundrungos carregadores de fliperamas. Hoje, resta saber se eles terão coordenação suficiente em seus dedos.

Jogo de luta para celular sempre assusta, mas, medo, ninguém deve ter. A solução aqui adotada é simples, sem deixar o jogo fácil. Três chutes e socos? Você só precisa de um tipo de cada. Especiais? São desferidos apertando apenas um botão.

Tudo para deixar o jogo menos complexo para um aparelho tão pequeno. Mas não espere vida fácil: o desafio é maior, com sons e cenários originais do arcade.





BLADE KNIGHT TACTICS

- **Produtora:** GameZ!
- **Jogadores:** 1
- Claro

7.5 BOM

✚ *É muito bom* você ver que tem jogos de alto raciocínio até mesmo para plataformas em que o jogo em si é mais usado dentro do ônibus ou coisa parecida. É justamente o caso de Blade Knight Tactics.

O jogo é visualmente bonito, e suas capacidades sonoras estão exatamente naquilo que se espera de um celular. O sistema de batalha por turnos é bem original: cada personagem tem uma área de ação, e se seu oponente estiver fora, obviamente você não poderá atacá-lo. Ao invés disso, deverá se mover até ele, mas depois de acertar, se prepara pra levar também. E dependendo da posição em que se encontra, o dano é maior ou menor.

RUNNER 626

- **Produtora:** GameZ!
- **Jogadores:** 1
- Claro

9.0 EXCELENTE

✚ Cooooorre, menino. Senão o bicho literalmente pega! Runner 626 é simplesmente animal. É difícil acreditar que um jogo possa ser desenvolvido para usar apenas um mísero botão do telefone. Basicamente, você é um cara, que acabou sendo seqüestrado e virou o tal Runner que dá nome ao jogo. Enredo desnecessário à parte, o seu personagem corre de um outro cara, nas mesmas condições que você. Só.

O problema é o curso da corrida. Pode pegar vários caminhos, todos levando ao mesmo lugar, mas com obstáculos, que fariam da São Silvestre uma brincadeira de pega-pega, e isso pode irritar aqueles mais ávidos por vitória, mas empolgar os mais hardcore.

SOLID WEAPON 3D

- **Produtora:** GameZ!
- **Jogadores:** 1
- Claro

8.5 BOM

✚ Solid Weapon 3D realmente é uma produção inspirada em Metal Gear, apenas com elementos alienígenas no lugar de soldados armados com metralhadoras.

Você assume o papel de Michael, um agente secreto norte-americano, que recebe a missão de investigar um acidente em um laboratório. Ao chegar no local, herói, vilão e mocinha são rapidamente apresentados. Você move o personagem com o teclado numérico, e quando der de cara com um alienígena, o jogo abre para uma batalha em sistema de turnos, com um alvo no meio da tela e sua mira passeando ao redor dele. Alinhando um com o outro, é só dar o comando no teclado e Michael atira.

> SPOILER

O REINO DA FANTASIA

A chave para a compreensão do enredo de Kingdom Hearts

Por Alexei Barros

COADUNAR OS PROFÍCUOS UNIVERSOS de Final Fantasy e Disney para um RPG de ação era uma idéia insólita. São muitas figuras carismáticas reunidas. Quando foi para a surpresa que, Kingdom Hearts, não satisfeito em alinhar Squall, Cloud, Mickey e Donald, marcou a limiar de um célebre elenco de novos personagens. Mais inesperado ainda é que a atmosfera aparentemente ingênua cortinava um roteiro maduro, escrito por Jun Akiyama, Daisuke Watanabe e Kazushige Nojima.

Plataformas:
PlayStation 2

Produção:
Square EA
Desenvolvimento:
Squaresoft
Jogadores:
1

Rei Mickey aparecem do lado oposto. Mickey pede para trancá-la e fala para não se preocupar com ele, pois sempre haverá uma porta para a luz. Riku solicita para Sora cuidar de Kairi. Em lados opostos, Sora e o Rei Mickey, que também possui uma Keyblade, rematam o Kingdom Hearts.

Sora vê Kairi bem longe em uma ilhota. Vai atrás dela, fala que sempre estará na sua presença e voltará um dia. Acabam se separando. Kairi volta para Destiny Islands, olha para a gravura desenhada na parede e vê uma ilusão de Sora, que logo desaparece. Lágrimas despejam dos olhos de Kairi.

seis luzes, que eram os corações das princesas e voltam a elas. Sora cai e o último coração escapa dele, seguindo para Kairi, que retorna à vida. O jovem então some no fulgor de uma luz e seu coração esvaece.

Sora planeja como salvará Riku das garras de Ansem na Hollow Bastion. Antes, no entanto, Kairi dá para Sora um amuleto. Os dois mantêm a certeza que os seus corações estarão unidos, não importa as circunstâncias. Com a Gummi Ship devidamente modificada, viajam até o End of the World.

Sora, Donald e Pateta conseguem finalmente vencer Ansem e tentam a todo custo fechar a porta. Riku e o

no, com um olhar que Sora não havia visto ainda. O garoto então percebe que aquele não era Riku.

Tratava-se de Ansem, que se apoderara do corpo de Riku. Atrás dele, há um portal oscilante da escuridão. Ansem conta que a fechadura não pode ser selada enquanto a última princesa continuar dormindo – esta era Kairi. E mais: Kairi havia perdido o seu coração, porém não se tornara um Heartless.

Pateta e Donald pedem para que Sora tranque a fechadura de uma vez por todas, mas a Keyblade não responde sem o poder de Kairi. Sora então pega a Dark Keyblade e crava em seu próprio peito. A arma negra se divide em

Começo sombrio

No arquipélago tropical Destiny Islands, os adolescentes Sora, Riku e Kairi planejam construir uma jangada para explorar o mundo. Sora fica intrigado com a fruta paopu de formato de estrela, que teria a habilidade de entrelaçar o destino de dois amados que a compartilhassem. Sora dá a fruta à Kairi, amiga de infância a qual mantinha uma afeição até então acobertada.

Ao explorar a ilha, Sora entra no Secret Place e se encontra com uma misteriosa figura encapotada que discorre acerca da escuridão e da instabilidade do mundo. Sora deixa o recinto, a tempestade despenca e é atacado por sombras quando busca pelos amigos, que acabaram tragados pela escuridão. Vê em suas mãos uma arma curiosa, uma chave gigante que pode ser empunhada como espada. De volta ao Secret Place, Sora se depara com Riku, mas ele desaparece completamente. Outros vultos o atacam e todo o local é engolfado pelo negrume.

O sumiço da majestade

O mágico da corte, Pato Donald, vai até o trono régio e nota que Rei Mickey desapareceu. O cachorro Pluto entrega uma epístola de Mickey a Donald que assegurava a sua integridade física, mas solicitava que, com Pateta, capitão dos cavaleiros reais, procurasse por um indivíduo chamado Leon e pela chave da sobrevivência fora do Castelo Disney. Com a benção da Rainha Minnie e da donzela Margarida, a dupla segue até Traverse Town, destino dos viajantes perdidos onde os mundos confluem.

Enquanto isso, Sora desperta em um beco de Traverse. Na busca por Riku e Kairi, é auxiliado pelo dono da loja de acessórios, Cid Highwind (de FFVII), e é derrotado por um indivíduo portando uma Gunblade. Depois Sora acorda em um quarto de hotel, onde Leon, que o havia derrotado, e a garota Yuffie explanam a razão para os estranhos acontecimentos que atormentavam o rapaz.

Na verdade, a arma que Sora conduzia era a Keyblade, e as sombras que o afligiam, os Heartless, seres sem coração que cederam à escuridão. E justamente por ter a posse da Keyblade, os Heartless o perseguiam. Enquanto conversava com Leon e Yuffie, a moça Aerith se aproxima de Donald e Pateta e conta a respeito de Ansem, que realizou uma extensa pesquisa sobre os Heartless. Porém, quando o seu mundo foi engolido, as páginas da investigação se espargiram em diferentes locais. Aerith suspeita que o Rei Mickey procura pelos relatórios.

Os Heartless irrompem o hotel de Traverse. Sora segue para o terceiro distrito e se depara com Donald e Pateta. A Keyblade, segundo a dupla, era a tal chave que o Rei Mickey dizia. Os três se unem, enfrentam o bando de inimigos e derrotam um Heartless gigante. Em seguida, Pateta e Donald pedem a Sora que o ajude na jornada pela busca por Mickey, ao mesmo tempo em que ele tentará reencontrar os amigos perdidos. Começa a viagem pelos mundos a bordo da Gummi Ship.

Jornada pelo universo Disney

Na Wonderland (Alice no País das Maravilhas), o trio vê a Rainha de Copas condenar Alice a ser decapitada no julgamento. Contudo, ela desaparece da corte e ninguém sabe o paradeiro da menina. A Keyblade emite uma luz que tranca a fechadura de Wonderland, mantendo salvo o coração daquele local. Desta feita, a trupe descobre que deve fazer o mesmo em todos os mundos, caso contrário os Heartless, ao descobrirem essas fechaduras, extinguiriam os ambientes.

Longe dali, os vilões de cada mundo se reúnem sob a liderança de Malévola e debatem. O plano é capturar as sete princesas cujos corações são imaculados, apenas luz e nada de escuridão, e reuni-los. Alice e Branca de Neve foram as primeiras raptadas.

Sora, Donald e Pateta prosseguem e trancam as fechaduras do Olympus Coliseum (Hércules) – onde se encontram com Cloud –, Deep Jungle (Tarzan), Agrabah (Aladdin), Atlantica (A Pequena Sereia) e Halloweentown (O Estranho Mundo de Jack). Quando regressam a Traverse Town, Sora finalmente acha Riku. Ambos desconhecem o paradeiro de Kairi. Entretanto, Riku acaba desaparecendo novamente – fica sabido que, na verdade, Malévola o manipulara. Riku se sentiria menosprezado por Sora ter sido substituído pela companhia de Donald e Pateta e então procura Kairi pelas próprias forças.

Eis que a Gummi Ship é atacada por um navio pirata. Sob o comando de Riku e do Capitão Gancho, viaja até o mundo Neverland (Peter Pan) para tentar capturar Wendy, mas ela não era uma das princesas de coração de luz. Riku adentra um portal negro. O cortejo derrota o Capitão Gancho e parte rumo a Hollow Bastion.

A porta para a escuridão

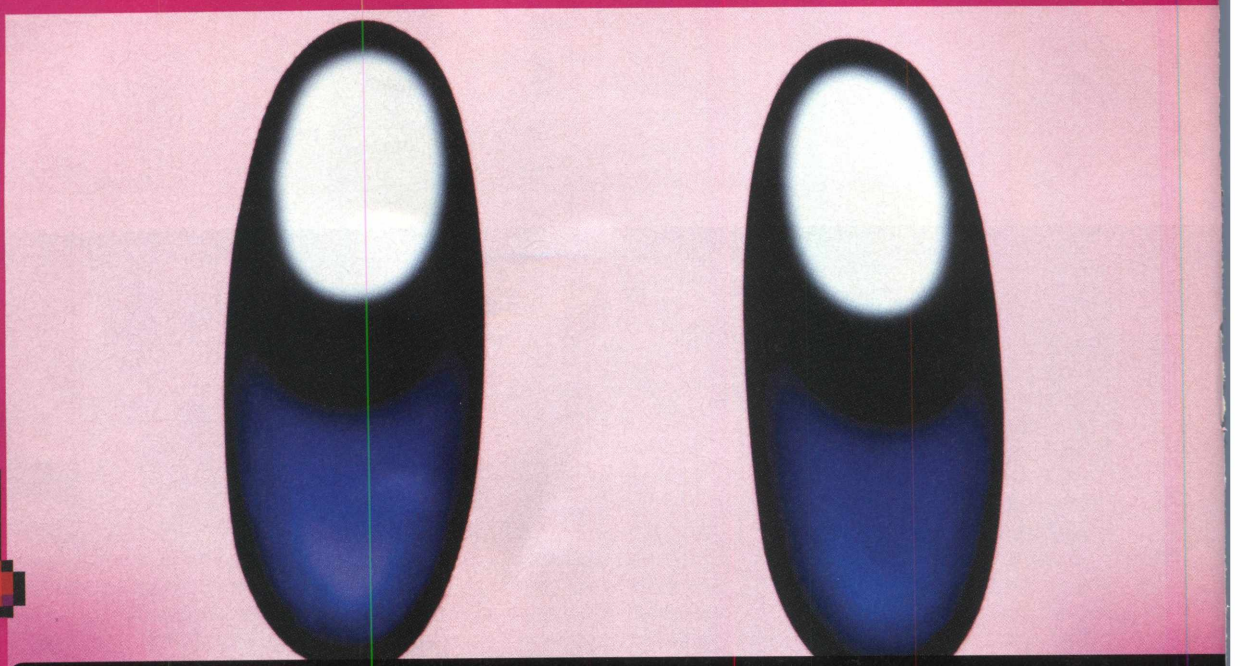
Para alcançar o castelo, o grupo escala rochas suspensas e se encontra novamente com Riku. Estava em confronto com Fera, que procurava pela sua amada, Bela. Riku se apodera da Keyblade e Pateta e Donald vão atrás dele, afinal o Rei Mickey ordenara que capturassem o artefato de qualquer jeito. Sora usa agora uma espada de madeira como arma e passa a ter apenas o suporte de Fera. Nos esgotos a dupla consegue abrir a porta para o castelo e mais uma vez vê Riku. Sora afirma que a força do seu coração nunca vai morrer e que os amigos sempre vão lembrar dele.

Pateta e Donald voltam para o lado de Sora, que recupera a Keyblade de Riku. Ele assume a forma de sombra, com a insígnia dos Heartless, e passa a ter o poder da espada Soul Eater. Riku é derrotado e a escuridão se dissipa, tornando-o vulnerável. Uma figura misteriosa de capuz surge e diz a Riku, cuja luz do coração cessara, que apenas aquele com coração forte e verdadeiro teria a Keyblade e se tornaria mais forte com a escuridão. Acaba finalmente dominado pelas sombras.

Riku apresenta um semblante malig-

PÁGINA 120 Retrô

PÁGINA 122 Bizarre



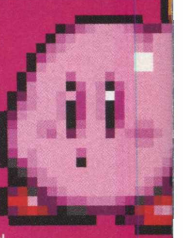
> RETRÔ

Fome insaciável

Kirby completa 16 anos combinando fofice e voracidade

Por Alexei Barros

VOCÊ OLHA PARA A BOLOTA RÓSEA que usurpa as habilidades dos adversários no Super Smash Bros. e provavelmente questiona o que faz ali, ao lado de Mario, Link, Samus e Pikachu. Até pode achar aquela pelota risonha, que atende pelo nome Kirby, um tanto infantil. Nada importa. Ele é um dos principais personagens da Nintendo. E, para uma empresa que tem as figuras icônicas como as supracitadas, não é pouca coisa. Kirby celebra a efeméride dos 16 anos de debute em Kirby's Dream Land, tendo estrelado por volta de 20 jogos até hoje.



Kirby esmaga! Não seria exagero afirmar que Kirby ficou conhecido mais graças à série Super Smash Bros. do que aos próprios jogos. Isso se deve à presença constante desde o primeiro (em Brawl ainda aparecem os oponentes King Dedede e Meta Knight) e às hilárias variações de visual quando rouba as habilidades dos inimigos. Já experimentou engolir o Sonic para ver o que acontece?

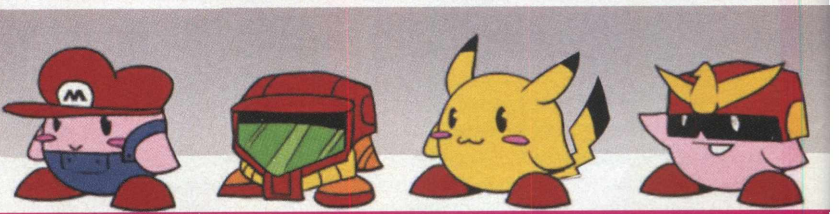
Aspirador multiuso

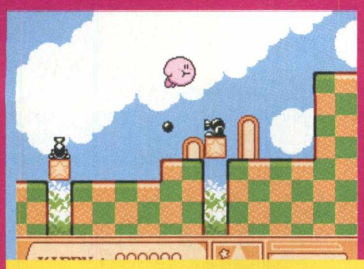
Atuando pelo estúdio second-party da Nintendo, o HAL Laboratory, Masahiro Sakurai possuía um projeto para Game Boy que visava a jogadores iniciantes. Não necessariamente crianças. Delineou o protagonista do jogo de forma simples, uma simpática bolha sorridente, que logo recebeu a empatia do time de desenvolvimento. Batizaram-na de Popopo. O título então seria Twinkle Popopo.

Mudou para Kirby. Rumores sugerem que advinha da Kirby Company, fabricante de aspiradores norte-americana – faz todo o sentido, haja vista a habilidade de sucção do personagem – ou até mesmo uma homenagem ao advogado John Kirby, responsável pela vitória da Nintendo em um entrave contra a Universal Studios, que acusava o jogo Donkey Kong de plagiar o filme King Kong. Ninguém sabe o verdadeiro motivo. Em entrevistas, Masahiro Sakurai diz não se recordar da origem da alcunha. Como pode?

Definido o nome, veio outra dúvida. Qual a cor do Kirby? Ninguém sabia, uma vez que Kirby's Dream Land, como ficou definido o título (no Japão se chamava Hoshi no Kirby), era de Game Boy e, portanto, monocromático. Shigeru Miyamoto quis amarelo. Masahiro Sakurai preferiu rosa, usada na ilustração da capa japonesa. Na embalagem dos EUA, Kirby estranhamente aparecia branco. Seja qual for a coloração, nascia uma série de sucesso estelar. O mais impressionante de tudo é que, quando criou a carismática bola rosa, o prodígio Sakurai estava com somente 19 anos de idade.

As versões ao lado da bolota rosa não são de nenhum jogo oficialmente. Trata-se de uma brincadeira feita pelo site americano VGCats (www.vgcats.com) que desenhou 100 possibilidades de Kirbies. Ah, e o último foi o mestre Prandoni quem fez...





■ Kirby é legal em qualquer plataforma...

AVENTURAS NA TERRA DOS SONHOS

Dos pixels aos polígonos, Kirby recebeu tantas alterações no visual. Sempre sutis. Já se passaram 16 anos e muitos jogos foram lançados para diversos consoles da Nintendo – e dois ainda estão para sair: Hoshi no Kirby: Ultra Super Deluxe (remake de Kirby Super Star) do DS e também um Kirby para Wii. Acompanhe brevemente o que cada um deles trouxe:

Kirby's Dream Land (1992 • GB): Kirby ainda não possuía poderes especiais, mas engolia os inimigos. O arqui-rival King Dedede apareceu pela primeira vez neste jogo de plataforma.

Kirby's Adventure (1993 • NES): Um dos últimos e mais belos lançamentos do console 8-bits, inaugurou a habilidade de Kirby se apoderar das características dos rivais: 26 no total. Aqui estreou o arquiinimigo Meta Knight. Confirmou a cor rosa do personagem.

Kirby's Dream Land 2 (1995 • GB): Mais desafiante e maior que o primeiro, com sete mundos a explorar. Teria uma versão colorida de luxo para Game Boy Color, que acabou sendo cancelada.

Kirby Super Star (1996 • SNES): Oito em um. Minigames, corrida e várias modalidades de jogos de plataforma. O cartucho utilizou o chip SA-1 (o mesmo de Super Mario RPG), que aumentava a velocidade de processamento de dados.

Kirby's Dream Land 3 (1997 • SNES): Derradeiro jogo publicado pela Nintendo para a plataforma 16-bits que também usou o SA-1. Repleto de minijogos e ainda trouxe modo cooperativo.

Kirby 64: The Crystal Shards (2000 • N64): Incursão tridimensional do Kirby que introduziu uma novidade substancial: ele combinava dois poderes diferentes para gerar outro. Também incluiu minigames.

Kirby: Nightmare in Dream Land (2002 • GBA): Remake de Kirby's Adventure que não apenas revigorou áudio e visual, como acrescentou habilidades antes inexistentes, como pulo alto.

Kirby & the Amazing Mirror (2004 • GBA) Foi desenvolvido pelo hoje extinto estúdio Flagship da Capcom. Kirby percorria um labirinto em nove áreas diferentes no Mirror World.

Kirby: Canvas Curse (2005 • DS): Kirby assume de vez a sua natureza esférica em um jogo que fez uso soberbo da tela de toque. Com a stylus você rabiscava os caminhos arco-íris que lhe permitiam rolar pelas fases.

Kirby: Squeak Squad (2006 • DS): Mais um game da Flagship no clássico estilo plataforma. Os poderes de Kirby influenciam o cenário. Tanques de água eram congelados com uma bafo-rada gélida.

AVALANCHE DE BLOCOS

Quando um personagem da Nintendo (ou de qualquer outra empresa) ganha notoriedade, logo gera um sem-número de spin-offs. Com Kirby não poderia ser diferente.

Kirby's Pinball Land (1993 • GB): Antes de Mario e Samus passearem pelos playfields de pinball, Kirby teve o seu próprio jogo, em que enfrentava Kracko, os Poppy Bros. e Whispy Woods até chegar ao King Dedede.

Kirby's Avalanche (1995 • SNES): Adaptação americana da versão 16-bits do viciante puzzle Puyo Puyo, que, por sua vez, também foi refeito no ocidente para Mega Drive como Dr. Robotnik's Mean Bean Machine.

Kirby's Dream Course (1995 • SNES): Jogo de golfe com perspectiva isométrica de dificuldade alta, o que é um tanto raro na série. Kirby serve como a própria bola para ser tacada no buraco.

Kirby's Block Ball (1996 • GB): Game à la Breakout e Arkanoid, em que Kirby, em formato esférico, é rebatido por um bastão para destruir blocos e inimigos pelo cenário. Os poderes especiais também têm a sua vez, a exemplo do fogo.

Kirby's Star Stacker (1997 • GB): Puzzle em que se elimina blocos estelares com quadriláteros dos companheiros de Kirby: a coruja Coo, o peixe Kine e o ramster Rick. Permitia ligar dois Game Boys para o modo versus.

Kirby no Kirakira Kizzu (1998 • SFC): Outro puzzle, com o mesmo preceito de Kirby's Star Stacker. Até hoje é o único Kirby a ter saído exclusivamente no Japão, com versão apenas para Super Famicom.

Kirby Tilt 'n' Tumble (2001 • GBC): O cartucho possuía sensor de movimentos e, por conta disso, você deveria tombar o Game Boy Color para a direção que desejasse rolar Kirby pelo cenário.

Kirby Air Ride (2003 • GC): Jogo de corrida originalmente planejado para o Nintendo 64, foi postergado para o GameCube porque os programadores não conseguiam manter a taxa de quadros estável na ocasião.

INSANIDADE RITMADA
JOGO MAIS AINDA

Acompanhe a loucura dos jogos musicais

Por Alexei Barros

PATAPON FOI ANALISADO NA EDIÇÃO PASSADA e mesmo assim a seqüência "Pata Pata Pata Pon" teima em martelar em nossas cabeças. Como a experiência ainda está fresca na memória, relembramos três jogos musicais bizarros. São tantos. É uma seleção aleatória, por isso não se chateie pelas ausências de Samba de Amigo, Vib-Ribbon, Electroplankton ou qualquer outro – quem sabe apareçam nas edições futuras. Por enquanto, siga o ritmo alucinado dos escolhidos:

Plataforma: PlayStation 2

Produção: Eidos Interactive

Desenvolvimento: Desert Productions

Lançamento: 2002

Mad Maestro!

Jogo com o selo Fresh Games, criado pela Eidos para trazer ao ocidente títulos japoneses obscuros, Mad Maestro! difere-se pela seleção de músicas eruditas – games do gênero costumam atacar com pop, rock, techno etc. Peças conhecidas, como "Cavalgada das Valquírias" de Richard Wagner e "O Lago dos Cisnes" e "O Quebra-Nozes" de Pyotr Tchaikovsky, constam no repertório. No comando do maestro Takt, jovem determinado a ajudar a fada Symphony a manter ativa a sala de concertos de Bravo Town, você rege uma orquestra apertando os botões faciais de acordo com o ritmo. Interessantemente, o volume das apresentações é determinado pela pressão dos dedos aplicada no DualShock 2. No Japão, havia a opção de conduzir os instrumentistas com o periférico em forma de batuta. Será que é por isso que Bravo Music (nome original de Mad Maestro!) lá fez muito mais sucesso e originou três continuações inéditas nos EUA?

Plataformas: GBA e Arcade

Produção: Nintendo

Desenvolvimento: J.P. Room (GBA) e Sega (Arcade)

Lançamento: 2006

Rhythm Tengoku

O último lançamento da Nintendo para GBA – o DS já se encontrava há quase dois anos no mercado – é a síntese da demência musical. Rhythm Tengoku possui na co-produção o artista Tsunku, produtor e autor principal das letras e canções do grupo J-Pop, Morning Musume, e a participação do time de WarioWare. Então é de se esperar os mesmos gráficos deliciosamente toscos e a alternância constante de provas, com o aditivo da preocupação em apertar o A na maior parte do tempo em sincronia com o ritmo a fim de cumprir endoidecidas atividades. Seguindo as batidas sonoras, rebata bolas de beisebol, quebre objetos com os golpes do carateca e depile uma cebola. Rhythm Tengoku saiu apenas no Japão e isso não o impediu de ser analisado na EGM 57 (foi contemplado com as notas 9,5, 8,5 e 8,0). A Nintendo levou o jogo para os fliperamas em 2007 com a adaptação da Sega, revivendo a parceria efetuada em F-Zero AX. Praticamente igual a versão. A novidade era o modo multiplayer para dois jogadores: loucura em dose dupla.

Plataforma: Nintendo DS

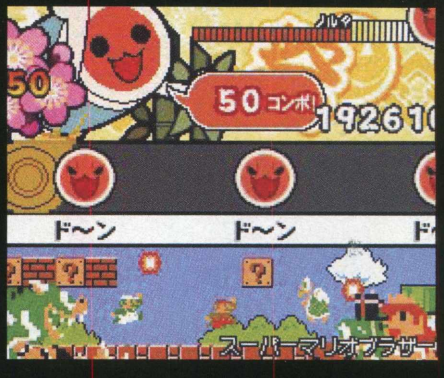
Produção: Nintendo

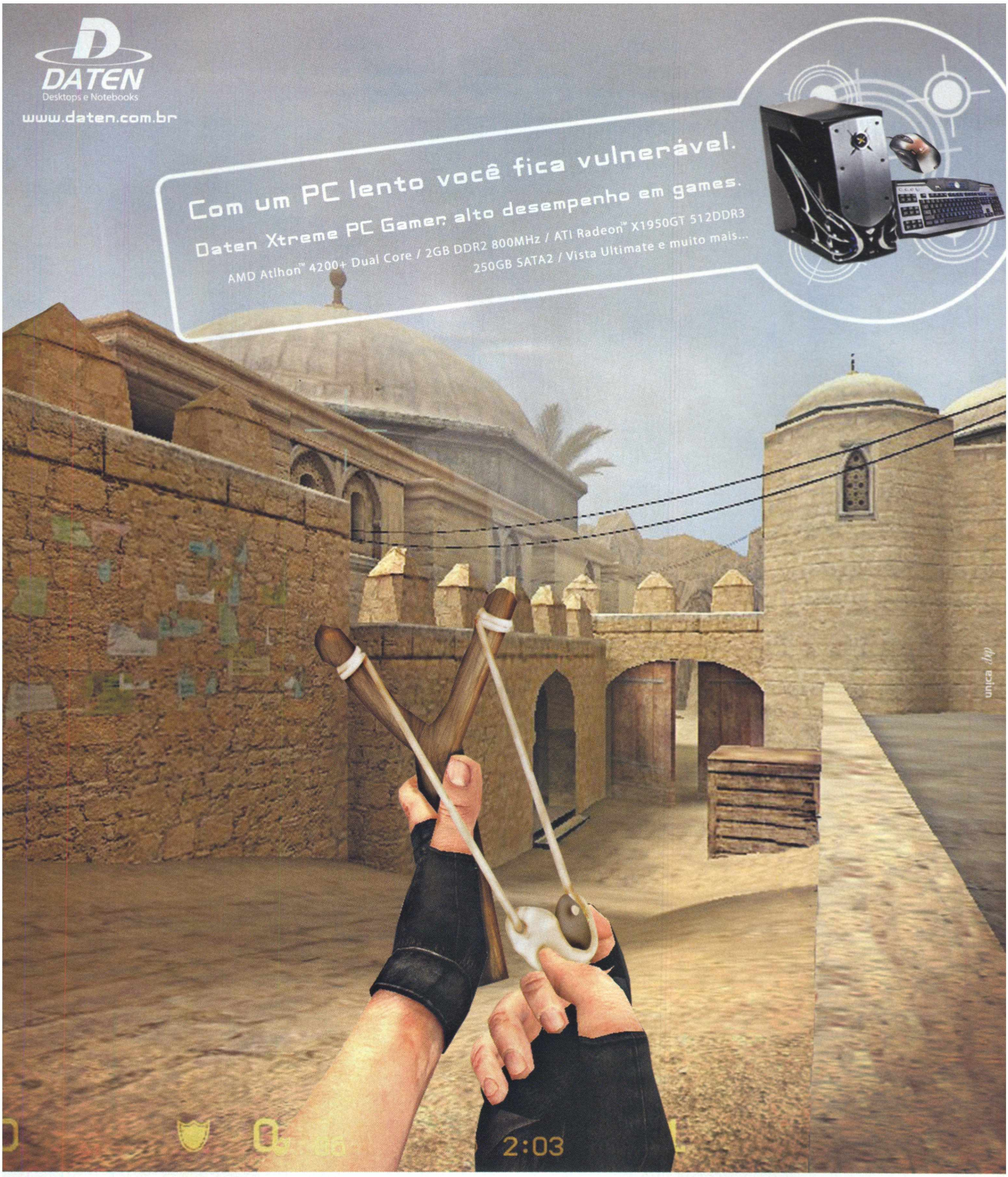
Desenvolvimento: Namco

Lançamento: 2007

Taiko no Tatsujin DS: Touch de Dokodon!

Que rufem os taikos! O instrumento de percussão tradicional do Japão inspirou a barulhenta série Taiko no Tatsujin da Namco. De grande sucesso no oriente e nem tanto assim por aqui. Há somente a iteração ocidental Taiko Drum Master para PS2. A mecânica você já conhece, é parecida com jogos como Donkey Konga. O atrativo é a forma como realiza. A versão para DS vem não com uma, mas duas stylus sobressalentes (uma verde água e outra vermelha) para usá-las como baquetas na tela de toque. O único problema é que segurando as varetas com as mãos deve-se apoiar o portátil em uma superfície – desse modo fica meio difícil jogar no ônibus ou no metrô. Tem suporte para multiplayer de até quatro comparsas e é possível alternar o visual do taiko que acompanha as músicas. Pode deixá-lo parecendo um gato ou uma vaca. A seleção é inacreditavelmente eclética. Dá para batucar ao som do tema de abertura do live action Juken Sentai Gekiranger, da Sinfonia nº 7 de Beethoven e até dos medleys do Super *Mario Bros.* e de jogos clássicos da Namco, com excertos de Pac-Man, Dig Dug, Battle City, Galaga, Mappy e outros.




DATEN
Desktops e Notebooks
www.daten.com.br
Com um PC lento você fica vulnerável.
Daten Xtreme PC Gamer, alto desempenho em games.
AMD Atlhon™ 4200+ Dual Core / 2GB DDR2 800MHz / ATI Radeon™ X1950GT 512DDR3
250GB SATA2 / Vista Ultimate e muito mais...
2:03
fnac.com.br
ATI RADEON GRAPHICS
AMD Smarter Choice
Windows Vista Ultimate
Você encontra com exclusividade no site: www.fnac.com.br

> ORIGENS

MESTRE DOS DISFARCES

As diversas transformações do Tanuki nos games Por Alexei Barros

QUASE TANUKI? Reza a lenda que Miles "Tails" Prower, o comparsa de Sonic, originalmente seria um Tanuki na sua estréia em Sonic the Hedgehog 2. Para evitar que ele ficasse parecido com o Tanooki Mario, acabou virando uma raposa. De duas caudas ao menos.

O IMAGINÁRIO JAPONÊS é rico e criativo. Animais triviais como gato ou cachorro envolvem-se em folclores e histórias são criadas a partir dessas lendas. Um deles que aparece amiúde em jogos é o Tanuki e não apenas em Super Mario Bros. 3. Guaxinim ou texugo? Nem um e nem outro. Fictício ou veraz? Um pouco dos dois. Conheça a verdade por trás do Tanuki.

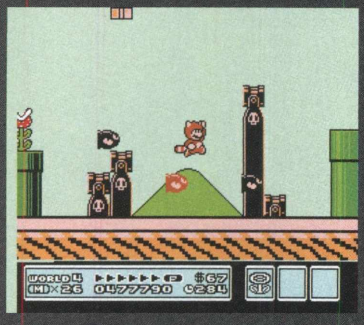
Da realidade para o folclore

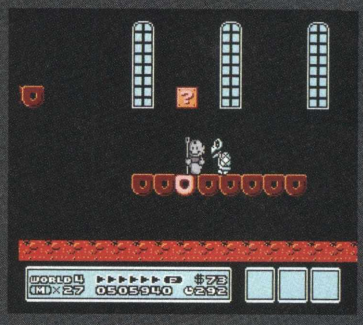
O Tanuki de fato é uma espécie de cão-guaxinim típico do Japão que alcança até mais de 60 centímetros e vive em regiões florestais e montanhosas. No folclore, sua representação é diferente, sendo personificado em esculturas que ornamentam templos e restaurantes. Veste chapéu de palha, possui barriga protuberante e testículos gigantes, que podem ser inflados e usados por ele como tambores (ou o próprio abdome, dependendo da versão) improvisados ao bater com as patas dianteiras – teoricamente a conotação não é sexual, é atrelada à sorte – para provocar ilusões e confusões. Ocasionalmente é encontrado com uma garrafa de saquê nas mãos. E, por tanto gostar da bebida de arroz fermentado, ao sentir a fragrância, levanta o rabo e tem o disfarce desnudado.

É um ser mágico de habilidades sobrenaturais, força física descomunal e é dotado da capacidade de se transformar em qualquer elemento, vivo ou desalmado, com propósitos maléficos, entre falácias, armadilhas ou mesmo para provocar impertinências a caçadores e camponeses. Tem a astúcia de assumir

PÁGINA 126
Depois do review

PÁGINA 130
Só se fala nisso





a forma de um monge ou sacerdote. Não são fingimentos exatamente perfeitos. Basta uma vistoria mais apurada para revelar a sua real identidade. Também cria ilusões. Folhas de árvore tornam-se dinheiro e coliformes fecais viram refeição apetitosa. O conto popular "Kachi Kachi Yama" ("A Montanha Kachi Kachi"), por exemplo, narra uma situação em que Tanuki oferece a um homem uma sopa feita com os restos mortais da esposa dele. Não obstante, muitos atribuem ao Tanuki um caráter cômico, em que as transmutações são mais traquinagens inofensivas do que propriamente crueldades. "Bunbuku Chagama" ("Chaleira que espalha felicidade"), em contrapartida, relata a gratidão que o Tanuki atribui a uma pessoa que o libertou de uma cilada.

O BICHO DAS MIL FACES

Em outras mídias, o Tanuki aparece freqüentemente quando é abordado o folclore nipônico, como os animes, nos quais as ocorrências são freqüentes. No desenho Transformers: Beast Wars Neo, o Cybertron Heinlad transforma-se em um Tanuki no modo Beast; em InuYasha, o personagem Hachiemon é o animal e assim por diante. Nos games as aparições são muitas. Relembre algumas delas:

ANIMAL CROSSING (SÉRIE): O nome do dono da loja é Tom Nook (quase Tanuki), embora seja referido como guaxinim. Ele também está no cenário Smashville de Super Smash Bros. Brawl.

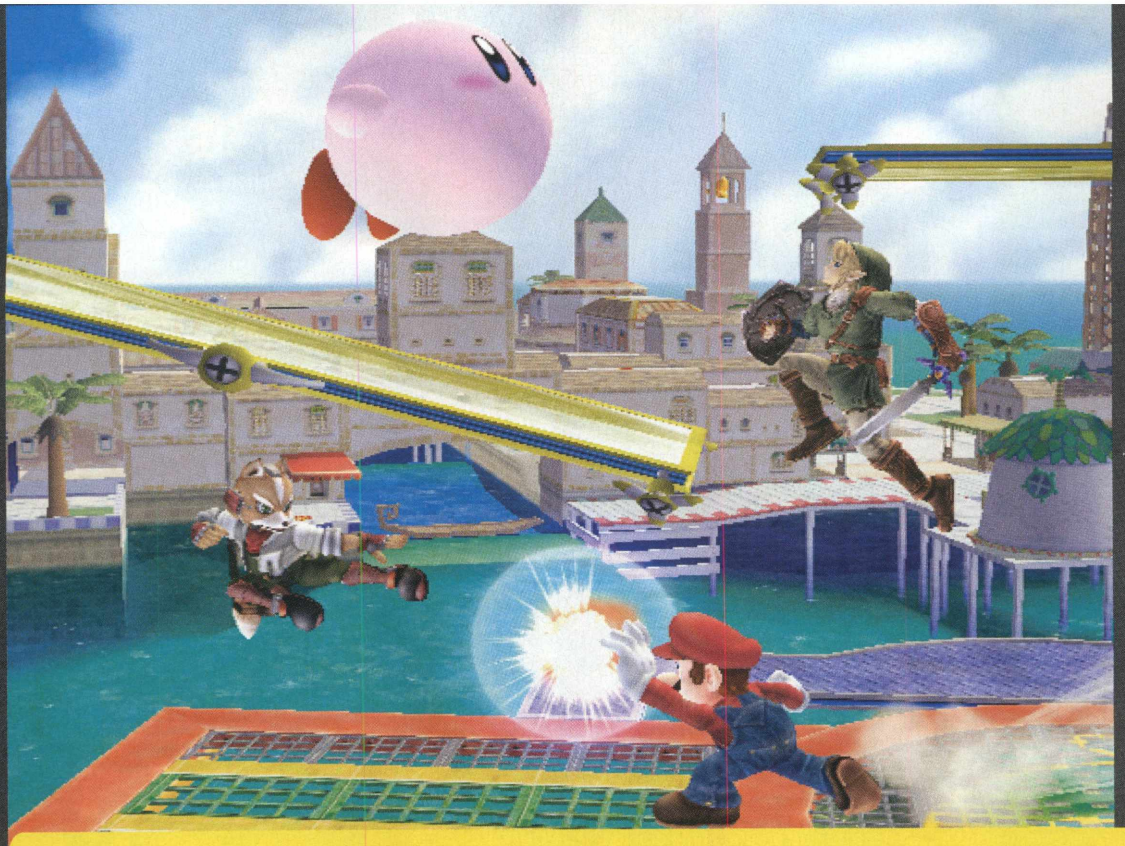
RAGNAROK ONLINE: Apesar de serem guaxinins, os Smokies se transformam em folhas, uma habilidade folclórica dos Tanukis.

POCKY & ROCKY (SÉRIE): O personagem Manuke é um Tanuki e possui uma habilidade similar ao Mario de virar estátua.

PONPOKO: Arcade de 1982 de plataforma em que um Tanuki escalava escadas e percorria plataformas para coletar frutas e vegetais. Ponpoko também é o som que seria emitido das batidas do Tanuki em seu escroto (ou barriga). Aliás, há um filme em anime dirigido por Isao Takahata com o nome Pom Poko.

SUPER MARIO BROS. 3: A representação mais conhecida do Tanuki nos videogames. Bem como a vestimenta principal de guaxinim, Racoon Suit, a Tanooki Suit permitia que Mario levantasse vôo, com o aditivo da possibilidade de se transformar em estátua, ficando invencível. Acredita-se que esta forma é baseada, por sua vez, na estátua da deidade budista Ksitigarbha (no Japão é conhecido como Jizo), tido como protetor das crianças, viajantes e bombeiros.

THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA: Possui um personagem que talvez seja a mais fiel aparição do Tanuki, com os testículos enormes à mostra.



> DEPOIS DO REVIEW

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Não cansamos de batalhar. Demos uma surra no combate do século da Nintendo – e seus antepassados – e agora mostramos os pedacinhos Por Claudio Prandoni

NÃO TINHA COMO SER DIFERENTE. Você viu os números na edição passada, as notas impecáveis e acompanhou todo o hype dos últimos anos. Optar por fazer um Depois do Review de Super Smash Bros. Brawl não era apenas uma boa escolha, mas sim uma obrigação.

Foram duas páginas. Poderiam ter sido dez, quiçá uma revista inteira de review do game: ainda assim continuaria existindo assunto sobre ele.

Sintetizamos aqui alguns dos *fatos curiosos* de SSBB, dados factuais e até um perfil histórico do crossover mais ambicioso da história dos jogos eletrônicos.

O DESPERTAR DA ÚLTIMA BATALHA

Super Smash Bros. é um nome que evoca tudo, exceto trivialidade. É uma marca que habita o reino do fora do normal, curioso e excêntrico. Afirmo isso categoricamente não somente pelo histórico encontro entre Sonic e Mario, as hilárias provocações de Wario e inusitadas conversas de Snake pelo codec – a própria história de como Brawl veio a ser produzido é uma das mais incomuns.

A contenda do século começa de maneira tímida e um tanto quanto velada. Por volta de 2005, a Nintendo realizou no Japão uma pesquisa a fim de constatar qual franquia clássica os jogadores mais gostariam de poder jogar online. Nada de Mario Kart ou Mario Party, o primeiro colocado com esmagadora maioria foi a série de luta Super Smash Bros. Dessa forma, tornou-se praticamente uma certeza informal: a nova iteração tinha que ter batalhas pela rede. Ponto.

A confirmação veio nas palavras de Satoru Iwata, presidente da Nintendo, no mês de maio, durante a conferência pré-E3 da Nintendo. Não só o novo Smash já estava em desenvolvimento como também teria suporte a lutas online por meio de conexão Wi-Fi. Frêmito de alegria entre os fãs, surpresa geral para Masahiro Sakurai.

O criador de Kirby dirigira os dois episódios anteriores, mas nada ainda sabia sobre o terceiro, uma vez que havia se tornado game designer freelancer um par de anos antes e fundado um estúdio próprio, o Sora. Mesmo assim, membros da indústria e imprensa especializada davam como certo que ele repetiria o cargo, perguntando-lhe sobre o game durante a feira. "Foi complicado; eu não sabia o que dizer", declarou em entrevista ao próprio Iwata.

De fato, o que muitos presenciaram na E3 não foi um anúncio oficial, mas sim um blefe magistral do manda-chuva da Big N. Do tipo que vemos em campeonatos mundiais de pôquer. Ainda durante o evento, Sakurai se reuniu com Iwata para uma reunião. O assunto: o novo Super Smash Bros. A proposta: que Sakurai fosse o diretor do jogo. Aceita sem grandes delongas, mesmo que o freelancer possuísse outros projetos em vista. "No final, decidi que não havia outros trabalhos com tanto potencial como este", explicou Sakurai na entrevista à Nintendo. "Afinal, estava mais do que claro que muitas pessoas estavam ansiosas por esse jogo. Então, aceitei o projeto. Melhor, aceitei que não tinha escolha a não ser aceitar".

Sorte a nossa. Caso o diretor não topasse, Iwata declarou que não ousaria dar a qualquer outro time da Nintendo a tarefa de criar um novo Smash. Em vez disso, ele pegaria Melee e adicionaria funções de partida online. Seria legal, mas não tanto como Brawl!

Os meses subseqüentes foram dedicados à elaboração, documentação e planejamento do título. Nessa época foram estabelecidos os alicerces de Brawl, a exemplo do funcionamento online, a aventura Subspace Emissary, Assist Trophies e implementação dos Final Smashes – concebidos para o Smash original e só agora utilizados. Durante todo esse período a equipe de produção contava oficialmente com apenas uma pessoa: Masahiro Sakurai.

O trabalho duro de programação teve início apenas em outubro. Numa manobra pouco ortodoxa, a Nintendo criou um estúdio totalmente novo situado em Tóquio que não recebeu nome – é conhecido informalmente apenas pelo modesto título The Studio. A princípio, foram trazidos integrantes de uma produtora indicada por Shigeru Miyamoto: nada menos que a Game Arts. O time havia acabado de finalizar Grandia III e podia fornecer funcionários para o novo Smash. Membros do HAL Laboratory, que desenvolveu as versões anteriores, também vieram, assim como uma série de outros contratados e freelancers. Ultimamente, Sakurai trabalhou diretamente com cerca de cem pessoas, mas o total de envolvidos beirou 700 profissionais! Um detalhe curioso que mostra a paixão com a qual Brawl foi desenvolvido: reza a lenda que foi levado para o escritório o GameCube que era usado para disputas de Melee no HAL. O save game registra mais de 1000 horas de jogo e a borracha das alavancas analógicas dos controles está completamente gasta. Ou assim dizem os boatos...

Chega 2006 e uma nova E3. Expectativa total para a revelação completa do Wii e seus primeiros jogos. Preciso dizer? O novo Smash era um dos mais aguardados e... simplesmente não apareceu – ou sequer foi mencionado – na conferência pré-evento. Será que havia algum problema?

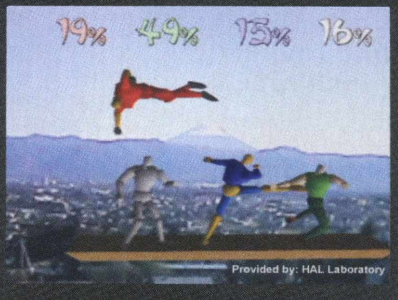
De jeito maneira. Logo no primeiro dia de feira, numa exibição ultra-secreta (na qual, inclusive, alguns jornalistas brasileiros estiveram presentes) a Nintendo mostrou o primeiro trailer oficial. Sim, aquele que todo mundo cansou de ver que mostra Pit, Wario, Meta Knight, Zero Suit Samus e Snake como novos lutadores. Daí em diante tornou-se público o nome da nova batalha, Super Smash Bros. Brawl, e o hype acerca começou a crescer exponencialmente.

ORIGEM HUMILDE, DESTINO ESTELAR

Origem inusitada não é regalia apenas de Brawl. O primeiro Super Smash Bros. é fruto de uma iniciativa tão improvável e otimista que evoca a geração 8-bits, nas quais games fantásticos eram produzidos com equipes absolutamente diminutas.

Sente-se na cadeira para não cair no chão de surpresa: Smash começou em 1998 como um projeto independente do HAL Laboratory, mais especificamente dos funcionários Masahiro Sakurai e Satoru Iwata, veja só você.

A princípio, a idéia era criar um jogo de luta tridimensional para até quatro



pessoas que diferisse bastante de outros jogos do gênero e ainda aproveitasse as qualidades do Nintendo 64. Assim nasceu Kakuto-Geemu Ryuoh (em inglês, algo como Dragon King: The Fighting Game), esse game feioso que você contempla nas fotinhos. Curiosidade bacana: o cenário de fundo é uma imagem do bairro de Ryuoh-cho, *onde fica a* sede do HAL.

Faltava apenas uma idéia matadora e foi Sakurai quem a teve: utilizar mascotes consagradas da Nintendo como lutadores. Bingo! A proposta ganhou sinal verde e um orçamento ridiculamente pequeno. Tanto que Super Smash Bros. seria um game lançado exclusivamente no Japão. Devido ao sucesso, a Big N fez o óbvio e lançou também no ocidente.

PUBLICIDADE CURIOSA

"Me and you
And you and me
No matter how they tossed the dice
It had to be"

Ao som desta romântica música do grupo The Turtles (alguém se lembra?), o primeiro Smash foi divulgado nos Estados Unidos. A propaganda mostrava um lindo relvado pelo qual passeiam Mario, Donkey Kong, Yoshi e Pikachu (na verdade pessoas em cospodres). De repente, o bigode passa um rapa no dinossauro verde, todo mundo começa a trocar porrada e um narrador de voz malvada sentencia: "algo está errado no alegre mundo da Nintendo".

Bizarro. Ainda mais conferindo com seus próprios olhos por meio do endereço *http://youtube.com/watch?v=bjLy6GabB80*.

STREET SMASH FIGHTER BROS. ALPHA

Pode parecer que estamos forçando barra, mas as evidências são contundentes: a apresentação do Smash de N64 possui uma breve alusão direta à série.

Perto do final, a cena mostra Kirby e Mario se encarando, prontos para batalhar, num amplo gramado. A noite é escura e o céu é cortado por relâmpagos. Associou? É a mesma situação vista na abertura de Street Fighter Alpha 2 – apenas trocando Kirby e Mario por Ryu e Ken, claro.

A LISTA DE ASSIST TROPHIES

Uma das novidades mais bacanas de Brawl são os Assist Trophies. Não apenas eles lembram as pokébolas – que são legais – como também reavivam a lembrança dos strikers, de Marvel vs. Capcom – que são ainda mais legais.

Cada um dos 27 personagens aleatórios dos Assist Trophies é oriundo de uma época distinta da história da Nintendo. Confira abaixo a lista completa e a primeira aparição de cada um.

AMBIÇÃO PODADA

Histórica. Assim definimos a trilha sonora de Super Smash Bros. Brawl em nossos reviews na edição passada. Pudera, não é todo jogo que suplanta a marca de 30 compositores de renome e uma lista musical com um total de trabalhos amplamente superior a 200 faixas.

Não obstante, o resultado poderia ser ainda mais fantástico. Hackers malandros exploraram a fundo as duas camadas de dados de alguns discos e descobriram fatos assaz interessantes.

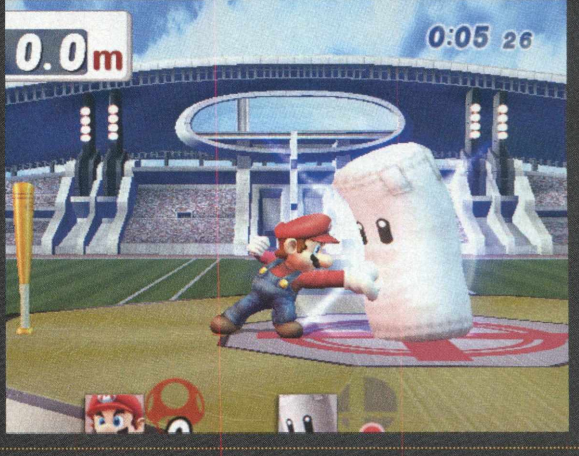
O game conta com diversas faixas gravadas, porém totalmente descartadas.

Supostamente, alguns DVDs possuem elas gravadas, mas não fazem parte do jogo. Da mesma forma, há quem afirme que é lorota brava e na verdade não existem essas tais músicas canceladas.

De qualquer maneira, há uma lista circulando pela Internet com os nomes das obras que teriam ficado de fora. Clássicos marcantes pontuam essa lista. A saber as principais:

- Because I Love You - Earthbound
- Smiles and Tears - Earthbound
- Eight Melodies - Mother
- MGS2 Main Theme - Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
- Beware the Forest's Mushrooms - Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
- Hippie Battle Theme - Mother
- You Can Do Anything - Sonic CD (japonês)
- The Loner, Falco Lombardi - Star Fox Command
- Ballad of the Windfish - The Legend of Zelda: Link's Awakening
- Yoshi's Cookie Type A - Yoshi's Cookie
- Boss Battle Theme- Mario & Luigi: Partners in Time
- Beatmania MGS Mix
- Sports Medley - Line-up de jogos esportivos da Nintendo para NES
- The Chosen One - Fire Emblem
- Masked Man Battle Theme - Mother 3

Mas não acaba aí. Dentre as tais dezenas de opções limadas diz-se que constam diversos temas de vitória, entre eles... Mewtwo e Roy! Antigos combatentes de Melee excluídos em Brawl. Quer dizer então que em algum momento da produção eles estavam no páreo?



CONVIDADOS ESPECIAIS DE MENTIRA

Apenas Brawl conseguiu introduzir à série personagens de outras empresas além da Nintendo e suas second-parties. Todavia, isso é sonho antigo, como comprovam boatos dos mais loucos.

No primeiro Smash Bros. rolava a história de que Goku, aquele mesmo, o protagonista da série Dragon Ball, era um lutador secreto. Pipocavam os métodos mais esdrúxulos para habilitá-lo – um dizia que era necessário terminar o jogo com Samus uma vez usando apenas o ataque simples com botão de especial e depois repetir o processo quinze vezes (!) com Donkey Kong. Precisamos dizer que era mentira?

Em Melee, a lorota da vez tinha cor azul, espinhos e, bem, veja só... foi culpa nossa, de certa maneira! A edição de abril de 2002 da EGM gringa trazia um código assaz interessante para Super Smash Bros. Melee: bastava vencer vinte oponentes no modo Cruel Melee – o mais absurdamente mega-master-hell-deluxe difícil do game – para habilitar a dupla Sonic e Tails. Sim, eles funcionariam mais ou menos como os Ice Climbers, em que um segue o outro e fazem movimentos similares. Graças ao alto nível do desafio, o rumor perdurou por vários meses. Quando foi desmascarada, nossos comparsas norte-americanos ainda deram um jeito de capitalizar em cima da brincadeira: quem mandasse um vídeo exibindo a façanha ganhava uma cópia de Sonic Adventure 2 Battle, do GameCube.

SMASH BROS. DS?

Não me diga. Você está cansado de Super Smash Bros. Brawl? Já está pensando no próximo episódio da série? Que pressa...

Apesar de Sakurai ter dito reiteradas vezes que produziu Brawl como se fosse o último da série, não é do feitio da Nintendo parar de produzir novas versões de franquias consagradas (que o digam Mario Kart e Mario Party).

Naturalmente, parece natural que a próxima incursão de Smash Bros. aporte no DS. Contudo, caso isso aconteça, não deve ser para tão breve. O diretor Sakurai afirmou que, por ora, não tem intenção de produzir uma versão para o portátil.

Opa, pare, retroceda e aperte o play de novo em 2005. Lá atrás Shigeru Miyamoto foi questionado sobre um Smash DS. A resposta? "Estamos pensando nisso".

GENIALIDADE EM ROTA DE COLISÃO

Talvez não tenhamos sido enfáticos demais no preview e reviews, então vai agora um reforço: Super Smash Bros. Brawl é uma raríssima ocasião de encontro de mentes geniais.

Num mercado que se caracteriza cada vez mais pela pulverização de talentos já que game designers de renome se dedicando a projetos isolados de estúdios próprios, é um verdadeiro fato histórico contarmos com um game que reúne não apenas mascotes de tradição ímpar, mas mentes de genialidade inquestionável.

Corrija-me se eu estiver errado: você lembra de algum jogo que tenha Masahiro Sakurai, Hideo Kojima, Kazushige Nojima, Nobuo Uematsu, Yuzo Koshiro, Hirokazu Tanaka, Yoko Shimomura, Jun Senoue. Noriyuki Iwadare, Motoi Sakuraba e tantos outros trabalhando juntos? É, eu também não.

Compilamos aqui como que cada um dos principais talentos colaborou com o game. A lista de compositores completa ficamos devendo pelo fato de ela ser absurdamente gigante. Quem sabe numa próxima edição da coluna de Game Music?

• **Hideo Kojima:** Ofereceu Solid Snake como personagem jogável e criou o cenário de Shadow Moses para o game.
Principais trabalhos: Concepção e direção de toda a série Metal Gear Solid; Boktai; Zone of the Enders, Snatcher; Policenauts; Penguin Adventure.

• **Kazushige Nojima:** Ajudou Masahiro Sakurai a elaborar o roteiro do modo Subspace Emissary. Não é que tem um jeitão meio Kingdom Hearts mesmo?
Principais trabalhos: Participação dos roteiros de qualquer produto relacionado a Final Fantasy VII; roteiros de FF VIII, FF X e toda a série Kingdom Hearts.

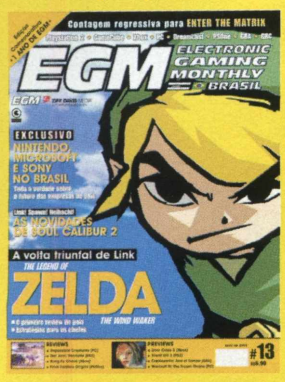
• **Nobuo Uematsu:** Compôs a música-tema de SSBB. Chegou a se oferecer para arranjar mais músicas, o que infelizmente não aconteceu.
Principais trabalhos: Responsabilidade total ou participação na trilha sonora de quase todos os Final Fantasy; Blue Dragon; Lost Odyssey.

• **Hirokazu Tanaka:** Arranjo da música tema (seria com hífen?) de Donkey Kong (o original, de Arcade).
Principais trabalhos: Trilha sonora de Metroid, Kid Icarus, Urban Champion, Balloon Fight, Duck Hunt, Super Mario Land, Dr. Mario e Earthbound (esta última em parceria com Keiichi Suzuki).

• **Jun Senoue:** Arranjo do tema de Angel Island Zone, de Sonic the Hedgehog 3.
Principais trabalhos: Temas para a maioria dos jogos 3D do Sonic (de fato, a única parte que presta da maioria deles); guitarrista da banda Crush 40.

> HÁ SEIS ANOS...

O tempo passa



DÁ PRA ACREDITAR? Seis anos. São exatamente 2190 dias em que a EGM Brasil vem mostrando, através das inúmeras (e inusitadas) equipes que aqui viveram, o que há de melhor nos games, com a melhor abordagem possível. Tanta coisa se passou, pessoas saíram, outras entraram...ta, chega de clichês!

Fazem exatamente 1825 dias (baixou a Matemática aqui) que foi publicada a edição comemorativa de um ano da EGM Brasil, que tinha na capa o primeiro review de Zelda: The Wind Waker no Brasil, além de estratégias para os chefões e outras dicas. Também tinha previews de Dino Crisis 3, Silent Hill 3, Warcraft: The Frozen Throne, entre outros. Como reviews, Def Jam Vendetta e Final Fantasy Origins.

Um dos pontos altos dessa edição foi a matéria sobre a guerra mercadológica entre os três maiorais da época: PlayStation 2, Xbox e Gamecube, devidamente representados nas páginas da revista através de seus chefões, que bateram um papo com a gente. Toda vez que falamos da nova geração, alguma coisa nos remete à essa edição.

Do restante do nosso baú de velharias estimadas, o de sempre, que qualquer leitor saudosista vai lembrar: as antigas seções de dicas, detonados, códigos para GameShark, aqui com nomes de peso como Kingdom Hearts e Devil May Cry 2.

Tanto tempo ... o carinha aí do lado (referido como "Homem-carisma) não tinha esse espacinho nessa página, o cabeludo da redação era o editor Renato Villiegas (onde estaria Shaaman nessa época?).

> SÓ SE FALA NISSO...

Todo dia é DA MARMOTA

Sendo muito sincero, estou cansado.

Por Pablo Miyazawa*

TALVEZ A CULPA SEJA DA MINHA ROTINA ESTAFANTE, da carreira atarefada ou da vida pessoal cada vez mais agitada. Ou de tudo isso ao mesmo tempo, vai saber? Mas o fato é que estou bem cansado do mundo dos games.

Antes de me enviar uma chuva de pedras por e-mail, explico. Não estou cansado de jogar games (será que tem algum louco no mundo que se cansa disso?). Estou é de saco cheio de explorar o assunto profissionalmente, como me acostumei a fazer nos últimos doze anos. O motivo é um só, e alguém aí há de concordar comigo: esse mercado anda chato demais.

Tento visitar quase diariamente uma dezena de portais e blogs na internet para saber o que rola de novo e interessante. Não faz muito tempo, tenho sentido que estou diariamente lendo as mesmas notícias. Grosso modo, tudo o que acontece atualmente me parece que já aconteceu antes, em doses diferenciadas, com nomes e números diferentes. E todos os sites reproduzem as mesmas informações de forma idêntica, e nem se dão ao trabalho de escrevê-las com outras palavras. Vejamos as novidades da semana em que escrevo estas linhas. Vem aí um novo The Sims. E um outro jogo do Sonic, será que esse agora vai? Ah, e não dá para esquecer do próximo Street Fighter, o IV, e o novo Grand Theft Auto, também IV. E também vai rolar a seqüência de BioShock, e de outras franquias que fizeram sucesso recentemente. No lado business da coisa, a Electronic Arts continua querendo comprar todo mundo (inclusive o seu carro, a sua casa, a sua coleção de gibis e por ai vai). Wii, Xbox 360 e PlayStation 3 ainda brigam por fatias adormecidas do mercado. E veja só, quem diria: mais um game estrelado pelo Super Mario bateu recordes de vendas. Bocejo.

"...Grosso modo, tudo o que acontece atualmente me parece que já aconteceu antes, em doses diferenciadas, com nomes e números diferentes..."

Admito que é complicado acompanhar esse mercado pelo lado de fora, e que isso contribui para essa minha falta de paciência com essa rotina. Nos tempos em que eu editava a EGM, essa relativa mesmice não me incomodava nem um pouco. Hoje, checando as notícias sem me envolver, sinto como se nada de novo acontecesse, ou se como se todos os dias fossem os mesmos. Sabe aquele filme com o Bill Murray, O Feitiço do Tempo, sobre o infame "dia da marmota"? Tenho a ligeira impressão de que se eu passasse três meses desligado de tudo, não perderia muita coisa. Estou exagerando ou sendo chato demais? Ou é só despeito de minha parte, já que não consigo mais me manter atualizado graças à insana velocidade com que as informações fluem atualmente?

Bem, é hora de mais uma partidinha de Rock Band...

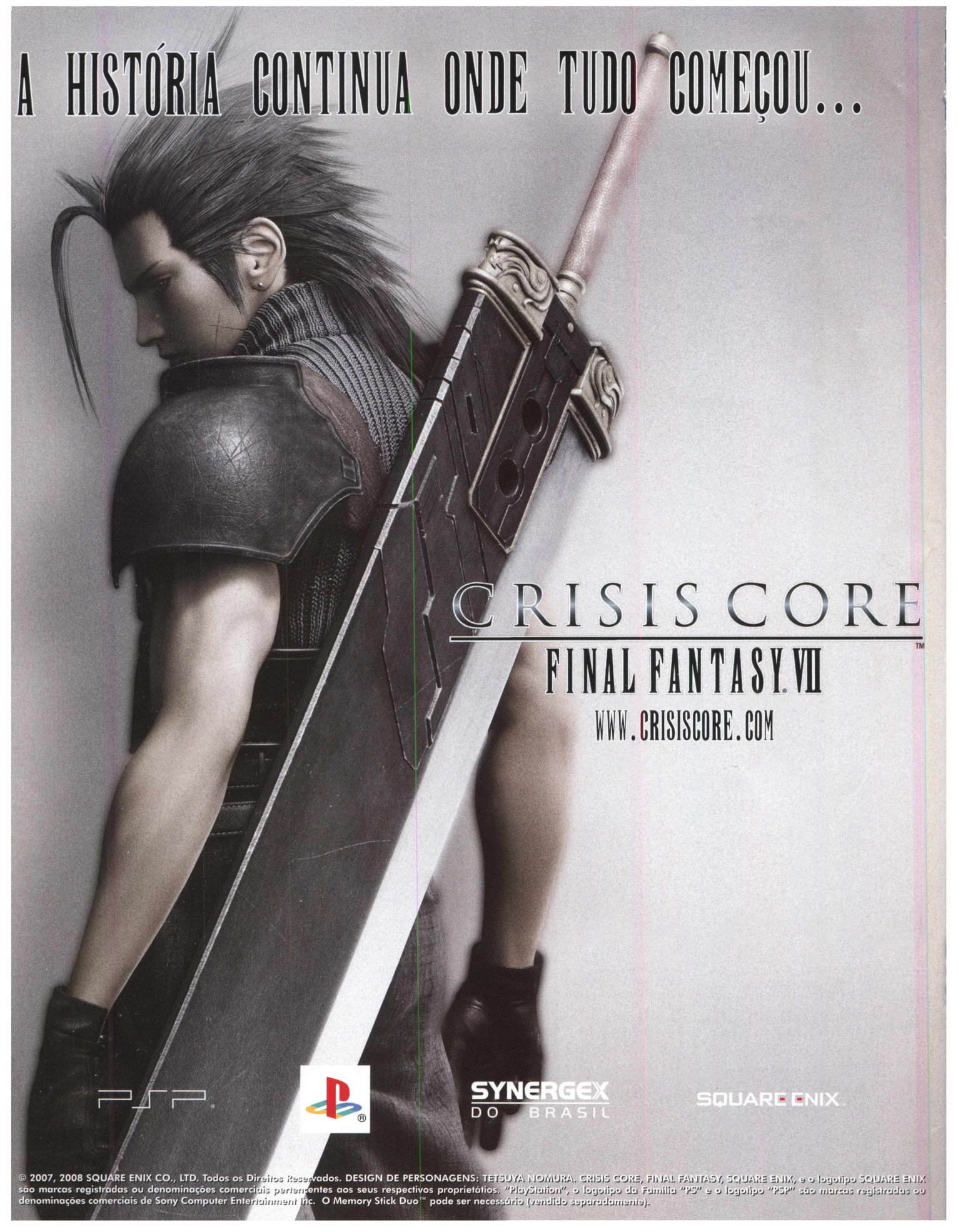
* Pablo Miyazawa é jornalista, foi editor da EGM Brasil durante dois anos e escreve diariamente sobre o mercado brasileiro em seu blog, gamerbr.blig.ig.com.br.

Algumas pessoas só pensam em videogame.
Nós só pensamos nessas pessoas.

SUPER GAMES

aficcionados.por.videogame

www.lojasupergames.com.br



© 2007, 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. Todos os Direitos Reservados. DESIGN DE PERSONAGENS: TETSUYA NOMURA. CRISIS CORE, FINAL FANTASY, SQUARE ENIX, e o logotipo SQUARE ENIX são marcas registradas ou denominações comerciais pertencentes aos seus respectivos proprietários. "PlayStation", o logotipo da Família "PS" e o logotipo "PSP" são marcas registradas ou denominações comerciais de Sony Computer Entertainment Inc. O Memory Stick Duo™ pode ser necessário (vendido separadamente).