

EGM

ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

SHOOTER HERO
FALLEN



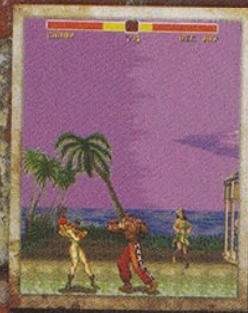
STREET FIGHTER II

The New Challengers



CAPCOM®

BAIXE AGORA ESTE SUPER LANÇAMENTO NO SEU CELULAR!



**NOVOS PERSONAGENS!
NOVOS CENÁRIOS!
MUITO MAIS AÇÃO!**

VEJA COMO É FÁCIL **BAIXAR ESTE JOGO** NA SUA OPERADORA:



ENVIE **STREET**
PARA **250**



ENVIE **STREET**
PARA **880**



ENVIE **STREET**
PARA **9696**



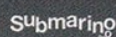
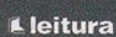
ACESSE
VIVODOWNLOADS



**Não aceite
imitações.**

**Páscoa de verdade
é com a Neo.**

Visite nosso site e conheça toda a linha de produtos Neo: www.neotronics.com.br



AMERICANAS.COM

LOJAS AMERICANAS
www.americanas.com.br

magazine.luiza.com
vem por aqui

Walmart

PONTOFRIJO.COM

extra.com.br

BIG

Maxi

100% BRASILEIRA



© NINTENDO



Capa de SILICONE PARA WII



Guitarra ROCKWII NEO

Bateria RECARREGÁVEL



Fonte PARA WII



Controle sem fio 4IN1 NEO



Video Game NEO COM 40 JOGOS



Guitarra sem fio ROCKSTAR NEO PS2/PC

Quer ser um Distribuidor da Neo? Fale com a gente.

Info Neo:

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

www.neotronics.com.br

Encontre o distribuidor mais próximo na sua região acessando o site.

Divertindo com inovação.

Parcela: feevle Afiliada: abra games

Nintendo Wii e Wii são marcas registradas da Nintendo Inc.



ÍNDICE

➤ número 68 • abril de 2009

48

GH: Metallica

O mais novo clássico da franquia revelado e testado com exclusividade pela nossa redação. Na matéria: entrevista com o produtor, os novos modos de jogo, extras imperdíveis

Toda vez que você olhar para este canto da revista, saiba que uma notícia sapiente estará aqui

➤ EMAIL

8 Perguntas simples, claras e objetivas. Respostas, na mesma proporção

➤ START

12 5º Troféu Game World

Veja como foi e quem fez a maior festa da premiação no mundo dos games

22 Nippon

Notícias da terra do sol nascente, na terra do sol poente... ou quase isso

26 EGM Celular

O F305 da Sony Ericsson invade a redação

28 Game Music

Games e música, tudo em um só contexto

32 Depois do jogo

O produtor de Gears of War 2 desce o verbo

34 Mundo Online

Em que pé se encontram as redes online da Sony e da Microsoft

36 Só se fala nisso...

Pablo Miyazawa só fala sobre os sete anos de EGM Brasil e é claro, sobre o Troféu Gameworld

38 Mercado

Fique rico com Browser Games e aprenda que dinheiro virtual nem sempre fica no PC

40 Quartermann

O Nelson Rubens dos games. O Walter Mercado da indústria. Ele, o Quartermann

42 Preview: The King of Fighters XII

Enquanto o jogo não chega, que tal saber das novidades?

44 Preview: Demigod

O fim de DoTA está próximo...

➤ CAPA

48 Indústria Musical e Guitar Hero Metallica

Apronte seu baixo, bateria, guitarra e microfone: Guitar Hero: Metallica já está entre nós

➤ EGMZINE

63 MMORPGS

Será que existe algum benefício em jogar um MMOG? A EGM Brasil descobriu a verdade

68 Halo

A trilogia do game, nas páginas dos livros

70 Wiimakes

Sem idéias para o console da Nintendo?

➤ ESPECIAL

72 Games para sonhar

Descubra o que Bart Simpson e Freddy Krueger têm em comum

➤ REVIEWS

Multiplataformas

78 Resident Evil 5
80 Guitar Hero Metallica

PC

81 Empire Total War

360

82 Star Ocean: The Last Hope
Ninja Blade

PS3

83 Killzone 2

Wii

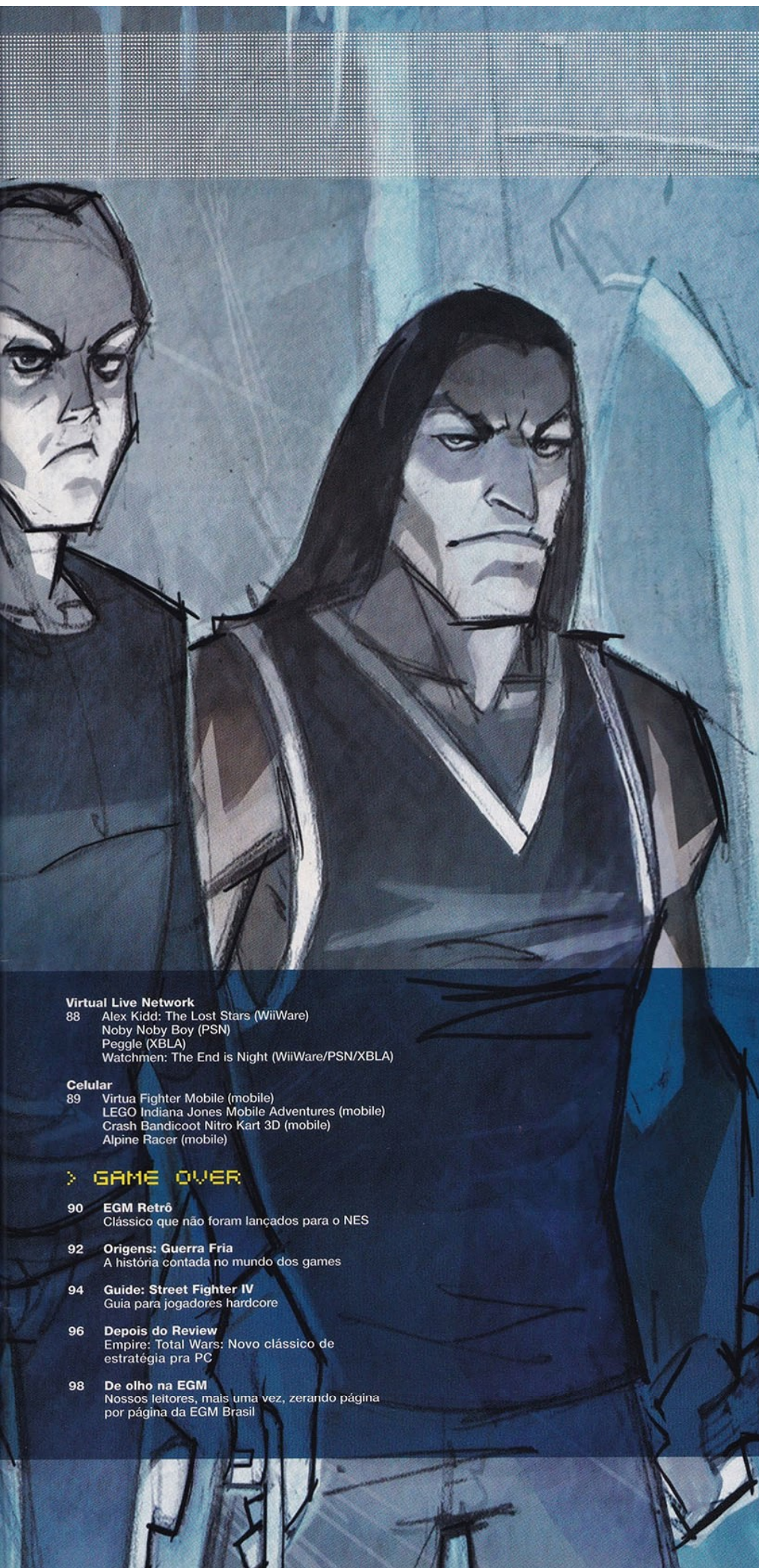
84 MadWorld
Tenchu: Shadow Assassin

PSP

86 Prinky: Can I Really be the Hero

DS

86 Grand Theft Auto: Chinatown Wars



Virtual Live Network

- 88 Alex Kidd: The Lost Stars (WiiWare)
- Noby Noby Boy (PSN)
- Peggle (XBLA)
- Watchmen: The End is Night (WiiWare/PSN/XBLA)

Celular

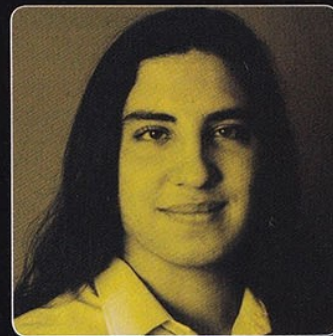
- 89 Virtua Fighter Mobile (mobile)
- LEGO Indiana Jones Mobile Adventures (mobile)
- Crash Bandicoot Nitro Kart 3D (mobile)
- Alpine Racer (mobile)

> GAME OVER

- 90 **EGM Retrô**
Clássico que não foram lançados para o NES
- 92 **Origens: Guerra Fria**
A história contada no mundo dos games
- 94 **Guide: Street Fighter IV**
Guia para jogadores hardcore
- 96 **Depois do Review**
Empire: Total Wars: Novo clássico de estratégia pra PC
- 98 **De olho na EGM**
Nossos leitores, mais uma vez, zerando página por página da EGM Brasil

> EDITORIAL

Sete motivos para comemorar



OBRIGADO! Em nome de todos os que já passaram por estas páginas. Eu só tenho a agradecer a você, leitor e amigo estes sete anos de EGM no Brasil. Pode parecer clichê, mas se não fosse você, não teria motivo algum nosso trabalho. A comemoração do aniversário da EGM Brasil deste ano foi, digamos, dividida em doses homeopáticas. Sete são os pecados capitais, mas sete também são os motivos que temos para comemorar ao seu lado mais esta vitória do mercado editorial de games. Acompanhe:

- 1º) Sua confiança. Pois sem ela, nada disso seria possível. E isso só foi conquistado porque você confia na informação que encontra aqui;
- 2º) Profissionalismo editorial. A EGM Brasil foi escola para muito jornalista de sucesso no mercado, mostrando que o Brasil pode, sim, ter jornalistas maduros e formadores de opinião;
- 3º) Credibilidade com o mercado. Folheie esta edição e você verá quantas empresas apostam na EGM Brasil. Preciso dizer mais?
- 4º) Apoio da indústria nacional e internacional. Veja nossa matéria de capa e comprove quantas personalidades importantes cederam entrevistas exclusivas em uma única edição.
- 5º) Conteúdo 100% nacional. Mais do que nunca agora não há motivo para você deixar de pedir a cobertura de algum evento brasileiro. Somos 100% independentes.
- 6º) Realização do maior evento brasileiro de games. O 5º Troféu GameWorld foi um sucesso. Leia nossa matéria e comprove.
- E 7º) Que venha o EGW. Não erramos a grafia em nosso pôster. Estamos falando do "Entertainment + GameWorld", o novo portal de games que, como o nome diz, tem um tempero de entretenimento. Este é o novo lar virtual da EGM Brasil a partir de maio. Um presente completo para você, para nós e para o Brasil dos games. Pode conferir.

– Ricardo Farah Willoweit | Editor Executivo
ricardo.farah@egmbrasil.com.br

> CARTA DO MÊS

Quero sugerir uma reportagem para vocês: uma matéria falando do problema das três luzes vermelhas no Xbox 360. Eu já comprei dois Xbox 360 que apresentaram este problema. Eu fiz uma pesquisa referente aos problemas técnicos do console e verifiquei que os aparelhos que apresentam defeitos estão na casa dos 30% ou mais, o que é uma taxa muito alta. A maioria dos aparelhos vai apresentar problema no período de um a três anos. A garantia de três anos que a Microsoft Brasil oferece não vale de nada, porque o aparelho vai quebrar uma vez, a Microsoft vai trocar e depois que acabar a garantia, o aparelho vai quebrar novamente. Este aparelho tem que ser proibido de ser vendido no mundo todo enquanto a Microsoft não resolver os seus problemas técnicos. E não adianta nada resolver o problema das três luzes vermelhas nas placas Jasper e Valhalla, se nestas placas agora existe o problema do erro E74, que é pior do que as três luzes vermelhas porque, até o presente momento, não tem conserto nas lojas. A Microsoft tem que resolver os problemas do Xbox 360 de forma definitiva, em vez de dar apenas a garantia de três anos. Nunca mais vou comprar um aparelho de videogame da Microsoft, eles devem aprender primeiro a fazer aparelhos sem defeito. Vocês que trabalham em um veículo de comunicação, têm o dever de informar os leitores sobre este problema, porque muitos jogadores brasileiros estão juntando dinheiro para comprar um aparelho da nova geração e tendo em vista a condição financeira do país, comprar um aparelho desses é um sacrifício. Pode avisar para os chefes da Microsoft no Brasil que eu vou trabalhar no marketing negativo do Xbox 360 até eles resolverem o problema de forma definitiva. Por favor, entrem no Portal Xbox, clique na opção 'fórum de discussão', depois em 'desabafo' e vejam os relatos dos proprietários de um Xbox 360 referentes aos problemas técnicos do aparelho. Nesta opção você vai verificar os problemas na placa Falcon, jogadores que já compraram ou trocaram o aparelho três ou quatro vezes e desistiram do aparelho.

Flávio Villar Zório
Por e-mail

Tivemos que resumir o e-mail do Flávio, que na íntegra ocuparia quase três páginas da revista. Seu desabafo está publicado. Se você der uma olhada em algumas edições da EGM Brasil, vai encontrar duas matérias sobre o assunto. A Microsoft Brasil mantém sua garantia para o Kit Nacional, o que garante três anos de tranquilidade. E passe a fonte dessa sua pesquisa, Flávio, "chutar por cima" não é método muito confiável para se embasar. Mas já estamos preparando uma boa matéria sobre esse novo erro E74 e uma outra sobre os técnicos. Fique de olho.

Mega fá

Eu acho que não fui o único leitor que ficou feliz quando viu o nosso querido Mega Man na capa da edição 87. Sei que não são muitas as pessoas que acompanham a série, mas sei que os que acompanham, nunca se decepcionam. Sou colecionador e dono do blog megamanlifeup.blogspot.com. Sempre que possível, jogo os títulos da série. Gostaria de saber de vocês o que acham da franquia, e se poderiam falar um pouco mais sobre ela na revista.

Luciano A. Moraes
Por e-mail

E você não sabe da metade: quando o pessoal da Capcom responsável pelo marketing de Mega Man ficou sabendo que o robô azul estava em uma das capas, eles foram tirar onda com a galera do Resident Evil. Nós também adoramos os jogos do robôzinho, e assim que sair uma novidade nós, e nossa irmã Nintendo World, fazemos questão de publicar.

Puxa saco inteligente

Gostaria de parabenizar todos os profissionais desta revista pelo excelente trabalho que vem realizando nos últimos tempos. A idéia de poder optar por duas capas é muito boa, as pessoas têm gostos variados e assim é

possível escolher a capa que combina mais com o perfil, façam isso sempre. Gostaria de elogiar também a seção Guide, é sempre bom ter um local a recorrer naqueles momentos em que a fase trava e você não vai pra lugar nenhum. A sessão "De Olho na EGM Brasil" também é legal. Só ainda não me acostumei com a EGM Zine, mesmo com os seus comentários esclarecendo ou adicionando coerência às matérias dos leitores, a maioria delas expressa uma certa parcialidade. Entendo que não se trata de profissionais da área, como vocês, mas tira um pouco o foco da revista, que a meu ver procura ser sempre. Espero continuar jogando bons títulos e também continuar lendo todos os meses esta grande revista, que marcou a história da publicação de revistas do gênero.

Sidney Evangelista
Por e-mail

Tudo bem puxou o saco e ganhou espaço na revista. Mas só porque você tocou um assunto importante: as matérias da EGM Zine não têm a intenção de ser como as da EGM Brasil. Alias, nós damos espaço para os leitores escreverem como quiserem. Já publicamos matérias no estilo EGM Brasil e também matérias parciais e opinativas. Tem espaço pra todo mundo.

TAMBOR GESTÃO DE NEGÓCIOS

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

EDITOR EXECUTIVO
Ricardo Farah

EDITORES

Alexei Barros (Retró), Lucas Patrício (Zine/Previews), Odir Brandão (Reviews) e Orlando Ortiz (Editor-Chefe)

ARTE

Renata Delabio (diretora de arte), Daniel Chagas, Natalia V. D'Olive (designers), Stanley Lau "Artgerm" (ilustração - capa 1)

REDAÇÃO NO BRASIL

Bruno do Amaral, Daniel Tenreiro, Eric Araki, Juliana Zorzato, Marcel R. Goto, Pablo Miyazawa, Rafael Arbulo, Rodrigo Ortiz, Rodrigo Raugust e Geraldo Figueras (textos)

REDAÇÃO NOS EUA

Alice Liang, Garnett Lee, Giancarlo Varanini, Greg Ford, James "Milkman" Mielke, Matt Leone, Michael Donahoe, Philip Kollar, Sam Kennedy, Shane Bettenhausen e Thierry "Scooter" Nguyen (textos)

COMERCIAL

DIRETOR COMERCIAL
Kadú (Alberto Kaduoka)

GERENTE DE PUBLICIDADE
Isac Guedes

CONTATO PUBLICITÁRIO
Ewerton Martins

WEB

GERENTE DE TI
André Jacon

PARA ANUNCIAR

E-mail: publicidade@tambordigital.com.br

SERVIÇO AO ASSINANTE

Para falar sobre assinaturas (aquisição de nova assinatura, renovação, pagamento, alteração cadastral, críticas, dúvidas e sugestões):

Fone: (11) 2877-6050

Fax: (11) 2877-6076

O horário de atendimento é de segunda a sexta, das 9h às 18h.

Cartas: Rua Heitor Penteado, 585 - Sumarezinho
CEP: 05437-000 - São Paulo / SP

Pela internet - <http://www.tambordigital.com.br>

EGM Brasil, edição 88, abril de 2009. ISSN 1516-1892.

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

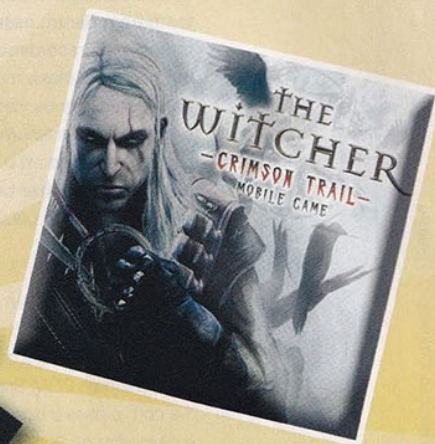
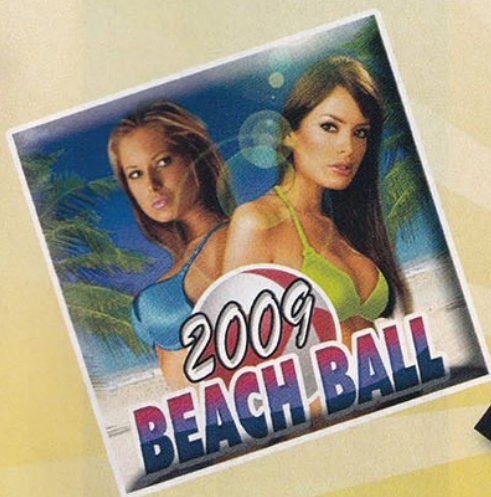
"A edição brasileira da revista Electronic Gaming Monthly, denominada EGM Brasil, é publicada sob licença da Ziff Davis Media Inc., New York, New York. Os itens editoriais constantes na edição da EGM Brasil que foram originalmente publicados na edição norte-americana são copyright da Ziff Davis Media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

The Black EGM Album



Envie JOGO para 49955 e receba um game grátis!

Em comemoração ao prêmio de melhor produtora/distribuidora do 5ª Troféu GameWorld, a GameZ! SupportComm te dá de presente um jogo!



© MobilityZone Ltd 2009, all rights reserved.

Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade do aparelho em www.plugo.com.br ou mande e-mail para: contato@plugo.com.br. Serviço Plugo tarifado.

O download do conteúdo é gratuito. Tráfego de dados, consulte sua operadora.

Os conteúdos apresentados são meramente ilustrativos. O conteúdo gratuito ficará a cargo da SupportComm. Promoção válida somente nos meses de abril e maio de 2009.

gameZ!
diversão em qualquer lugar

plugo
SupportComm

Sony-Maniaco

Em primeiro lugar queria dar os parabéns para a equipe, pois a revista está cada vez melhor a cada edição. Arrisco dizer que é a única imparcial em nosso mercado editorial, já que analisa jogos multiplataforma e não jogos de Xbox 360 com versão de PS3. Estou terminando pela terceira vez God of War: Chains of Olympus e queria saber se vocês podem me dar alguma sugestão de jogo de ação pro meu portátil. Outra coisa: imagino que devem ter pessoas na redação que tenham um PS3. Queria saber se vocês me sugerem lojas para comprar jogos em São Paulo por um preço razoável, pois está difícil encontrar jogos por menos de R\$ 200,00.

Luiz Carvalho
Por e-mail

Realmente Chain of Olympus merece ser detonado várias vezes, os nossos PSP também rodaram esse jogo durante muito tempo. Nós recomendamos "300", que é um hack and slash muito bacana. E aqui na redação temos vários donos de PS3, e todos compartilham com sua dor e deram a dica: "com o dólar nessa altura, fica difícil encontrar preços melhores que esse". Boa sorte, Luiz!

Amor e Ódio

Caros amigos da EGM Brasil, é com muito orgulho que escrevo o primeiro e-mail para a melhor revista de games do Brasil. Acompanho a EGM Brasil desde o número 1 e com o passar dos anos aprendi a gostar e desgostar da EGM, pois como tudo nesta vida são fases. No começo para mim era uma aventura ir às bancas e ver se um novo número tinha chegado (me lembro como se fosse ontem o meu sorriso quando avistei a edição número 1). Após algumas edições, deixei de gostar da revista por conta de algumas matérias que falavam muito, mas não falavam nada. Se é que vocês me entendem. Bom, ok, estou eu após seis anos de edições e mais edições e cada vez gostando mais da revista. A matéria sobre Colecionador Já (EGM Brasil #84) é realmente fantástica, mas queria que na próxima edição vocês divulgassem os locais onde posso encontrar estes consoles, já que procuro há muito tempo um Dreamcast e um Saturn.

Diego Antonio Pereira
Por e-mail

Tem um ditado que diz que quem ama, cuida. E nós sabemos que nossos leitores amam a revista, e são os primeiros a criticar quando acham alguma coisa errada. Sempre escutam vocês. É só ver como a galera pediu, pediu e pediu que o Nippon mudasse e ele mudou! Na verdade não entendemos muito bem a parte do "falavam muito, mas não falavam nada". Manda um e-mail para a gente exemplificando, Diego, aí fica mais fácil, ok?

LocoRoco com a redação

Caros redatores da EGM Brasil, como vão vocês? Outro dia estava eu, no ônibus, jogando uma de minhas brisantes partidas de LocoRoco quando, de repente, uma pessoa me abordou e perguntou o que eu estava jogando. Normalmente eu não empresto o meu PSP, mas aquele carinho me inspirou confiança. Ele tinha muitas informações, me deu dicas de como passar algumas fases e detalhes da produção do jogo. Fiquei impressionado com a quantidade de informações que esse cara me deu. Aliás, ele não me deu só informações, como também a edição passada da EGM Brasil (com o Mega Man na capa), assim, de graça, sem mais nem menos só por eu ter emprestado à ele o meu PSP. De qualquer forma, parabéns pelas matérias.

Luan
Cabuçu / Guarulhos

Fala Luan. Cara, sabe que o Daniel chegou aqui na redação com esses papos outro dia? Pois é, a única diferença foi que ele não botou uma fé de que você escreveria mesmo pra EGM Brasil contando sobre esse contato imediato de terceiro grau. Mas cá entre nós: que azar você deu hein? Brincadeira, o cara é gente fina assim mesmo, te deu até revista! Um aperto de mão Luan e cuidado por onde você anda...

O primeiro leitor que foi no evento

Adorei ter participado do Troféu Gameworld, de ter jogado os videogames da Hudson, o Mario Tennis da Nintendo, o Lips e o Ninja Blade, da Microsoft. Me diverti pra caramba também nos computadores da NVIDIA do evento. Eu gostaria de parabenizá-los pela ótima organização do evento e, principalmente, por terem trazido tantas pessoas importantes da área dos games para o nosso país. Gostei também dos brindes que a Hudson e a Nintendo disponibilizaram para todos. O Carlos Miranda, do Astros, como apresentador da festa, foi também uma grande (e ótima) sacada de vocês. Continuem com o ótimo trabalho e parabéns pelos sete anos da revista. Vida longa!

Joabson Pereira
Por e-mail

Fala Joabson (podemos te chamar de Shoji?). O pessoal aqui da redação mal se divertiu, pois cada um ficou encarregado de uma coisa: um atualizava site, outro atendia ao público, outro atendia aos patrocinadores, enfim, uma loucura só. O Carlos Miranda realmente roubou a cena, nós rimos muito com ele antes do início da premiação. Ainda bem que no fim das contas tudo deu certo e todos sobreviveram para responder a sua carta. Obrigado pelos comentários positivos. Forte abraço!

> EGMBRASIL.COM.BR



Acesse agora mesmo o site da EGM Brasil (www.egmbrasil.com.br) e confira nosso conteúdo exclusivo.

- Previews
- Reviews
- Cobertura de eventos
- Entrevistas
- E muitos mais

* O conteúdo pode ser alterado sem aviso prévio.

> LÁ E CÁ

Descobri qual é o jogo que o leitor Bruno Campos está querendo lembrar: é o Silver. Nem precisei pensar muito, pois esse jogo eu nunca esqueci, foi um dos que me marcou há uns nove anos.

Pedro Preto

Olha, que boa memória, hein Pedro? E que no difícil! Fizemos um desafio para ver quem da redação conseguia falar seu nome e sobrenome três vezes rápido sem errar. Ninguém ganhou.

> EM NÚMEROS

Correspondências do mês

E-mails	1784
Cartas	8
Total	1792

Assuntos mais comentados

Capcom (Capa)	432
Parabellun (Preview)	234
Left 4 Dead (Game Over)	156
Global Game Jam (Start)	11
Nippon (Start) 95	95
PS3 no Brasil (Start)	42


> ESCREVA PARA A EGM BRASIL

E-mail: egmail@egmbrasil.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.



NINTENDO DS TM

O que você  eu vamos fazer?



Disponível em abril

www.nintendodsi.com



NINTENDO DSI CAMERA

Duas câmeras.
Dez lentes interativas.
Diversão sem fim para você e seus amigos.



NINTENDO DSI SOUND

Grave sua voz.
Jogue com sua voz.
Toque sua música**.
Jogue com sua música.
Um equipamento de som interativo.



NINTENDO DSI SHOP

Navegue* na internet.
Entretenha-se.
Entretenha-se com seus amigos.
Liberte sua criatividade.
Download de aplicações que te permitem fazer de tudo.



DS DOWNLOAD PLAY

Download de demos.
Conecte ao Wii™ console.
Uma forma fácil de compartilhar a diversão.



PICTOCHAT

Comunique-se localmente com seus amigos.
Com fotos.
Agora incluindo arco-íris.

START

➤ Mercado nacional, desenvolvimento de jogos e novidades dos games pelo mundo...

NIPPON

22 Direto da terra oriental

EGM CELULAR

26 Testamos o F305

GAME MUSIC

28 OST de SFIV



DEPOIS DO JOGO

32 Gears of War 2

MUNDO ONLINE

34 PSN ou LIVE?

SÓ SE FALA NISSO

36 Pablo Miyazawa

MERCADO.BR

38 MySpace Brasil

QUARTERMANN

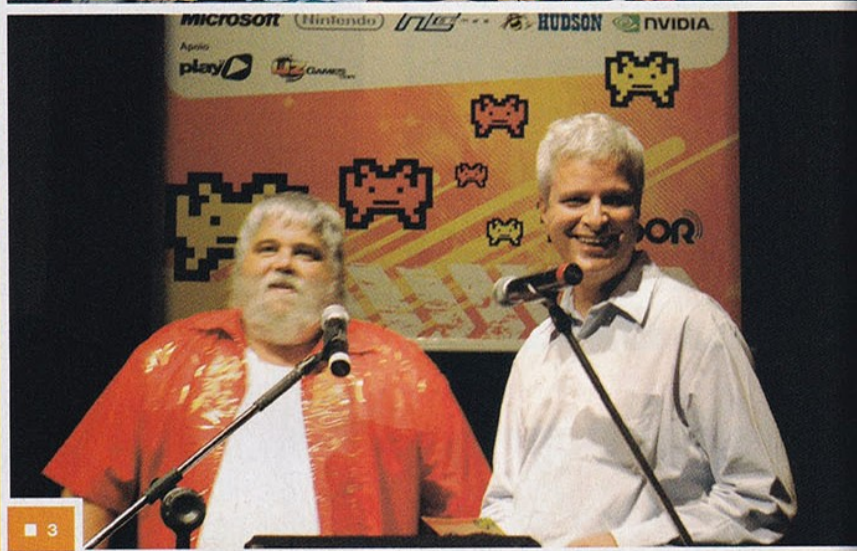
40 Rapinhas do Q

PREVIEW ESPECIAL

42 KOF XII

PREVIEW

44 Demigod



> COBERTURA ESPECIAL

5º TROFÉU GAMEWORLD

Os bastidores, os campeões e o sucesso do mais respeitável evento de games brasileiro **Por Lucas Patricio**

Fotos: Vandercy Junior





■ 2



■ 4

■ 5

■ 1) O auditório do Teatro Imprensa ficou lotado durante a cerimônia. 2) Glauco Bueno recebe o prêmio em nome da Synergex. 3) Carlos Miranda e André Forastieri na abertura da cerimônia. 4) O pessoal da Gigabyte comemora o prêmio. 5) Key Sar (Skyzone) também enviou seus agradecimentos.

O BRASIL CARECE DE GRANDES EVENTOS DE GAMES – fato. E a Tambor Digital, empresa que produz a revista que você segura em suas mãos, há cinco anos criou uma premiação para incentivar a indústria e premiar os melhores jogos e produtoras do mercado nacional e internacional. Isso é o Troféu Gameworld, maior evento de games do Brasil que este ano chegou a sua 5ª edição com 24 categorias e mais de 45 mil votos.

A premiação aconteceu nas dependências do Teatro Imprensa, em São Paulo. Estavam presentes membros da indústria nacional, jornalistas, varejo e também os lei-

tores que se inscreveram durante o período de votação.

Presente dos patrocinadores

Cerca de 350 pessoas estiveram no local para prestigiar não somente a premiação, mas também as atrações levadas pelos patrocinadores do evento. A NC Games, uma das maiores distribuidoras de games da América Latina, patrocinou o evento e deu encartes promocionais junto com as revistas distribuídas para o público, que concorreu ao sorteio de vários prêmios.

A NVIDIA levou o 3D Vision, óculos para PC que, como o nome entrega, proporciona uma pers-

pectiva em três dimensões nos jogos. O acessório foi lançado nos Estados Unidos e ainda não está disponível em nosso mercado. Apenas os sortudos que estiveram lá puderam conferir a novidade com exclusividade.

A Microsoft montou um mini palco para o público testar e soltar a voz em Lips, game parecido com um Karaoke lançado recentemente no país. E a seleção musical agradou todos os gostos; escutamos desde The Doors até Avril Lavigne.

A Nintendo também montou seu estande e mostrou o recém lançado New Player Control! Mario Power Tennis, que divertiu não

QUEM LEVOU O TROFÉU ESTE ANO

Confira a lista completa dos vencedores da quinta edição do Troféu Gameworld:

Melhor Operadora de Celular

- Ganhador: Oi
- 2° Claro
- 3° Vivo
- 4° Tim
- 5° Brasil Telecom

Melhor Mouse para Game

- Ganhador: Microsoft
- 2° Mtek
- 3° Logitech
- 4° Leadership
- 5° Multilaser

Melhor Jogo PC

- Ganhador: Fallout 3 (Bethesda Softworks)
- 2° Spore
- 3° Crysis Warhead
- 4° Warhammer Online: Age of Reckoning
- 5° Sins of a Solar Empire

Melhor Jogo Download

- Ganhador: Mega Man 9 (PSN/XBLA/WiiWare – Capcom)
- 2° The Last Guy
- 3° Super Street Fighter II Turbo HD Remix
- 4° Braid
- 5° Lost Winds

Melhor Placa de Vídeo

- Ganhador: Gigabyte
- 2° Asus
- 3° EVGA
- 4° Powercolor
- 5° NVIDIA

Melhor Fonte de Alimentação

- Ganhador: Cooler Master
- 2° Thermaltake
- 3° Mtek
- 4° Antec
- 5° Leadership

Melhor Experiência Multiplayer

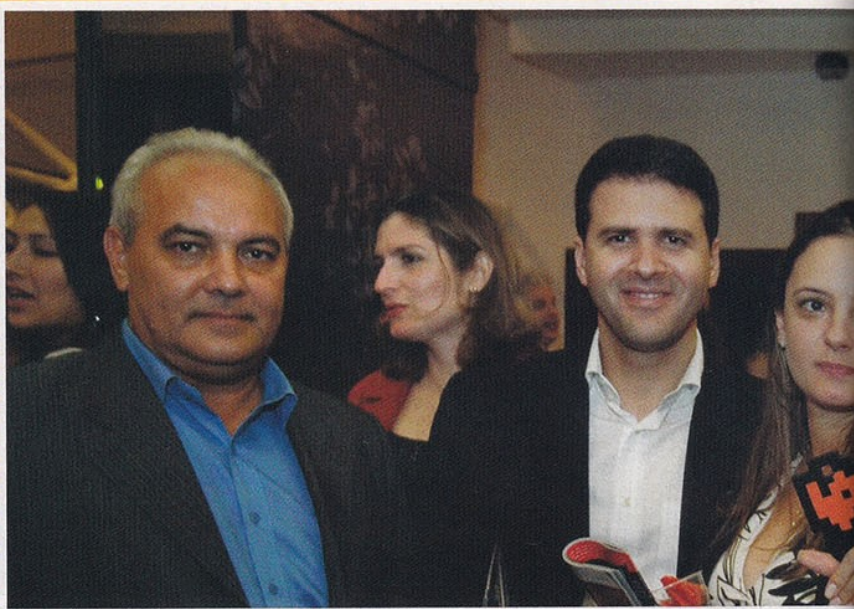
- Ganhador: LittleBigPlanet (PS3 – Sony CEA)
- 2° Gears of War 2
- 3° Resistance 2
- 4° Super Smash Bros. Brawl
- 5° Rock Band 2

Melhor Produtora / Desenvolvedora

- Ganhador: Capcom
- 2° Square Enix
- 3° Level 5
- 4° Activision Blizzard
- 5° Sony CEA

Melhor Celular para Jogo

- Ganhador: Sony Ericsson K850i
- 2° Apple iPhone
- 3° Motorola Razr V8
- 4° Sony Ericsson W980
- 5° Nokia N95 8GB



somente os leitores, mas também muito redator da EGM Brasil que estava louco para ganhar os brindes das belas (e já famosas) assistentes da Big N.

Os jogos levados pela Hudson, empresa japonesa responsável pela série Bomberman, também fizeram sucesso entre o público, em especial Deca Sports, uma coletânea com diversos mini-games. A empresa estava representada por Dai Kudo, Gerente de Produtos de Consumo e Amar Gavhane, Gerente de Marcas, que vieram especialmente dos Estados Unidos para o Troféu

Gameworld. “O envolvimento com os jogadores foi incrível. Eles fizeram parte não apenas do Troféu, mas também foram muito legais conosco e ficaram muito interessados em nossos jogos”, comenta Gavhane. E os executivos estão animados com o Brasil. “Nós estamos focados na América Latina e principalmente no Brasil. As vendas do mercado brasileiro são muito boas, o que me surpreendeu. Acreditamos que pouco a pouco, vamos vencer desafios, as taxas e os altos preços”, completa Kudo.

Outras empresas internacionais



1



2



4



5

■ 1) O pessoal da NC Games comemora a vitória de Fallout 3. 2) Nossa equipe mostra que sabe se vestir. 3) E a NC Games tem motivo dobrado para comemorar. 4) Juliano Kimura recebe o troféu pela Game Zi. 5) Depois da cerimônia, os convidados aproveitaram o coquetel.

também enviaram seus executivos, como foi o caso da Konami, que estava representada por George Richard, Vice-Presidente de Vendas. Tyler Kim, Gerente de Jogos online e Mitsuhiro Tanaka, Gerente Geral, foram os empresários que representaram a Atlus, produtora de séries como Shin Megami Tensei e Trauma Center. David Gershick, Vice-Presidente de Vendas da Take-Two e Luiz Pazos Paredes, Sócio para a América Latina da IDG, também estiveram presentes. O Troféu Gameworld também contou com o apoio da UZ Games e da Play TV.

Que venha a premiação

André Forastieri, Diretor Editorial da Tambor, abriu as atividades explicando a importância do evento e anunciando o novo portal de games da empresa, o EGW (Entertainment+ Gameworld), que vai estreiar dia 1º de maio e pretende alcançar toda a América Latina, Espanha e Portugal.

O icônico Miranda, jurado do programa Astros e produtor do Estúdio Coca-Cola Zero, entrou no palco para comandar a premiação. Miranda animou o público com várias piadas, não perdendo nem mesmo a organização do Troféu. "Poder apresentar um evento como o Troféu Gameworld é uma grande

honra. Adoro a indústria dos games e um evento como este no Brasil sem dúvida alguma ajuda a valorizar o mercado", revela o apresentador.

A premiação começou e o grande vencedor da noite foi Fallout 3, que levou os prêmios de melhor jogo do ano e melhor jogo de PC. No More Heroes, Metal Gear Solid 4 e Castlevania: Order of Ecclesia também foram premiados. Executivos da SkyZone, Namco e Capcom não puderam comparecer para receber os prêmios, mas enviaram vídeos agradecendo a escolha do público. Entre a entrega dos troféus laranjas, foram sorteados vários controles, jogos e até

QUEM LEVOU O TROFÉU ESTE ANO

Confira a lista completa dos vencedores da quinta edição do Troféu Gameworld:

Melhor Produtora / Distribuidora

- Ganhador: GameZ! SupportComm
- 2° Gameloft
- 3° EA Mobile
- 4° Tectoy Mobile
- 5° Glu

Melhor Loja de Videogames

- Ganhador: UZ Games
- 2° Super Games
- 3° Kid Games
- 4° Only Games
- 5° RockLaser Games

Melhor Anúncio Publicitário 2008

- Ganhador: "Chega de Mi mi mi - Cabal Online agora é grátis"
- 2° Microsoft
- 3° NVIDIA
- 4° Synergex
- 5° Hive

Melhor Experiência de Compra

- Ganhador: FNAC
- 2° Extra
- 3° Wal Mart
- 4° Gamers
- 5° Notebook Now

Melhor Jogo PSP

- Ganhador: Crisis Core: Final Fantasy VII (Square Enix)
- 2° God of War: Chains of Olympus
- 3° Echochrome
- 4° Patapon
- 5° Space Invaders Extreme

Destaque do Ano

- Ganhador: Taikodom (Hoplón)
- 2° Chegada da Ubisoft no Brasil
- 3° 1° lugar na ImageCup 2008
- 4° Zeebo (Tectoy)

Melhor Jogo de 2008

- Fallout 3 (Bethesda Softwork)
- 2° Crisis Core: Final Fantasy VII
- 3° Castlevania: Order of Ecclesia
- 4° Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- 5° Grand Theft Auto IV



bução dos mais variados acessórios para games do mercado, licenciando com exclusividade marcas como Nyko e Thrustmaster, o que pode ter garantido a vitória apertada sobre a NC Games, que ficou em segundo lugar. "Os games hoje representam apenas 15% do nosso faturamento", explica Paulo Roberto Rugiero, presidente da JP Tech. Como veio a vitória para a empresa? Paulo nos lembra de alguns dos cases da empresa: "a JP Tech tem por tradição distribuir os melhores games no Brasil. Fomos os pioneiros neste mercado, com títulos como GTA III

Liberty City, Bully e Winning Eleven 2007 para PC. E em 2008 não foi diferente. Distribuímos Metal Gear Solid 4 e Grand Theft Auto 4, títulos que também venceram como os melhores do ano em seus consoles. E como nossos títulos estão presentes nos melhores pontos de venda (como Saraiva, Americanas e Shop Time) temos certeza que isso ajudou muito para a divulgação e confiança que a JP Tech passa para os jogadores".

Novidades da premiação

A novidade da quinta edição do Troféu foi à adição de novas catego-



■ 2



■ 4

■ 1) André Martins visitou o estande da Hudson... 2) e também parou para testar o 3D Vision da NVIDIA. 3) O pessoal da Gamemaxx não escondeu a felicidade pelo bicampeonato em duas categorias. 4) E o estande da Nintendo chamou muita atenção com suas novidades para Wii.

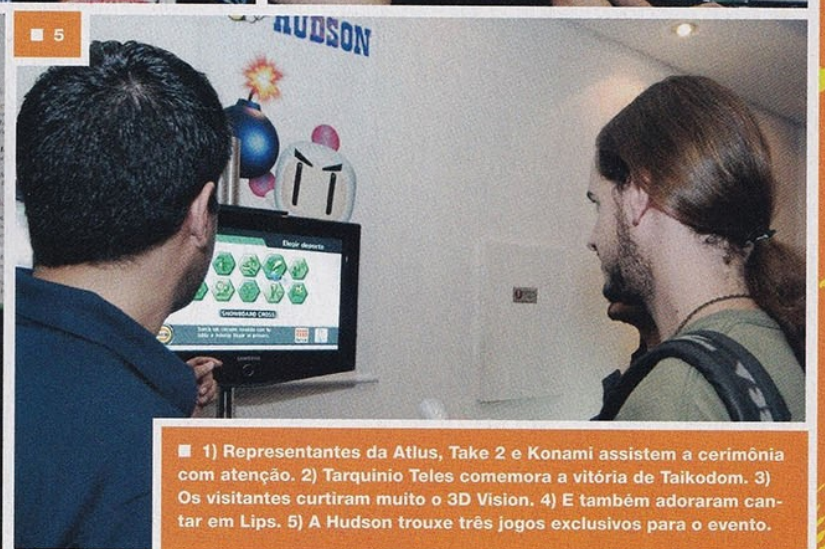
rias para contemplar as melhores empresas que desenvolvem produtos para PC. A Microsoft levou a premiação de melhor mouse para jogos. A Gigabyte ganhou a categoria de melhor placa de vídeo e a Cooler Master a de melhor fonte de alimentação - e o representante da empresa foi audacioso ao receber o prêmio; disse que as fontes são tão poderosas que podem ser usadas até mesmo em carros.

E como não poderia deixar de ser, os celulares também tiveram seu espaço na premiação. A melhor operadora escolhida pelo público foi a Oi, enquanto a melhor produtora nacional de jogos foi a

GameZ! SupportComm, especializada em jogos Mobile. O melhor celular para jogo ficou para o Sony Ericsson K850i.

Que venha 2010

Foi unânime. Quem esteve presente na quinta edição do Troféu Gameworld soube da importância que o evento tem para a indústria de jogos. Se não há eventos de games como a E3 ou a Tokyo Game Show no Brasil, não tem problema. A Tambor garante que a festa dos gamers brasileiros sempre será comemorada com um novo Troféu Gameworld. Que venha 2010! 🎮



■ 1) Representantes da Atlus, Take 2 e Konami assistem a cerimônia com atenção. 2) Tarquinio Teles comemora a vitória de Taikodomo. 3) Os visitantes curtiram muito o 3D Vision. 4) E também adoraram cantar em Lips. 5) A Hudson trouxe três jogos exclusivos para o evento.

John Koller, da Sony, disse que a Nintendo "ignora grupos de gamer" com o DSi, comparado ao PSP



A Gamemaxx agradece a todos pela conquista do bicampeonato no

Troféu Gameworld!

MELHOR PUBLISHER - MELHOR ANÚNCIO



Agora vamos em busca do

TRI!

www.gamemaxx.com.br



NIPPON

Marketing bizarro e o que você dificilmente encontrará por aqui... Por Geraldo Figueras

O NIPPON DESSE MÊS É UMA EDIÇÃO HISTÓRICA, exclusiva, e extremamente rara. Por isso sugerimos que guarde essa edição como item de colecionador. Neste mês, observamos no Japão campanhas de marketing bizarras, produtos para consumo que jamais veremos nem sombra por aqui, lançamento de jogos que desafiam os padrões do que achamos "normal" no mercado e até alguns problemas de tradução para a língua inglesa. Ok, mentimos, isso acontece todo mês.

Chun-Li para todos os gostos

Na overdose de Street Fighter que tem inundado o planeta nos últimos anos, nada mais justo do que uma campanha de marketing a altura das insanidades que já esperamos dos publicitários nipônicos. E justiça seja feita, para a promoção do



longa Street Fighter: The Legend Of Chun-Li, a equipe não se conteve com um mero merchandise comestível, como foi feito para o recém lançado quarto jogo da série. Já que a singela presença de Kristin Kreuk não era suficiente do ponto de vista japonês, Taro Suzuki, conhecido comediante no Japão, foi recrutado para participar de um dos eventos. Devidamente trajado com um cospobre digno da loucura que tem sido o lançamento de todo produto Street Fighter, mas, por

sorte nossa, com uma espécie de cuecão que nos impede de visualizar pedaços do corpo que por ventura fossem arremetidos para fora da fenda do vestido.

Se não bastasse isso, em outro evento a opção foi trazer uma overdose de Chun-Li (Chun-Lis? Chuns-Lis?) Porque faz absoluto sentido divulgar o filme com uma pletera de garotas trajadas como a protagonista. Absoluto sentido lá pelo menos.

Redefinindo o conceito de kawaii

Kawaii você já ouviu falar: aquele termo japonês que define tudo que é bonitinho, fofo, meigo. Além disso, é um estilo de vida que define grande parte do público nipônico, obcecado com tudo o que esteja relacionado à fofura extrema. Mas a Banpresto extrapolou os limites

WHAT'S PRAYING

Jogo: Harley Davidson King of The Road



A Sega, além de seu foco principal de punir sem dó nem piedade os fãs de certo porco espinho azul, continua lançando novos e adoráveis "flippers" lá no outro lado mundo. O novo título de arcade, licenciado da famosa linha americana de motos Harley Davidson, traz corridas bem básicas, no velho estilo dos coin-ops da década de 90. O destaque fica para a cabine de luxo, com a réplica de uma Harley e tela de 62 polegadas. Eu faço questão de ir até lá só para jogar isso. Na verdade, não faço, mas parece bonito.

Jogo: Game Center CX 2

Ainda que o primeiro tenha sido lançado no ocidente, o Japão já se delicia com uma sequência melhor que o original. Conhecido por aqui como Retro Game



Challenge, o novo título de DS repete exatamente a fórmula do primeiro: você é enviado de volta a 1984 e é obrigado a jogar games antigos para poder retornar. E isso é bom demais! A seleção de jogos é bem mais variada e os gráficos parecem melhores, ainda que seja complicado fazer esse tipo de avaliação em um jogo supostamente da década de 80.



do que é "ai-que-gracinha" com essa nova linha de brinquedos de pelúcia inspirada na série Monster Hunter (sucesso exorondoso no Japão, diga-se de passagem). Apresentados na feira AOU 2009, dias 20 e 21 de fevereiro em Tokyo, os adoráveis porquinhos e gatinhos têm tudo para conquistar uma legião de ávidos consumidores kawaii exaltados. Veja a foto e deixe seu mundo ficar mais cor de rosa.

Antes que alguém passe mal com a overdose de meiguice, é de bom tom informar que a linha Kinu Nishumura (conhecida por uma certa figura de uma certa Mai Shiranui) ganha um novo reforço no mês de julho: mais uma Morrigan, a voluptuosa súcubo da série Darkstalkers / Vampire Savior. Kawaii? Alguém falou algo de kawaii?

Derrota do R4

O famoso cartuchinho R4, acessório fundamental para o controle de backup do Nintendo DS, acaba de receber um duro golpe. Em um processo massivo que reuniu o pleito de 54 empresas da indústria de games (encabeçadas pela Nintendo), o Tribunal de Tokyo proi-

biu a venda do R4 Revolution em todo o país, dificultando a distribuição do popular apetrecho que faz a alegria de milhares de gamers preocupados em manter seus backups de segurança atualizados. Apesar da vitória, o grupo litigante pretende continuar sua cruzada contra a empresa chinesa, que ainda pode comercializar o produto nos demais países.



ENGLISH

Toda a sua base pertence a nós

O mais comum, e o que mais salta aos olhos quando se trata de english, são as traduções completamente incorretas, trocas do R pelo L, etc. Mas também são fantásticas as traduções que, por mais corretas que estejam, não fazem sentido algum dentro da cultura ocidental. Ou de uma pessoa em sã consciência, pelo menos. Vejamos alguns casos:

Castlevania II: Simon's Quest

Que noite horrível para ter uma maldição. E existe uma noite que seja mais apropriada para ser amaldiçoado? Talvez no final de semana, com a agenda livre, sem a pressão da rotina do trabalho. Domingo não é uma boa, depois o cara acorda segunda-feira bem cedo e ainda está amaldiçoado. Vai explicar como para o chefe?



Enduro Racer / Super Cross

Um dos melhores finais de jogo de todos os tempos. O moralismo da mensagem por si só já vale o conteúdo e só é coroado por pérolas como "uma jornada simbólica via o meio de uma corrida".

"ENDURO" IS A SYMBOLIC JOURNEY THROUGH LIFE VIA THE MEDIA OF A RACE.

THE RESULTS ARE INSIGNIFICANT AND WHAT REALLY COUNTS IS COMPETING.

Violence Fight

E que tal conhecer crueldade e vaidade da violência após derrotar seu irmão mais novo? Acredito que é algo recorrente após vencer toda luta.



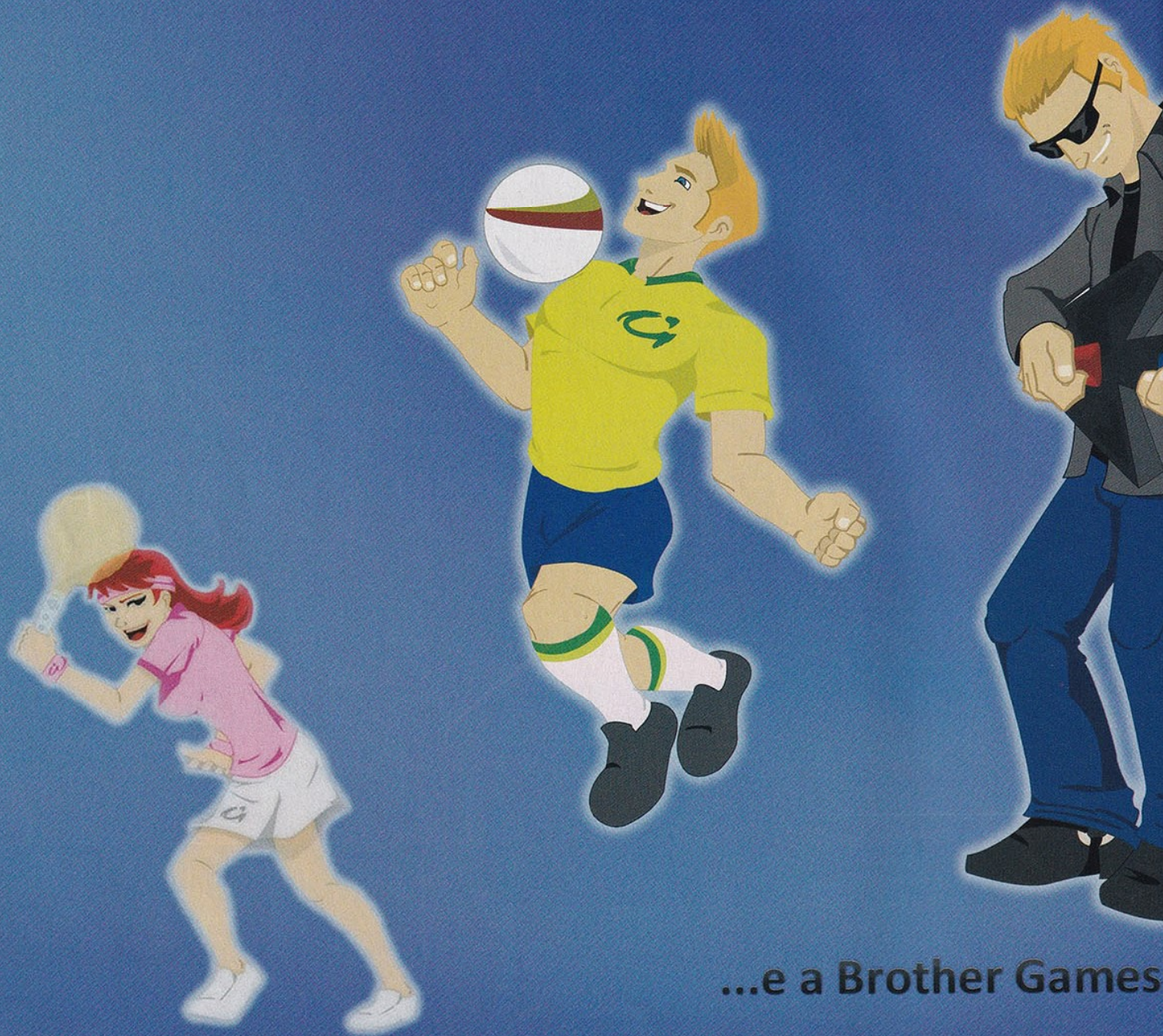
■ Gatona essa Chum-Li, hein... Ops!



■ Ahh, Morrigan...

WWW.BROTHER

Existem estilos



...e a Brother Games

Formas de Pagamento:



Confiabilidade e Praticidade! Suas
Mais Informações: Rua Curitiba, 689, 8º An
Conheça a nossa loja física

GAMES.COM.BR

diferentes...



combina com todos!



brother games
diversão ao seu estilo

compras feitas com total segurança.
Telefone - SAC: (31) 3272.3097 - (31) 3047 5365
250mts² de pura diversão.

**PROTEÇÃO
SSL 128 BITS**

**SITE 100%
SEGURO**

> THE MAKING OF

Sólido e desmanchando-se no ar

Por Marcel R. Goto*

Eu tenho a forte impressão de que, se pudessem, Nintendo, Microsoft e Sony teriam estratégias muito mais agressivas de distribuição digital do que as atuais. Empresas como Capcom e SEGA já começam a colocar o peso sobre esta perna dos negócios testando com maior veemência as possibilidades. Mas nada muito sério vai acontecer enquanto o próximo Mario, Zelda ou Halo não vierem como opção para compra por download. E um ponto de virada tão grande quanto a mudança no formato dos cartuchos para discos virá quando um jogo desses estiver disponível "apenas" para download.

Existem dois obstáculos principais a essa mudança: o primeiro é o hábito dos consumidores. Mesmo se você mora numa cidade intransitável como São Paulo, talvez goste do costume de ir até uma loja, manusear as caixinhas, talvez comprar algo por impulso de momento. Nem todo mundo tem o hábito de vasculhar as vitrines digitais ainda. Eu mesmo, nem sei direito como é a cara da loja do iTunes.

O outro obstáculo, talvez o principal, são as lojas reais, de tijolo e vidro, teto e paredes. Imaginem se a Sony, um belo dia, anunciar que todos os jogos que a empresa publica, os "first party", estarão à venda simultaneamente em discos e downloads. Uma rede como a GameStop, que depende da presença física de produtos e consumidores, não vai gostar disso, e pode começar um jogo perigoso de favorecer ou boicotar esta ou aquela fabricante. O tipo de coisa que pode mudar o panorama do mercado num curto período de tempo. Ademais, nenhuma fabricante está preparada para abandonar as lojas: a venda física dos consoles, periféricos e merchandising ainda é parte muito grande (e obviamente necessária) de seus negócios.

Mas com vantagens tão óbvias, como custo zero de fabricação e baixíssimo de distribuição, armas mais poderosas para lutar contra a pirataria, tenham certeza de que, mesmo que não desapareça, a mídia física para os jogos estará sob constante ameaça.



* Marcel R. Goto é jornalista e produtor de jogos e lê todos os e-mails enviados para mrgoto@gmail.com

CELULAR

Conheça F305, o celular mais gamer do mercado Por Juliano Kimura*



UM CELULAR PRÓPRIO PARA JOGO

essa foi a proposta apresentada para o F305. A ideia é excelente, mas será que ficou bom? Bem, quem conhece um pouco sobre a Sony Ericsson sabe muito bem das diversas séries de celular. A série K geralmente tem foco em imagens e vídeos. A série W também conhecida como Walkman, foca em música. E entre R's e T's finalmente chegou o F. Nossa suposição é de que seja F de Fun, e é o primeiro (e esperamos que seja de muitos) de uma série de aparelhos desenvolvidos para jogos.

Questão de moda

Seguindo uma tendência, sensor de movimento também é a palavra da vez nos celulares. Quando o assunto é jogos com acelerômetro, todos ainda temos muito que aprender. Tanto os jogadores quanto os desenvolvedores. A resposta às vezes parece ser lenta e imprecisa, porém não é possível saber até que ponto o desempenho do jogo influencia na resposta do acelerômetro. Falando do F305, o aparelho tem um sistema operacional um



■ Sony Ericsson F305: na horizontal é ótimo, na vertical é bom, mas a diversão é garantida

pouco abaixo da média se tratando de um aparelho da Sony Ericsson. Ainda mais se compararmos com o W200. Navegar por pastas e carregar o jogo se torna uma tarefa um pouco ingrata.

As teclas no geral são medianas, o direcional é bom, mas as numéricas são ruins. O destaque fica por conta das teclas dedicadas na parte superior. Mesmo que ainda sejam pouquíssimos os jogos a utilizar esse recurso, aqui o que vale é a ideia. Sem dúvida nenhuma os jogos ficam mais bonitos com a tela em paisagem (na horizontal), além de ser mais confortável.

Se você não está satisfeito com seu aparelho ou não possui um ainda (em que mundo você vive?), já vale a pena pensar, pois com este, você mata três ou quatro coelhos em uma só cajadada. Além de falar e jogar, você pode também: escutar radio, MP3 e ainda tirar fotos ou fazer vídeos usando a câmera de 2 Mpx. O Sony Ericsson F305 também conta com uma memória de 1 GB que pode ser expandida até quatro vezes. Quanto ao preço, a média é de R\$ 600,00.

* JULIANO KIMURA trabalha na Supportoomm como Coordenador de Jogos e Aplicativos. Nas horas vagas, escreve reviews em seu blog e deixa suas ideias abertas pra discussão em seu site www.julianokimura.com

PARCERIA SONY ERICSSON E CLARO

Uma edição especial do Sony Ericsson F305 com o tema FIFA está disponível para os clientes da Claro. O aparelho vem em uma embalagem especial e além dos jogos básicos vem com mais três pré-instalados exclusivos: FIFA 09, FIFA Manager 08 e FIFA Street 3.

Falando dos games

Já instalados: Bowling, Bass Fishing, Jockey, Johnny Crash Stuntman Does Texas, Tropical Madness, Racing Fever GT, The Sim 2, Jewel Quest 2, Lumines, Asteroids, Quadrapop Robotics. No cartão de memória de memória ainda tem mais 50 jogos (que você confere no box ao lado). Dos nomes citados temos jogos das seguintes desenvolvedoras: Digital Chocolate, Gameloft, Glu e EA, ou seja, pode esperar muita coisa boa para este aparelho!

Dos games que vem com o aparelho, vale a pena falar sobre o Bowling. Este é um jogo que lembra muito seu homônimo do Wii Sports, principalmente no quesito experiência. Mesmo sendo limitada no celular, é algo bem próximo do

Wii. A resposta não chega nem perto do console da Nintendo, mas o fato é que balançar o celular pra lá e pra cá é muito divertido.

Resumindo...

Nosso amiguinho F305 da Sony Ericsson está causando o maior reboliço na mídia. Seus diferenciais agradam bastante: jogos já instalados, acelerômetro e teclas dedicadas. Alguns chegam ao exagero de dizer que é o celular definitivo para jogos. Este aparelho é perfeito para jogadores mais casuais que não são tão exigentes com processamento ou resolução da imagem e que, eventualmente, entre uma partida e outra, precisam falar no telefone. É mais um que entra para a sua lista de opções. 📱

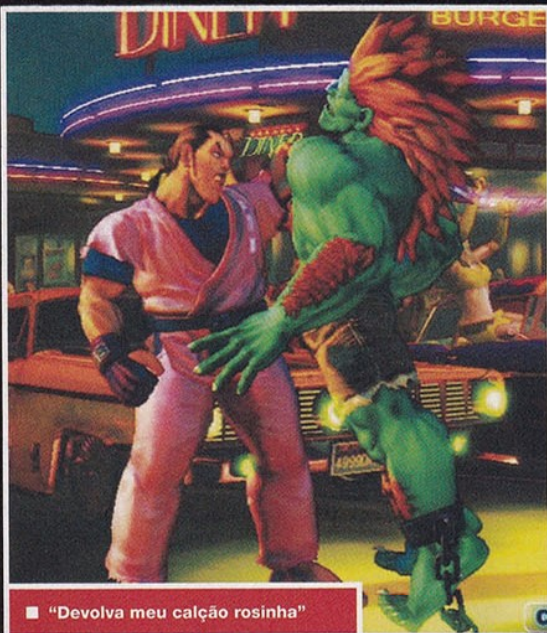


OS 50 JOGOS DO F305

1. 3D Night Fever - Jogo de Corrida 3D
2. 3D Crash Fever - Jogo 3D (Máquinas de destruição)
3. Cop Speed - Aventura
4. 3D 9 Ball - Sinuca 3D
5. mBounce 3D Bowling - Bolíche 3D
6. Bass Fishing - Simulador de Pesca
7. Cricket Game - Jogo de Cricket (Dã)
8. Ping Pong Sweetie - Ping Pong com meninas peitudas
9. Astro Love - Aplicativo meio jogo
10. IQ Booster - Jogo da desenvolvedora AMA
11. Truth or Dare - Jogo meio aplicativo
12. Monkey Paradise - Aventura, parece bobinho
13. Extreme Pinball - Jogo de Pinball
14. Mobile Fortune - Jogo meio aplicativo
15. Tarot - Jogo meio aplicativo
16. War for Magic Crystal Summon Masters
17. Agent Hugo - Hugo necessita de apre-
18. Ratso Golf - Golf de animais
19. Frog Prince Adventure - É pra ser frog?
20. Sudoku - Sudoku
21. Exploding Zone - Jogo no estilo Batalha Naval
22. Knife Soul - Jogo de luta
23. Fighting King - Jogo de luta
24. Saint Arms-Longinus and Ares - Jogo de Tiro
25. Maya Magic Crystal - Aventura
26. The blood covenant - Lembra Castlevania
27. Demon's Castle - Também lembra Castlevania
28. Devil City - Luta Beat up
29. mBounce Video Poker - Video Poker?
30. Card Casino - Cassino
31. Bird and the rhino - Aventura
32. Fighting Basketball - Só pelo nome parece bom
33. Devil's contract - Lembra muito Castlevania
34. Silent Sniper - Tiro
35. Mechanical War - Jogo de tiro/Nave
36. The Ancient Mystery - Puzzle
37. Star Hammer - Puzzle
38. Coin Rush - Puzzle
39. Temperature 32 - Aventura plataforma
40. Trump Mission - Tiro/Nave
41. The Pyramid - Aventura, RPG e estratégia
42. Magic Road - Aventura
43. Patterman - Aventura Plataforma
44. Monster Indoors - Aventura Plataforma
45. Piggys Run - Aventura
46. Wing of Dragon I - Tiro/Nave ou Tiro/Dragão
47. Forest Rush - Puzzle
48. Lost Holyland - RPG e aventura
49. Back to Athens - RPG de estratégia
50. Balloon War - One Button

GAME MUSIC

Clássicos sob uma nova perspectiva Por Alexei Barros



■ "Devolva meu calção rosinha"



Produção:
Suleputer

Número de catálogo:
CPCA-10201-2

Compositores:
Hideyuki Fukasawa
e lil' showy

Arranjador:
Ken Harada e Yuta
Nakano



O PRINCIPAL ELEMENTO QUE FEZ DE STREET FIGHTER IV UM JOGO COBIÇADO É A SUA FONTE DE INSPIRAÇÃO:

o revolucionário Street Fighter II. Sendo assim, nada mais natural que as músicas aludissem a uma das melhores trilhas de todos os tempos, que marcou uma geração de jogadores com melodias perpetuadas ao longo dos anos. Tal mérito é raramente direcionado para os autores das composições, Isao Abe (Auto Modellista, X-Men: Children of the Atom) e Yoko Shimomura (Kingdom Hearts, Parasite Eve, Legend of Mana), que, quando não eram simplificados para o nome do estúdio de som da Capcom, Alph Lyla, apareciam geralmente com os pseudônimos Oyaji e Pii nas dezenas de álbuns lançados. A dupla não teve participação direta em SF IV – somente Abe deu conselhos para as releituras dos temas dos personagens –, e a responsabilidade passou para Hideyuki Fukasawa (Chaos Legion, Onimusha: Dawn of Dreams). Será que ele conseguiu pelo menos produzir uma homenagem honesta?

Antes de responder a pergunta é preciso se recuperar do espanto provocado pela canção de abertura do grupo J-Pop EXILE, "The Next Door", interpretada em japonês e inglês. Uma música que lembra High School Musical, Backstreet Boys ou Justin Timberlake não combina com o universo Street Fighter nem fazendo força. Passado o susto, a situação não melhora.

E esse é só o começo...

Como os lutadores não possuem cenários específicos, cada arena tem um tema diferente, com sutis influências dos estilos musicais

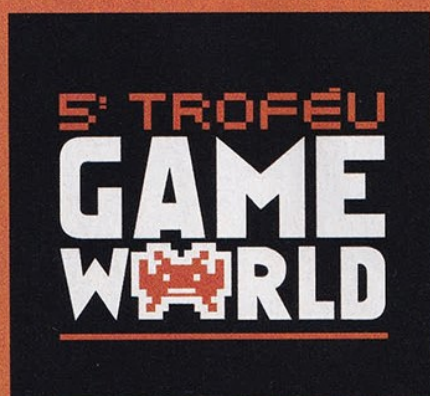
dos países. Por exemplo, na "Old Temple Stage -Japan" se ouvem sons de instrumentos tipicamente nipônicos, como o shamisen. Apesar disso, confluem em um infindável e enjoativo pandemônio eletrônico. As músicas dos personagens tocam apenas quando o combatente acareia o seu rival. Nessa brincadeira, os temas do Blanka, Dhalsim, E. Honda, Balrog (boxeador americano), Vega (espanhol mascarado) e Fei-Long foram ignorados. Dos restantes, os arranjos são insípidos, como os remixes techno "Theme of Ryu -SF IV Arrange-", "Theme of Guile -SF IV Arrange-" e "Theme of Ken -SF IV Arrange-" (um pouco melhor). O jazzístico "Theme of Zangief -SF IV Arrange-" causa ânsia de vômito com um asqueroso saxofone simulado no sintetizador. "Theme of Cammy -SF IV Arrange-" e Theme of "Chun-Li -SF IV Arrange-" pelo menos são respeitáveis.

Nem tudo é um desastre. "Shop PV BGM" abre com o tema do Ryu em honrosa versão sinfônica, ainda que não exatamente executada por uma orquestra, trazendo na sequência uma excepcional guitarra – essa sim tem cara de Street Fighter –, embalada por uma empolgante batida eletrônica. Street Fighter IV -Orchestra ver. – inicia com um compassivo solo de piano e prossegue fabulosa com a mesma melodia entoada pela guitarra na faixa anterior. Street Fighter IV Original Soundtrack não faz por merecer seu antepassado, e mostra a falta de capricho no departamento sonoro por não utilizar instrumentos reais. Falhas que poderiam ser minoradas em uma hipotética Arrange Soundtrack. 🎮

GANHADOR DO PRÊMIO DE MELHOR DISTRIBUIDORA DO ANO DE 2008

Gostaríamos de agradecer a todos aqueles que votaram na JP Tech como a melhor distribuidora do mercado de games do ano de 2008.

Em 2009 continuaremos trabalhando para que possamos ser merecedores novamente deste reconhecimento.



Realização

TAMBOR

RESIDENT EVIL 5

NOVO RESIDENT EVIL 5.
O MAIOR REPRESENTANTE DO ESTILO
"SURVIVAL HORROR" EM SUA MELHOR FORMA.
VENHA PARA A HOUSE GAMES E COMPRE JÁ O SEU!



Fique ligado, aguarde grandes

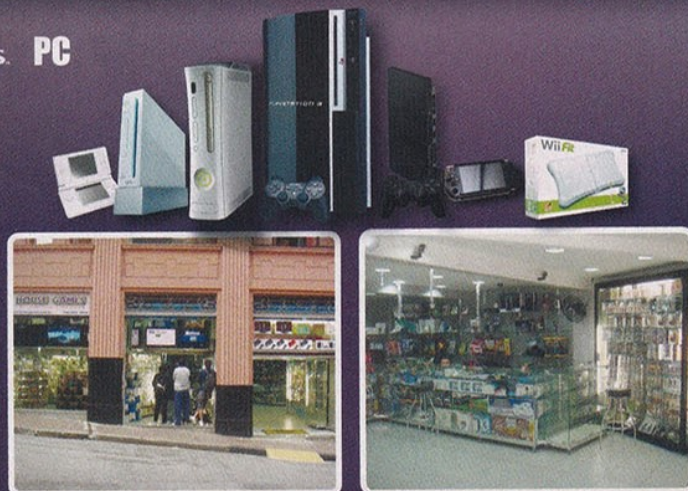
PLAYSTATION 3 XBOX 360 **Wii** PlayStation 2 PSP NINTENDO DS PC

mapa de localização



Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia) - A 200 metros da estação São Bento do Metrô.

Horário de funcionamento: Segunda a sexta das 9h às 18:30h, sábados das 9h às 17h.



Venha conhecer nossa loja, são 250 m² de pura diversão. Aguardamos sua visita

Aceitamos os cartões





novidades aqui na House Games.



Rock Band 2 e Guitar Hero.

Venha fazer um teste grátis.



House Games

online

Visite nosso site: www.housegames.com.br

(11) **3326-0045** • housegames@hotmail.com



Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil.
Financiamos em até 36 vezes*

Tecnologia e criatividade

Por Geraldo Figueras*

Em meio ao poderio tecnológico defendido por Nintendo, Sony e Microsoft na atual geração, postura essa que estamos acostumados deste que a Atari apresentou o 2600 e suas capacidades superiores, são notáveis as rotas alternativas que o mercado tem tomado no que tange a criatividade das novas produções. Desenvolvedores cada vez mais preocupados em formatar uma ideia que tenha apelo a um público mais amplo do que o nicho dos tecnófilos, sem necessariamente abusar das capacidades gráficas da plataforma.

O queridinho da mídia, Jonathan Blow e seu alardeado puzzle Braid são um grande exemplo. Um jogo inteiramente construído ao redor do seu conceito principal – da manipulação do tempo –, no qual cada trecho da história, cada detalhe da arte tem uma relação mais profunda do que o formato básico: gráfico, som, desafio e jogabilidade.

Ou então o defunto Scrabulous, um web-game que faz parte das várias ferramentas do site de relacionamentos Facebook, que chegou a atrair uma média de 500 mil jogadores.

É interessante observar o efeito da criatividade na produção quando novas plataformas, com conceitos diferentes, métodos de distribuição digital, e até mesmo variadas formas de cobrar pelo jogo, influenciam em uma indústria tão jovem como a de games. É óbvio que, quando se abre o leque de opções e populariza-se um determinado formato, o meio atrai em igual ou maior proporção caça-níqueis de qualidade extremamente duvidosa.

Mas estes efeitos também são positivos, pois forçam a “velha guarda” dos games a reverem certos conceitos que começam a mostrar o desgaste do tempo. Em um futuro próximo, creio eu, quando ambos os universos – do casual às épicas produções – convergirem e formatarem um produto que agregue as características positivas de cada um, será o primeiro grande passo ao amadurecimento da nossa indústria de games.



* Geraldo Figueras é professor dos cursos de Qualidade e Criatividade e Análise Metodológica de Games. Nas horas vagas ele perde o sono colhendo dados do mercado e escrevendo para a EGM Brasil.



> DEPOIS DO JOGO

GEARS OF WAR 2

Mantendo as engrenagens em prumo

Por Thierry Nguyen

Tradução e adaptação: Henrique Szolnok

GEARS OF WAR é excelente e supera seu fantástico predecessor em praticamente todos os quesitos. Mas isso não quer dizer que não tenhamos nenhuma pergunta a fazer sobre ele. Conversamos com Cliff Bleszinski, Diretor de Design da Epic, sobre a produção de Gears 2 e sobre o que podemos esperar do futuro da série – e fica o aviso: há spoilers nessa entrevista!

EGM Brasil: Pode nos dizer qual foi sua filosofia de design para Gears 2 depois de tudo o que foi feito no primeiro?

Cliff Bleszinski: Nos reunimos e pensamos ‘O que podemos fazer que é novo, o que podemos melhorar e do que gostaríamos de ver mais?’. Cada chefe de departamento deu sua opinião. Fizemos um resumo de tudo e criamos um projeto. É importante

ter a opinião de todas as talentosas pessoas que estão fazendo a série ir para frente e descobrimos que a Epic responde à altura quando acha que vale a pena. Também tivemos muitas idéias do tipo ‘precisa ter isso’, como o que levou à inclusão de um Bloodmount ou um chefe que usasse duas serras elétricas. Sabíamos que iríamos repetir bastante nossa própria fórmula – mas, desta vez, precisávamos repetir dentro de certos parâmetros. Quando alguém faz uma continuação, é muito importante andar naquela linha entre mudar o que não funcionou nos anteriores versus o que precisa ser mudado para melhorar a franquia. Equilíbrio de armas, movimento dos jogadores, entrada em cobertura – todas essas coisas passam por um ciclo adicional de balanceamento e ajustes.



O que levou à criação da fase Riftworm, que não podemos deixar de pensar que lembra um game de plataforma? Seria para isso que Jazz Jackrabbit teria evoluído se a série tivesse continuado? Esta é uma fantasia Moby Dick? Como foi a reação dos jogadores?

Sempre fui fã daquele coelho verde, Jazz, e tudo que ele fez por nós! Gears, de uma certa maneira, sempre foi um game de plataforma, mas no eixo X e Y. O jogador está pulando de plataforma em plataforma, mas, em vez de ser pelo ar, vai de cobertura em cobertura. Além disso, você tem um monte de armas barulhentas, então talvez nosso recente hit tenha mais em comum com o antigo clássico do que as pessoas pensaram a princípio.

Em relação à Riftworm, a maioria dos jogadores amaram esta fase do game – suas reações indo de admiração à nojo. Nos dedicamos bastante para balancear esta fase para os vários níveis de dificuldade. O timing dos puzzles com os mastigadores, por exemplo, está basicamente em câmera lenta no modo casual, mas requer bastante timing nos modos mais difíceis. Uma regra que aprendi há bastante tempo, de um amigo que ensinava crianças, é saber quando terminar um jogo. Se estiverem jogando futebol e estão se divertindo

“Nos reunimos e pensamos ‘O que poderíamos melhorar e do que gostaríamos de ver mais?’”

– Cliff Bleszinski, Diretor de Design da Epic Games

um pouco, tente acabar rapidamente – senão, as crianças ficam entediadas. O mesmo vale para a mecânica essencial de um shooter: distribua doses boas e sólidas e alterne a jogabilidade com exploração, narrativa ou outras mecânicas de jogo para que, quando os jogadores voltarem para o centro suculento da experiência, estejam prontos para mais.

E a parte em que Dom finalmente encontra sua esposa, e então a mata – o que diabos foi aquilo? Algumas refeições balanceadas, um corte de cabelo, talvez um bom dentista e ela estaria a caminho da recuperação total!

Não é tão simples. Os Locust estavam capturando e torturando as pessoas ao ponto delas quebrarem. O último passo deste sofrido processo era lobotomizar seus prisioneiros, o que é uma viagem sem volta. Dom fez a única coisa humana que ele poderia fazer. Não havia nada nos olhos de Maria, nenhum reconhecimento, nenhuma esperança. Ela já estava morta.

Por que nunca vemos o rosto de Carmine?

Porque, como Red Vs. Blue nos ensinou – e por algum motivo bizarro – diálogos são mais engraçados quando vêm de trás de uma máscara. Carmine era para ser tão engraçado quanto é amável.

Vimos o Easter egg “Who Wants Toast?”. Há algum outro segredo que você pode nos contar?

Há uma maneira de liberar chapéus de caubói para todo mundo em uma das primeiras fases. Não vou revelar como fazer isso!

Houve bastante falatório em fóruns da internet sobre proble-

mas no multiplayer, com tiros não seguindo na direção desejada ou escudos sendo usados com qualquer arma. Esses problemas estão sendo consertados?

Temos consciência de alguns problemas de balanceamento no multiplayer de Gears 2, e estamos trabalhando dia e noite para consertá-los. Em nosso histórico, sempre damos suporte a nossos consumidores e produtos, e posso garantir que isso não vai acabar tão cedo.

Verdadeiro ou falso: a rainha Locust é a mãe de Marcus, e seu pai ajudou a criar os Locust.

Falso. Demos aos jogadores algumas respostas sobre o universo de Gears em Gears 2, mas o resto ainda está por vir.

Ideia para Gears 3: uma versão alternativa da Lancer, com uma lixadeira em vez de uma serra elétrica. Faz os inimigos ficarem polidos e suaves. Que tal?

Podemos chamar de “Esfoliador” e a munição pode ser um creme de pêssego. Acrescente um patrocínio da Bath & Body Works e uma “glitter grenade”, e estamos prontos para lançar. 🚀



■ Esse é o Cliff, um cara descolado e fã de praia

O fim do mundo

Por Eric Araki*

Você acorda todos os dias com a certeza de que o sol nascerá e que o tempo caminhará adiante. É assim que o mundo funciona, dia após dia. Mas se se, de uma hora para outra, você descobrisse que esse cotidiano está com os dias contados? Se, em dois meses, seu mundo desapareceria e tivesse o mesmo destino? Esta foi a situação que os jogadores de Tabula Rasa tiveram de encarar.

Em fevereiro, a NCsoft encerrou as operações do jogo. Àquela altura, quem continuava eram os que amavam o lugar e estiveram lá, em peso, para enfrentar o evento épico do "fim do mundo". As forças alienígenas enviaram um ataque total à Terra e, no último instante, a humanidade foi salva pelos reforços que voltaram do espaço. Horas mais tarde, após a comemoração da vitória, todos receberam a última mensagem de desconexão.

Há exemplos mais próximos. Em Ragnarök, quando a fusão dos servidores se tornou iminente e os Sacerdotes do apocalipse pregavam o fim de tudo, milhares de pessoas se uniram aos amigos mais próximos nos últimos instantes de seus servidores. Foi uma tristeza sem tamanho. Tinha certeza de que sentiria isso, mesmo sendo um jogo – mas não me perdoaria se a evitasse.

Isso é natural. Todo aquele mundo tinha um pouco de cada um de nós. Lembra-se quando você era nível 10 e morreu ao encontrar um Argiope pela primeira vez? Ou do momento em que conheceu as pessoas certas, dividiu segredos, compartilhou dores, felicidades e trouxe tudo isso para sua vida pessoal? Nada disso teria acontecido não fosse por aquele cantinho que já não existe mais. Valeu a pena, pode acreditar.

Você pode abandonar os MMOs de vez, temendo que seu tempo seja desperdiçado novamente. Ou dar início àquele período frustrante de procura por algo em que vai demorar para se acomodar. Mas jamais se esqueça de que a vida real segue adiante e que os amigos conquistados ali ainda estarão ao seu lado. Com eles, tudo é mais simples e proveitoso.



* De treinador Pokémon à Mestre no mundo dos RPGs e MMOs, Eric Araki, o Hércules Chinês da redação, mostra sua opinião sobre o mercado dos games online massivos. Ou quase isso.

Em resposta a recentes rumores, a Nintendo disse que o WiiMotion Plus não foi adiado porque não existe data definitiva de lançamento

DASHBOARDS EM PROVA DE FOGO

A Xbox Live e a PlayStation Network receberam upgrades no ano passado. E agora, quem está no topo? Por Shane Bettenhausen e David Ellis

Tradução e Adaptação: Orlando Ortiz

O XBOX 360 NÃO FOI A PRIMEIRA

plataforma a receber jogos online – a SEGA bravamente (e um pouco sem jeito) foi a pioneira nesse front, com o Saturn e o Dreamcast – mas a Xbox Live claramente estabeleceu um novo patamar ao conquistar 12 milhões de usuários desde o seu lançamento em 2002. Durante os seis últimos anos, a Xbox Live gradualmente evoluiu como um pacote de serviços online, mas a PlayStation Network da Sony também invadiu o território concorrente em apenas dois anos. A empresa garante que mais de 14 milhões de contas foram ativadas em todo o globo. Portanto, nossos intrépidos editores agora fazem um embate final para decidir qual é o vencedor.

1) Preço

Shane: Pessoalmente, nunca gostei do conceito duplo da Xbox Live, oferecendo uma conta Xbox Live "Silver" (com coisas legais como o download de jogos, chat por voz, Xbox Live Arcade), mas você é forçado a pagar US\$ 50 por ano para poder jogar online. Criar esse canal de lucro foi certamente uma tacada certa para a Microsoft, mas todos os outros consoles atuais (incluindo os portáteis) oferecem isso gratuitamente, e essa filosofia de

"pague para jogar" é completamente arcaica e anticonsumista.

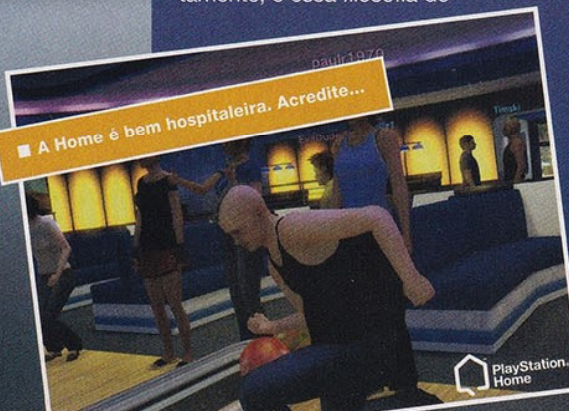
David: Grátis é sempre melhor do que pago, mas a Sony custou a manter a velocidade do serviço de jogos online. Levando em conta o nível de serviços que eu recebo como um assinante Xbox Live Gold, eu não vejo problema algum em pagar US\$ 50 por ano. Mas a Microsoft já tornou o sistema Games for Windows Live gratuito para os PCs, e como a Sony melhorou bastante a PlayStation Network, acredito que não possam continuar cobrando os jogadores por algo que é inerente à experiência do Xbox.

2) Experiência Multiplayer

Shane: Eu entendo por que tantos jogadores Xbox Live Gold pagam pela assinatura: a Live tem uma interface coesa, fluida, que permite encontrar amigos e convidá-los para o seu jogo rapidamente. Dois anos depois, a PlayStation Network ainda não oferece coisas simples como convites entre jogos e chat por voz. No ano passado a implementação da XMB dentro dos jogos finalmente melhorou a experiência multiplayer da PSN, mas novidades como trilha sonora personalizada e leaderboards são oferecidas de maneira básica.

David: A Microsoft certamente acertou na mosca com suas primeiras decisões sobre a Xbox Live e sua funcionalidade universal. Ao obrigar os desenvolvedores a utilizar certas ferramentas online (como trilha sonora personalizada, mensagens entre jogos e procura de amigos), a Live transformou a experiência multiplayer.

■ A Home é bem hospitaleira. Acredite...





E apesar de seus problemas iniciais, a PlayStation Network tem uma carta na manga: servidores dedicados para a maioria dos seus jogos de tiro, oferecendo uma experiência de jogo praticamente sem lag (atrasos). Batalhas entre 60 jogadores em Resistance 2 rodam com enorme fluidez, enquanto Gears of War 2 ostenta problemas desde o lançamento.

3) Premiações

Shane: Nunca me senti terrivelmente atraído por objetos digitais intangíveis, mas os Achievements / Gamerscore da Xbox Live fizeram enorme sucesso com os jogadores. E os Trophies da PSN me parecem comparáveis, principalmente agora que eles são mandatórios para todos os jogos lançados a partir de janeiro. O que mais me atrai é a possibilidade de transformar a minha pontuação em objetos para decorar meu apartamento na Home – isso me motivará a terminar mais jogos.

David: Se você precisa de uma bate-deira decorada com Killzone 2, você tem sérios problemas. Qualquer um que tenha visto meu Gamerscore verá que eu não sou um caçador de Achievements, mas em certas ocasiões eu corro atrás dos “5 pontos” mais fáceis. É interessante ver que a Sony está preocupada com os conceitos além do game (mesmo que ambas ofertas sejam semelhantes no papel), mas a ideia de colecionar troféus é muito fraca, mas creio que será legal ver o meu pufe virtual decorado com God of War III.

4) Home e NXE

Shane: Ambos serviços receberam upgrades visuais imensos durante os últimos meses de 2008, e acredito que a NXE tenha melhorado muito a navegação antiquada do Xbox 360. Mas também não sou fã da obrigatoriedade de usar um avatar

– eles existem em um limbo nebuloso entre os simples e bonitos Miis, e os assustadoramente detalhados avatares da Home, do PS3. Se a Microsoft conseguir aprimorar o apelo de seus personagens junto ao público jovem, talvez eles funcionem, mas a estética não me parece muito própria para adultos. E no caso da Home, acho que ela foi mal caracterizada como um clone de Second Life – a versão beta é um tanto básica, mas o potencial oferecido pelos espaços interativos, os jogos multiplayer casuais e as opções para socializar são imensas.

David: Originalmente eu estava cético quanto aos avatares da NXE, mas agora sei que são uma adição bem-vinda ao universo da Xbox Live. Eu concordo que os avatares existem em algum lugar entre os Miis e os avatares da Home, mas pessoalmente gosto mais da estética cartunista dos avatares à aparência estéril dos personagens da Home.

5) Jogos para download

Shane: Mesmo com algumas dificuldades iniciais para se equiparar à oferta da Xbox Live, a Sony conseguiu entregar jogos para download de alta qualidade, o que foi bom para sua reputação. Títulos inovadores e artísticos como Flower e PixelJunk Eden mostram que a Sony não está com medo de correr riscos com jogos menores e mais estranhos, enquanto títulos de peso como Wipeout HD, Siren: Blood Curse e SOCOM: Confrontation elevam os padrões de qualidade dos jogos para download.

David: A Sony certamente correu riscos com muitos de seus lançamentos, mas eles não podem se equiparar à avalanche de lançamentos da XBLA. Com clássicos como Pac-Man: C.E. e Galaga Legions à títulos originais como Braid e Castle Crashers, a Microsoft provou que o mercado é de muito valor. A Microsoft também provou que consegue man-

ter uma lista de lançamentos frequente, ao contrário dos gatos pingados que aparecem na PSN.

6) Filmes

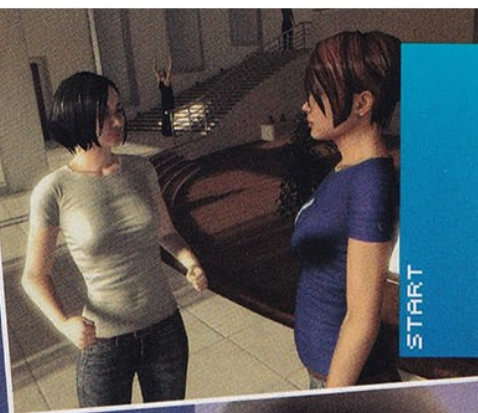
Shane: No ano passado, a Sony finalmente criou um serviço de filmes à altura da Xbox Live Video Marketplace, incluindo programação da TV diretamente no PS3. Porém, em seguida, o acordo da Microsoft com a Netflix rendeu comentários favoráveis. Então enquanto a Sony não aparecer com um plano igualmente bom, a PlayStation Network continuará com o segundo lugar no mercado de filmes para download.

David: Me pergunto se a Sony não se encurralou com as suas escolhas. Enquanto o mercado de filmes digitais cresce, a Sony abraçou o formato Blu-Ray com tanto fervor que a Microsoft acabou dominando a cena.

Julgamento final: Quem é o vencedor?

Shane: Acredito que enquanto o serviço testado e aprovado da Microsoft seja o líder por uma pequena margem, puramente pelo aspecto de funcionalidade, a Sony está rapidamente conquistando terreno – até mesmo ultrapassando a Xbox Live em alguns aspectos – tudo sem qualquer custo adicional para o jogador. Até o fim do ano, a ideia de pagar pela Xbox Live ficará mais absurda.

David: A Xbox Live ainda é um serviço completo e intuitivo, mas a Sony fez grandes avanços para melhorar a PSN. A competição da Sony obrigou a Microsoft a recriar sua interface com o lançamento da NXE. Não importa qual é o serviço que você usa, o fato de que ambos consoles oferecem uma experiência online rica e competitiva significa uma coisa: vitória para os jogadores. 🎮



START



SÓ SE FALA NISSO!

Sete anos de alegria. Parabéns para nós Por Pablo Miyazawa*



É MADRUGADA DE UMA TERCEIRA DE MARÇO, e estou eu aqui, olhando para a tela do notebook, pensando no que escrever.

“É a edição de aniversário da EGM! Sete anos!”, bem me alertou o editor Ricardo Farahao me pautar para minha coluna mensal. Senti o peso da responsabilidade. Seria preciso caprichar ainda mais no discurso. Comemoração de aniversário merece cuidado especial e belas palavras. E sete anos não se completa todo ano.

Sete anos. Pense bem, é tempo pra caramba. Equivale a um ano na vida de um cachorro. E se para um ser humano não é muita coisa, pode ser considerado bastante para uma publicação de papel, em se tratando dos dias de hoje. Desde que a EGM Brasil chegou ao país, já rolaram duas Copas do Mundo e duas Olimpíadas. O Lula já completou um mandato presidencial e está prestes a concluir o segundo. O Brasil mudou muito. Houve derrotas sentidas e vitórias significativas. Muita gente boa se foi, e outras tantas nasceram. A maioria dos meus amigos se casou (alguns até já se separaram, mas isso não vem ao caso agora).

Já estou começando a filosofar e fugir do assunto. Melhor me concentrar no fato realmente importante: a EGM Brasil está completando sete anos de existência. Insisto no ineditismo do fato: nesta era da informação

infinita, veloz e democrática, uma revista de nicho resistir tanto tempo nas bancas é algo a ser valorizado, louvado e comemorado. Mas, ainda que a edição brasileira continue firme e forte e a norte-americana já tenha ido para o brejo, este não é o único feito digno de nota alcançado pela nossa EGM.

Vou apelar e recorrer ao texto que escrevi há um ano para estas mesmas páginas, comemorando o sexto aniversário da publicação no Brasil. Relembre comigo:

“(...) As revistas de games brasileiras sempre careceram de uma certa coerência editorial. Ora, se os games ficavam cada vez mais adultos, 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 bobó, isso nunca foi segredo.

Só faltava um título nas bancas que tivesse a coragem de focar seus esforços em um público maduro, tratando os games sempre como coisa séria. E isso a EGM fez – e ainda o faz até hoje.”

Continuo assinando embaixo (e em cima). Ao longo dos anos, a equipe mudou, o projeto editorial se modificou e a própria existência da revista foi colocada em questionamento. Mas os percalços foram vencidos e a essência se manteve intacta. Superando barreiras e contrariando as probabilidades, a EGM Brasil aguenta firme, conseguindo se manter relevante e atuante em nosso mercado tão sofrido e carente de ações de impacto. É por isso que o orgulho de ter contribuído para este projeto vitorioso jamais irá me abandonar. E imagino que você aí, leitor fiel, sinta algo semelhante por fazer parte desta história. A festa é de todos nós.

Parabéns, EGM Brasil. Podem comemorar. 🎉

“É por isso que o orgulho de ter contribuído para este projeto vitorioso jamais irá me abandonar. E imagino que você aí, leitor fiel, sinta algo semelhante por fazer parte desta história. A festa é de todos nós.”



* Pablo Miyazawa foi editor da EGM Brasil durante 2004 e 2006. Atualmente, escreve sobre o mercado brasileiro de games no blog Gamer.br (gamerbr.blog.ig.com.br).



MARIO & LUIGI RPG
CONHEÇA A NOVA AVENTURA

TESTAMOS O NINTENDO DSi
SAIBA TUDO SOBRE O ARRASADOR PORTÁTIL

Nintendo®

World



PRO EVOLUTION SOCCER 2009

WINNING ELEVEN VOLTA COM TUDO

- + NOVOS TIMES & FINTAS
- + CAMPEONATO ATUALIZADO
- + COMANDOS RENOVADOS

EXCLUSIVO:
POKÉMON PLATINUM

VENÇA O GAME E DERROTE A ELITE DOS 4

JÁ NAS BANCAS!

Nº 121
R\$ 8,90

TAMBU

MOBSTERS

Cash: \$128,415,450 Health 12 Energy 13 Stamina 25

MAIN MISSIONS TERRITORY BANK GODFATHER ATTACK HIT LIST **EQUIPMENT** HOSPITAL MY MOB MY

Your Equipment: (Upkeep \$2,986,000)

You'll need equipment for certain missions. Also, the more equipment you have, the better you perform when you attack others ... or when other mobs attack you. Buy or sell equipment by clicking on the proper tab below.

FEATURED ITEMS Buy / Sell

Dragonskin Ballistic Vest 16 favor points

Attack: 8
Defense: 20
Less than 15860 remaining!

1 Buy

MOBSTERS

Cash: \$128,439,606 Health 34 Energy 40 Stamina 25

MAIN MISSIONS **TERRITORY** BANK GODFATHER ATTACK HIT LIST EQUIPMENT HOSPITAL MY MOB MY MOBSTER MADE MEN HELP

Your Territory: (Income \$41,558,100, Upkeep From Equipment: \$2,986,000)

Cash flow: \$38,572,100 every 60 minutes. Next paid in: 58 minutes

Territory produces the income you need to keep up with your expenses. Your goal is a positive cash flow. Start by buying a plot of land. For even more income, build developments on your land! If you lack the cash to buy what you want, complete missions or attack rivals.

LAND

 Vacant Lot Income: \$100 Price: \$4,500	 Empty Storefront Income: \$300 Price: \$45,000	 Plaza Income: \$2,000 Price: \$900,000	 Seaside Lot Income: \$8,000 Price: \$3,500,000
--	---	---	---

> MERCADO.BR

JOGOS DE GARAGEM

Uma ideia na cabeça e um teclado na mão fazem a diferença para os usuários do MySpace **Por Fabio Marton**

ESQUEÇA O GLAMOUR DAS VALQUÍRIAS VIRTUAIS E SEUS SUTIÃS METÁLICOS ALTAMENTE RENDERIZADOS. Ao invés disso, faça um retorno aos tempos do guaraná de rocha e do RPG de texto, como Zork, e usando apenas palavras e meia dúzia de gifs desanimados para transmitir seu conceito de diversão – isto é, deixe quase tudo por conta da imaginação do jogador. Bem-vindo ao novo mundo do “um teclado na mão e uma ideia na cabeça”, torne-se um desenvolvedor de jogos de garagem e iniciando uma carreira divertida e rentável.

Bom demais para ser verdade?

Foi assim que, em um ano, os ex-programadores de aplicações comerciais: Dan Yue, Chris Wang, Ling Xiao e Rick Thompson, ficaram

ricos criando o ridículo de simples e viciante Mobsters (www.myspace.com/356357051). Hoje em dia, sua empresa, a Playdom, tem 35 funcionários e é autora de três dos quatro maiores aplicativos do MySpace (Mobsters, Bumper Stickers e Own Your Friends. Mobsters, o campeão incontestável do Myspace, tem 14 milhões de usuários e rendeu os derivados “Mobsters Overdrive” e “Mobsters Outworld” (veja a sua página da empresa em <http://tinyurl.com/ddkzv2>).

Por falta de um termo adequado, vamos chamar Mobsters de um “RPG em texto”, ainda que o nome mais adequado seria “Planilha Lúdica do Excel”. O jogo faz com a máfia o que o clássico Elifoot e o derivado FIFA Manager fizeram em relação ao futebol, ou seja,

uma simulação com pouquíssimos recursos gráficos, mas capaz de envolver o jogador por horas. Em Mobsters, você ganha dinheiro cumprindo missões como “roubo residencial”, “ataque ao Museu de Arte” e “destilar Maria Louca” – tudo apenas em texto, você clica e ele diz quanto dinheiro e talvez qual item você ganhou. A seguir, você decide se investirá isso em imóveis, armas, coletes à prova de balas, carros ou iates. Comprando imóveis, você ganha um valor fixo a cada hora, sendo possível ficar o jogo inteiro bancando o especulador imobiliário sem sujar as mãos – ou a imaginação, já que é tudo tão abstrato – em atividades propriamente mafiosas. O problema é que aí você se torna um pato manco à espera de ser assaltado e,



falando nisso, é de comprar armas e roubar os outros que a diversão começa. Ao clicar em "attack", você vê uma lista de jogadores com o seu nível ou um acima, suas possíveis vítimas. Então escolhe alguém endinheirado e o ataca – em caso de sucesso, toma parte do dinheiro que ele acumulou de seus imóveis, missões ou roubos. Assim como o resto, nada disso tem qualquer indicação visual, atacar alguém é simplesmente clicar num link e depois ver a mensagem: "você atacou Fulano, perdeu 30 e provocou 45 de dano". Ataques e missões fazem você subir de nível, melhorando sua força defensiva ou ofensiva e a velocidade em cumprir missões, mas também o colocando como alvo para jogadores mais avançados.

Da simplicidade ao vício

Em resumo, você pode até achar que é simples, mas tenha a certeza de que facilmente você estará indagando, às duas da manhã: "Céus, eu não acredito que estou desde às dez jogando!". Com 13,4 milhões de usuários (computados até o fechamento desta edição). Para Angelos

Ktenas Jr., gerente de conteúdo do MySpace Brasil, "o mais genial é que você tem de juntar mais gente para sua quadrilha", isto é, o fato de o jogo lhe obrigar a chamar amigos para sua "quadrilha" para cumprir missões mais avançadas. Sem dúvida, forçar um usuário a chamar mais usuários é um belo "cheat" pra aumentar o número de usuários. Mas a coisa mais espertinha de todas, o que tornou o jogo uma mina de ouro para o desenvolvedor é o jeito brilhante como Mobsters explora a paciência. Se você simplesmente esperar, pode se tornar milionário e ter todas as armas mais poderosas sem sair do nível 1. Mas responda sinceramente: que tipo de pessoa teria ao mesmo tempo a personalidade de um monge zen e estaria jogando um jogo de máfia? Pois é: perca a paciência, pague 5 dólares pelo Paypal por 21 "pontos de favor" com o Don, ou "teste seu QI" numa página que pede seu telefone celular. Seja como for, com os tais "pontos de favor" você ganha dinheiro imediato, armas exclusivas, ou recupera sua energia sem fazer nada – exceto trabalhar no mundo real para conseguir os 5 dólares.

FAÇA VOCÊ MESMO

Se a esta altura você já está pensando não se vai fazer o jogo, mas quais serão os itens, entre em <http://developer.myspace.com>, leia os fóruns e comece a programar. Quando estiver com tudo rodando bonitinho, deixe uma linha para o Ktenas (www.myspace.com/angeloktenas) promover sua ideia e quem sabe você vire capa da EGM Brasil.

Sucesso sem precedentes

Evidentemente o assunto aqui é ganhar, não perder dinheiro com o MySpace, e para isso Ktenas (pronuncia-se "catenas") dá o caminho: "Na página do desenvolvedor do MySpace, você aprende em horas como desenvolver um aplicativo. Em poucos dias você pode ter seu joguinho no ar. Se nós do MySpace Brasil virmos potencial, com certeza a gente vai fazer o máximo possível para promover para a primeira página internacional". Acha impossível? Então saiba que 5% dos 130 milhões de usuários do MySpace são brasileiros e, diferente do orkut, "é um público mais comercialmente qualificado", isto é, menos pobre. O aplicativo de maior sucesso desenvolvido por um brasileiro, o guia de viagens pelomundi (www.myspace.com/pelomundi) conseguiu mil usuários em três semanas, um resultado modesto, mas expressivo para algo que foi desenvolvido sem a malícia do Mobsters. Caso se, ao contrário, você decida se lançar em carreira internacional, Ktenas lembra que os grandes clichês brasileiros, como a Amazônia e futebol, fazem sucesso na Europa (Caiapó City ou Brasileiro 2009 Manager, alguém?). Mas avisa para evitar brasileirismos excessivos, como lançar um jogo do Big Brother Brasil em inglês ou o jogo de luta de Lindomar, o Sub Zero brasileiro. 🎮



■ Ktenas sorri com razão: 13,4 milhões de usuários não é para qualquer um

QUARTERMANN

Tomando um drink com o Pelé



■ Fallout 3 no iPhone? O tio Q tem certeza

EI, QUEM CRIA RUMORES aqui sou eu! Chega de especulação – ninguém vai revelar se eu sou poliglota, se meus textos são traduzidos ou se eu moro ou não no Brasil. Já basta o fato de que os bocós da redação “garfaram” minha máscara do Kiss, e agora ficam fazendo piadas falando: “ei, Q, agora eu sou você!”. Bem, é hora de trabalhar...

Oblivion: o retorno

Agora é a hora de reclamar: Apple, queremos um iPhone que leia cartões de memória! A Bethesda, responsável por Fallout 3 e The Elder Scrolls IV: Oblivion, lançará em 2009 um novo game para o telemóvel-maravilha. Tudo indica que o download será pesado, mesmo com o número de missões reduzidas, pois o visual será tão elaborado quanto muitos jogos modernos. É claro, isso só será possível depois da atualização do iPhone OS 3.0... Ainda assim, escreva o que estou dizendo: em breve você estará torrando a bateria do iPhone enquanto vai de casa ao trabalho.

Trocando espadas

Se você pensava que a série Soul Calibur acabava com o quarto game, você estava... parcialmente certo. Sim, a saga DESSA espada chega ao fim, mas um novo game continuará a história em busca de um novo artefato. O jogo será anunciado apenas no ano que vem, mas coincidentemente a Namco Bandai registrou há pouco um novo nome: Excalibur. Alguém aí gosta do Rei Arthur?

Mais sopapos em 2010


Uma famosa empresa lançará um novo game de luta esse ano. E em 2010, mais dois. Infelizmente, se alguém daqui divulgar o nome dessa empresa ou dos jogos, o dito delator será queimado em praça pública, como se fosse uma bruxa, monstro ou vampiro. Se você não “pegou” a dica, que pena...

Agora eu vou descer o elevador...

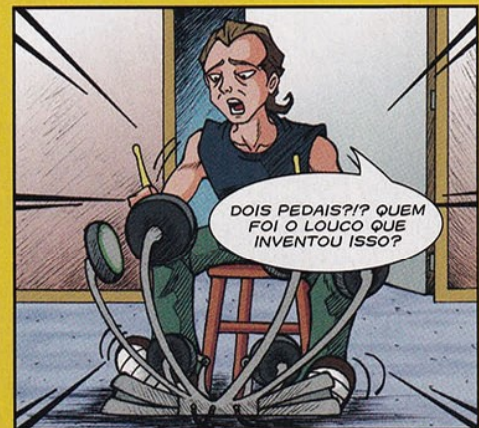
Alguém aqui se lembra de Elevator Action? E que tal Elevator Action

Returns? Bem, a Taito lançará em breve um remake caprichado da série, como parte da sua nova política de reviver antigas franquias da maneira que elas merecem. O game será lançado para PSN e Xbox Live Arcade, ainda sem previsão de chegada. E não para por aí: nossa fonte nipônica garante que Chase H.Q. voltará a saciar a nossa sede por jogos de corrida estilo arcade, com perseguições policiais ainda mais quentes. Quem viver, verá.

Virtual Console

Após algumas ladainhas com uma empresa norte-americana (detentora dos direitos sobre o nome de certa plataforma), a Nintendo finalmente deu a tacada final para adicionar mais um videogame ao serviço Virtual Console. Tipicamente europeu, o aparelho tem vários clássicos da década de noventa, muitos deles desconhecidos desse lado do mundo. No Brasil então, nem se fala... só na mão de colecionadores. 

RAPIDINHAS DO Q



BIG BOY Games

DIVERSÃO DE VERDADE

DESDE 1989

www.bigboygames.com.br

CONSOLES - JOGOS - ACESSÓRIOS

OFERTAS VÁLIDAS ENQUANTO DURAR O ESTOQUE
PREÇOS SUJEITOS A ALTERAÇÃO

THE NUMBER #1



RS 249,00

RS 79,00

RS 99,00

XBOX 360 ELITE R.E. R\$ 2.199,00



Dual Shock 3
R\$ 179,00



NOVO DSi

RS 159,00 CADA



RS 159,00 CADA



RS 99,00 CADA

RS 59,00

RS 99,00 CADA

PARCELAMOS EM ATÉ **10X** S/ JUROS**

DESCONTO **10%** BOLETO

LOJA FÍSICA **10X** S/ JUROS**



VENDAS PARA TODO O BRASIL



GUIAS DE ESTRATÉGIA
R\$ 79,00 CADA



MELHOR VENDEDOR 2008

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

MSN: contato@bigboygames.com.br

(19) **3243-2444**

VENDA & ASSISTÊNCIA TÉCNICA

THE KING OF FIGHTERS XII

O jogo de luta 2D definitivo (desenhado a mão) **Por Odir Brandão**

START



Produção:
SNK Playmore

Desenvolvimento:
Ignition
Entertainment

Plataformas:
360/PS3

Lançamento:
2009

THE KING OF FIGHTERS XII

chega neste ano com a promessa de comprovar a ferro e fogo (e magias) que gráficos 3D não são uma evolução do 2D.

Com todos os holofotes hoje direcionados ao lançamento de Street Fighter IV e seus personagens em 3D, muitos podem pensar equivocadamente que o "12" ali do título de KoF é só um número a mais para uma franquia que vem sendo "mais do mesmo" durante muitos anos. Mas a verdade é que desta vez a série da SNK Playmore conseguiu evoluir como nunca antes.

A jogabilidade foi mantida a mesma. Por outro lado, o visual – que recebeu um tratamento todo especial em alta definição – é um dos mais bonitos e bem feitos que um jogo de luta já recebeu.

Aquarela e pincel

Para começar, KoF XII é 100% desenhado a mão e acompanhado de perto por Nona, desenhista dos finais de KoF XI. Sim, King XII foi desenhado por mãos humanas – cada detalhe do cenário, cada frame, tudo feito pixel por pixel para deixar os movimentos muito mais naturais e atrativos para os olhos.

Lembra daqueles brinquedinhos do Kinder Ovo que vinham descritos

"pintados a mão" e você mal conseguia acreditar nisso de tão perfeitos que eram? Então, é o mesmo caso no novo King of Fighters – parece cel-shading. Tem estilo de cel-shading, seu cérebro insiste em dizer que é cel-shading, sua experiência gamística teima em compará-lo como uma versão "mais realista" de Dragon Ball Z: Budokai ou qualquer outro jogo que use cel-shading. Mas as aparências realmente enganam.

Isso significa que cada sprite dos jogos anteriores, reaproveitados por mais de 10 anos, foram "jogados na lixeira" para o jogo receber um visual em alta definição e, pela primeira vez, tão diferenciado. Só isso já vale a compra do game, pois trata-se de uma "obra de arte jogável".

Se a jogabilidade, aliás, manter-se tão fiel à série como aparenta, você está diante de um preview sobre o que será o melhor King of Fighters de todas as eras.

King of Fighters Turbo HD Remix

Claro que as lutas continuam sendo o foco do game. É King of Fighters, você sabe muito bem como tudo funciona: você pode montar um time de até três personagens em 5 rounds e então partir para a pancadaria utilizando um lutador de cada vez.

Desta vez a câmera se aproxima um pouco da ação nos momentos que a briga aperta; e alguns poucos detalhes no sistema de luta mudaram: o Guard Attack alterna rapidamente da defesa para o ataque para surpreender o adversário; você pode fazer muito mais sequências destruidoras quando prende seu oponente "na parede"; e os Super Special Moves continuam consumindo a barra especial, contudo agora o ataque acontece sem fornecer nenhum tipo de alerta ao inimigo antes.

As giratórias de Benimaru, os "shoryukens" poderosos de Iori Yagami, as magias de Athena, as bombas de Leona, a bebedice do alcoólico Chin Gentsai e todos os outros movimentos dos personagens clássicos permanecem intocáveis – exceto, como já foi dito, por estarem muito mais bonitos do que antes.

Quer mais? Terá. The King of Fighters XII será um verdadeiro exercício para treinar seus reflexos. Isso porque além de prestar atenção na luta, que já é empolgante por si só, você ainda vai querer reparar em cada mínimo detalhe do cenário quase sempre lotado de gente. Tudo se mexe, tudo muda de lugar, tudo parece ter vida própria durante a ação.



Diferentemente do que fez jogos como SFIV e Super Smash Bros. Brawl, a SNK preferiu não enrolar e soltar de uma vez a lista com os nomes dos personagens que estarão em King of Fighters XII. A quantidade de personagens não é das

maiores (foram 16 a 17 meses só para a equipe de designers trabalhar em cada personagem individualmente), mas já é o suficiente para a vontade de jogar esta nova temporada na vida da franquia se intensificar mais a cada dia que passa.

- Duo Lon
- Raiden
- Joe Higashi
- Andy Bogard
- Benimaru Nikaido
- Terry Bogard
- Iori Yagami



- Clark Steel
- Goro Daimon
- Chin Gentsai
- Shen Woo
- Ash Crimson
- Leona Heidern
- Ralf Jones
- Athena Asamiya
- Robert Garcia
- Ryo Sakazaki
- Sie Kensou
- Kim Kaphwan
- Kyo Kusanagi

OS 20 ELEITOS

Mais estilo e menos silicone
Os personagens também ganharam um estilo bem mais "moderninho", seja na roupas, no penteado ou simplesmente no peso. É inevitável, mesmo sem o cel-shading, comparar o novo jogo a animes e mangás. Isso com certeza vai causar um certo choque nos fãs da série. Enquanto Kyo está com um rosto um pouco mais "velho", lutadores como Ralf e Kim emagreceram mais do que o normal.

Mas ninguém (ninguém!) mudou tanto quanto a bela Athena – agora parece que ela saiu daquele desenho das Meninas Super Poderosas Geração Z e ficou pelo menos 10 anos mais jovem. Ainda sobre o ângulo "bizarro" de KoF XII, misteriosamente a inesquecível Mai Shiranui ainda não foi confirmada para esta versão de nova geração. É como se a Chun-Li fosse cortada de um jogo Street Fighter. Como se a Lara Croft fosse

substituída pelo James Bond sem camisa... King of Fighters XII chegará primeiro para os arcades japoneses e pouco tempo depois para PlayStation 3 e Xbox 360. Mesmo com alguns buracos na nova estrada asfaltada e caprichada que a SNK está construindo para a série, é impossível não ficar ansioso para conferir de perto o KoF mais financeiramente investido da história. Street Fighter IV que se cuide.



DEMIGOD

Estratégia em tempo real misturada com RPG ao bom estilo DotA **Por Lucas Patricio**

FORAM POUCAS AS VEZES QUE VIMOS UM MOD

ALCANÇAR, ou até mesmo ultrapassar, o sucesso do jogo original. Quando isso acontece a modificação fica tão famosa que acaba virando tendência. Foi assim com Counter-Strike e depois com Defense of the Ancients, mais conhecido como DotA, modificação de WarCraft III. Nem preciso citar a centena de jogos que pegaram inspiração em CS, mas DotA ainda reinava sozinho em um gênero híbrido que ele mesmo criou: uma mistura de estratégia em tempo real com RPG. Deu tão certo que fez parte do circuito mundial dos grandes campeonatos de games. Estava demorando para aparecer um jogo que pegasse carona em todo esse sucesso, por isso que a desenvolvedora, a Gas Powered Games, coloca no mercado este mês Demigod. “Um típico jogo de estratégia onde você escolhe uma raça e todos os elementos estratégicos que giram em torno da raça você estará usando”, explica Brad Wardell, Produtor Executivo e CEO da Stardock.

Produção:
Stardock

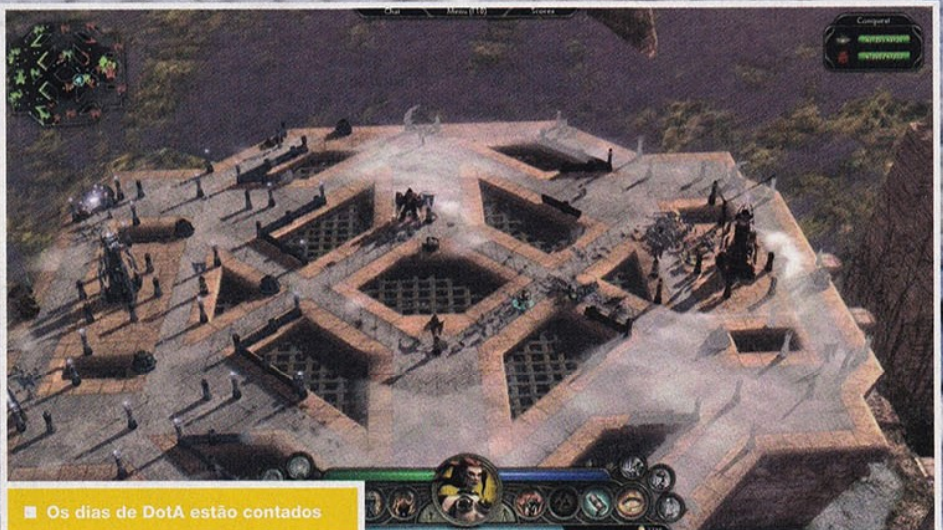
Desenvolvimento:
Gas Powered Games

Distribuição:
PC

Plataformas:
abril de 2009

Funciona mais ou menos assim: em um mapa existem duas bases, a sua e a adversária. No controle de um Demigod, seu herói, você precisa avançar até a base adversária e destruí-la. Pelo caminho portais liberam monstros controlados pelo computador que vão te ajudar ou atacar. Tanto seu herói como sua base poderão receber upgrades. Uma das formas de alcançar novos níveis é conquistar pontos estratégicos: “Ter bandeiras que podem ser capturadas no mapa, não só dão pequenos bônus, mas também aumentam o placar de guerra do jogador para cada segundo que ele conseguir dominar o local, e é assim que ele fará melhorias em sua Cidadela”,

explica Wardell. O conceito de estratégia e RPG presente em Demigod pode parecer confuso para os não iniciados em DotA, mas os produtores afirmam que tudo foi feito de forma com que o jogador possam entender como todas as mecânicas funcionam e partir para a parte estratégica, o grande atrativo desse novo gênero. Enquanto você lê essa EGM Brasil, Demigod já é distribuído nas lojas do mundo inteiro. Para quem já está no mundo de DotA, é uma ótima oportunidade de ver como a Gas Powered Games trabalhou as estratégias dos Demigods e os mapas. Já para os novatos, é a chance que faltava de se aproximarem do gênero.



■ Os dias de DotA estão contados

ENTREVISTA: BRAD WARDELL

Por Lucas Patricio e Ricardo Farah

Para entender como Demigod funcionará, conversamos com Brad Wardell, Produtor Executivo e CEO da Stardock, que nos tirou algumas dúvidas e falou sobre suas influências.

EGM BRASIL: Demigod é um RTS que nos lembrou muito DotA (o mod de Warcraft III). O que a GAS Powered Games pegou emprestado desse jogo? Você tiveram algum tipo de "inspiração"?

Brad Wardell: Definitivamente. O que nós realmente gostamos em DotA é que se trata de um jogo baseado em ação de times concentrado em uma unidade em especial – seu herói. Em Demigod, isso é algo muito visível.

Nós adoramos Supreme Commander e ainda estamos jogando. O que poderemos achar em Demigod que vai nos fazer lembrar desse jogo maravilhoso?

Demigod é um jogo muito diferente de Supreme Commander quando falamos de gameplay. Mas acho que o que os jogadores vão realmente gostar em Demigod que é característico de Supreme Commander é a escala de visão. Em Demigod você pode aproximar a câmera e ver detalhes minuciosos de cada unidade. Da mesma forma o jogador pode afastar a visão e ver o mapa inteiro. É um efeito que uma imagem de tela não pode justificar.

Colocar um monte de jogadores em mapas enormes lutando online por conquista de território parece uma idéia muito bacana. Conte um pouco sobre como vai ser isso.

Um dos desafios em Demigod foi fazer com que ele fosse um game em que os jogadores conseguissem sentar e entender todas as mecânicas de jogo rapidamente. Isso significa que nós tivemos que ter certeza que estava óbvio para o jogador o porque eles estavam perdendo ou ganhando.

Controlar os Demigods no campo de batalha é legal. Quantos desses comandantes disponíveis?

Nós fugimos da tentação de lançar centenas de Demigods e nos concentramos em ter um grupo em que os jogadores consigam conhecer um por um e lembrar rapidamente quais são os pontos fortes e fracos. Nós debatemos um tempão sobre quantos deveríamos inserir, e chegamos a conclusão que oito Demigods era um bom número, e pensando em futuramente providenciar mais alguns, dependendo do pedido dos jogadores.

Como a campanha vai funcionar? Vocês pretendem fazer uma campanha para cada Demigod?

Em Demigod nós faremos algo que nem Stardock nem GPG tentaram antes – além de um modo campanha, nós colocaremos um modo de torneio contra o computador dentro



do jogo. Isso foi um enorme desafio para nós porque precisamos enfatizar ainda mais em ter uma inteligência artificial eficiente.

Os brasileiros jogam muito DotA. Vocês tem planos para lançar Demigod no Brasil? O mercado parece ser muito bom.

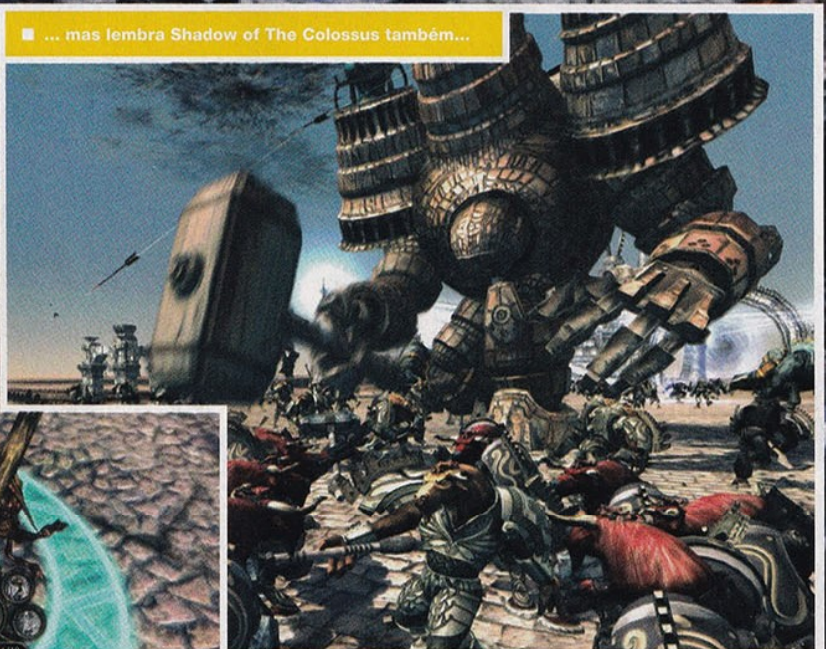
Eu não tenho certeza de como a distribuição física vai acontecer. Mas como Demigod estará disponível no serviço de distribuição digital Impulse em todo o mundo.

Algum plano de lançar o jogo para o Xbox 360 ou PlayStation 3 no futuro? Sim, nós temos fé.

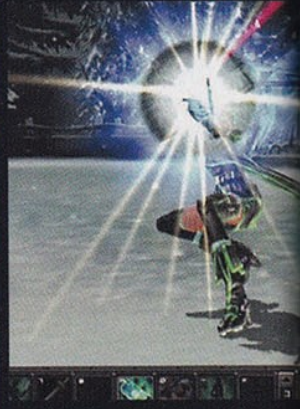
Dependendo do sucesso que Demigod fizer no PC, nós temos planos de lançar uma versão para consoles. Mas de qualquer forma, uma possível versão para consoles não será um "port" do PC, mas sim uma versão redesenhada tendo os videogames em mente.



■ Parece Wow...



■ ... mas lembra Shadow of The Colossus também...



ADIVINHA QUAL O JOGO PREFERIDO DO ASSINANTE UOL? VOCÊ TEM MAIS DE 5.000 CHANCES PRA DESCOBRIR



UOL JOGOS

O Assinante UOL não é um assinante qualquer. Ele compra games com menores preços, joga online, tem um fórum completo, vê vídeos de lançamentos e descobre todas as dicas. Falando em dica, olha a primeira aí ao lado: o telefone pra você assinar.

Acesse UOL também no seu celular





ASSINE UOL:

0800 703 1000



www.uol.com.br

GUITAR HERO

METALLICA

Enfim, o primeiro game que mudará a forma como a música se propaga em nossas vidas
Por Ricardo Farah

ELES DERAM UM NOVO FÔLEGO e uma cara nova ao trash metal americano. Viveram anos de glória e anos de trevas. Foram ativistas da primeira grande tentativa de acabar com a proliferação da música digital pela internet (processando o antigo Napster). Estes são o Metallica, uma das bandas mais polivalentes do cenário da música mundial e que agora ganha o primeiro jogo dedicado exclusivamente. "Na época em que estávamos produzindo o *Guitar Hero* do Aerosmith soubemos que o Metallica estava interessado em participar de um game baseado na banda. Quando eles viram o resultado final do Aerosmith eles abraçaram o projeto de um *Guitar Hero* exclusivo da banda", é o que diz Alan Flores, Designer-Chefe do mais recente *Guitar Hero*.

Liderado pelo guitarrista e vocalista James Hetfield e pelo baterista Lars Ulrich ao lado do guitarrista Kirk Hammet e pelo baixista Robert

Trujillo, o Metallica é uma daquelas bandas que realmente não se resumem a um ou dois hits de sucesso. Por isso mesmo que um *Guitar Hero* dedicado aos roqueiros americanos era mais do que merecido. A banda colaborou muito para fazer do seu game um verdadeiro presente para os fãs. "A primeira sessão de motion capture levou quatro dias, com todos fazendo a captura juntos. Depois foram mais alguns dias para capturar os movimentos de cada integrante individualmente. Só no final, contamos com a ajuda de Lars e James durante mais alguns dias para capturarem suas performances em cada música" explica Flores. Toda a captura dos movimentos foi feita com a banda utilizando instrumentos de verdade mas sem as cordas, o que exigiu de cada integrante uma versatilidade e dedicação para realizar a performance de cada música. Por falar em música...



■ Estes somos nós, na pele deles, tocando Master of Puppets

Entre as músicas de outras bandas presentes no game, duas receberam um tratamento realmente especial. A primeira delas é "Evil", da banda Mercyful Fate, que traz como personagem o vocalista King Diamond. "É realmente fantástico fazer parte de um Guitar Hero. Melhor ainda foi regravar uma música nossa de 25 anos atrás", explica o vocalista com cara pintada.

A segunda música é um clássico para os conhecedores de Guitar Hero: "Ace of Spades", do Motörhead, que traz o guitarrista Lemmy como participante do game. "É uma honra poder fazer parte do panteão de artistas que estiveram em um Guitar Hero. Melhor ainda dividir essa cena com o Metallica. Só achei que o James ficou mais alto que eu", confessa o guitarrista.

O melhor disso tudo? Ambos artistas são personagens selecionáveis como extras.

PARTICIPAÇÕES ESPECIAIS

Setlist lendário

Em 28 anos de carreira, o Metallica produziu nove álbuns de estúdio, dois ao vivo e um cover. Nem precisamos dizer que músicas boas não faltam para a banda. O desafio foi escolher quais eram as melhores para entrar no game. Muitos fatores precisaram ser considerados, como a dificuldade, a fama e, obviamente, a diversão de se tocar cada música. E por ser um jogo dedicado a uma única banda, nada mais importante do que conseguir as músicas originais e ignorar possibilidades de covers. "Conseguir as versões originais (master tracks) de cada música foi relativamente fácil. Nós até chegamos a ter problema com as músicas do álbum Kill 'Em All, pois ninguém encontrava as gravações originais. Nós já estávamos prontos para usar versões

ao vivo das músicas quando finalmente o pessoal da banda encontrou as músicas originais", comenta o Designer-Chefe do jogo.

Acha que faltou alguma música? Ah, sempre tem alguma que poderia entrar. Mas a seleção ficou realmente fantástica. Ao todo são 27 músicas clássicas, 21 músicas de outras bandas e, mais 10 músicas do álbum Death Magnetic para download. "Por ser uma versão especial da série, infelizmente não tem nenhum conteúdo adicional para download. Porém, você pode fazer o download do álbum Death Magnetic de Guitar Hero III ou World Tour e ele funcionará em GH: Metallica, com a própria banda tocando inclusive", explica.

Tinha que ser o Metallica

Quanto ao jogo em si, não perdemos espaço para explicar mais uma vez como funciona. Mas há novidades que merecem considerações. "A cada nova versão de Guitar Hero aprendemos mais. Por exemplo, nós modificamos a interface de GH:

Metallica baseada nas reações que os jogadores tiveram com GH: World Tour", comenta Flores.

Um dos maiores problemas que tínhamos com Guitar Hero: World Tour quando jogávamos no modo multiplayer era justamente a falta de uma indicação de desempenho de cada integrante da banda. O Designer-Chefe da RedOctane conta que isso foi resolvido: "Por isso colocamos medidores de desempenho para cada integrante da banda, de forma que agora os jogadores podem identificar quando alguém está falhando muito, podendo salvá-lo ao ativar o Star Power".

Melhorias na dificuldade? Que tal um modo Expert+? Sim ele existe, porém apenas para a bateria e com uma única restrição: requer o uso de dois pedais de bumbo. O que muda? Digamos que agora você precisa realmente ter coordenação motora, resistência e, no mínimo, conhecimento pleno do que está sendo tocado. "Chegamos a acompanhar o Lars tentando tocar a bateria em uma das músicas do álbum Death Magnetic e ele falhou miseravelmente em todas as tentativas. Em seguida o deixamos tocar For Whom the Bell Tolls na dificuldade média, mas foi muito fácil para ele. No hard ele também jogou sem dificuldades. Finalmente ele resolveu arriscar a música no Expert, mas acabou por

destruir todos os 'sinos'", explica Alan Flores.

De fã para fã

Guitar Hero: Aerosmith ficou realmente bom para um Guitar Hero, mas faltou muito para ser um pacote que servisse aos fãs da banda. E com GH: Metallica esta foi a principal preocupação que os produtores tiveram: em deixar o game um verdadeiro presente para fã nenhum pedir Bis. A ode começa já na abertura do game: com uma animação que faz referências a todos os álbuns da banda. Dos menus aos extras, tudo foi escolhido cuidadosamente pelos próprios integrantes

da banda para que os fãs tivessem um dos maiores acervos de informações do Metallica.

Vídeos exclusivos dos bastidores dos shows, letras de todas as músicas, as capas de todos os discos, fotos nunca antes divulgadas, setlists originais de shows clássicos, detalhes da criação do logo da banda e até mesmo uma homenagem (secreta, é claro) para Cliff Burton (ex. baixista da banda que morreu em um acidente de ônibus) marcam a lista de perfumarias que todo fã vai adorar conhecer.

Há também um modo Metallifacts, que exibe um clipe de cada uma das músicas do jogo

MÚSICAS PARA DOWNLOAD

Mesmo para quem não tem a versão World Tour de Guitar Hero, vale lembrar que desde o final do ano passado está disponível para download o último álbum do Metallica: Death Magnetic. Ou seja, são mais estas músicas da banda que você pode tocar:

- All Nightmare Long
- Broken Beat & Scarred
- Cyanide
- My Apocalypse
- Suicide & Redemption
- That Was Just Your Life
- The Day That Never Comes
- The End of The Line
- The Judas Kiss
- The Unforgiven III

ENTREVISTA MUSICAL

EGM Brasil: O Metallica tem muita música boa. Foi difícil escolher as melhores para entrar no jogo?

Como foi o processo?

Alan Flores: Bem, o Lars nos trouxe uma lista gigantesca de músicas que gostariam de ver no game. A Neversoft fez outra lista gigantesca, que era muito similar à do baterista. Clássicos como Seek and Destroy e Master of Puppets eram certezas de que estariam no game. O problema mesmo foi quando o pessoal da banda queria incluir mais cinco músicas e nós só tínhamos espaço no disco para mais duas. Explicar para eles que precisariam retirar três músicas não foi muito fácil. Mas eu acredito que no final o setlist ficou o mais completo possível.

E uma vez que músicas do Metallica não são nada

fáceis de serem tocadas, o quão difícil foi escalonar todas as notas de cada instrumento?

O processo de gravação das músicas levou muito mais tempo do que os outros jogos da franquia por duas razões: primeiro, a grande maioria das músicas são gigantes – a música mais curta do jogo tem cinco minutos e a mais longa tem mais de 12. Sem falar que existem muitos riffs e solos complicadíssimos.

Pois é, nossos dedos estão com câibra até agora de tanto jogar com a guitarra no Expert...

Pois é. E o segundo desafio foi com a adição da dificuldade Expert+ com os pedais duplos que dificultaram ainda mais o processo de gravação.

Ah, sim. Nossos pés também estão cheios de bolhas depois do nosso teste...

Geralmente, quando gravamos as notas para a dificuldade Expert das músicas que utilizaram uma pedaleira dupla na bateria, simplesmente ignoramos um dos pedais, uma vez que seria humanamente impossível alguém tocar com um único pedal. Mas com esta nova dificuldade, pudemos colocar exatamente todas as notas que são tocadas na bateria, o que nos deu muito mais trabalho, mas também resultou em um jeito praticamente fiel de se tocar uma bateria de verdade.

E quanto à seleção de músicas de outras bandas?

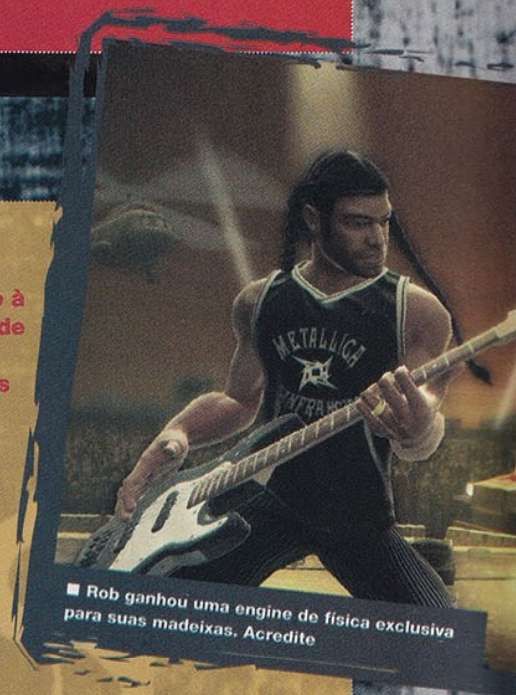
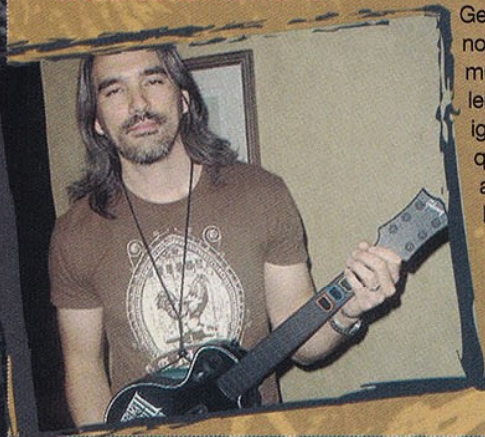
Como chegaram nestes nomes?

O pessoal do Metallica tem

relação com todas as bandas convidadas que estão no jogo. Eles procuraram escolher artistas que foram relevantes para o Metallica que conhecemos. Bandas que dividiram turnês com eles, bandas que os inspiraram ou até mesmo bandas que eles inspiram.

Mas também tem música de bandas que o Metallica gravou músicas cover no álbum Garage Inc. como Lynyrd Skynyrd e Bob Seger...

No caso do Lynyrd Skynyrd, James quis incluí-los pelo fato de ter sido a primeira banda que ele comprou um disco. Já com Bob Seger a escolha foi porque a música Turn the Page que o Metallica fez cover por muito tempo fala das dificuldades que uma banda tem na estrada da fama, algo que se relaciona muito com o Metallica.



■ Rob ganhou uma engine de física exclusiva para suas madeixas. Acredite



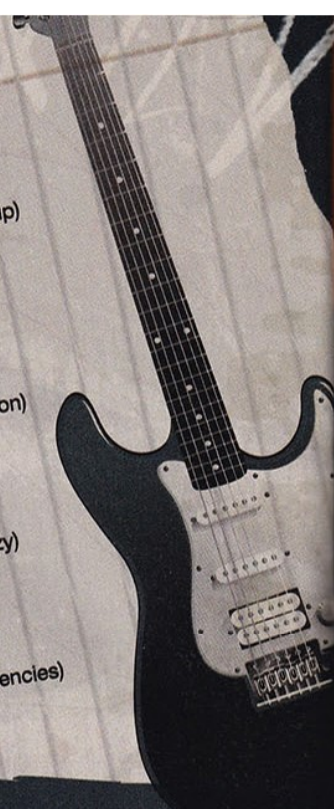
Músicas da banda

- Battery (Master of Puppets)
- Creeping Death (Ride the Lighting)
- Disposable Heroes (Master of Puppets)
- Dyers Eve (...And Justice for All)
- Enter Sandman (The Black Album)
- Fade To Black (Ride the Lighting)
- Fight Fire With Fire (Ride the Lighting)
- For Whom The Bell Tolls (Ride the Lighting)
- Frantic (St. Anger)
- Fuel (ReLoad)
- Hit The Lights (Kill 'Em All)
- King Nothing (Load)
- Master of Puppets (Master of Puppets)
- Mercyful Fate (Garage Inc.)
- No Leaf Clover (S&M)
- Nothing Else Matters (Metallica - The Black Album)
- One (...And Justice for All)
- Orion (Master of Puppets)
- Sad But True (Metallica - The Black Album)
- Seek & Destroy (Kill 'Em All)
- The Memory Remains (ReLoad)
- The Shortest Straw (...And Justice for All)
- The Thing That Should Not Be (Master of Puppets)
- The Unforgiven (Metallica - The Black Album)
- Welcome Home (Sanitarium)
- Wherever I May Roam (Metallica - The Black Album)
- Whiplash (Kill 'Em All)



Músicas de outras bandas

- Ace of Spades (Motörhead)
- Albatross (Corrosion of Conformity)
- Am I Evil? (Diamond Head)
- Armed and Ready (Michael Schenker Group)
- Beautiful Mourning (Machine Head)
- Black River (The Sword)
- Blood And Thunder (Mastodon)
- Demon Cleaner (Kyuss)
- Evil (Mercyful Fate)
- Hell Bent For Leather (Judas Priest)
- Mommy's Little Monster (Social Distortion)
- Mother of Mercy (Samhain)
- No Excuses (Alice In Chains)
- Stacked Actors (Foo Fighters)
- Stone Cold Crazy (Queen)
- The Boys Are Back in Town (Thin Lizzy)
- Toxicity (System of a Down)
- Tuesdays Gone (Lynyrd Skynyrd)
- Turn The Page (Bob Seger)
- War Ensemble (Slayer)
- War Inside My Head (Suicidal Tendencies)



■ Prepare-se para gastar muito dinheiro comprando todas as guitarras do James



(interpretado pelos modelos poligonais da banda) ao mesmo tempo em que um texto é exibido contando a história de como a música foi criada. Texto este escrito pelo próprio James Hetfield.

Acha pouco? Então que tal criar o seu próprio personagem no jogo (com adereços oficiais da banda,

como canisetas

e bonés – acervo que a Neversoft só conseguiu com o fã clube oficial da banda)? Melhor ainda é fazer

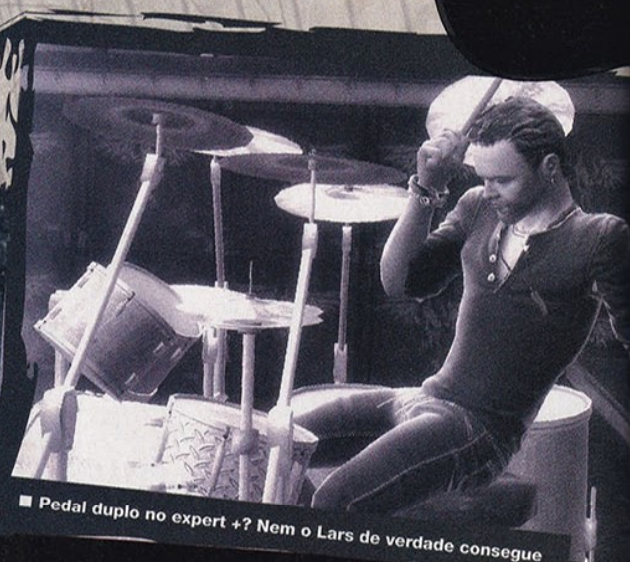
parte da banda Metallica Jr., que é selecionada para abrir todos os shows do Metallica durante o modo carreira. O pacote fecha com o já consagrado modo GH Tunes e a possibilidade de criar suas próprias músicas.

O que Guitar Hero fez pela indústria

Se fizéssemos uma linha do tempo dos games musicais, tenha certeza que ela seria dividida entre os títulos lançados antes de Guitar Hero e depois de Guitar Hero. “Guitar Hero mudou muito a indústria musical. Esta é realmente uma nova maneira para os jovens ouvirem novas músicas (sejam elas antigas ou novas). Os jovens de hoje estão tocando músicas como Slowride (do Foghat) de GHIII e em seguida comprando o disco da banda. É realmente

fascinante ver isso acontecer. E a própria indústria da música tem percebido esse fenômeno.

É por isso que conseguimos lançar o álbum Death Magnetic no mesmo dia que o Metallica estava lançando nas lojas. Espero ver muito mais coisas deste gênero no futuro”, explica Alan Flores que ao ser questionado sobre a série ter se tornado um chamariz para muitas bandas (a começar por Aerosmith) não escondeu sua opinião: “De certa forma isso nos ajudou a chamar a atenção do Metallica. Tenho a certeza de que com o lançamento de GHM, muitas bandas dirão ‘Sim! É isso que queremos também!’”. Que os deuses do rock te ouçam. Amém!



■ Pedal duplo no expert +? Nem o Lars de verdade consegue



WEBVENDAS www.houseig.com.br



Sua Diversão começa aqui!

(19) 3233-0335

HOUSE
INFOGAMES

GUITAR HERO METALLICA



cheque em até **6X**
sem juros.

Compre em **10x**
sem juros com cartão **VISA**

www.HOUSEIG.com.br

Promoção válida enquanto durar o estoque.



SITE
SEGURO



ASSISTÊNCIA
TÉCNICA
ESPECIALIZADA



ATENDIMENTO ON-LINE
9HS AS 18.30HS.

House Info Games Games, informática e acessórios.

PlayStation.2 - PS3 - PSP™ - XBOX360 - NINTENDO DS™ - Wii - PC DVD ROM

Loja 1:
Rua Ferreira Penteado, 260 Lj. 12
Centro
Campinas - SP
Fone: 19 - 3231 8427

Loja 2:
Rua Costa Aguiar, 468 Lj. 130
Centro
Campinas - SP
Fone: 19 - 3236 8637

FORMAS DE PAGAMENTO



A NOVA INDÚSTRIA DA MÚSICA

Os games estão mudando a forma como a música entra em nossas vidas. E nós fomos investigar esta origem Por Ricardo Farah

PROCURE PELA HISTÓRIA DA MÚSICA na Wikipedia e você terá comprovações de que a humanidade domina esta arte há mais de cem mil anos. Segundo registros, os habitantes da Mesopotâmia acreditavam que os intervalos musicais eram o espelho da harmonia do Universo. Para os gregos, a música significava cultura intelectual em geral. Já, na Renascença, era indispensável para qualquer figurão da época ter conhecimentos de teoria musical sabendo cantar e tocar um ou mais instrumentos musicais. Em 1877,

Thomas Edison (o mesmo que criou a lâmpada) registrou a primeira gravação de um som em um equipamento chamado fonógrafo. Eureka! Nascia aí uma nova forma de comunicação na humanidade.

De lá para os tempos modernos, muita coisa aconteceu: o rádio foi inventado, o disco de goma-laca registrou as primeiras gravações comerciais no século XX; o Disco de Vinil chegou para arrebentar na década de 50, mas durou até 1979, quando o CD (Compact Disc) como conhecemos hoje popularizou e reinventou a indús-

tria da música. O resto da história você já está cansado de saber: com o surgimento dos computadores (e principalmente do MP3 em 1991) a indústria fonográfica passou a contar seus dias de vida, uma vez que a distribuição da música digital suplantou qualquer outro tipo de mídia física. Hoje esta indústria sabe que está fadada à extinção. Mas com "bons" coquetéis de medicamento, aprendeu a conquistar o mundo com novos formatos. O principal deles você conhece muito bem: são os jogos eletrônicos.

PARTITURA DO TEMPO

COMO OS GAMES MUSICAIS SE DIVIDEM ATUALMENTE

1) Estimulam a memória

São os jogos que testam a memória do jogador, exigindo que tenhamos total controle dos controles que estamos usando. Dividem-se em duas categorias:

SINCRONISMO CONSTANTE

Corresponde aos games de música em que devemos ouvir uma música e pressionar uma sequência de botões no mesmo instante. Eis as subcategorias:

Games de ritmo

Surgiu com PaRappa the Rapper, se popularizou com Dance Dance Revolution e fez fama com Guitar Hero. Mas lista é bem maior que esta. Inclua aqui a série Donkey Konga, beatmania e Guitar Freaks.



Games de controle vocal

O nome já diz tudo: são jogos de canto, que acompanham, obviamente, um microfone. Surgiu com Karaoke Revolution da Konami,

Os games encontram a música

Não confunda a trilha sonora e os efeitos de som dos games com o surgimento dos games musicais. A linha pode ser tênue, mas o foco é completamente diferente: games que dão vida à música, seja ela uma criação completamente nova ou já conhecida pelo mundo.

E diferente do que a mídia popular vende hoje em dia, muito antes de Guitar Hero e Rock Band darem as caras no mundo dos games musicais, surgia um jogo em 1987 para o Famicom (o NES no Japão) chamado Otocky. Criado por Toshio Iwai (o mesmo de Electroplankton, aliás), podemos resumir-lo como um clássico shooter side-scrolling, com o protagonista voando pela tela e recolhendo as notas musicais (que

resultavam em sequências completamente distintas).

Foi Otocky que literalmente “abriu” a mente de novos produtores, que começaram a estudar possibilidades de criar formas de interação musical por parte dos jogadores. Mas o sucesso mesmo veio nove anos mais tarde, quando Masaya Matsuura, o até então músico da banda PSY's deu vida ao primeiro game musical de ritmo cujo objetivo era decorar os botões corretos e utilizá-los no tempo certo da música: PaRappa the Rapper. “O sucesso de PaRappa pelo mundo foi uma surpresa enorme para mim. Mas acho que o processo foi todo natural, especialmente se lembrarmos que as vendas iniciais do jogo não ultrapassaram 30 mil cópias, levando mais de

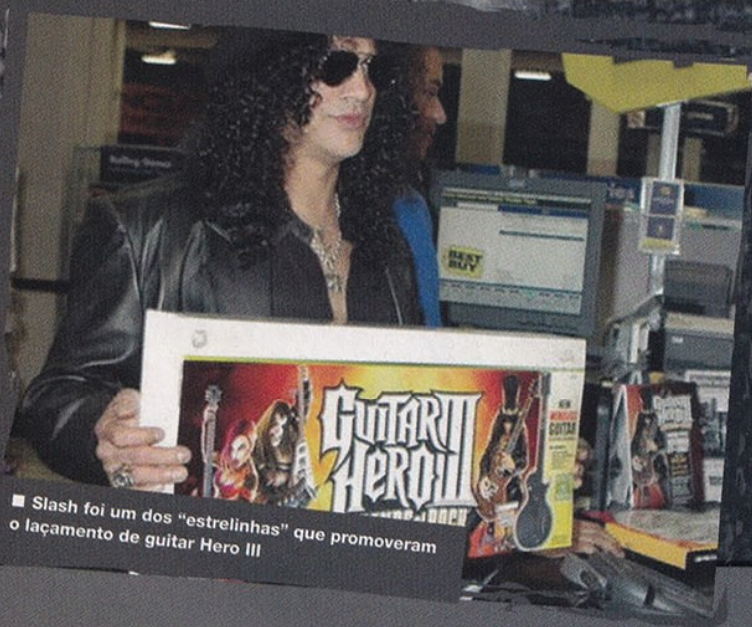
um ano para chegar na marca do primeiro milhão vendido”, explica o criador do game e presidente do estúdio NanaOh-Sha.

Do Hip-Hop de PaRappa aos torneios mundiais de Dance Dance Revolution, a música nos games nunca mais foi a mesma. Os games musicais passaram a estimular muito mais o raciocínio lógico do que outros gêneros. E foram também um dos pioneiros a dar vazão

O QUE VEM PELA FRENTE

Nem só de rock pesado vivem os games de música. Confira o nome e a data de lançamento dos principais games do gênero que estão em produção:

- Guitar Hero: Greatest Hits (julho de 2009)
- Guitar Hero: Van Halen (agosto de 2009)
- The Beatles: Rock Band (setembro de 2009)
- Band Hero (novembro de 2009)
- Guitar Hero: Modern Hits (2009)
- Guitar Hero On Tour 3 (2009)
- DJ Hero (2009)
- Scratch: The Ultimate DJ (final de 2009)

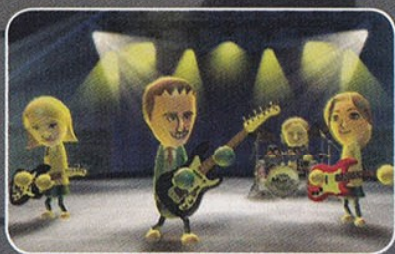


■ Slash foi um dos “estrelinhas” que promoveram o lançamento de Guitar Hero III



mas hoje é um gênero disputado também pela série SingStar da Sony e pelos novatos Sing it da Disney e Lips da Microsoft.

Games de controle de volume



Não é um gênero muito explorado, mas ainda assim merece sua atenção. Corresponde aos games que exigem que você controle o volume da música que é tocada (geralmente isso é feito pelos maestros das orquestras). O melhor exemplo é Mad Maestro! de PS2 e Wii Music do Wii.

MEMORIZAÇÃO E REPETIÇÃO

Diferente dos jogos musicais que exigem que você tenha ritmo instantâneo durante as músicas, esta categoria engloba os games musicais que lhe desafiam a decorar uma

combinação de botões e repeti-los segundos depois (sem perder o ritmo, é claro). O sucesso deste tipo de game ocorreu com as séries Space Channel 5 (Dreamcast) e Bust a Groove: Dance (PSOne).



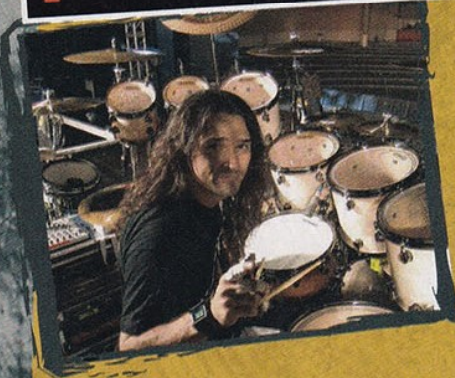
à criatividade musical que cada jogador nem faz ideia que teria. "O futuro da música é você mesmo criar seu som e compartilhar com outras pessoas. Por isso que eu acho importantíssimo estes games que desenvolvem a criatividade dos jogadores", explica Carlos Eduardo Miranda, produtor musical e jurado do programa Astros.

Para todas as idades? Com

certeza. Basta olharmos para o rol de títulos musicais da Disney Interactive (como as franquias Sing It, High School Musical, Hanna Montana e o mais recente Ultimate Band) para ver que todo perfil de jogador tem um game musical que possa divertir. "Além de estimular novos jogadores para a música, os games musicais também trazem aficionados por música para

o mundo dos games. Crianças e adultos podem optar por cantar suas músicas favoritas sozinhos ou em grupo, dentro de casa, podendo evoluir musicalmente. As canções sempre foram uma das maiores forças da Disney e estão muito bem representadas no mundo dos games", explica Mark Linker, diretor da Disney Interactive Studios para a América Latina.

ENTREVISTA MUSICAL



Aquiles Priester, ex-baterista do Angra e atual baterista da banda Hangar

Eleito pela revista Roadie Crew como o melhor baterista brasileiro de 2008, Aquiles Priester também é fã de games, como você pode ler a seguir:

EGM Brasil: Recentemente a música "The Reason of Your Conviction" do Hangar foi inclu-

ida como parte da trilha sonora do game Cabal Online. Como é divulgar o seu trabalho como músico em um meio tão específico quanto inusitado?

Aquiles Priester: Isso é fantástico! O game aproxima a música dos jovens que não se interessavam por rock em geral. Os jovens estão muito ligados nesse tipo de diversão, acabam conhecendo a música das bandas e passando a admirar o trabalho e o estilo de música.

Mas com o sucesso de games especificamente musicais como Guitar Hero e Rock Band você acredita que as gravadoras podem ser substituídas?

Ainda é cedo para afirmar isso. Tenho certeza que o papel de uma gravadora é fundamental na hora de expor um artista da forma correta no mercado, mas o Game é um tipo de divulgação direta e em massa,

que pode trazer novos apreciadores ao seu trabalho musical.

Quanto aos seus ídolos da música? Tem alguma banda que inspirou muito a sua formação como músico?

O Iron Maiden ainda é minha grande inspiração. A banda está no auge e atingiu três gerações diferentes.

Então podemos dizer que você gostaria de ver um game com as músicas do Iron?

Na verdade eles até já lançaram um game próprio que é muito bem aceito pelos fãs da banda.

Sim o Eddie Hunter... E quanto ao Hangar? Algum plano para virar trilha de mais algum?

Além da música The Reason of Your Conviction que está no Cabal Online, espero que nosso novo disco, também entre em algum game.

2) Desenvolvem o gerenciamento

O termo é estranho, mas você já deve ter jogado algum game de música cujo objetivo não é tocar algum instrumento ou dançar no ritmo certo, mas sim gerenciar uma banda ou coordenar a produção de um disco (é como a série Championship Manager de futebol, mas com música). Spice World, Total Distortion e as séries The Idolmaster e Make my Video são exemplos deste gênero.

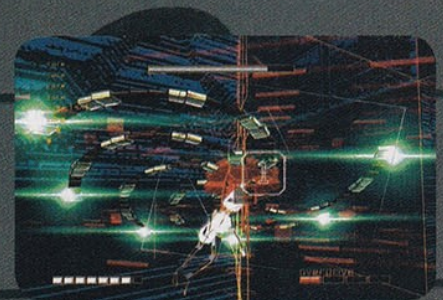
3) Estimulam a criatividade

O modo GH Tunes de Guitar Hero

não foi o primeiro a dar liberdade para criarmos nossas próprias músicas. Este gênero já foi explorado no passado, por games como SimTunes, MTV Drumscape e mais recentemente com Electroplankto, Wii Music e KORG DS-10.

4) Musicais híbridos

Já é difícil identificar o que é híbrido em um gênero. Pior ainda é descobrir que nos games musicais eles se dividem em duas categorias distintas. Em geral, são games que não exigem seu senso rítmico, mas desenvolvem sua coordenação motora. Eis as diferenças:



Games generativos

São os jogos em que a música é criada conforme as suas ações são realizadas. O pai deles é Otocky, como você leu na matéria. Mas a referência mais clara é Rez, criado por Tetsuya Mizuguchi (o mesmo de Lumines).



POKÉMON
PLATINUM
VERSION



NINTENDO DS.



Pague com Depósito Bancário, Boleto Bancário, Itaú Shopline ou Visa Electron Bradesco e **GANHE 15% de DESCONTO.**

SUPER GAMES
aficionados.por.videogame

www.lojasupergames.com.br

Televendas: 0800 724 9282



Ron "Bumblefoot" Thal, guitarrista do Guns 'N Roses

Guitarrista da banda liderada por Ax Rose desde 2006, Ron "Bumblefoot" Thal é responsável por quase todos os riffs e solos pirotécnicos que conferimos no mais novo álbum do Guns. E ele adora games, como você pode ver:

EGM Brasil: Rock Band, Guitar Hero e outros games de música famosos estão apresentando bandas antigas de sucesso para jovens fãs. Como você vê este meio de divulgação da música?

Bumblefoot: Eu acho fantástico. Estamos ouvindo bandas e músicas que muitas vezes não conhecemos no passado. É uma excelente oportunidade para descobrir a música. Quando eu era criança, eu gostava de ir à casa de meus amigos para ouvir álbuns de bandas de seus irmãos e irmãs mais

velhos. Eram bandas que conhecíamos através de amigos mais velhos na escola, que líamos em alguma revista especializada ou talvez fossem recomendadas por alguém que trabalhava em alguma loja de discos. Com a internet, hoje é tudo muito mais fácil e acessível, uma vez que podemos fazer downloads de demos de qualquer música nas lojas online, ouvi-las nas rádios dos grandes portais e, agora, para a nossa alegria, nestes games musicais.

Uma pergunta pessoal: em Rock Band 2, o solo da Shackler's Revenge é humanamente impossível de ser tocado no Expert com perfeição... (risos) Este é um solo difícil mesmo. Eu estava tocando esta música no Rock Band na semana passada na casa de um amigo em Los Angeles (N.E.: a entrevista com Ron foi feita no dia 13 de março). Joguel com o contrabaixo no nível médio, que não foi tão ruim assim.

Mas você já tentou tocá-la no Expert e na guitarra?
Nem pensar, cara! Nunca conseguirei tocá-la – principalmente o solo (risos). Mas sei que existem jogadores que tiram de letra esta música inteira.

Isso prova que as suas músicas são realmente difíceis de

serem tocadas. Principalmente as que dizem respeito a sua carreira solo...

Por falar nisso eu vi no YouTube um pessoal tocando uma versão modificada do Guitar Hero com a minha música "Guitar Suck" (do meu álbum solo "9.11"). Não faço ideia como eles conseguiram isso e como conseguem tocá-la inteira, aliás...

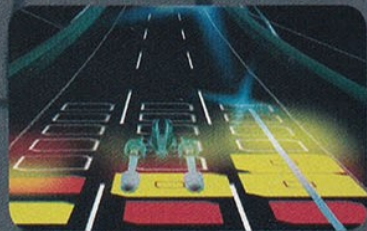
É... nós sabemos, mas preferimos deixar pra lá... Falemos do que é oficial: sobre o lançamento do álbum Chinese Democracy para download em Rock Band 2, você tem alguma novidade para nós?

O produtor do GN'R e os responsáveis por Rock Band deverão ter algumas novidades logo que tudo estiver pronto... Esperamos que isso aconteça o mais breve possível!

Isso já nos animou mais. E quanto aos seus ídolos da música? Quais bandas o inspiraram como músico?

Quando eu era garoto, fui muito inspirado pelo KISS, pelos Beatles, AC/DC, Van Halen e muitas outras bandas de metal e punk da velha guarda.

E qual destas bandas você gostaria de ver em um game de música?
Ah, com certeza Manowar!



Games retroativos

Ao contrário dos jogos generativos, nos retroativos é a música que forma o cenário, criando assim novos desafios para o jogador. Vib-Ribbon (também criado por Masaya Matsuura) é um bom exemplo. Ao lado de Dance Factory e do novato AudioSurf.

5) Gêneros mistos

Este gênero corresponde tipicamente aos jogos que contém minigames variados e que utilizam a música como parte do desafio. Quer um bom exemplo deste gênero? Que tal Feel the Magic XY/XX de DS?



Quando o rock encontra os games

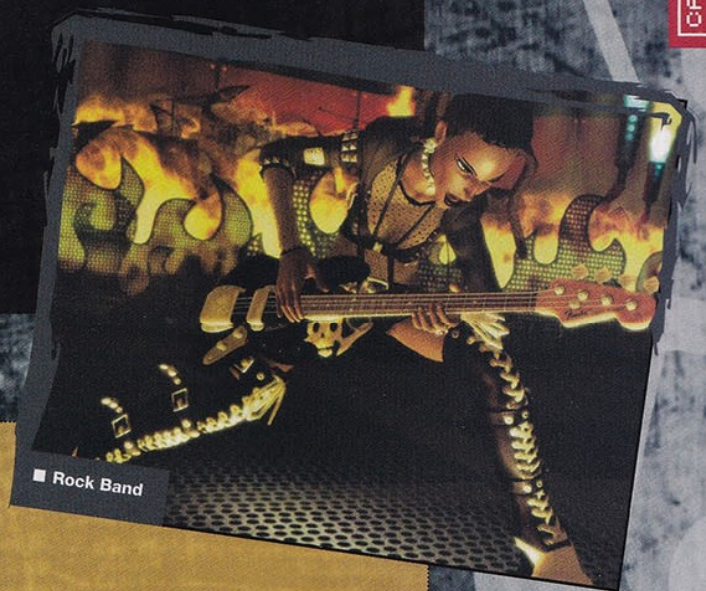
O que faz de Guitar Hero e Rock Band um sucesso indiscutível? "A resposta é simples: estes jogos são muito divertidos de serem jogados. E cada vez tem mais músicas novas para serem tocadas, em diferentes instrumentos. Não tem como enjoar", é o que nos conta Ron "Bumblefoot" Thal, guitarrista do Guns 'N Roses e fã confesso dos games musicais de rock.

Claro, Guitar Hero não foi o primeiro. A série Guitar Freaks surgiu muito tempo antes, mas não trazia

dos ingredientes fundamentais para que a receita desse certo: músicas famosas mundialmente e sensibilidade musical para quem tivesse jogando. E foi isso mesmo que Guitar Hero fez, trazendo músicas de bandas famosas mundialmente e desafiando os jogadores a tocarem no mesmo ritmo em escalas proporcionalmente empolgantes, é claro. "Não é a mesma coisa que tocar um instrumento de verdade, mas também a curva de aprendizado é bem menor", garante Ian de Freitas, gerente de produto da Electronic Arts no Brasil, a

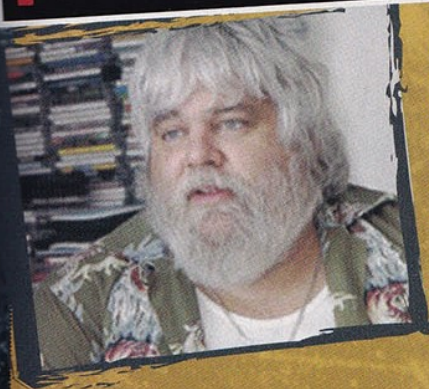
produtora da franquia Rock Band.

O sucesso de Guitar Hero e Rock Band é tanto que conseguiu atrair a mídia popular em todos os cantos do mundo. "Estou completamente encantado com o sucesso de Guitar Hero e Rock Band.



CAPA

ENTREVISTA MUSICAL



Carlos Eduardo Miranda, produtor musical e jurado do programa Astros

Como produtor musical ele lançou bandas de sucesso nacional e internacional como Skank, O Rappa, Raimundos e Cansei de ser Sexy. Na carreira de apresentador, é atualmente um dos jurados do programa de música "Astros" e, o atual apresentador do Troféu Gameworld. Esse é Carlos Eduardo Miranda, fã confesso em games que não esconde sua crítica quanto aos games de música como Guitar Hero e Rock Band:

EGM Brasil: Ficamos sabendo que você é muito fã de games. Quais são seus gêneros favoritos?

Miranda: Jogo desde o Telejogo. Mas da geração atual eu só tenho o PSP mesmo, pois quase não me sobra tempo para parar e jogar um

console. Meus favoritos? Ah, gosto muito de FPS, de corridas futuristas (Wipeout é sensacional), jogos com muita destruição e sangue como GTA, clássicos do Nintendo 64 como Donkey Kong, Mario, Banjo & Kazooie...

...The Legend of Zelda, também?

Não não... esse tinha uma ocarina lá chatíssima. Não tive paciência.

E de PSP? O que você tem jogado?

Viciei em LocoRoco, PataPon e Wipeout é claro

Patapon realmente vicia. Ainda mais pelatrilha sonora. E quanto aos games musicais da nova geração? Você já jogou algum deles? O que achou?

Eu não joguei. Mas já vi o Guitar Hero e esse Rock Band. Mas é tudo muito sem graça. O cara não toca de verdade. Apenas acha que está tocando. É muito mais legal o cara pegar um instrumento de verdade e aprender pra valer.

Mas estes jogos estão apresentando bandas antigas de sucesso para jovens fãs. Você não acha que isso de certa forma contribui para uma divulgação melhor da música?

Da música farofa e comercial, você

diz. Se o cara quer mesmo conhecer bandas antiga ele simplesmente tira a poeira dos discos dos pais e coloca no aparelho de som. Não sou contra estes jogos, mas na real eu acho que eles não prestam serviço algum a humanidade.

Mesmo sabendo que o GH: Aerosmith vendeu mais que qualquer outro álbum da banda?

Sim. Aerosmith é farofa. Se fosse Slayer tudo bem...

Falando agora como um produtor musical, você acha que a indústria da música pode aprender alguma coisa com os games?

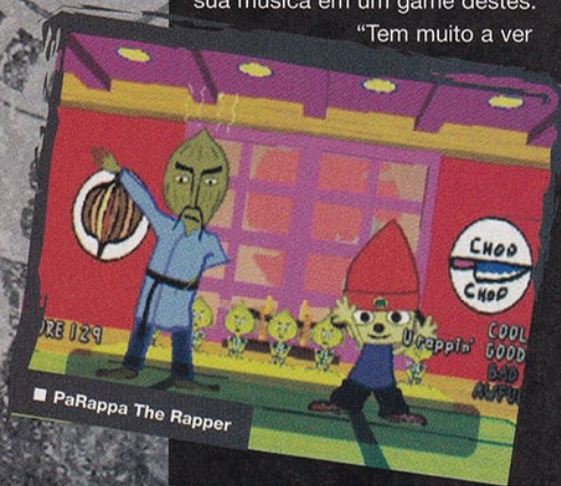
Claro. Ainda mais com os games de criar música. Estes sim podem trazer um benefício aos jogadores. Jogos como o MTV Music Generator do PSOne são fantásticos no sentido de desenvolver um senso criativo nos jogadores. Tenho certeza que jovens talentos da música podem surgir destes games, e a indústria musical tem mesmo que ficar de olho nessa gente.

Quais bandas brasileiras você gostaria de encontrá-las em um game musical?

Na real? Nenhuma. Gostaria sim de ver um jogo de samba, um de cavaquinho ou quem sabe um Tamborim Hero (risos).

Tenho uma grande esperança de que estes games possam contribuir para inspirar novas formas de expressão musical”, garante Masaya Matsuura. E se no começo foi um grande desafio atrair a atenção das bandas mais famosas, hoje é questão de respeito ter a sua música em um game destes.

“Tem muito a ver



com atitude e estilo de vida. A nova geração passa a maior parte do seu tempo livre no computador. Isso faz parte do dia a dia deles”, comenta Aquiles Priester, baterista da banda brasileira Hangar.

O fim das gravadoras?

Há quem diga também que a popularização dos games musicais também pode culminar no fim das gravadoras de música como conhecemos hoje. Afinal, o comércio de venda de música pela internet tem se mostrado um sucesso, e cada vez mais novas bandas são projetadas em games como Rock Band. “É difícil imaginar que os jogos musicais possam mudar a essência das gravadoras. Mas não deixa de ser uma hipótese capaz de se concretizar, se considerarmos que os games musicais são

mais extensos e ainda não foram totalmente explorados – os jogos de ritmo são apenas uma das possibilidades”, explica Masaya Matsuura.

Mas há quem diga o contrário: “Estes games estão adicionando mais interatividade para a música. Muito mais do que simplesmente ouvir, você faz a música acontecer. Eu adoro essa ideia!”, explica Bumblefoot.

Com o fim ou não das gravadoras, o que interessa mesmo é que os games mudaram muito a forma como as pessoas interagem com a música. “Estes jogos permitem ir além de ‘apenas ouvir música de forma passiva’, promovendo mais interação e imersão”, explica Ian. Uma coisa é certo, o sucesso dos games musicais está apenas começando. Acredite. 🎮

ENTREVISTA MUSICAL



Masaya Matsuura, criador de PaRappa the Rapper

Músico da banda japonesa PSY'S e presidente e fundador do estúdio NanaOh-Sha, Masaya Matsuura é responsável por ter criado os jogos de ritmo musical, entre eles, PaRappa the Rapper, UmJammer Lammy e Vib-Ribbon. Leia o papo que tivemos com esse gênio dos games e da música em mesmas proporções:

EGM Brasil: Como a música foi parar na sua vida?

Masaya Matsuura: Minha paixão pela música começou desde garoto, (na década de 70), quando comecei a me interessar pelos sintetizadores

de gravação analógica. Tornei-me um músico profissional na década de 80, na mesma época em que a música estava se tornando digital. Cheguei a lançar 10 álbuns publicados pela própria Sony.

E aí a Sony te convidou para desenvolver um jogo de música?

Na verdade na década de 90 eu passei a questionar a forma como que a música era feita até então. E passei a procurar uma nova forma de expressão musical. Até que encontrei os games. PaRappa the Rapper nasceu como resultado desta minha busca pelo novo.

E quão difícil foi desenvolvê-lo? Afinal, estamos falando de um game de 1996...

Enfrentamos todos os tipos de problemas, dos que você pode olhar hoje e dar risada aos que você olha hoje e definitivamente não pode esboçar um único sorriso. Uma lembrança que eu tenho até hoje era de um dos computadores dedicado exclusivamente para os gráficos 3D, que não só consumia muita eletricidade como também esquentava demais. A solução que encontramos

foi ligá-lo diretamente no gerador do ar-condicionado que tínhamos para não causar um aquecimento capaz de destruir nosso trabalho todo. Mas aí chegou o verão...

E vocês tiveram que arrumar algum ventilador extra?

Pior. O calor era tanto, que alguns dos funcionários tiveram que trabalhar literalmente apenas com a roupa íntima... (risos)

Hum... mas tinham algumas garotas na equipe, certo?

Digamos que até hoje em não consigo apagar isso da minha memória. (mais risos)

Vamos acreditar que esta lembrança é pelo menos positiva. Mas mudando de assunto, o que podemos esperar de Major Minor's Majestic March, o seu próximo game musical exclusivo para Wii?

Eu ficarei muito satisfeito se as pessoas se divertirem e se envolverem como fazem com outros games musicais. À primeira vista, M4 pode parecer um jogo simples, mas tenha certeza de que ele trará muito desafio em níveis mais elevados.



 **Only Games**
HIGH EMOTIONS

**The Godfather II**

It's Only Business.

www.onlygames.com.br

Campanha:



PIRATARIA?
NO MEU VIDEOGAME SÓ
ORIGINAL.

- Shopping Palladium -
Piso L1 - Loja 1049
Fones: (41) 3212-3948
(41) 3212-3949

Acesse:

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

Participante:



- Shopping Curitiba -
Piso L1 - Loja 253
Fones: (41) 3233-4771
(41) 3779-5152

ENTREVISTA MUSICAL



Ian de Freitas, gerente de produto da Electronic Arts Brasil

O gerente de produto mais roqueiro do Brasil conta para nós qual a importância dos games musicais da atualidade e qual a sua expectativa para o lançamento oficial de Rock Band 2 no Brasil. Acompanhe:

EGM Brasil: Rock Band e outros games musicais famosos estão apresentando bandas antigas de sucesso para jovens fãs. Como você vê este meio de divulgação da música?

Ian de Freitas: Acredito que um jovem entrando em contato com estas músicas, de gerações antigas, se surpreenda com a sonoridade, letras e a própria energia que a

música carrega. Existe uma enorme sinergia que em um primeiro momento não é tão perceptível e interagindo com a música ele percebe a complexidade musical por trás e até um certo ponto “disseca” a música e começa a respeitar aquela banda ou a se interessar mais pelo som dela.

Você acredita que os games musicais podem substituir as gravadoras?

De forma alguma. Jogos musicais são uma plataforma para escutar e interagir com as músicas, mas a música é ampla demais para se restringir somente a este ponto de contato. A música está presente em todos os lugares através de diferentes formas de distribuição e, acho difícil achar que algum dia se restringirá somente aos momentos em que podemos interagir com ela, como nos jogos.

E ao que você atribui o sucesso destes games?

O primeiro motivo é porque é uma das formas mais bem sucedidas de “realidade virtual” que já surgiu no mercado de games até hoje. Resguardadas as devidas proporções, o jogo passa a sensação de tocar um instrumento, a sensação

de tocar junto com uma banda e de estar no palco de um grande show de rock, algo que é, na nossa cultura, altamente aspiracional, até mesmo para quem não gosta muito de rock.

A outra razão, acredito, é esta possibilidade de interação com a música que estes jogos permitem de forma acessível para um grande público.

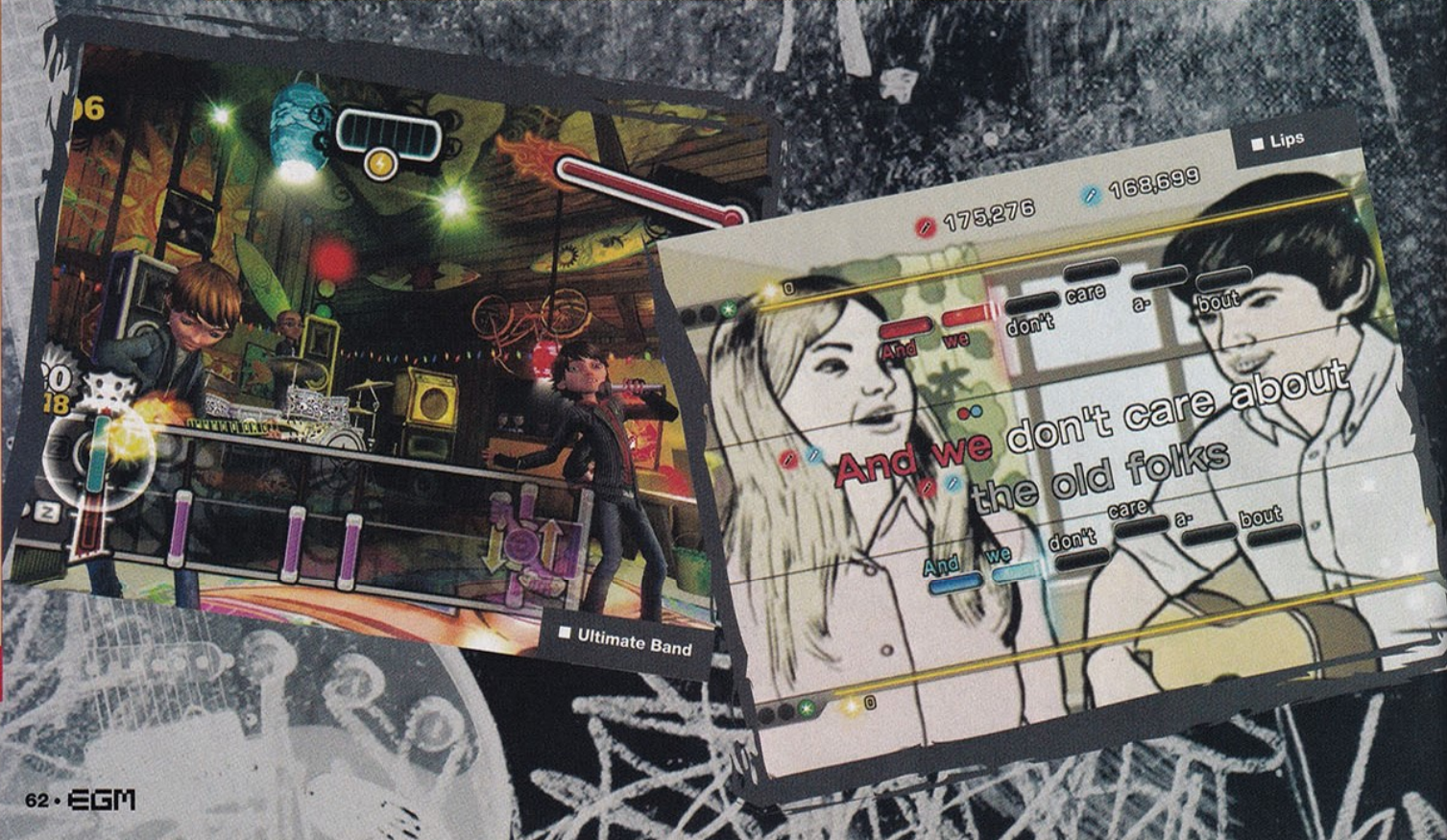
Sem falar que é um incentivo para quem pensa em estudar algum instrumento, não acha?

Com certeza. Os jogos se tornam uma etapa intermediária para aqueles que amam demais a música para somente querer escutar e aqueles que não têm disponibilidade para aprofundar os conhecimentos com um instrumento de verdade.

Sobre a notícia que a EA Brasil trará Rock Band 2 em abril, qual a sua expectativa?

Certamente nós estamos muito animados! Durante muito tempo buscamos diversas formas para concretizar e pessoalmente era algo que eu busquei realizar, até mesmo por conta da minha própria afinidade com a música, em particular com o Rock.

World of Warcraft terá uma atualização que reduzirá os requisitos mínimos para a especialização do personagem em dois talentos



PARTICIPE E GANHE PRÊMIOS! SAIBA COMO EM WWW.EGMBRASIL.COM.BR

EGM

ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

ZINE



O MMORPG E A VIDA

#23

HALO E A LITERATURA

Jogos também podem inspirar bons livros.

PÁG. 66

WIIMAKES

Pegar um jogo já lançado e adaptá-lo para usar os controles do Wii não é algo exatamente novo.

PÁG. 68

Videogame é a nova escola da vida. Entenda como os jogos online ensinam sobre questões importantes da realidade e do cotidiano. PÁG. 62



NOS BASTIDORES...

NESTE MÊS O LUCAS RESOLVEU PEGAR UMAS FÉRIAS E POR ISSO EU ESTOU AQUI COM VOCÊS. Nesta experiência fantástica, e de grande responsabilidade, pude perceber o quanto somos ricos de jogadores que mandam tão bem na escrita de um texto quanto na hora de detonar aquele chefe super difícil. Claro que sempre tem alguns casos inusitados que aparecem na nossa caixa de e-mail. Os piores são aqueles cheios de vício de “linguagem internetês” que foram digitados na janela de um programa de mensagem instantânea – nunca escreva “rs”, “vc”, “kkk”, “tbm” e coisas desse tipo quando mandar a reportagem para o Zine. O grande segredo não é ser um mestre da língua portuguesa, ou ter mesclado sobre o assunto discutido – basta ser original, mostrar sua opinião, não fugir do seu próprio assunto e mandar tudo de forma organizada. Bom, que tal arriscar alguns textos agora mesmo?

> COMO FUNCIONA

A EGM BRASIL conchama 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 produções!



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



Guilherme Henrique Quintana cursou Tecnologias e Mídias Digitais pela PUC-SP e como trabalho de conclusão de curso produziu um texto sobre Metal Gear Solid, sua série favorita. Joga desde a época do Atari e passou pelo Mega Drive com pitadas de Super Nintendo. Depois de muito tempo sem jogar, começou a comprar revistas de games e resolveu juntar dinheiro para adquirir um Playstation.

NÃO É NADA RARO ENCONTRAR PELOS VÁRIOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO NOTÍCIAS HORRÍVEIS DE PESSOAS QUE ABUSARAM DOS MUNDOS VIRTUAIS CRIADOS PELOS MMORPGS

(Massive Multiplayer Online Role Playing Game). Pessoas se suicidaram por causa do roubo de suas contas, mataram amigos por itens ou levaram seus corpos longe demais jogando durante 7 dias sem dormir ou comer direito.

Qualquer pessoa que nunca ouviu falar de MMORPG com certeza irá acreditar que este tipo de jogo deturpa a mente das pessoas e só traz malefícios, baboseiras provenientes de sua ignorância. Mas como nós os jogadores saudáveis e com uma boa dose de bom senso, podemos argumentar contra estas pessoas que baseiam seu julgamento somente nos casos extremos que mancham a reputação de um gênero e são utili-

zados como “exemplos” de como os jogos fazem mal à saúde?

Para isto, algumas habilidades desenvolvidas necessitam destaque, habilidades que nós podemos exercer livremente no mundo virtual dos RPGs online com segurança e ainda utilizar nossa experiência de jogo no mundo real.

Relações sociais

É fato. Se você jogar um RPG Online, com certeza terá de se relacionar com outras pessoas de uma forma ou outra, desde uma simples negociação até criar e liderar sua própria Guilda (união de jogadores que têm os mesmos objetivos no jogo).

O grande ponto positivo neste tipo de gênero é que ele permite ao jogador entrar em contato e jogar com pessoas que seriam impossíveis de conhecer sem da internet. É provável que você conheça pessoas de outras cidades, estados, países e

O MMORPG E A VIDA

Um guia prático sobre como o mundo virtual pode nos ensinar sobre o mundo real e vice-versa **Por Guilherme Henrique Quintana**



INVESTINDO O RICO DINHEIRINHO

Como na vida real, consumir faz parte do processo virtual. E ficar atento às pechinchas nunca é uma má idéia em ambas as realidades. Saber administrar o dinheiro é um dom que você também pode exercer no jogo e aí vai três dicas básicas para fugir do vermelho:

Organizar: saiba quais itens vender, tenha em mente com o que vai gastar para evitar surpresas e planeje cada passo delicadamente para não ficar sem dinheiro ou sem aquele item que facilitaria o jogo.

Priorizar: saber a hora em que vai gastar seu dinheiro permite que no momento certo você tenha à sua disposição o poder de melhorar seu personagem. Não adiantará nada comprar uma armadura super reforçada se o personagem não tem condições de usá-la, uma armadura que você pode usar imediatamente o ajudará muito mais do que aquela que talvez seja usada no futuro.

Pesquisar: saber o valor de um item antes de comprá-lo pode economizar muito dinheiro ou até mesmo abrir oportunidades como itens raros sendo vendidos por preço baixos, permitindo a revenda por um valor maior e gerando lucro.

aprenda muito sobre a cultura regional de cada um ou apenas ache um amigo muito legal que mora ao lado da sua casa e você nem sabia que ele existia.

A interação aqui, além de ajudar na experiência, criando laços de amizade tão fortes quanto os criados no mundo real, também reflete no que é possível conseguir dentro do jogo. No mundo real é muito mais fácil conseguir algo quando você conhece um amigo que indique, e nos MMORPGs não é diferente. Conhecer pessoas leva a informações cruciais sobre a mecânica do jogo, oportunidades raras ou apenas um grupo bom e prazeroso de jogar, algo raro hoje em dia...

Você também aprenderá como se portar em diversas situações que ocorrem in-game pois, mesmo sendo um jogo, pessoas controlam os avatares (representações virtuais de cada um) então haverá momentos de discussões, tomadas de decisão no rumo do seu grupo/guilda, disputas com rivais ou conversas com os GMs (Game Master, um moderador que zela pela diversão dos jogadores e é um dos únicos canais que o jogador tem para conversar com os criadores do jogo afim de relatar problemas ou pedir melhoramentos). Saber se portar em cada tipo de situação é essencial já que uma palavra errada pode custar muito: seja rude com um colega de jogo e você poderá ser expulso do grupo, não opine em uma tomada de decisão e talvez a escolha irá

desagradá-lo ou seja mal educado com um GM e sua reclamação/sugestão jamais será ouvida.

Noções de economia

Considero a economia que envolve os MMORPGs um "laboratório" perfeito para todo tipo de experimentação e aprendizado. Lembra-se de leis da economia como oferta e procura? Elas são a linha guia em qualquer tipo de transação que acontece no mundo virtual.

As regras funcionam de modo tão similar ao mundo real que vale um exemplo: no jogo Cabal da Gamemaxx existem itens chamados "Dragonas" que são acessórios fortalecedores do seu personagem, mas existe um porém: cada dragona tem um requerimento de nível como, por exemplo, uma Dragona +4 só pode ser usada a partir do nível 56 e a Dragona +5, que é obviamente mais forte que a +4, só pode ser usada no nível 69.

Um leigo no jogo pensaria "como ela tem um requerimento de nível mais alto, a Dragona +5 com certeza é mais cara que a +4" mas é exatamente o oposto que acontece, devido a quantidade de Dragonas +5 sendo vendidas no jogo ser muito maior que as +4. A oferta de Dragonas +5 é muito maior que as +4, logo, o preço da +5 cai drasticamente e o preço da Dragona +4 sobe, já que a disponibilidade é menor.

Outro fato que influencia muito no valor de cada item são os desejos e necessidades dos jogadores (um dos pilares da lei da oferta e procura): itens que focam em habilidades espe-

A VOZ DA SABEDORIA

Uma regra simples que vale tanto para o mundo real quanto o virtual: quando o custo é baixo e a recompensa é alta demais, desconfie. Pelo menos no mundo virtual é sempre possível começar de novo...



■ Desbravadores do game massivo! Uni-vos!

TOP 20 MMOS FAMOSOS

Existem muitos jogos online de alto nível, entre opções pagas e outras gratuitas. Conheça alguns deles, aclamados principalmente durante o ano passado, e esteja certo que muitos outros grande títulos aparecerão em 2009.

- World of Warcraft
- Guild Wars
- The Lord of the Rings Online
- Warhammer Online
- Everquest 2
- Lineage 2
- Runescape
- Final Fantasy XI
- Maplestory
- EvE Online
- CABAL
- Priston Tale
- RAGNAROK
- FLYforFun
- PERFECT WORLD
- Age of Conan
- Tabula Rasa
- City of Heroes / City of Villains
- Gunbound
- Grand Chase

ciais de cada tipo de personagem têm um valor mais alto ainda já que são difíceis de serem encontrados e dão vantagem ao usuário. Tudo depende do desejo dos jogadores, mesmo um item considerado inútil pode vir a se tornar lucrativo se a procura for grande.

Mas nada é tão importante na experiência econômica dos jogos online quanto a sabedoria na hora de gastar. Em muitos destes jogos o acúmulo de dinheiro é uma coisa difícil, muito parecido com a dificuldade encontrada na vida real, e organizar, priorizar e pesquisar são essenciais se você deseja conseguir todos os itens necessários para o seu personagem.

Situações Adversas

Aqui podem ser classificados todos os acontecimentos que só existem quando nós jogamos contra humanos. A habilidade desenvolvida aqui pode ser colocada como "malícia" ou "esperteza", não no sentido de tirar vantagem dos outros mas sim de evitar ser ludibriado. Na vida


real sempre irão aparecer pessoas que nos oferecem oportunidades um tanto "duvidosas", coisas como garantias de dinheiro fácil sem qualquer esforço ou "descontos" absurdos em itens de luxo. Estas situações são sempre acompanhadas por abordagens em locais pouco convencionais e mesmo a pessoa que oferece a oportunidade normalmente não reflete ser de muita confiança.

No mundo virtual também existem essas situações nas mais diversas formas como, por exemplo, aquele jogador que deseja "trocar" o personagem de nível alto que usa pelo seu, mais fraco. Analisando friamente a situação vamos nos colocar na pele do jogador que tem o personagem mais forte: ele passou horas jogando e lapidando as suas habilidades para conseguir se dar bem, procurou e pagou preços exorbitantes em acessórios, isso sem contar no apego emocional que ele tem pelo avatar; já que cuidou de seu crescimento desde quando era um novato. Agora porque, de uma hora pra outra, ele iria simplesmente deixar tudo pelo

que ele se esforçou tanto e começar tudo de novo?

Nesta situação, salvo raríssimas exceções, temos um caso de scammer. Um scammer é uma pessoa que usa emails, páginas falsas da internet ou mesmo mensagens SMS para enganar pessoas com a promessa de prêmios conseguindo dados pessoais da vítima no processo. O scamming no mundo dos MMORPGs tem a mesma base então aquele jogador que queria "trocar" de personagem, provavelmente quer que você forneça a senha e login da sua conta com a promessa de "dar" um personagem mais forte.

Resumindo

Através dos jogos online, jogando saudavelmente, podemos aprender sobre relacionamentos, como gastar nosso dinheiro e evitar cair em golpes de pessoas mal intencionadas. Eu acredito que estas são habilidades fundamentais na vida de qualquer pessoa, e você? O que acha? 



■ Isso mesmo, são 20 mil golds pela armadura. É pegar ou largar!

> A PALAVRA DO EDITOR

O Guilherme realmente mostrou que gosta do universo dos jogos online e traçou uma linha interessante, e um tanto quanto nerd, entre o mundo virtual e o mundo real. Se faltou algo, foi um maior aprofundamento quanto aos títulos mais importantes desse gênero, previsões do quanto esta nova maneira de relacionamento social estará forte daqui alguns anos e se isso tudo pode trazer uma série de problemas de exclusão social no "mundo offline" para os jovens.



Guerra Khan

JOGO DE ESTRATÉGIA MEDIEVAL ONLINE

Chega ao Brasil o Melhor jogo de Estratégia de 2008!

Você pode fazer parte da história, tornar-se uma lenda, participar de batalhas épicas, grandes alianças, dinastias, basta acessar www.guerrakhan.com e fazer o seu registro, não demora nem 2 minutos!

O Guerra Khan é um jogo que não precisa ser instalado, você joga direto do navegador, mesmo assim com grandes gráficos que ambientam a idade medieval, fazendo tudo parecer mais real.

Acesse agora www.guerrakhan.com e escreva seu nome nas crônicas de Guerra Khan, o melhor jogo de estratégia de 2008, premiado em vários países, agora no Brasil.



CONVERGÊNCIA DIGITAL: HALO E A LITERATURA

Quando um universo vai além do videogame e se transforma em uma série de livros **Por Carlos Aquino**



Carlos Aquino

Um fã da franquia Halo e formado em jornalismo pela UFRJ, Carlos trabalha em informática desde 1998 como webdesigner. Seu primeiro contato com jogos eletrônicos foi uma sessão de Space Invaders em um fliperama abafado e escuro. Dizem que ele nunca mais foi o mesmo...

O SEXTO LIVRO BASEADO NO UNIVERSO DE HALO, Cole Protocol, foi lançado nos Estados Unidos no final do ano passado. Não há a menor previsão de tradução por aqui e, por enquanto, o livro está disponível apenas via importação.

Sexto livro? Para quem acredita que jogos eletrônicos são "entretenimento de crianças" ou "passatempo imbecilizante", pode soar surpreendente que um jogo de tiro já tenha gerado seis volumes. Sou obrigado a admitir que este casamento perfeito entre mídias não é comum. Já houve livros anteriormente ambientados neste ou naquele universo de jogo,

desde Shadow Warrior até Resident Evil, mas nunca uma obra tão longa, complexa e de qualidade quanto a série Halo.

Após jogar Halo e adicioná-lo à minha lista de favoritos, nada mais natural que eu corresse atrás de novas aparições de Master Chief e suas aventuras. Halo 2 estava disponível somente para Xbox (hoje existe para Windows Vista também, não que eu esteja tão ansioso assim para migrar de sistema operacional). A saída foi uma promoção da Amazon com os três primeiros livros da série embalados em uma caixa bacana e a preço de bananas. Não me arre-

pendi. Os livros expandem (oficialmente) o universo do jogo e acrescentam tantos detalhes que, em minha cabeça, acabou acontecendo uma inversão: após cinco livros lidos e apenas um jogo experimentado, Halo se tornou uma série literária, que, por acaso, tem um volume que pode ser jogado! Se você domina o inglês e curte ficção-científica militar, não precisa sequer ter conhecimento do jogo para entrar de cabeça em um épico que já se estende por milhares de páginas.

Fall of the Reach

O primeiro livro foi escrito por Eric



Nylund e narra os eventos anteriores ao primeiro jogo. O livro acompanha o treinamento cruel, as cirurgias de ampliação de capacidade física e a liberação da armadura para os jovens soldados. Mais adiante, Fall of the Reach descreve o avanço da invasão alienígena do Covenant e os primeiros esforços dos Spartans em deter o inimigo.

The Flood

O escritor William C. Dietz teve a ingrata tarefa de adaptar o jogo Halo na íntegra para este livro. Porém, o autor não se deixou limitar em contar somente os eventos que os jogadores já conheciam. Histórias paralelas seguem a trama principal e enriquecem a narrativa: vemos os mesmos acontecimentos do jogo da perspectiva dos fuzileiros entrenchados, do famoso Sargento Johnson, de outras forças de elite em combate e até mesmo de dois inimigos (um mero Grunt se esforçando para manter-se vivo e um Elite em busca de redenção através da destruição do "demônio inimigo", o próprio Master Chief).

Não recomendo ler o livro antes de jogar o primeiro Halo, uma vez que todas as surpresas da história estão presentes, mas o livro é mais do que recomendável para aqueles que completaram o jogo, para ter uma visão mais ampla da história e obter algumas respostas que ficaram faltando.

Neste volume, é revelada a aparência de John-117 por baixo do capacete. Ele é descrito como um homem de meia-idade, de rosto

endurecido e com a pele pálida pelo constante uso da armadura.

First Strike

Eric Nylund retorna para escrever em sete semanas. o terceiro livro da série. A história começa durante a Queda de Reach e revela o destino de um pequeno grupo de Spartans que sobrevive ao massacre do planeta. Logo em seguida, Nylund retoma o ponto onde o livro anterior termina e prepara o terreno para o próximo jogo, fazendo a conexão entre os sobreviventes de Halo, os Spartans de Reach e anunciando a iminente invasão da Terra.

Este volume é essencialmente um livro de ligação na saga e pouco acrescenta à mitologia. A ação é ininterrupta, mas as constantes reviravoltas deixam a história confusa e entregam que o autor escreveu o livro em pouco tempo.

Ghosts of Onix

Nylund retorna à sua melhor forma com o quarto livro. Como um mágico, ele tira da manga seu maior trunfo: a revelação da existência de um outro time de Spartans, a série III. Escolhidos a partir de uma base genética menos seleta, com um treinamento ainda mais duro, compacto e armaduras inferiores, os Spartans-III são o equivalente mais dispensável e secreto da geração de John-117. Eles são o "lado sujo" da guerra: missões suicidas, infiltrações e genocídio. O tom do livro é o mais sombrio de todos e a participação do heróico

Master Chief se restringe a um breve (mas envolvente) flashback.


Contact Harvest

O quinto livro foi escrito por Joseph Staten. Staten não é um escritor profissional, mas compensa sua inexperience com um profundo conhecimento de causa. Não é pra menos: ele é um dos desenvolvedores do jogo, foi o responsável pela direção das cutscenes e grande contribuidor para a criação da mitologia da série. E, em seu livro de estreia, Staten nos apresenta uma história fundamental para a compreensão de tudo que se passa no universo de Halo: o primeiro contato entre a raça humana e a aliança alienígena conhecida como The Covenant.

Cole Protocol

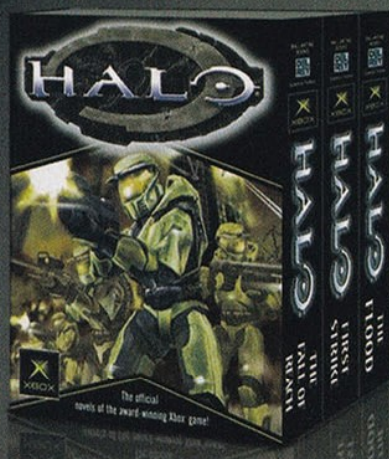
O último livro, até o momento, não traz Nylund de volta, como chegou a ser especulado. E, ao que tudo indica, tampouco seguirá a linha cronológica de Ghosts of Onix ou o destino de Master Chief após os eventos de Halo 3. O escritor Tobias S. Buckell abre uma terceira frente narrativa no universo, ao focar no Spartan Gray Team.

Curiosamente, Cole Protocolo é o nome dado ao conjunto de procedimentos que deve ser empregado por comandantes de espaçonaves humanas para que a localização da Terra não caia nas mãos da Covenant. Após a invasão em Halo 2, este protocolo, obviamente, tornou-se desnecessário. Então, qual é a justificativa por trás do título?

Enquanto a franquia cativar a imaginação de jogadores e leitores, é praticamente certo que mais jogos e livros virão. Com Halo Wars sendo lançado agora e Halo 3: ODST anunciado, a luta está longe de terminar. 

> A PALAVRA DO EDITOR

Acredito que muitos não sabiam que a trilogia da Bungie rendeu uma série de livros tão consistente. Carlos optou por escrever um tipo de sinopse para cada uma das obras e foi bastante feliz em explicar a essência dos títulos sem deixar o ritmo cair. No entanto, ter menos "informações técnica" e mais comentários pessoais e curiosidades, seria legal.



■ Pra ficar perfeita, só faltou acompanhar a cabeça do Arbiter nesta trilogia

WiiMAKES

Até que ponto é válido ressuscitar um jogo para fazer um remake com os controles do Wii? Por Rafael Siman Carvalho



Rafael Siman Carvalho

Rafael continua jogando Super Smash Bros. Brawl e agora está tentando terminar o Super Mario Galaxy com o Luigi. Também continua estudando para se tornar um Juiz de Direito. E, é claro, continua acompanhando a EGM Brasil. O difícil, ele diz, é só conciliar o tempo de estudo com o de trabalho; o de leitura da EGM com o de jogatina.



SIMULTANEAMENTE AO LANÇAMENTO DO WII, SURTIU UMA MODA de gosto um tanto quanto duvidoso entre as third-parties: a de relançar games antigos como os do Playstation 2 e GameCube; os chamados "Wiimakes".

Esses remakes são justificados pelas empresas no fato do Wii ter inovado o modo de se jogar videogame através do sensor de movimentos. Para elas, isso bastaria para que o gamer investisse novamente no mesmo jogo. Isso ocasionou uma avalanche de relançamentos (alguns indevidos) de games.

Assim, jogos que só tem alguns anos de existência foram relançados garantindo um lucro extra para as empresas. O problema é que a maioria dos "Wiimakes"

são reproduções infiéis que não utilizam a capacidade do hardware do console e não acrescentam quase nada à experiência de jogar novamente.

Os remakes do console revolucionário são de games neoclássicos, ou seja, que foram bem recepcionados pelos gamers ou pela crítica, mas que ainda não têm muitos anos de vida, sendo, na maioria, jogos da geração passada.

Quando o branquinho da Nintendo ainda era uma novidade, jogar Scarface ou Prince of Persia: Rival Swords era interessante, pois a jogabilidade apresentada pelo Wii Remote e pelo Nunchuk era inovadora, fazia a diferença e, por si só, já valia a experiência de se passar pelo game mais uma vez, apesar

dos jogos serem os mesmos do Playstation 2, com a diferença dos controles, conforme mencionado. Hoje, com todos os gamers já acostumados com os controles sensíveis ao movimento, não há muito interesse para aqueles que já terminaram esses jogos no Playstation 2 iniciar uma nova campanha no Wii.

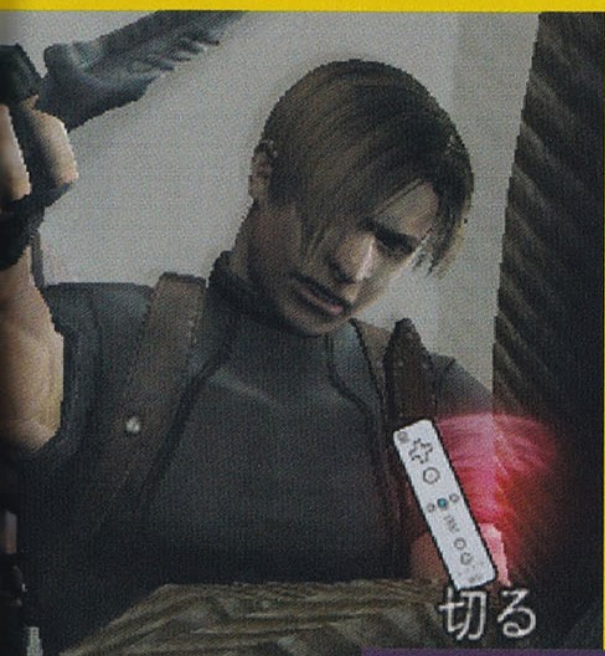
Isso denegriu a imagem do Wii, que teve vários games com poucas melhorias se comparado aos mesmos da geração passada.

Mas alguns remakes realmente se justificaram e valem o investimento, até mesmo nos dias de hoje, como é o caso do excelente Resident Evil 4: Wii Edition, que uniu as versões do GameCube e do PlayStation 2 em um jogo só, tornando-se a versão definitiva, e, ainda, melhorando

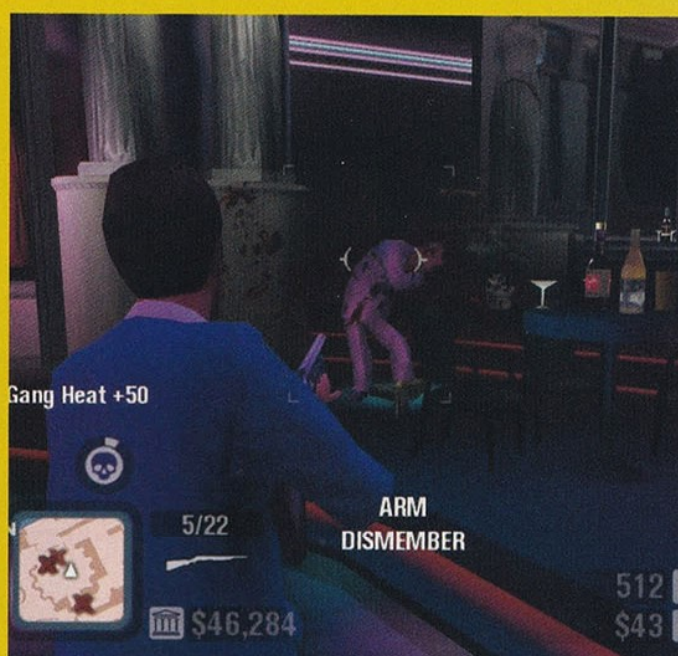
NEW PLAY CONTROL

Muitos relançamentos ainda virão, pois a Nintendo resolveu trazer vários games do Cubo para o Wii, entre eles o Pikmin, Mario Tennis, Donkey Kong: Jungle Beat e Metroid Prime 1 e 2. Tudo isso através do novo selo New Play Control. Mas estes, pelo menos, terão a qualidade Nintendo e devem apresentar alguns extras; além do que todos os jogos serão decentemente beneficiados pela jogabilidade proporcionada pelo Wii Remote e Nunchuk.





■ Resident Wiivil o maioral



a jogabilidade que ficou ainda “mais perfeita” no Wii.

Outro exemplo, mas que não é considerado um remake, é The Legend of Zelda: Twilight Princess, da própria Nintendo. O jogo recebeu um “tratamento de beleza” para se adequar aos controles do Wii - brandir o Wii Remote e o Nunchuk como se fossem a espada e o escudo de Link fazendo incríveis seqüências de golpes, é muito mais divertido do que apenas apertar botões no controle do GameCube.

Okami é mais um: criado para o Playstation 2 em 2006, foi alçado ao status de obra-prima, porém pouco jogado, pois naufragou nas vendas. No Wii o game se encaixou perfeitamente, parecendo até que, naquela época em que foi criado, a produtora já tinha em mente o Wii Remote perfeito para as pinceladas.

Bully (também de 2006) é mais uma versão especial de um game do Playstation 2; no Wii ganhou alguns extras, como matérias e missões novas, portanto não é apenas uma cópia do anterior e a jogabilidade, vale dizer mais uma vez, intuitiva do Wii - como se os controles fossem os braços do Jimmy - é envolvente e bem mais legal que só apertar botões para socar e desferir golpes, realmente

faz a diferença nas lutas de boxe; além do que, dissecar sapos utilizando o Wii Remote como um bisturi é impagável.

Outro lado da moeda

Apesar desses e outros poucos exemplos que valeram a reinvestida, há aqueles que só serviram mesmo para engrossar o lucro, como, por exemplo, o terrível Driver: Parallel Lines (outro de 2006), cujos controles foram criticados pela EGM Brasil (edição 67) e o The House of The Dead 2 e 3 Return (este um remake do Dreamcast), cujos gráficos poderiam ter sido melhorados, ainda se apresentam ultrapassados. Este último ganhou apenas um novo modo mais difícil no The House of the Dead 3 e, é lógico, a compatibilidade com a Zapper.

Em conseqüência, o Wii também ganhou novos jogos com zumbis, como o Resident Evil: The Umbrella Chronicles e o House of The Dead Overkill, além do Onechanbara: Bikini Zombie Slayers - este último é uma vergonha, entretanto.

Já o Resident Evil Remake, anunciado recentemente pela Capcom, parece ser pura perda de tempo e de dinheiro, a não ser para aqueles que nunca o jogaram, pois a empresa já tinha relançado este

título original do Playstation 1 para o GameCube, ou seja, é o “Wiimake de um remake”. Esse é um típico e claro lançamento caça-níquel.

Rygar: The Battle of Argus é outra perda de tempo, um game que renasce no Wii já datado e cujos controles não são nada inovadores, bastando que se chacoalhe loucamente o Wii Remote e o Nunchuk para fazer os movimentos do personagem. O jogo apresenta, de novidade, apenas um modo arena, inimigos novos e maior dificuldade.

Resumindo: o fato é que, no início de sua carreira, o Wii recebeu vários remakes, ainda os recebe, e a qualidade oscila bastante. Mas este ano de 2009 promete ser bem melhor para o console da Big N, conforme ressaltado no artigo Don't Put The Blame On Mii, na EGM Zine 18 (EGM Brasil 83), com vários lançamentos inéditos, exclusivos e hardcore. 🎮

▶ A PALAVRA DO EDITOR

Olha o garoto aí de novo! O Rafael se perdeu um pouco nas citações dos jogos e poderia ter feito uma tabela com outros remakes ou até mesmo “remakes dos sonhos no Wii”, já que nem todos os remakes são ruins. Ainda assim, o tema foi mais uma vez muito bem escolhido e escrito pelo zineiro.

MUNDO DOS SONHOS

Conheça agora os games que ousaram explorar os sonhos... pesadelos *Por Rodrigo Ortiz*

DE ACORDO COM OS CIENTISTAS, todo mundo sonha. Lembrando ou não, sendo os sonhos bons ou ruins, normais ou malucos, todos sonham. Sendo assim, que fonte melhor de inspiração do que essa? Conheça agora alguns jogos que “viajaram” mais longe que o normal.

A Nightmare on Elm Street (1989)

Produção: LJN
Desenvolvimento: Rare
Plataforma: NES
Jogadores: 1-4



Temos aqui provavelmente o primeiro game que se passa diretamente no mundo dos sonhos ou, mais especificamente, dos pesadelos. Baseando-se em referências dos vários filmes de Freddy Krueger, a série A Hora do Pesadelo (A Nightmare on Elm Street), a LJN lançou uma aventura que inovou, na época, em diversos aspectos além da temática, como por exemplo a jogabilidade para até quatro jogadores simultaneamente em um console caseiro, algo pouco usado até então.

Nessa história, como sempre, Freddy inferniza a vida de alguns adolescentes. Os quatro jovens devem então localizar os ossos do vilão e destruí-los em uma fornalha. Para isso, devem enfrentar todo tipo de criatura bizarra, além do próprio vilão e suas transformações estranhas.

O game se dividia entre períodos acordados e de pesadelos. Além de cuidar do pontos de vida, os jogadores deveriam tomar café para se manter acordados. Se não fizessem isso, dormem e passam para o mundo dos pesadelos, que transforma a fase atual numa versão mais difícil, com inimigos diferentes.

A Nightmare on Elm Street (1989)

Produção: Monarch Software
Desenvolvimento: Westwood Associates
Plataformas: PC/Commodore 64
Jogadores: 1

No mesmo ano de lançamento para NES, o PC ganhava um game de Freddy Krueger sem relações, tanto de enredo, jogabilidade ou empresas responsáveis. Desta vez a aventura era para apenas um jogador, apesar de ter uma seleção de sete personagens da série.

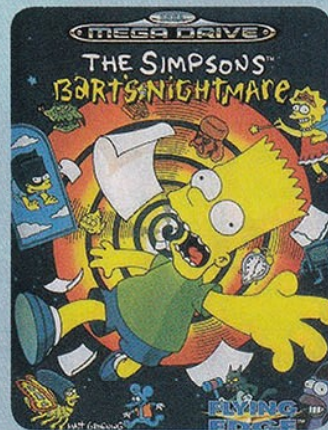
O objetivo era vencer Freddy (obviamente) e resgatar Joey, um amigo do grupo de adolescentes, que desta vez foi capturado pelo vilão. Seguindo o estilo de

Gauntlet, os jogadores deveriam explorar tipos de “dungeons” para coletar chaves, abrir portas, pegar armas, matar inimigos (malucos, como sempre) até enfrentarem Freddy.



The Simpsons: Bart's Nightmare (1992)

Produção: Acclaim
Desenvolvimento: Sculptured Software
Plataformas: Mega Drive / Super NES
Jogadores: 1



Quem nunca teve pesadelos com alguma coisa que tinha para fazer?



Diário de sonhos: Também conhecido como "Dream Journal", é um diário feito exclusivamente para se anotar sonhos. A prática é recomendada por psicólogos, estudiosos e até por profissionais mais "místicos". De acordo com eles, quanto mais se anota seus sonhos, mais fácil fica lembrar deles.

Sonho Lúcido: Ou Lucid Dream, é um sonho em que se tem consciência de que se está sonhando, sendo possível alterar qualquer acontecimento, assim como se fazer o que quiser. Existem várias técnicas para indução, e geralmente praticantes mantêm Diários de Sonhos. Vários games desta matéria, como NiGHTS, se baseiam nesse princípio.

Bom, pelo menos com Bart Simpson, isso aconteceu. O garotocai no sono enquanto está fazendo o der de casa, e acaba tendo um pesadelo em que deve recuperar as folhas da lição, levadas pelo vento, nas situações mais absurdas.

Bart deve pegá-las (evitando versões malucas dos personagens da série), enfrentando desafios em mundos diferentes a cada página recuperada. Quando "entra" em uma página, o perso-

nagem escolhe entre duas portas que escondem minigames diferentes, iniciando aventuras como o super-herói Bartman, o monstro Bartzilla (com direito a "Homer Kong" e "Momthra" como vilões), o herói Indiana Bart, ou ainda viagens pelo mundo dos desenhos de Itchy and Scratchy ("Comichão e Coçadinha") ou na corrente sanguínea de Bart, cada um com sua própria jogabilidade, que passa por gêneros como plataforma e shooter.

NiGHTS into Dreams... (1996)

Produção: Sega

Desenvolvimento: Sonic Team

Plataforma: Sega Saturn

Jogadores: 1



Era uma vez o mundo dos sonhos. Toda vez que um humano dorme, ele vai parar em uma das partes

desse mundo: Nighttopia, o lado dos sonhos bons, ou Nightmare, o lado dos pesadelos. Em Nighttopia, os aspectos pessoais dos humanos se manifestam em esferas de luz chamadas "Ideya", de grande poder. Wizeman the Wicked, o grande chefe de Nightmare, decide que vai conquistar o mundo dos sonhos, roubando todas as Ideyas que puder. Para isso, cria uma série de criaturas chamadas Nightmaren, entre elas dois arlequins voadores: NiGHTS e Reala. O primeiro, porém, se rebela contra o criador e acaba preso. Enquanto isso, no mundo real, encontramos Elliot Edwards e Claris Sinclair, dois jovens que enfrentam seus próprios problemas na realidade, que acabam por assombrá-los em pesadelos. Durante uma noite, conseguem fugir de seus respectivos sonhos e vão parar em Nighttopia, onde encontram NiGHTS. Lá, descobrem que possuem a rara e poderosa Ideya vermelha da Coragem, a única que Wizeman não pode roubar, e passam a se juntar a NiGHTS para lutar contra Wizeman e suas criaturas. São três fases para cada personagem e uma fase especial final, destravada caso consigam ao menos uma nota C

SONHO DE NATAL

Christmas NiGHTS (1996)

Produção: Sega

Desenvolvimento: Sonic Team

Plataforma: Sega Saturn

Jogadores: 1



Um lançamento um pouco mais raro, Christmas NiGHTS foi uma versão especial promocional do game con-

tendo uma versão modificada da fase Spring Valley, onde era possível jogar tanto com Claris quanto com Elliot (com variações de rota de acordo com o personagem). O enredo acompanha a dupla durante o Natal, quando descobrem que a Estrela do Natal foi roubada, e agora devem contar com NiGHTS novamente para recuperar o espírito da data.

Com a mesma jogabilidade, o destaque do game ficou nos presentes que podiam ser destravados ao fim de cada partida, assim como a integração com o relógio interno do Saturn. O título do game varia de acordo com a época do ano: "NiGHTS: Limited Edition", "Winter NiGHTS" e "Christmas NiGHTS" em Dezembro.

Cada época modifica a aparência da fase, dos personagens, objetos e inimigos, assim como a música de fundo. Os extras destraváveis incluíam artwork, músicas, até a possibilidade de jogar como Sonic e Reala.



nas anteriores. O game ainda contava com um sistema simples de “bichinho virtual” chamado A-Life, baseado nos seres parecidos com anjos chamados Nightopians, que influenciava, entre outras coisas, a música do game de acordo com seus humores.

Muito divertido, NiGHTS garantiu uma imensa base de fãs, mesmo que tenha se distanciado dos games mais tradicionais, ou talvez, exatamente por essa razão.

LSD (1998)

Produção: Asmik Ace Entertainment

Desenvolvimento: Asmik Ace Entertainment

Plataforma: PlayStation

Jogadores: 1



Peraí, perai, não estamos falando de drogas. Apesar de realmente parecer uma viagem psicodélica,

LSD (também conhecido como LSD: The Dream Simulator) fala de sonhos sem referências a quaisquer tipos de ácidos. De fato, cada uma de suas muitas apresentações dá um significado diferente à sigla, nenhum dos quais faz muito sentido, mas todo com algo em comum: a letra D, que significa Dream (Sonho).

O game foi supostamente inspirado no diário de sonhos de um funcionário da Asmik Ace Entertainment, e se trata exatamente de sonhar. O jogador começa uma partida em um ambiente e só pode andar e olhar sem interação direta. O game conta ainda com o sistema chamado “Linking”: cada vez que tocar em algum objeto, personagem ou até mesmo nas paredes, o jogador é teletransportado para outro local, geralmente sem ligação de contexto.

Mas perai, um game só de andar e olhar? Não é chato? Não exatamente. É certo que LSD não é um jogo para todos, o que explica o fato do pacote (o game acompanha um livro e CD) nunca ter saído do Japão, e hoje em dia ser raro encontrar uma cópia original. Mas mesmo assim, conquistou um certo público como um game “cult” por ser “infinito” (não há um fim ou objetivo exato) e imprevisível.

Yume Nikki (2004)

Produção: Kikiyama

Desenvolvimento: Kikiyama

Plataforma: PC

Jogadores: 1



Outra obra estranha originária do Japão, Yume Nikki geralmente é muito comparado a LSD por se tratar basicamente da mesma coisa: explorar um mundo de sonhos, que como podemos ver, refere-se ao título - “Yume Nikki” significa “Diário de Sonhos”. Com desenvolvimento amador (RPG Maker), o game foi lançado gratuitamente na internet há alguns anos.

Você é uma garotinha que vive em um apartamento pequeno e quando dorme, vai parar em um mundo dos sonhos. Conforme explora os cenários malucos e encontra criaturas estranhas, você adquire itens que melhoram suas habilidades ou ainda “efeitos”, que podem ser úteis ou não. Diferente de LSD, este game tem um objetivo final: adquirir todos os 24 efeitos.

LEMBRANDO DO SONHO

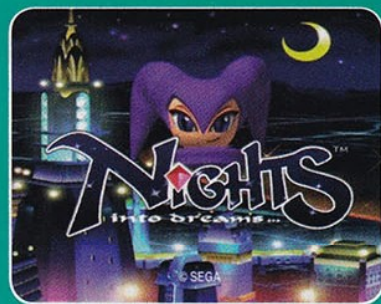
NiGHTS into Dreams... (2008)

Produção: SEGA

Desenvolvimento: Sega Studio China

Plataforma: PlayStation 2

Jogadores: 1



Em 2008, o PS2 ganhou um remake do original para o Sega Saturn. A nova versão incluiu gráficos aprimorados, com opção para a aparência clássica, além de suporte a tela 16:9. Vários extras podem ser destravados, incluindo vídeos, ilustrações, e as fases de Christmas NiGHTS.

Lançado apenas no Japão, esta versão também pode ser encontrada no pacote especial “Nightopia Dream Pack”, que inclui uma reimpressão do livro de histórias originalmente lançado junto do primeiro game.



Quer conhecer um pouco mais sobre sonhos? Confira algumas ótimas fontes abaixo:

Livro:

Exploring the World of Lucid Dreaming - Stephen LaBerge
(Sem tradução para o português)

Filmes:

Waking Life
Paprika

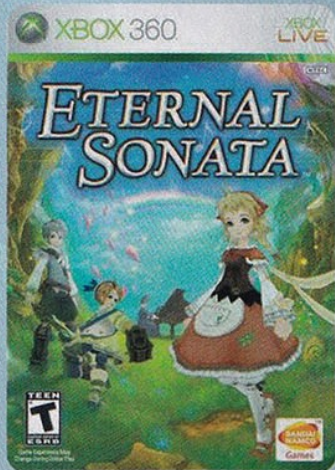
Sites:

LD4All - www.ld4all.com (em inglês)
The Lucidity Institute - <http://www.lucidity.com/> (em inglês)

Não se engane pelos gráficos simples ou a aparência "fofinha" da protagonista. O jogo consegue sim ser estranho ao ponto de assustar. Conforme você passa pelos mundos diferentes, descobre ligações entre eles, além de algumas vezes ficar um pouco perdido, já que muitos caminhos irão te levar ao mesmo lugar.

Eternal Sonata (2007)

Produção: Namco Bandai
Desenvolvimento: Tri-Crescendo
Plataformas: 360/PS3
Jogadores: 1



Você já imaginou o que se passa na cabeça dos grandes homens? Bom, de acordo com Eternal Sonata, muita coisa. O game, um RPG complexo com um enredo envolvendo diversos temas, que vão desde injustiças sociais à até mesmo política, filosofia e

escapismo, num enredo cheio de ação, que se passa nos sonhos de Chopin durante suas últimas horas de vida. Elementos da história do autor também entram em cena - e sim, eles são historicamente corretos.

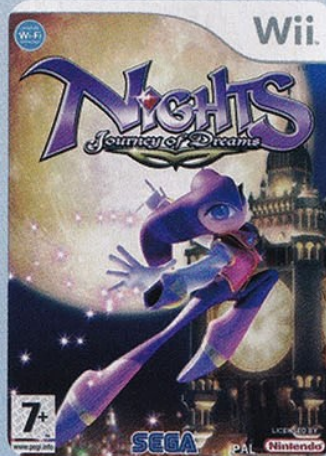
Com um estilo visual único e alguns dos melhores gráficos que o 360 já viu, o game recebeu uma ótima recepção dos fãs e da crítica. Um grande ponto muito elogiado foi como o game conseguiu inserir elementos de música na história - nada mais apropriado, afinal estamos falando de Chopin. Os capítulos da história, os nomes de personagens, golpes e outros também são referências às músicas do compositor. Nem precisamos falar que o foco na trilha sonora também foi imenso.

Cada personagem conta com habilidades específicas na sombra e na luz, assim como os monstros, ou seja, as batalhas podem precisar de muita estratégias e ter voltas bem inesperadas. Adicione a isso outros elementos como partituras especiais para serem encontradas, e a possibilidade de selecionar entre 12 personagens e temos muito o que fazer.

Nights: Journey of Dreams (2007)

Produção: SEGA
Desenvolvimento: Sega Studio USA
Plataforma: Wii
Jogadores: 1-2

Um tempo indefinido depois do primeiro game, NiGHTS está de volta para lutar contra os Nightmaren, liderados pelo vilão Wizeman The Wicked. Os sonhadores da vez são William Taylor, um garoto aspirante a jogador de futebol, e Helen Cartwright, uma violinista-prodígio, cada um com seus próprios demônios pessoais a enfrentar. A fórmula é a mesma: Wizeman quer dominar o mundo dos sonhos (e o real, em seguida) roubando todas as Ideyas, sendo que os possuidores da Ideya vermelha, a da coragem, são os únicos que podem pará-lo.



O game recebeu várias opiniões controversas, as principais, basicamente estilísticas. Em primeiro lugar, buscando tornar a história mais clara e melhor explicada, todos os personagens ganharam dublagens (antes não haviam falas, apenas sons eventuais). Para alguns isso prejudicou o andamento, tanto por dúvidas da qualidade, quanto pela identificação dos personagens: NiGHTS, que é andrógino, ficou com uma voz feminina demais, enquanto Reala tem uma voz claramente masculina.

Produção: Yarhalla
Desenvolvimento: Yarhalla
Plataforma: PC
Jogadores: 1

Uma fã japonesa de LSD criou uma versão do game para PC chamada SOUP. Também sem fazer muito sentido, a autora o descreve sucintamente como "Apenas ande". Sua versão, apesar de ambientes diferentes e gráficos bem superiores, é bem mais curta e limitada. Mas vale lembrar que também prima pela loucura, então é um consolo para quem quiser ver LSD mas não conseguir localizar o game. SOUP é freeware, ou seja, o download é grátis!



REVIEWS

Notas altas pra quem merece

Multiplataformas



- 78 Resident Evil 5
- 80 Guitar Hero Metallica

PC

- 81 Empire Total War
- 360
- 82 Star Ocean: The Last Hope
- Ninja Blade

PS3

- 83 Killzone 2

Wii



- 84 MadWorld
- Tenchu: Shadow Assassin

PSP

- 86 Prinny: Can i Really be the Hero

DS



- 86 Grand Theft Auto: Chinatown Wars

Virtual Live Network

- 88 Alex Kidd: The Lost Stars (WiiWare)
- Noby Noby Boy (PSN)
- Peggle (XBLA)
- Watchmen: The End is Night (WiiWare/PSN/XBLA)

Celular

- 89 Virtua Fighter Mobile (mobile)
- LEGO Indiana Jones Mobile Adventures (mobile)
- Crash Bandicoot Nitro Kart 3D (mobile)
- Alpine Racer (mobile)



83
KILLZONE 3

ELENCO DE SUCESSO

Nos bastidores do Troféu GW...



Ricardo Farah Willoweit
Editor Executivo

No Troféu Gameworld é assim: passada a cerimônia, eis que a festa continua entre os editores e ex editores da EGM Brasil...

Favorito: *GH: Metallica*



Orlando Nakahara Ortiz
Editor-Chefe

... Antes disso, no palco, nosso ilustre Nakahara prova que até os editores podem usar costeletas de Elvis com terno...

Favorito: *Killzone 2*



Lucas Patrício
Editor do EGM Zine

... Voltando à bebedeira, ops, o coquetel entre os executivos, Patrício da Silva aproveita para entrevistar os gringos...

Favorito: *Killzone 2*



Odir Brandão
Editor de Reviews

... Já Odiresco Bradilus, O CARA dos reviews da EGM, indica o caminho do banheiro para os mais necessitados...

Favorito: *MadWorld*



Renata Delabio
Editora de Arte

... E como estamos em ritmo de festa, aproveitamos para revelar nossa equipe de arte, comandada pela Deboca, ou melhor, Delabio...

Favorito: *DJ Max Fever*



Daniel Chagas
Chefe do Almoxarifado

... Direto do Almoxarifado da arte, nosso latin-lover com sotaque australiano "vendeu o peixe" da arte entre os convidados...

Favorito: *Street Fighter IV*



Natália Valadares
Designer Magali

... Enquanto isso nossa caçula da arte aproveita para "degustar" a birita, provar os canapés, experimentar os docinhos...

Favorito: *MK vs DC*

E mais

• Daniel Tenreiro
• Fabio Marton

• Rafael Arbulu
• Rodrigo Raugust

> 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)

ZOIÃO:
9.5
EXCELENTE

ZOIÓ:
8.0
BOM

ZOINHO:
6.5
REGULAR

> 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.

> 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 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.
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).

Hype Nipônico Por Lucas Patricio*

REVIEWS

Andam dizendo que os RPGs japoneses estão em decadência. Será mesmo? Confesso que os últimos lançamentos nipônicos não me agradaram muito. A Square Enix em sua investida para se adaptar ao mercado ocidental anda tropeçando nas próprias pernas. Last Remnant é um exemplo claro dessa confusão ideológica da empresa. Mas o que está acontecendo com um mercado que há alguns anos era conhecido pela inovação e qualidade de seus RPGs? A resposta para essa pergunta, obviamente, não é simples. Mas analisando com calma, posso afirmar que a culpa, se é que podemos chamar assim, não é das produtoras, e sim do público oriental.

A influência da cultura japonesa sempre foi muito presente nos jogos, um verdadeiro reflexo de tudo que é moda e tendência por lá. Atualmente, a cultura pop Oriental anda muito diferente. A excentricidade consegue atingir níveis absurdos e o reflexo disso na indústria é um conjunto de games "estranhos" ou coletâneas de minigames para o Wii. Isso é ruim? Se for o que vende por lá e faz as pessoas jogar felizes, não podemos achar que é algo negativo. Mas para a indústria, essa mudança não está sendo fácil. E conseguimos enxergar este fato exatamente no gênero mais clássico de lá, os RPGs.

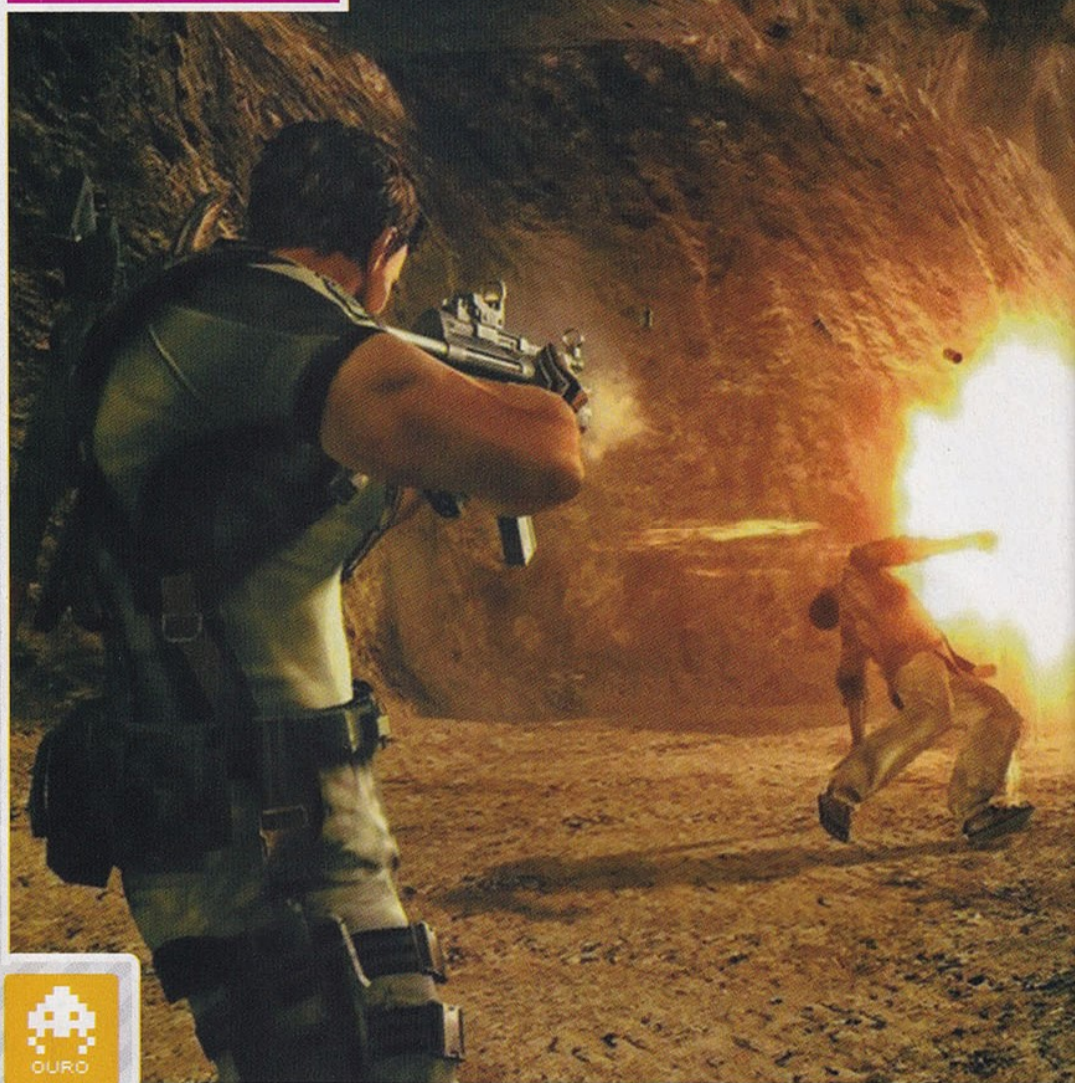
Antigamente era louvável ver um título com combates em turno, mapas quilométricos, chefes clássicos, personagens adolescente com cabelos espetados e histórias clichês. Hoje, um jogo que tenha essas características é sinônimo de obsoleto. É preciso evoluir e criar novas ideias. Mas se tudo muda em um gênero, você acaba tendo um dos seguintes resultados: ou é criado um gênero totalmente novo e que será um sucesso (Kingdom Hearts); ou acaba matando boas ideias tentando ser diferente e tropeçando em passos simples (Last Remnant).

A reflexão deve ser feita, mas é preciso lembrar que o que torna o JRPG algo único são exatamente as características clássicas. Vamos reclamar do que é problema, não o que é essencial.



* Lucas Patricio foi apresentador de games na baixada santista do Pelé, escreve todos os meses na EGM Brasil e sabe que nem todo clássico merece boas notas

■ "cuidado com a mulher, zumbi!"



PS3/360

RESIDENT EVIL 5

- Produção: Capcom
- Desenvolvimento: Capcom
- Distribuição: Synergex do Brasil
- Jogadores: 1-2
- Site: www.resident-evil.com/5/

AS NOTAS
(de 0 a 10)

ARBULU:
10
EXCELENTE

ORLANDO:
9.0
EXCELENTE

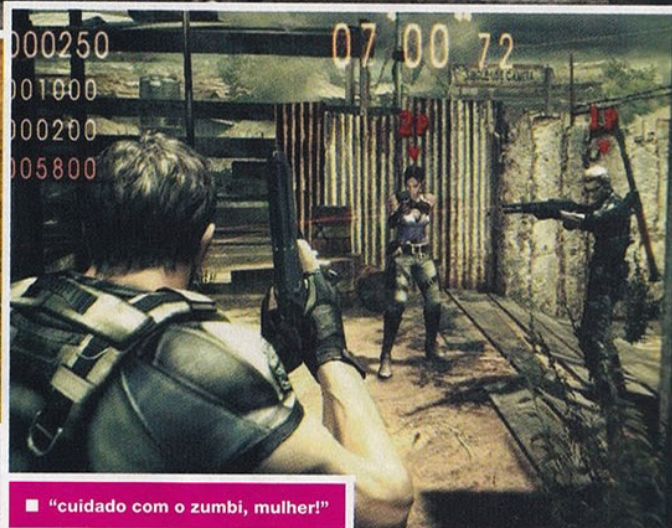
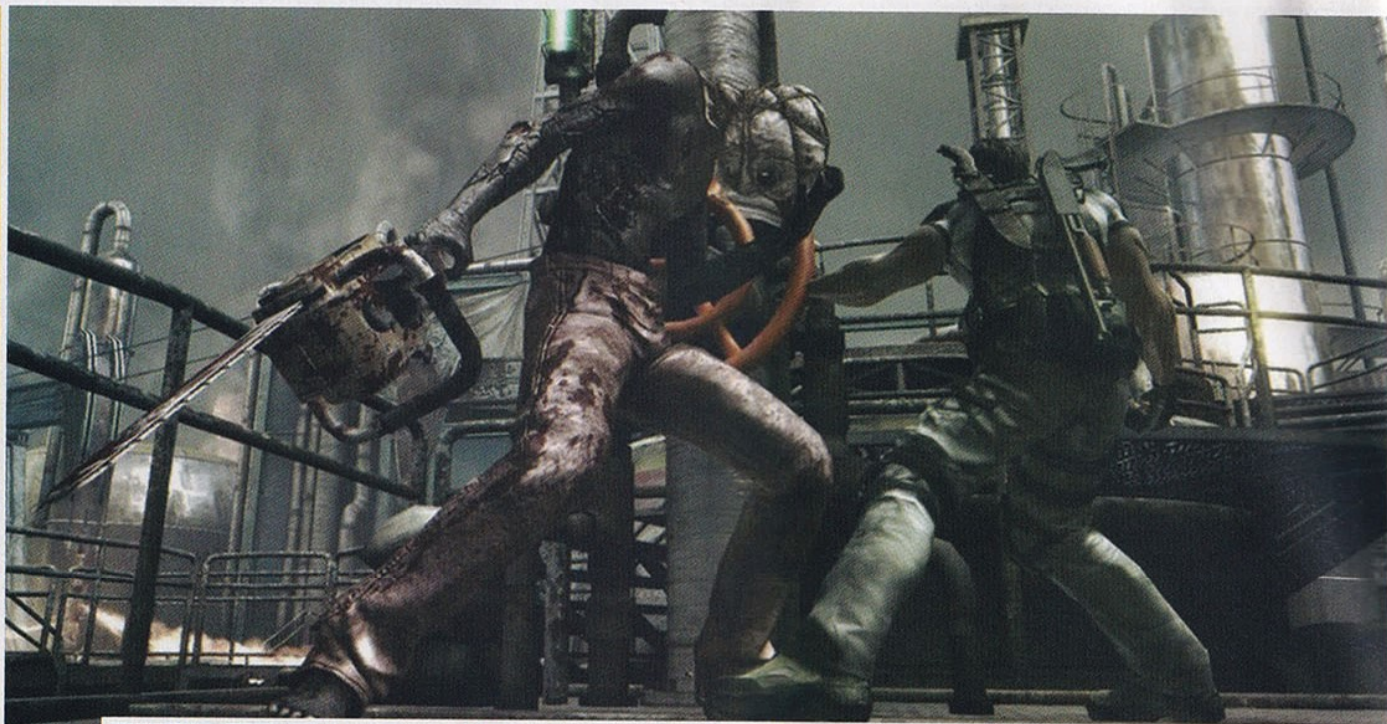
- **Melhor:** visual impressionante, comandos precisos.
- **Pior:** ao pé da letra, é "mais do mesmo".
- **Seria legal:** escolher o cara de barba e óculos que fala no megafone. Ele é mau!

No hay más cabrones

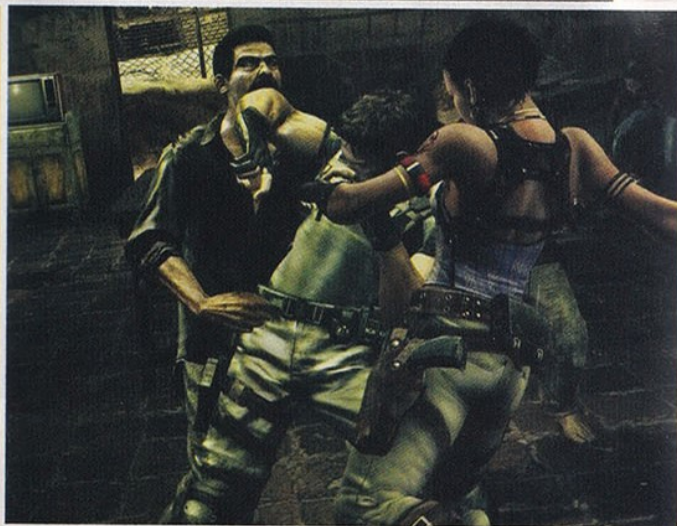
➔ **ARBULU:** Sorry, Lucas, mas o hype de Resident Evil 5 não é à toa: seja pela inteligência artificial inteligente, seja pela jogabilidade intensa ou ainda pelo enredo enveredado em mistério, a glória mais uma vez recai sobre a longínqua franquia de survival horror. De volta à ação está Chris Redfield, agora um membro da BSAA - uma organização militar que combate o bioterrorismo - e Sheva Alomar, da mesma organização. Juntos, eles deverão encarar Ganados em um ambiente tão grande que faz Left 4 Dead parecer um kitnet. Os monstros agora estão à espreita, e surgem do nada, quebran-

do janelas e portas - coisa que não víamos em outras versões, onde zumbis eram postados nos lugares, apenas para levar tiro.

Sheva também é de ótima serventia quando controlada pela IA: ela se prontifica a curar você, compartilhar munição e salvar a sua pele quando rodeado de inimigos. Infelizmente, isso também é um tiro na culatra: às vezes, o dano nem é preocupante, e lá vai ela gastar itens de cura, sem mencionar o fato dela atirar a esmo, com o alvo fora da mira. De qualquer forma, retribua quando for pedido: é o mínimo a ser feito!



■ "cuidado com o zumbi, mulher!"



Faltou a sensação de medo: Chris nunca se pega sozinho, em um corredor estreito, escuro e sem saída, e mesmo quando os parceiros se dividem, a idéia de proximidade é tanta que o survival horror meio que deixou o "horror" de lado. Fora isso, a ação é ininterrupta, o ritmo se mantém durante toda a partida, e a dificuldade aumentou graças a pequenos detalhes, como o gerenciamento de itens, agora feito em tempo real - e dá, sim, para morrer enquanto escolhe qual arma equipar. O visual beira a perfeição, e os sons, característicos do ambiente africa-

no, estão reproduzidos com excelência. Para mim, supera com louvor Resident Evil 4.

✦ **ORLANDO:** Resident Evil 4,5? Talvez. Resident Evil 4: Haiti? Quase isso. A série abandonou faz tempo a fórmula de terror, e no novo capítulo a história não é diferente: há muita ação e pouco susto. A reciclagem do quarto game estrelado por Leon é clara - os comandos são parecidos, o ponto de visão é muito semelhante, até mesmo a inteligência artificial dos zumbis (?) continua previsível, com reações já vistas em espanhol. **É claro que o visu-**

al agora é mais caprichado, com um "quê" cinematográfico, principalmente nas cenas de animação.

E como todos sabem, o jogo é inteiramente cooperativo, mesmo jogando no modo single player - e novidade funciona razoavelmente bem. Seu parceiro não é a mais brilhante das criaturas, se metendo em várias enrascadas durante os combates intensos (leia: com muitos inimigos na tela, atrapalhando um bocado as suas estratégias. Ainda assim, é uma evolução bem-vinda, lapidada e que sem dúvida alguma fará sucesso, garantindo outros futuros capítulos na franquia.



360/PS3/WII

GUITAR HERO: METALLICA

■ **Produção:** Activision Blizzard
 ■ **Desenvolvimento:** RedOctane/Neversoft
 ■ **Jogadores:** 1-4
 ■ **Site:** www.guitarhero.com/

AS NOTAS
(de 0 a 10)

PATRÍCIO

8.5

BOM

ORLANDO

8.5

BOM

FARAH

9.0

EXCELENTE

O Melhor: o melhor resumo que poderíamos ter da banda

O Pior: cadê Unforgiven II?

King Diamond: ficou show de bola também

De fã para fã

➔ **PATRÍCIO:** "Gimme fuel, gimme fire, gimme that which I desire". O que eu mais desejei ao jogar Guitar Hero: Metallica foi aumentar o som e não parar de dedilhar a guitarra tão cedo.

GHM não é apenas uma expansão da famosa série musical da RedOctane, mas também um verdadeiro "fã service". A produtora pensou em cada detalhe, colocando vídeos exclusivos, letras e perfumarias que os fãs da banda americana vão pirar em ver. Esse é o preceito de um jogo que tem como público alvo um nicho bem definido: fazer algo pensando no que o pessoal que curte Metallica gostaria de ver, e unir essa experiência a níveis avançados de dificuldade em músicas que passeiam pelos mais de 25 anos de carreira do quarteto.

➔ **ORLANDO:** "MASTER! MASTER!" Sim, Guitar Hero: Metallica chegou, e como esperado, entrou com os dois pés na porta. Diferente da maioria das versões de Guitar Hero, o game está ainda mais difícil, principalmente para os que arriscam jogar na bateria com pedal duplo. **Ah! Vale lembrar que os requisitos de macheda são altos também para as outras bandas que participam do game, como Motörhead e System of a Down.**

Para os mais preocupados com o acabamento, GHM segue a mesma linha da franquia. Todos os integrantes do Metallica estão idênticos, mas confesso que os desenvolvedores merecem um aperto de mão: Lemmy, do Motörhead, está tão feio e perebento quanto sua versão real.

➔ **FARAH:** "Exit Light! Enter Niiight!" Esta foi a cereja do bolo que faltava para que muitas outras bandas de sucesso chegassem aos produtores de Guitar Hero e implorassem por um game. Os fanfarrões do Metallica foram os primeiros (E nem serão os últimos, você sabe disso). Como meus amigos disseram, eis aqui o Guitar Hero que mais transborda presentes e extras para os fãs de uma banda. **Do jogo em si, pouco mudou (ainda bem!): sai a opção para download de músicas, entra a bateria com pedal duplo no modo Expert+ e a barra de desempenho de cada músico da banda no multiplayer.** Você não é fã do Metallica? Não tem problema. Pense como todo bom músico: quanto mais melhor. Para todos os outros, "Welcome Home".





PC

EMPIRE: TOTAL WAR

■ **Produção:** SEGA
 ■ **Desenvolvimento:** Creative Assembly
 ■ **Jogadores:** 1-16
 ■ **Site:** www.totalwar.com/

AS NOTAS
(de 0 a 10)

MARTON
9.0
EXCELENTE

O Melhor: a megalomaníaca forma como as coisas acontecem
O Pior: PC ruim = framerate péssimo
Tem piratas: ...e são do Caribe, também

O império nunca contra-ataca

+ **MARTON:** Você já parou para pensar como os jogos de estratégia em tempo real fazem um trabalho sem-vergonha ao simular a guerra? Afinal, qual batalha da história envolveu sair pegando ouro, minério, javalis ao lado do campo de batalha, para treinar soldados ao mesmo tempo em que a panacaria está comendo? Você pode até se esforçar para imaginar que isso representa uma guerra, mas é pior ainda. E neste instante, quem já conhece a série Total War, bate o pé, impaciente: "pare de falar para os newbies, nós já sabemos que Total War não tem nada a ver com isso". Fã de Total War, você nem precisa terminar de ler: compre. Para todo o resto, que não foi apresentado ainda, Total War, é o mais perto da guerra que qualquer jogo jamais chegou. Tática e estratégia, são coisas

completamente distintas. No mapa estratégico, que funciona parecido com a série Civilization, você melhora suas cidades, consegue dinheiro e controla seus exércitos. O mapa tático você põe esses brinquedos para agir, com até 2 mil soldados ao mesmo tempo. Use artilharia contra tropas agrupadas e eles não vão esperar para saber quem será o último tombar, e pensarão com as pernas a bater em retirada. Melhorando em relação à Medieval II, **em Empire você sabe exatamente quando os soldados dos inimigos estão apreensivos, com mensagens "estamos sendo flanqueados", "perdemos o general" ou "nossos amigos estão fugindo"**. Aumentando o realismo, Empire introduz artilharia fixa de extra-longo alcance mas que não pode ser mudada de posição durante a bata-

lha. Aliás, refletindo perfeitamente a mudança histórica entra Idade Média e o século 18, a cavalaria deixa de ser tão importante e a artilharia passa a ser a "rainha do campo de batalha". Não que o combate perto e pessoal esteja extinto, você pode mandar qualquer unidade se pegar na porrada com espadas ou baionetas, mas, exceto pela cavalaria, essa é uma forma ultrapassada de lutar. Enfim, esse magnífico dinossauro chamado Empire: Total War mantém a série como um monumento ao hardcore, um Godzilla de 200 toneladas pisoteando a Tóquio casual que os executivos tentam criar.

CONFIGURAÇÃO PARA PC

■ **Processador:** 2.4 GHz
 ■ **Vídeo:** 512 MB
 ■ **Memória:** 2 GB
 ■ **HD:** 15 GB



360

STAR OCEAN: THE LAST HOPE

■ Produção: Square Enix
 ■ Desenvolvimento: Tri-Ace
 ■ Jogadores: 1-2
 ■ Site: www.square-enix.com/

AS NOTAS
(de 0 a 10)

PATRICIO

8.0

BOM

O Melhor: sistema de combate recompensador

O Pior: câmera e dublagem de péssima qualidade

Salvar: é para os fracos

Um JRPG que não inova, mas empolga

➔ **PATRICIO:** Quando Star Ocean: The Last Hope foi anunciado, duvidei que minhas expectativas seriam supridas – afinal, sou um grande apaixonado por JRPGs. Surpresa: gostei muito dessa versão exclusiva para o Xbox 360, que também marca a estreia da série na atual geração. The Last Hope não é nem um pouco inovador. É um típico JRPG repleto de dungeons, batalhas, evolução de personagens e história clichê. Mas o que mais me incomodou não foi a falta de inovação no gênero, e sim, a câmera, que praticamente impossibilita uma exploração de cenários sem frustrações e incômodos. Ainda assim, existem outros vilões em The Last Hope. Um deles é a dublagem em inglês que está horrível. Parece que os atores

lêem os textos sem nem ideia do que está acontecendo. A sincronia labial é falha e como as cenas não interativas são longas, esse defeito incomoda bastante. Se ao menos houvesse a opção de colocar a dublagem em japonês... Mas esqueça, não dá. Algo que também acaba sendo uma pedra no sapato dos jogadores é a escassez de pontos de save. As dungeons são extremamente grandes e em algumas delas você ficará cerca de uma hora sem dar um único save. Em alguns momentos pode ser frustrante, contudo o desafio presente acaba sendo uma boa saída para encarar os calabouços. Até agora só falei de pontos negativos, “então como é que ele tem essa nota acima da média?”, você pode perguntar. The Last Hope tem

alguns problemas, é verdade, mas possui muitas qualidades que sobressaem os defeitos. O sistema de combate é um dos mais empolgantes que já testei nos últimos anos: **cada personagem possui um sistema único e a evolução é simplesmente viciante.** Isso torna a exploração de dungeons algo muito mais prazeroso, já que você vai querer subir de nível para ganhar novas habilidades. O sistema de criação de itens é extremamente útil e bem feito. No geral, posso dizer que todos os defeitos que o jogo possui – a excluir a dublagem medonha – são compensados pelo excelente trabalho da Square na evolução. É viciante e divertido, como há muito tempo eu não via em um JRPG. Vale só por isso.



360

NINJA BLADE

■ Produção: Microsoft Game Studios
 ■ Desenvolvimento: From Software
 ■ Distribuição: Microsoft do Brasil
 ■ Jogadores: 1
 ■ Site: www.ninja-blade.com

AS NOTAS
(de 0 a 10)

ARBULU

8.5

BOM

TENREIRO

7.5

BOM

O Melhor: sistema de combate recompensador

O Pior: câmera complicada

Ser Ninja: é... comer lamen de ponta cabeça

Brincando de dilacerar zumbis

➔ **ARBULU:** Seguindo o mote “jogo de ação com cultura ninja”, Ninja Blade chega com exclusividade XBOX 360, **como uma cópia de Ninja Gaiden com apenas alguns complementos; é uma ótima aventura, que diverte bastante o jogador de uma ponta a outra da partida.** Você é Ken Ogawa, membro de uma organização de combate às criaturas nascidas a partir de um vírus mutagênico, que transforma os infectados em monstros das mais variadas formas. Com leves toques de RPG, você consegue evoluir armas e magias através da coleta de orbs vermelhas, à la Devil May Cry, ao passo que, adquire com isso, novos combos e movimentos que certamente serão necessários em áreas mais avançadas do jogo. Apesar de ser uma óbvia inspiração a um game já citado, não há como perder

o fator diversão, uma vez que a dificuldade de Ninja Gaiden não está presente aqui. Mesmo o original da Tecmo que não era tão complicado. E Ninja Blade faz disso sua essência, usando comandos simples, câmera bem trabalhada e jogabilidade rápida e intuitiva. Uma pena que, tirando os Quick-time Events abundantes e garantia dos Fatalities mais legais desde o primeiro Mortal Kombat, Ninja Blade é puro Ninja Gaiden, o que tira um ou outro ponto. Um fator negativo é a parte gráfica, que apesar de linda nos personagens, comete pecados básicos em detalhes de ambiente: as chamas e labaredas parecem mais desenhos de Photoshop. Daria para trocar Ken Ogawa por Ryu Hayabusa e, instituindo os Quick-time Events, esse jogo poderia se chamar Ninja Gaiden III. Mas serve bem ao seu propósito.

➔ **TENREIRO:** Massanori Takeuchi, produtor de Ninja Blade, foi melhor sucedido em outras investidas como “Otogi 2: Immortal Warriors” (Xbox, 2003). Mas não pense como o Arbulu em achar que Ninja Blade é cópia de Ninja Gaiden ele copia também God of War e Resident Evil. Não que esse seja um enredo inédito – e isso não é mesmo –, **mas você terá muitos momentos que com certeza inspirarão games futuros, sem sombra de dúvida.** O sistema para derrotar os inimigos se resume em bater um pouco no chefe, pra depois entrar em uma CG e, em seguida, sequência de botões que devem ser apertados para a eliminação do opoente. Nada de tão inovador, mas ainda assim empolgante. Estou certo de que todas as referências muito bem-vindas e recheiam ainda mais o jogo todo.



PS3

KILLZONE 2

■ **Produção:** Sony CEA
 ■ **Desenvolvimento:** Guerrilla Games
 ■ **Jogadores:** 1-32
 ■ **Site:** www.killzone.com/

AS NOTAS
(de 0 a 10)

ORLANDO
10
 EXCELENTE

PATRICIO
10
 EXCELENTE

ARBULU
10
 EXCELENTE

O Melhor: os gráficos são tão bons quanto os do famoso trailer da E3 2005

Pior: demorou muito para ser lançado

Halo: ensinou, Killzone 2 aprimorou

A brutalidade nunca foi tão linda...

✦ **ORLANDO:** De maestria inegável, Killzone 2 me pegou completamente despreparado. Era desnecessário lembrar que o jogo seria muito bonito. Isso eu já sabia. O que me impressionou foram o grau de qualidade da apresentação, o nível de esmero no acabamento e a forma suave e natural com que os efeitos visuais foram utilizados. Nada de exageros, é tudo no ponto. **A sensação de espaço e volume é incrível, pois as sombras, fumaça, poeira, fogo, água e todos os materiais representados são de uma verossimilhança única.** Em um ambiente fictício repleto de soldados Helghast, me senti lutando contra uma horda de neo-nazistas (as referências são claras) e me diverti como há tempos não fazia. É bom demais. Deixa até Resistance 2, que gostei muito, com cara de ultrapassado. Facilmente tem

seu posto entre os melhores FPS do mercado, e isso diz muito quando vindo de um cara que não gostou do primeiro!

✦ **PATRICIO:** Todo mundo criticou e deu risada quando a Guerrilla Games mostrou aquele famoso trailer pré-renderizado na E3 2005. Eu fui uma dessas pessoas. Hoje, quase quatro anos depois, estou pagando o riso e a língua: **Killzone 2 é, junto com Metal Gear Solid 4, o melhor jogo do PlayStation 3.** A campanha é de tirar o fôlego, os gráficos são um dos mais impressionantes já vistos. Não dá pra explicar a sensação de ver construções inteiras irem ao chão enquanto você tenta se esconder no meio do tiroteio. E para fechar, o modo multiplayer é perfeito. Se você tem um PS3 e não comprar Killzone 2, não será mais meu amigo,

mas se comprar, me chame para jogar.

✦ **ARBULU:** 2008 já virou memória, e temos o primeiro candidato a jogo de 2009: Killzone 2 é tudo aquilo que seu predecessor não foi. Uma verdadeira conquista que une gráficos detalhadíssimos e jogabilidade inteligente e intuitiva. O enredo é simples: a humanidade decidiu atacar os Helghast em seu planeta, Helghan e a variedade é grande: **seja combate urbano, interno ou em tempestades de areia no deserto, Killzone 2 consegue se destacar em um gênero saturado no mundo dos games.** Graças ao seu visual excelentemente trabalhado, um sensacional modo campanha e modalidades multiplayer que vão prendê-lo por séculos no console, esse é um caso raro em que as imensas expectativas não acabaram sendo em vão.



Wii

MADWORLD

■ Produção: SEGA
 ■ Desenvolvimento: Platinum Games
 ■ Jogadores: 1-2
 ■ Site: www.sega.com/

AS NOTAS
 (de 0 a 10)

ODIR
9.0
 EXCELENTE

RAUGUST
9.0
 EXCELENTE

O Melhor: sangue, sangue, sangue...
O Pior: o que sobra em sangue falta em variedade de inimigos
SinCity: versão mãe eu adoro serra-elétrica

Sangue com toque Pop Art

➔ **ODIR:** MadWorld tem um tipo de brutalidade bem singular. Em um estilo que faz várias citações a Frank Miller e HQs em geral, você estará livre para pensar nas mortes mais bizarras possíveis e encher a tela de sangue. O jogo dura em média cinco a sete horas, mas há muito o que se fazer depois disso. As mortes são todas baseadas em torturas e mutilações e sempre apelam para um lado cômico e bizarro. Viu uma linha de trem? Coloque o seu oponente lá. Viu lanças em alguma construção? Apresente-as "gentilmente" ao inimigo. Quer cortar alguém ao meio? Só tente não sujar muito o tapete. As atrocidades de Jack, o personagem principal, acontecem usando os botões do Wii Remote e Nunchuk mais movimentos, como por exemplo, chacoalhar os dois contro-

los euforicamente. Mas o pointer do Wii Remote também é usado, o que só contribui para tornar MW um jogo completo em todos os sentidos. **MW também não polpa esforços para trazer músicas, ruídos envolventes e "de macho", nada de musiquinhas felizes ou qualquer menção de um estilo casual.** Para fechar com chave de ouro um dos melhores lançamentos do Wii nos últimos meses, você ainda vai enfrentar incríveis chefões com habilidades próprias e maneiras criativas de derrotá-los. Fica repetitivo com o tempo, mas as opções são tantas com os controles que a jogabilidade nunca ficará cansativa.

➔ **RAUGUST:** Cheirando a No More Heroes e Killer 7, MadWorld vem enriquecer não só a biblioteca de títulos do

Wii, mas também figurar entre os games mais estilosos já criados. Trata-se de um Beat-'em-Up com uma maravilhosa jogabilidade baseada em muito tortura aos inimigos. Quanto mais cruel o jogador for ao derrotar seus adversários, maior a pontuação. Existem várias maneiras de se fazer isso, e as mais legais costumam ser feitas com a ajuda do cenário, propositalmente construídos para tal finalidade. **Existe um modo competitivo (para dois jogadores) em tela dividida, que apesar de simples diverte pela disputa do maior placar.** Tudo é em preto e branco, com exceção do sangue que jorra a todo momento, ou as onomatopéias que dão um ar de cartoon adulto ao título e confere um charme único a este sério candidato à clássico instantâneo.



Wii

TENCHU: SHADOW ASSASSINS

■ Produção: Ubisoft
 ■ Desenvolvimento: Acquire
 ■ Jogadores: 1-2
 ■ Site: www.tenchu.net/four/

AS NOTAS
 (de 0 a 10)

ODIR
7.0
 BOM

RAUGUST
8.5
 BOM

ARBULU
8.5
 BOM

O Melhor: a franquia de volta nos eixos
O Pior: continua fácil para os hardcores
Rikimaru: como nos velhos tempos

De volta à escola dos ninjas

➔ **ODIR:** Para quem reclamava que o Wii não tinha jogos "de gente grande", pode ficar contente. Tenchu é mais um que chega para enriquecer a biblioteca do console. A jogabilidade é coisa de ninja: caminhe pelas sombras para não ser visto, use shurikens para confundir os guardas e bambu para apagar tochas de fogo. O verdadeiro ninja sempre fica atento a tudo e a todos não hesita na hora de assassinar. **Você pode usar suas habilidades e acrobacias para armar armadilhas para os guardas e pegá-los desprevenidos.** Se for visto, volta para o começo da fase e precisa fazer tudo de novo. Tenchu: SA é repleto de interação com o cenário, uma pena que na hora de matar o oponente você só precisa de um ou dois botões no máximo.

➔ **ARBULU:** Jogos de ninja não são novidade, mas apesar dos ótimos títulos, poucos conseguem usar os verdadeiros elementos da soturna arte. Ninja Gaiden fez maravilhas, mas ser um ninja não é aquela ação toda, coisa que Tenchu: Shadow Assassins prova com louvor. Não tem espadas em várias direções, desmembramentos e lutas contínuas: o foco é o stealth, e brigar não é opção: você mata com um só golpe. Na pele de Rikimaru ou Ayame, você deve entrar em diversas instalações, geralmente para matar um mercador de mulheres ou similares larápios. **Apesar dos gráficos bonitões e da jogabilidade inteligente, o jogo peca na inteligência artificial: os inimigos vêm você de longe, mas não o enxergam apagando velas ao lado deles.**

➔ **RAUGUST:** Depois de muitos altos e baixos, a série Tenchu finalmente recebe um bom título, digno do nome que carrega. Shadow Assassins mostra como um bom game deve ser feito, além de preencher a lacuna de jogos adultos no console. O foco da jogabilidade é o stealth, usando e abusando das sombras para surpreender os inimigos. **É possível usar as existentes ou criar novas situações de escuridão apagando velas e luminárias.** As fases são lineares e sempre existe uma maneira específica de se vencer um desafio, o que pode resultar em frustração pela tentativa e erro. Os combates são o ponto baixo, já que o jogador deve fazer movimentos pré-definidos que nem sempre são reconhecidos. Já a parte técnica é primorosa, com uma dublagem excelente.





A SUA LOJA DE GAMES NA INTERNET!



CHEGOU!!!

brinde exclusivo!



O NOVO

NINTENDO DSⁱ

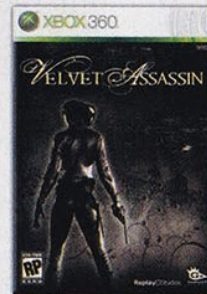


Comprando o novo **Nintendo Dsi** na **DATISHOP** ganhe 1 boneco da coleção Super Mario Wave 1.



lançamentos

ABRIL



TeleVendas:
(11) 4063-5029
E-mail: sac@datishop.com.br
Msn: datishop@hotmail.com

<http://www.datishop.com.br>



PSP

PRINNY: CAN I REALLY BE THE HERO?

■ Produção: NIS America
 ■ Desenvolvimento: Nippon Ichi Soft.
 ■ Jogadores: 1
 ■ Site: www.disgaea.us/prinny/

AS NOTAS

(de 0 a 10)

FARAH

5.0

REGULAR

○ **Melhor:** os gráficos chamam atenção

○ **Pior:** falta desafio e consistência

○ **Jogue:** até a bateria acabar

Herói assim é vergonhoso

➔ **FARAH:** Em tempos de entressafra no portátil da Sony, Prinny nasce com a árdua tarefa de ser o primeiro grande título do ano para os donos do PSP. O fardo é tanto que o game da NIS America foi equiparado com "o God of War 2D". Não é pelo hype ou pelas comparações com outros games do gênero que Prinny perde seu brilho. **Falta consistência e desafio nesse que poderia ser um dos jogos de ação 2D mais brilhantes do PSP.** A regra des três foi aplicada: gráficos coloridos e cheios de detalhes, jogabilidade decente (levando em conta os botões disponíveis) e história na medida que o clima pede. Mas, se compararmos com qualquer outro do gênero, faltam desafios para qualquer jogador que tenha o mínimo de domínio do estilo, ao mesmo tempo, sobram difi-

culdades desnecessárias para os mais novatos. Eu explico melhor. A história de Prinny se passa no mesmo mundo da franquia Disgaea (da mesma produtora), quando a jovem Etna pede para que seus súditos no castelo encontrem os ingredientes do que seria sua sobremesa perfeita. Cabe a Prinny, o pinguim mais habilidoso do reino viajar pelo mundo enfrentando os vilões mais terríveis para conseguir cada ingrediente da receita. Sim a história é medíocre, mas se pelo menos o desafio compensasse, eu morderia minha língua. Ora, eu dei uma boa chance ao jogo: desbravei cinco dos seis mundos disponíveis derrotando cada chefe no final do capítulo. Sabe o que eu achei? Um dos mais repetitivos que eu já joguei. Não há novas habilidades (Prinny tem uma

espada e um salto especial, nada mais) e os chefes trazem o mesmo desafio (que saudades de Mega Man). Não que eu exija em todo jogo do gênero um sistema de evolução de personagens ou uma infinidade de armas para se comprar e magias para dominar. Só gostaria que tivesse mais coisa do que uma espada e um pulo. Ou chefes mais inteligentes do que estes. Fui pego de surpresa com o lançamento do game e, antes de jogá-lo, pelo pouco que vi, depusitei minhas fichas acreditando que finalmente jogaria com gosto um game do gênero no PSP que não fosse PataPon ou qualquer outro remake. Sim, dei uma chance à Prinny, gostei nas primeiras duas horas e pronto. O jeito vai ser continuar nos remakes...



DS

GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

■ Produção: Rockstar Games
 ■ Desenvolvimento: Rockstar Games
 ■ Jogadores: 1-2
 ■ Site: www.rockstargames.com

AS NOTAS

(de 0 a 10)

ALEXEI

9.0

EXCELENTE

PATRICIO

10

EXCELENTE

○ **Melhor:** volta às origens

○ **Pior:** ser do tamanho dos carros

GTA pequeno com jeito de gente grande

➔ **ALEXEI:** Não querendo desmerecer os GTAs de Game Boy e GBA, mas já desmerecendo, Chinatown Wars é o primeiro, de fato, da série para um console da Nintendo. Não é um mero arremedo de episódio principal, tampouco aproveita a estrutura e gráficos já prontos de uma cidade como os spin-offs do PSP. Transcorre na mesma Liberty City de GTA IV (a ilha Alderney foi suprimida), recriada com visual cel-shaded. A câmera está mais alta que de costume, não totalmente de cima como nos 2D. **Na tela superior, há a exploração da metrópole e na debaixo o mapa, eventualmente com elementos tácteis, que representam a maior virtude.** Para roubar veículos, dependendo do modelo, será preciso abrir os para-fusos do painel e fazer ligação direta ou hackear o código de segurança copian-

do números com a stylus. Missões no modo história são baseadas em perseguições automobilísticas, assassinatos e afins. Também há as paralelas, como de policial, bombeiro e taxista – aliás, para chamar um, basta assoviar no microfone. Dois pesares. As cutscenes não são animadas ou dubladas e os automóveis têm dimensões pequenas demais para o tamanho dos transeuntes. A bem da verdade, passam despercebidos pela magnitude desse pequeno grande GTA.

➔ **PATRICIO:** Novamente eu pergunto a você, leitor da EGM Brasil: o que um jogo precisa para ganhar nota máxima? Independente de sua resposta, você pode constatar que ela se refere a pontos que agradem seus gostos. Quando eu penso em GTA, penso

em liberdade, diversão e espero ser surpreendido a cada missão. **Chinatown Wars é uma obra de arte só por ser um dos melhores visuais que o portátil da Nintendo já viu.** A jogabilidade é nostálgica e lembra os primeiros – e clássicos – GTAs. Já as missões, liberdade, profundidade dos diálogos, personagens e side jobs são o supra sumo do que a série oferece atualmente nos consoles de mesa. A interação com a tela de toque é inteligente e não parecer forçado. A única coisa que senti falta foram diálogos com voz, mas isso seria pedir demais, levando em consideração o hardware limitado. E quando achava que já tinha visto de tudo, fui pego de surpresa com o ótimo multiplayer. Como um amigo aqui da redação disse: "A Rockstar não entra para perder". Ela ganhou novamente.



PROMOÇÃO



7 ANOS DE EGM BRASIL

Ganhe
três GeForce

Você já sabe como funciona. Mês de aniversário da EGM Brasil quem ganha presente é você. E para comemorar os sete anos de aniversário da revista, em parceria com a Point of View e a NVIDIA, neste ano você concorrerá a três placas de vídeo da mais alta tecnologia. Veja como participar:

1 - Como participar

Acesse agora mesmo o hot site oficial da promoção (www.heroi.com.br/egm7anos), preencha o seu cadastro e responda a frase: "Quem você NÃO convidaria para a festa de aniversário da EGM Brasil e por quê?"

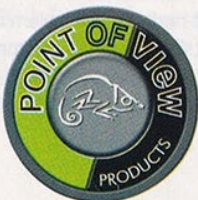
2 - O que você pode ganhar

O leitor com a resposta mais criativa ganhará:

- 1 NVIDIA GeForce GTX 280 da Point of View + game Assassin's Creed
- O segundo colocado ganhará:
- 1 NVIDIA GeForce 9 9600 GT da Point of View
- O terceiro sortido levará:
- 1 NVIDIA GeForce GTX 260 da Point of View + game Assassin's Creed

O resultado será publicado na edição 91 da EGM Brasil. Participe!

Promoção:



Virtual Live Network

A rede offline sobre jogos online da EGM Brasil

WiiWARE

ALEX KIDD: THE LOST STARS

■ Produção: SEGA
 ■ Desenvolvimento: SEGA
 ■ Jogadores: 1

6.0
REGULAR

+GERALDO: Apesar do inegável charme que o "Garoto" Alex tinha em qualquer aparição no glorioso Master System, *The Lost Stars* não consegue segurar a competência das aventuras de *Miracle World* ou a paródia de *Shinobi World*. Uma conversão do divertido arcade multiplayer, esta versão ficou lenta, fácil, e sem o charme dos outros jogos do personagem. **Um jogo de plataforma simples e direto, no qual a parte mais divertida é morrer para escutar o horrendo grito de dor de Alex.** Sem dúvida, é um título que representa bem a alma do falecido 8-bits da SEGA, mas quem desconhece as aventuras do mascote original da empresa, deve experimentar os outros títulos da série.



PSN

NOBY NOBY BOY

■ Produção: Namco Bandai
 ■ Desenvolvimento: Namco Bandai
 ■ Jogadores: 1-2

6.5
REGULAR

+GERALDO: Engrossando o caldo dos jogos experimentais e artísticos que a Sony insiste em colocar na PSN, temos o excêntrico NNB. **A primeira vista é um título criativo, preciso e divertido de controlar, mas que devido à falta de objetividade termina com uma cara de ideia experimental.** Você controla cada extremo do BOY com os dois analógicos e deve se alimentar com qualquer objeto para esticar de tamanho. É divertido nos primeiros momentos, mas o prazer não dura muito pois a falta de objetivos passa a tomar conta do jogo.



XBLA

PEGGLE

■ Produção: PopCap Games
 ■ Desenvolvimento: PopCap Games
 ■ Jogadores: 1-4

7.5
BOM

+ORLANDO: Peggle é um puzzle que mistura elementos de *Breakout* e *Puzzle Bobble*. **Apesar da fórmula não ser grande novidade, é bacana aprender a montar "combos" para destruir as pelotas coloridas.** Duas coisas nele me deixaram descontente: os cenários esquisitos, que parecem pinturas feitas por uma tia velha, e a música de Beethoven que toca ao vencer um estágio. Me pergunto o que os desenvolvedores estavam pensando! A redenção vem nos estágios mais avançados, que ficam mais bonitos, elaborados e difíceis.



PSN/ XBLA/ PC

WATCHMEN: THE END IS NIGHT

■ Produção: Warner Bros. Interactive
 ■ Desenvolvimento: Deadline Games
 ■ Jogadores: 1-2

6.5
BOM

+ARBULU: A obra criada por Alan Moore instituiu novos patamares para que gerações futuras dos quadrinhos se superassem. Mas o game que se baseou no filme e nos quadrinhos me deixou apreensivo – e com razão: **The End Is Nigh nada mais é que um Streets of Rage em versão HD. Um beat'em up cru, óbvio a ponto de ser extremamente linear,** mesmo com um mundo ao melhor estilo 16-bit de ser. Você nada mais faz além de andar-bater-andar. Com algo tão padronizado, a sensação de que ficou devendo muito ficou sentada ao meu lado no sofá.



A Sega confirmou que o game de espionagem da produtora Obsidian Entertainment Alpha Protocol, será lançado em outubro deste ano

Celulares

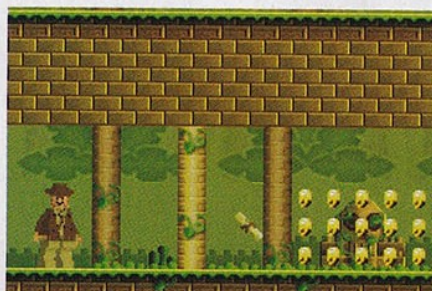
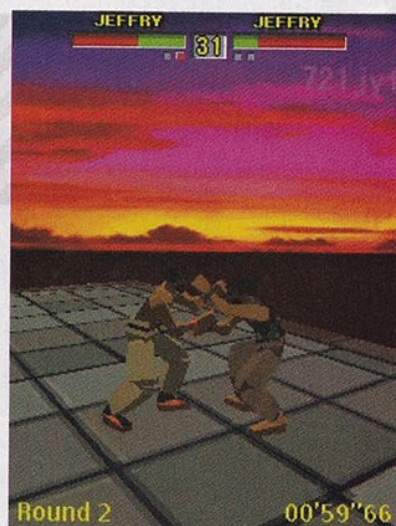
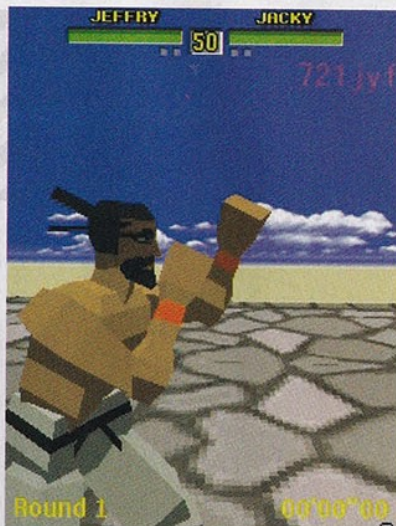
Pequenos aparelhos, grandes jogos

VIRTUA FIGHTER MOBILE

■ Produção: Tectoy
 ■ Jogadores: 1
 ■ Operadora: Oi, Tim, Claro, Vivo e Brasil Telecom

7.0
BOM

➔ **PATRICIO:** Virtua Fighter é considerado até hoje um dos jogos de luta mais estratégicos de todos os tempos. A versão mobile não faz jus à fama. Seria pedir demais combates em 3D, mas combos mais elaborados e uma velocidade maior seriam essenciais para tornar a versão mobile de Virtua Fighter um jogo indispensável. **O ponto positivo fica para a boa variedade de personagens – oito no total.** O modo arcade não é muito empolgante. Quem quiser algum tipo de desafio, o modo de sobrevivência é mais indicado. As músicas são adaptações das trilhas originais de cada personagem. Não é genial, mas nostálgico suficiente para os fãs adquirirem.



LEGO INDIANA JONES MOBILE ADVENTURES

■ Produção: Tectoy
 ■ Jogadores: 1
 ■ Operadora: Oi, Tim, Claro, Vivo e Brasil Telecom

7.5
BOM

➔ **PATRICIO:** Um jogo de plataforma em 2D onde o personagem principal é o LEGO Indiana Jones. A versão de brinquedo do velho caçador de tesouros. **Os gráficos são bons e o que mais impressiona é a taxa de quadros por segundo**, permitindo que você consiga pular e se pendurar utilizando o chicote sem maiores frustrações. A trilha sonora possui a clássica música da série, que empolga a caça de moedas LEGO. Só faltou um pouco mais de variedade nas ações para tornar as coisas um pouco menos enjoativas, mas no final das contas, é uma aventura que vale a compra.

CRASH BANDICOOT NITRO KART 3D

■ Produção: Naughtdog
 ■ Jogadores: 1
 ■ Plataforma: iPhone

7.0
BOM

➔ **ORLANDO:** Um dos primeiros jogos "profissionais" para iPhone, Crash traz o pacote completo: tem apresentação renderizada, gráficos bonitos, jogabilidade divertida e o carismático marsupial que surgiu no PSOne. **O principal problema do game é a falta de fluidez nos gráficos**, algo inexplicável vindo de uma empresa tão experiente como a Vivendi Universal, ainda mais quando há jogos visualmente mais elaborados na mesma plataforma. Os comandos funcionam bem, e utilizam o sensor de tilt da maneira correta: é fácil jogar, progredir e não há grandes frustrações.

ALPINE RACER

■ Produção: Namco Bandai
 ■ Jogadores: 1
 ■ Plataforma: iPhone

2.0
PESSIMO

➔ **ORLANDO:** Quando vi Alpine Racer na iTunes Store, me empolguei: "caramba, é o jogo dos arcades"! Não, Orlandão.

Não é. É uma versão porca, com comandos horríveis, que te fará perder tempo e dinheiro tentando comandar o esportista 3D morro abaixo em uma aberração para iPhone. **A Namco deveria se envergonhar**, não se pode fazer um game tão tenebroso e batizá-lo com o nome de uma franquia bacana. É como se a SEGA pedisse para um estagiário destreinado criar um jogo de corridas, e o chamasse sem avaliar de Daytona USA. É essa a minha revolta.

GAME OVER

Os fins justificam os meios...



ORIGENS
92 Guerra Fria no Games



GUIDE
94 Street Fighter IV

DEPOIS DO REVIEW
96 Empire Total War (PC)



DE OLHO NA EGM
98 EGM Brasil 86



NÓS ESTAMOS UM POUCO SURPRESOS QUE A XSEED,

está prestes a lançar *Retro Game Challenge*, uma coletânea de jogos old-school para o DS, mas não reclamamos: apesar da obscuridade da fonte desse material, é com certeza uma viagem nostálgica através de uma história dos games que nunca existiram.

A fonte: Game Center CX

O título original em japonês de *Retro Game Challenge* é *Game Center CX*, o mesmo nome do programa de TV cult no qual o jogo é baseado. Como uma série que gira em torno do comediante japonês Shinya Arino que joga videogames antigos, *Game Center CX* pode não parecer a melhor premissa. O fato de jogos retrôs serem difíceis

e Arino não ser um dos melhores jogadores (combinado com o gosto japonês por narrações super dramáticas na TV) faz o programa ser relacionado a todas aquelas pessoas que já tentaram passar por jogos praticamente impossíveis.

Então como você faz um jogo mostrando um programa sobre jogar videogames? A proposta de *Retro Game Challenge* é enviar o jogador de volta no tempo para experimentar a era de 8-bit (1983 a 1994). O Famicom era muito forte no Japão e ainda serve como uma próspera vanguarda da cultura de jogos retrôs e *Retro Game Challenge* é uma homenagem a essa época. Mas mesmo os americanos tendo uma experiência diferente dos japoneses nos jogos 8-bit, jogar através do progresso cada vez mais sofisticado

> ESPECIAL NESTALGIA

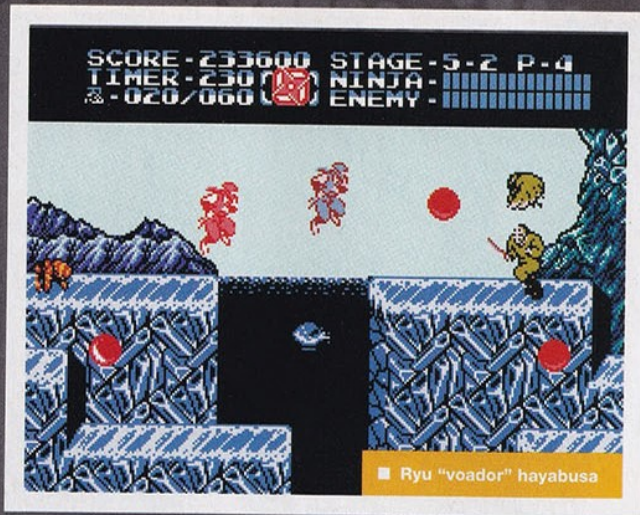
PSEUDO RETRÔ

Uma coletânea retrô de jogos que nunca existiram Por Jeremy Parish



Tradução e Adaptação: Lucas Patricio





de títulos oferecidos aqui (e lendo as dicas e previsões nas revistas da estante de Arino) vai providenciar uma experiência familiar para qualquer um que lembra dos dias dourados dos jogos em 8-bit.

Os Shooters: Cosmic Gate and Star Prince

Nos tempos antigos, "shooter" significava "minúsculas naves no espaço" e não "visão em primeira pessoa de um cara com uma arma", então não é surpresa que Retro Game Challenge tenha diferentes tipos.

Cosmic Gate é inspirado em Galaga, repleto de segredos e portais. Após algumas horas de jogo, você habilita Star Prince, uma homenagem de Star Soldier (shooter da Hudson que vendeu muito no Japão) e seus remakes e relançamentos que continuam absurdamente populares do outro lado do Pacífico.

A corrida: Rally King

As opções de corrida em Retro Game Challenge é extraordinária-

riamente 8-bit: além de usar uma abordagem arcade 3D para se aproximar de Road Racer, Rally King é um jogo de corrida vertical no estilo de Family Circuit, da Namco. O mais interessante é a "sequência" Rally King SP, reprise de um jogo que tinha uma marca de uma empresa de sanduíches como destaque – algo similar ao que aconteceu com jogos de Famicom, como a super rara versão de ArchiMENdes Ramen em Gladius (estrelando noodles instantâneos como power ups) ou All-Night Nippon Super Mario Bros., que tinha personalidades do radio no lugar de Goombas e demais inimigos.

O RPG: Guardia Quest

Nenhuma história falsa do Famicom seria completa sem uma alusão ao RPG mais vendido do sistema, Dragon Quest. Guardia Quest é muito parecido com o segundo e o terceiro jogos da série da Enix; as 15 horas de aventura são muito mais complexas que as do Dragon Quest original (na qual o time era formado um único guerreiro) mas

não tão épicas quanto as de Dragon Quest IV. Para um toque extra de autenticidade, as revistas in-game mostram repetidamente o lançamento de Guardia Quest, apenas para seguir a linha de infinitos adiamentos... assim como já é de costume em cada lançamento de Dragon Quest.

Jogos de Plataforma: Haguru Man 1-3

Existe algum gênero mais simbólico para a era de 8-bit que os títulos de plataforma lateral? A série Haguru Man mostra a evolução do formato através dos anos, com um simples estilo arcade muito parecido com Ninja JaJaMarukun, exclusivo no Japão. Haguru Man 2 evolui adicionando um pouco do estilo de Mega Man. O terceiro e último episódio, de qualquer forma, se parece com os sofisticados jogos da era do NES, como Ninja Gaiden e (o nunca traduzido) Kid Niki 4, com gráficos impressionantes, mais golpes, e armas melhores. A verdade é que Haguru Man 3 é o melhor jogo de NES que nunca existiu. 🎮



ORIGENS

GUERRA FRIA

Como o combate gélido na vida real tornou-se um conflito acalorado nos videogames

Por Alexei Barros



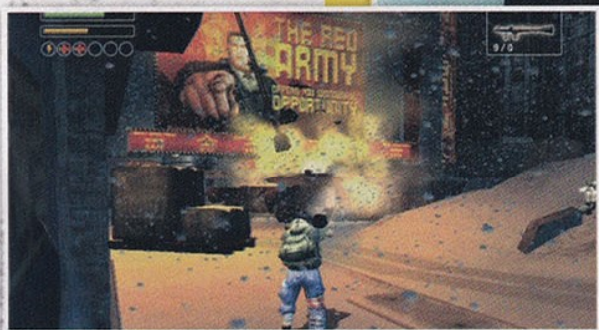
SE VOCÊ NÃO CABULOU AS AÚLAS DE HISTÓRIA GERAL, sabe que a Guerra Fria foi um dos acontecimentos decisivos do século XX. Caracterizado pela bipolarização EUA e URSS, mais do que qualquer coisa foi uma rixa ideológica que não eclodiu em um embate direto. De maneira paradoxal, nas obras ficcionais, nota-se um exagero na situação, como uma espécie de 3ª Guerra Mundial. Os videogames em especial rumaram com afinco pela "treta" imaginária. Acompanhe o compêndio concernente ao período compreendido entre os anos de 1947 e 1991.

Capitalismo X socialismo

Por diversas razões, Estados Unidos e União Soviética emergiram após o término da 2ª

Guerra Mundial (EGM 73) na condição de superpotências, sem outra nação que ousasse alcançar o mesmo patamar. Ambos estabeleceram os seus estilos de economia: os EUA, o capitalismo firmado na lei da oferta e da procura, privilegiando o poder de compra e a concorrência, e a URSS, o socialismo, que pregava a igualdade social e extinção da propriedade privada. Através dos anos outros países se agregaram, formando blocos: a Europa Oriental, China e Cuba, de posição estratégica no continente americano, se filiaram ao socialismo, enquanto que a Europa Ocidental, Japão, Coreia do Sul e América Latina (incluindo o Brasil) se associaram ao capitalismo. Embora não tenham gerado um conflito beligerante, EUA e URSS financiaram seus aliados em pelepas regionais,

■ Cuidado, camarada!



das quais destacam-se a Guerra da Coreia (1950-1953), a Guerra do Vietnã (1962-1975) e a Guerra do Afeganistão (1979-1989). Na busca incessante pela hegemonia, as duas superpotências almejavam influência política e econômica. Partiram para a corrida armamentista, não em um primeiro momento para utilizá-las, apenas com o objetivo de garantir preponderância e exaltar cada nação. Além do grande arsenal que restou da 2ª Guerra Mundial, foram feitos testes com armas cada vez mais devastadoras, como a bomba de hidrogênio. A rivalidade ideológica também fomentou uma corrida espacial. Enquanto a URSS levou primeiro o homem ao espaço, Yuri Gagarin, em 1961, os EUA guiaram a pioneira tripulação

a aterrissar na Lua, em 1969. Como consequência, a disputa proporcionou avanço considerável nas esferas da tecnologia, informática e telecomunicação.

Perestroika e Glasnost

Por mais que a URSS se esforçasse, não conseguia competir com os EUA. Não se justificava mais investir capital em armamentos se o país passava por sérios problemas sociais e econômicos. O presidente soviético do final dos anos 1980, Mikhail Gorbachev, viu como única solução para os infortúnios o liberalismo econômico. Para tal, implementou duas reformas: Perestroika ("reconstrução" em português), que determinava a desocupação do Afeganistão, redução de armamento em acordo com

os Estados Unidos e a desistência de intervenção em países comunistas, e Glasnost ("transparência"), que ambicionava findar a censura do governo e promover a liberdade de imprensa. As populações locais apoiaram o movimento resultando na queda do Muro de Berlim em 1989, eliminando a barreira entre Alemanha Oriental e Alemanha Ocidental e findando a chamada Cortina de Ferro que separava os países europeus socialistas e capitalistas. No término de 1991, Gorbachev decreta a dissolução da União das Repúblicas Socialistas Soviéticas para colocar um ponto final na Guerra Fria, o que consolidou a supremacia do capitalismo dos Estados Unidos.



■ Vem, que te bato com meu apfelstrudel!

GUERRA QUENTE

Como é de praxe no Origens, antes de chegar aos jogos, geralmente mencionamos os filmes baseados na temática selecionada. Mas como praticamente toda a história principal do cinema na segunda metade do século XX está de certa forma relacionada com a Guerra Fria, seria injusto mencionar um e esquecer de tantos outros. Vamos direto para os games – apenas uma pincelada em alguns porque o espaço é apertado:

CODENAME PANZERS: COLD WAR: Nesse RTS, a história acontece em 1949, cinco anos depois do fim do Nazismo, quando se inicia uma nova guerra, tendo como adversários somente os soviéticos e os norte-americanos.

COLD WAR: Jogo stealth à la Splinter Cell em que você controla Matthew Carter, um jornalista freelancer que tenta desvendar uma conspiração que tem o objetivo de controlar a USSR. A trama se passa em 1986.

FREEDOM FIGHTERS: O enredo do jogo de ação tática da IO Interactive se passa em uma realidade alternativa em que a 2ª Guerra Mundial acaba quando a URSS lança uma bomba atômica em Berlim. Dessa forma, o país fortalece Cuba militarmente e inicia a invasão nos Estados Unidos.

METAL GEAR SOLID (SÉRIE): Como Hideo Kojima se apropria de fatos históricos para tornar mais verídica a sua fantasia, não é surpresa que a Guerra Fria seja mencionada em praticamente toda a saga. Mais do que isso, dois episódios se passam durante o período: MGS3: Snake Eater, em 1964, e MGS: Portable Ops, em 1970. Nos episódios restantes, subsequentes cronologicamente, notam-se diversas reminiscências da Guerra Fria.

OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS: Em 1985, Gorbachev adota Perestroika e Glasnost, mas o general Aleksei Guba almeja deter o seu posto e ainda por cima invadir os Estados Unidos.

STREET FIGHTER II: Os opositos do patriotismo são claramente Guile, um major da Aeronáutica que possui a bandeira dos EUA tatuada em cada braço, e Zangief, um combatente de luta-livre soviético que, após derrotar M.Bison, era felicitado pelo próprio Mikhail Gorbachev e ainda por cima dançavam juntos.



STREET FIGHTER IV



Lista de golpes é para fracos; aprenda as técnicas avançadas Por Lucas Patricio

SE VOCÊ ACHA QUE JOGOS DE LUTA NÃO PRECISAM DE DICAS, é bom rever seus conceitos. Street Fighter IV pode parecer apenas um simples game onde "Hadouken" e "Shoryuken" são suficientes para ganhar uma partida. Mas se você quer se tornar um jogador profissional no incrível game da Capcom é preciso dominar muito mais que isso. Por esse motivo que decidimos fazer um Guide diferente: ao invés de dar a lista de golpes, vamos explicar cada técnica avançada do game para que você, mesmo que nunca tenha jogado Street Fighter IV, consiga dominar os comandos.

Produção:
Microsoft Games Studio

Desenvolvimento:
Rare

Plataformas:
360



ULTRA COMBO



O grande barato de Street Fighter IV são os Ultra Combos, poderes especiais que, ao serem executados com exatidão, mostram ângulos de câmera e cenas em 3D que acompanham o golpe. Para executá-los, você precisa encher a barra de Revenge, que fica

ao lado de sua barra de especial, no inferior da tela. A barra de Revenge é um semicírculo que é preenchido ao você receber golpes dos adversários. Ao preencher a primeira parte do semicírculo, você já pode fazer um Ultra Combo. Mas se você quiser causar mais estrago, espere a barra encher completamente e começar a "pegar fogo" para soltar um Ultra Combo que vai tirar ainda mais energia de seu adversário. Vale lembrar que a barra de Revenge não é acumulativa, ou seja, se você terminar um round com ela cheia, vai começar o próximo com ela vazia. Portanto, não tenha medo de usá-la.

PROVOCAÇÃO



Não altera nada no game-play, mas é muito divertido provocar o seu adversário. Para fazer isso, aperte soco forte + chute forte.

ARMOR BREAKING

Alguns golpes EX e todos Focus Attacks permitem que você absorva um golpe. Só que os golpes Armor Breaking são os únicos que conseguem quebrar essa absorção. Para identificar quais golpes possuem essa peculiaridade, entre na lista de golpes no menu de pause do jogo e veja quais golpes possuem uma estrela vermelha ao lado. Use esses golpes quando perceber que seu adversário pretende derrubar você com um Focus Attack ou para evitar que ele tente sugar um de seus golpes para fazer um combo.



ARREMESSO



Em Street Fighter II, você só precisava chegar perto de seu adversário e apertar soco forte ou chute forte para arremessá-lo. Em Street Fighter IV é quase isso: chegue perto de seu oponente e aperte soco fraco + chute fraco. Para escapar do agarrão, você só precisa fazer o mesmo comando quando seu

adversário tentar te agarrar. Mas isso só vale para agarrões de arremessos com soco fraco + chute fraco.

Ou seja: nem adianta tentar isso no "pilão" do Zangief.

FOCUS ATTACK



Uma das novidades na jogabilidade de Street Fighter IV é o Focus Attack. Esse sistema é uma técnica defensiva utilizada para contra-atacar. Para executar o Focus, basta segurar os botões de soco médio e chute médio ao mesmo tempo. Ao fazer isso, seu personagem entra em uma posição de defesa que consegue absorver um ataque e contra-atacar. A eficiência do golpe

já é o suficiente para executar o Focus Attack mais simples e fraco, ideal apenas para não tomar uma rasteira forte ou voadora nas costas, por exemplo.

Nível 2 – Segure os botões de chute médio e soco médio por aproximadamente um segundo, até ver o seu personagem piscar. Assim que isso acontecer, solte os botões para contra-atacar

vai depender do tempo que você permanecer segurando os botões. São três níveis diferentes:

Nível 1 – Um simples apertar dos dois botões ao mesmo tempo

com um golpe mais forte, que vai derrubar seu adversário e permitir que você faça um combo ou até mesmo um especial.

Nível 3 – Segure o comando do Focus Attack por aproximadamente dois segundos e meio. Desta vez o ataque será indefensável e vai colocar o adversário de joelhos, permitindo que você faça um combo ou solte um especial.

Vale lembrar que o Focus Attack absorve apenas um ataque. Se o adversário fizer um combo com dois hits, por exemplo, ele quebra sua tática. Por isso fique esperto e solte os botões na hora exata. Outra forma de “quebrar” o Focus Attack é usando ataques chamados Armor Breaking.



DASH E DASH CANCEL

Dash nada mais é que a famosa “corrida” dos personagens. Para executar esse comando, basta apertar duas vezes para frente ou para trás rapidamente. Ao fazer isso, seu personagem vai avançar ou recuar rapidamente no cenário. O Dash Cancel é um comando avançado utilizando o Dash e o Focus Attack, que é útil para continuar um combo após usar um golpe especial.

Para executar a técnica, segure os botões de chute e soco médio para fazer o Focus Attack. Rapidamente, faça um Dash (apertando duas vezes para frente) e solte os botões para cancelar a animação e ficar pronto para continuar combinando. Não é muito fácil usar o Dash Cancel em combate, mas com um pouco de treino você vai conseguir fazer e correr para baixo do adversário após um Shoryuken e aplicar um Ultra Combo do Ken, por exemplo.

EX MOVES E SPECIAL MOVES

Sabe aquela barra inferior que é preenchida com uma cor azul ao você soltar golpes durante a luta? Fique de olho, pois é por meio dela que você poderá usar os golpes EX e Special Moves.

Todos os golpes especiais do jogo, como por exemplo, Hadouken, Sonic Boom e Shoryuken, possuem uma forma melhorada que pode ser feita utilizando uma parte da sua barra de EX. Se você quiser soltar um Hadouken “de fogo” do Ryu, por exemplo, faça o comando clássico do golpe utilizando dois botões de soco ao invés de um. Se você tiver no mínimo uma das quatro partes da barra de EX preenchidas, o Hadouken flamejante de dois hits será executado.

Alguns desses golpes, como o agarrão do Zangief, possuem a peculiaridade de absorver um golpe, o que é uma vantagem em tanto. Experimente usar um agarrão EX do Zangief quando seu oponente soltar um Hadouken na sua frente e ver o grandalhão engolir o poder e fazer o japonês voar pelos ares.

Os Special Moves são versões mais simples dos Ultra Moves, e para serem feitas precisam que as quatro partes da barra de EX estejam cheias, até a palavra “Super” aparecer.





■ "This is Spartaaaaa!"



DEPOIS DO REVIEW

EMPIRE: TOTAL WAR

Acabe com os Piratas do Caribe
Por Fabio Marton

EGM
PC

DESDE SHOGUN, em 2000, a série Total War sempre foi um jogo dois-em-um, dividido em estratégia por turnos, como Civilization, e combate tático em tempo real como World in Conflict. A batalha naval, introduzida somente agora em Empire, é tão diferente das batalhas em terra que adiciona um terceiro jogo ao pacote.

Quem já jogou Sid Meyer's Pirates entenderá mais rápido como funciona o combate de navios da Era da Vela.

Por falar nisso, o vento é um fator fundamental – exceto pelas galés (galleys), que tem remos, navios a vela não se movem contra o vento, o máximo eles fazem é um zig-zague em diagonal. Assim, você deve buscar se posicionar de

forma a usar o vento a seu favor, fazendo com que o oponente tenha que navegar contra o vento para lhe atacar ou, ao contrário, mantendo uma rota de fuga que permita a você escapar de vento em popa.

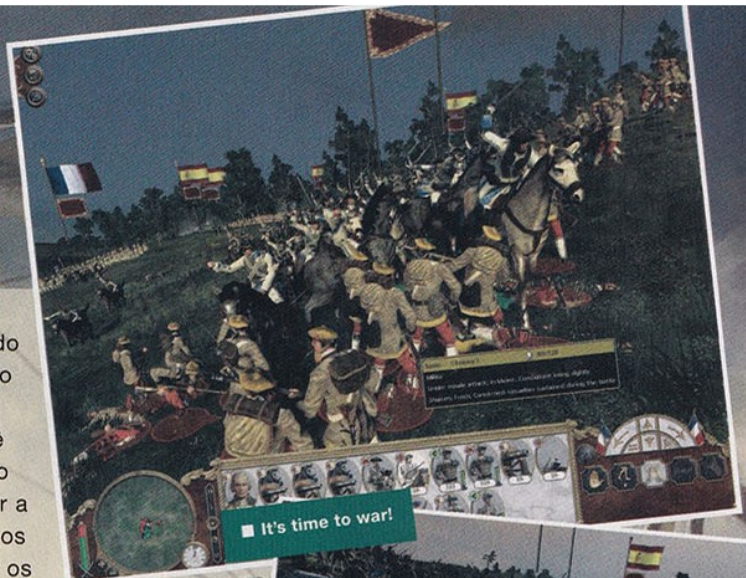
Escolhendo sua munição

Balas (round shot) destroem o casco, afundando o navio inimigo. Correntes (chain shot) quebram mastros e rasgam velas, deixando o inimigo incapaz de se mover. E chumbinho (grape shot) extermina a tripulação, o que significa menos gente para lutar em caso de abordagem. Pois é, na época não era coisa só de piratas abordar os navios inimigos, isto é, atirar ganchos, invadir e resolver a questão na pancadaria. Todas as marinhas faziam isso, e você, como elas, vai se beneficiar dos navios inimigos capturados desta forma.

Além desses fatores, existe a questão de equilibrar sua frota entre poder de fogo, manobrabili-

dade e velocidade, usando tipos diferentes de navios. Galeões e navios-de-linha têm muito poder de fogo, mas são lentos e difíceis de manobrar – navios mais rápidos podem circula-los, atingindo-os com fogo anti-pessoal até torná-los quase desertos, e então aborda-los com pouca resistência. Galés podem andar

contra o vento usando remos. E fragatas são rápidas mas frágeis. Opcionalmente, você pode controlar o jogo de forma mais similar a um RTS, ordenando-os simplesmente atacar os inimigos, mas isso é bastante ineficaz.



O REI DOS PIRATAS

Preste atenção nas nossas dicas e saiba como não virar comida de tubarão.

ÍCONES DE STATUS: mostram a nação, os danos às velas (barra branca) e no casco à frente e atrás do navio (barras verdes)

LINHA DE FOGO: mostra a direção em que seu navio pode atacar se deixado no modo "fire at will". Fica estreita para indicar o fogo concentrado de um canhão (veja).

BÚSSOLA: mostra a direção do vento. A direção na qual você aborda um navio no mapa estratégico pode por você em vantagem ou desvantagem na batalha. Dica: no Caribe, os ventos normalmente vão de leste para oeste.

FROTA: permite ver o estado e selecionar cada navio sua frota ou comandá-los em grupo. O ícone com um rosto é o de sua nau-capitânia, que tem a mesma função de um general em terra.

CONTROLES DA BATALHA: consistindo de mapa, controles de paus, câmera lenta e indicador de vantagem (quanto mais verde a barra, mais você está próximo de aniquilar o inimigo).

DIREÇÃO E VELOCIDADE: clique e segure nas barras circulares para fazer seu navio girar em torno do próprio eixo. Clique em + ou - para

descer ou subir as velas, aumentando sua velocidade, mas tornando-se vulnerável a tiros de corrente.

TIPO DE MUNIÇÃO: escolha entre balas, correntes ou chumbinho. Cada uma tem diferente.

CONTROLES DE CANHOAÇO: prepara uma salva concentrada (broadside), atirando todos os canhões de um lado do navio. Os canhões do lado esquerdo e direito são controlados separadamente. Clique para carregar e, quando o círculo laranja se preencher, clique novamente para atirar. Canhões certos de navios poderosos, usando munição normal, são capazes de afundar navios menores numa só salva.

ÂNCORA: clique para fixar seu navio na posição. Útil para tornar as maiores plataformas de tiro.

ATIRAR À VONTADE: use quando você não quer se livrar do trabalho de controlar os canhões individualmente, lutando de forma mais similar a um jogo de estratégia.

ABORDAR: use após enfraquecer o navio inimigo, quando sua tripulação supera os números adversários. Os marinheiros farão a manobra pirata clássica.

RECUAR: tentar remover o navio do campo de batalha, poupando-o para outros combates.

DE OLHO NA EGM BRASIL

Sua revista favorita analisada por quem mais entende do assunto: você

Por **Silvio Teixeira**
(e todos os leitores que participaram)

GAME OVER



EGM BRASIL # 86 (FEVEREIRO)

A primeira capa dupla de 2009 não poderia ser diferente: de um lado, Halo Wars, com teste exclusivo da EGM Brasil e serviço completo para novatos e veteranos no gênero. Do outro, Street Fighter IV, homenageando a última capa da EGM nos Estados Unidos que não foi impressa e, obviamente fazendo valer o conteúdo exclusivo pré-lançamento do game. Confira o que os leitores que votaram acharam da edição e, aproveite para dar sua nota e fazer sua crítica sobre esta edição que acabou de ler.

COMO FUNCIONOU?

Os leitores da comunidade oficial da EGM Brasil no Orkut foram convidados a participar. Cada leitor recebeu uma planilha contendo todas as matérias que saíram na edição e deram uma nota entre 5 e 10. Os resultados você confere na tabela ao lado.

COMENTÁRIOS DE QUEM TEM VOZ ATIVA

"Não entendi o que era aquela coluna da doceira. Achei um desperdício de espaço enquanto outros assuntos poderiam ser abordados por colonistas de verdade".

- Anahy Ribeiro sobre a coluna da Doceira Gamer

"Gostei do texto do Farah, apesar da EGM americana ter acabado, mostrou firmeza ao passar a identidade única da EGM Brasil".

- >PH, sobre o editorial

"De onde tiraram cítara para os Beatles? O nome do instrumento indiano que George utilizava era sitar. Eu tenho uma cítara aqui em casa e o som dela nem de longe lembra o da sitar".

- Luis Guilherme, mostrando que sabe mais que o Quartermann

EU FIZ PARTE DISSO

Avaliaram integralmente as matérias da edição 84 os leitores: >Ph, Alex, Anahy Ribeiro, Anderson, André, Carlos Eduardo, Don Vagner, Fernando, J. Junior, João Vítor, Leandro Rizzardí, Luis Guilherme, Phellipe e Tiago Pereira, integrantes da comunidade EGM Brasil em: <http://tinyurl.com/4azbzn>

Pos.	Matéria	Média
1	20 Anos de EGM Americana (Especial)	9,58
2	Mentes Brilhantes (Start)	9,34
3	Street Fighter IV (Capa)	9,27
4	Halo Wars (Capa)	9,21
5	Arte da Capa	9,17
6	Hype Revolucionário (Coluna - Lucas Patrício)	9,05
7	Sonho de Infância (Coluna - Pablo Miyazawa)	8,95
8	Escolhendo uma Placa de Vídeo (EGM Zine)	8,95
9	Mercado Invisível (Start)	8,85
10	O Mal dos Games Usados (Start)	8,69
11	Killzone 2 (Preview)	8,64
12	Editorial	8,64
13	Profissionais Especializados, onde estão vocês? (Coluna - Juliano Kimura)	8,50
14	Reviews	8,31
15	Tudo se aproveita (Coluna - Eric Araki)	8,30
16	Desenvolvimento de Games (Start)	8,18
17	Super Street Fighter II (Depois do Jogo)	8,14
18	Dirigindo com Segurança (Tech)	8,07
19	Quartermann (Start)	8,00
20	EGMail	7,95
21	Pinguins Comidas... (Coluna - John Davison)	7,82
22	Nem aqui, nem na China (Coluna - Eric Araki)	7,53
23	Dawn of War II (Preview)	7,41
24	Left 4 Dead (Depois do Review)	7,27
25	Travis Touchdown (EGM Zine)	6,84
26	Doceira Gamer (Coluna - Start)	6,72
27	Novidades do iPhone (Celular)	6,65
28	Nippon (Start)	6,39
29	Animal Crossing City Folks (Guide)	5,91

Avaliadores dos Reviews	Média
Lucas Patrício	8.72
Odir Brandão	8.44
Ricardo Farah	8.35
Alexei Barros	8.05
Orlando Ortiz	8.05
Rafael Arbulu	7.94
Raugust	7.64
Geraldo	7.54
Diego Kiss	7.41

Quer participar?

Envie um e-mail para egmail@egmbrasil.com.br colocando no campo assunto "De olho na EGM Brasil". Ou procure o Silvio Teixeira na comunidade da revista no Orkut.

A Bungie anunciou que Halo ODST virá acompanhado de todos os mapas multiplayer já lançados para Halo 3



Corra, eles estão entre nós.

Resident Evil 5 para Xbox 360 e Playstation 3, à venda na Metrôpole Games.



Visite nossa loja
Viaduto Santa Ifigênia, 66, box 410 - 412
(11) 3328-6823 / 3328 6824 / 3328 6827
www.metropolegames.com.br



gameloft
APRESENTA

BAIXE JOGOS
POR APENAS
!!! NAVEGAÇÃO GRATUITA !!!
R\$7

Não arrisque com o pirata... Você pode baixar o seu jogo
sem nenhum custo adicional! Isso, só na Vivo!

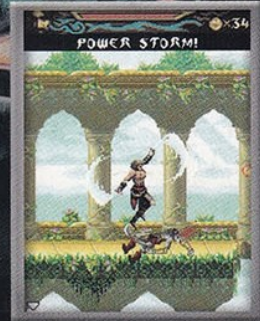
RAYMAN 3

BLOCK
BREAKER
deluxe



ASPHALT
STREET RULERS 3

PRINCE OF PERSIA
THE TWO THRONES



O torpedo é grátis!

Disponível na:

vivo

gameloft



Digitalizada por: Guardião

Editada por: Guardião

Doador por: André Luiz Vieira

 contato@retroscans.org

Revista digitalizada e distribuída gratuitamente.

Não venda ou alugue esta revista.

<http://retroscans.org>