

# EGW



ENTERTAINMENT + GAME WORLD

CAPCOM

EM DOSE DUPLA:



DEAD RISING 2  
E LOST PLANET 2



IMPOSTO  
JUSTO PARA  
VIDEOGAMES!

## BLIZZARD NO BRASIL

Fomos até a Califórnia conhecer os planos da produtora de World of Warcraft para o mercado brasileiro (e testamos o jogo que vai fazer do PC o seu console favorito)

# STARCRRAFT II

WEI 2009

WWW.EGW.COM.BR

### GAMES SOCIAIS

O sucesso das fazendinhas chega à versão 2.0

### ALICE IN WONDERLAND

Filme em 3D vira jogo cheio de surpresas no País das Maravilhas

### CURIOSIDADES

Segredos de God of War, Rock Band e Dead to Rights

Nº 101

R\$ 12,90 | € 4,90 **Tambor**



9 772175 226004

**msi**<sup>™</sup>



RESIDENT EVIL

DARK REIGN

*Explore o Mundo 3D*  
**com MSI GeForce GTX 400**

PhysX<sup>®</sup>  
by NVIDIA



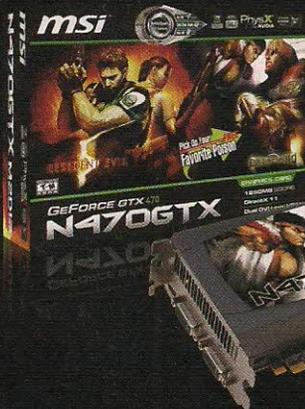
msi™

Desenvolvidos com a mais nova e avançada geração de computação em GPU da NVidia, também conhecida como Arquitetura Fermi, os modelos N480GTX-M2D15 e N470GTX-M2D12 possuem performance superior para exibição de vídeos e imagens tridimensionais.



### N480GTX-M2D15

- 40NM GeForce GTX 480 GPU
- 1536MB/384bits GDDR5 Memória veloz
- Suporta DirectX11/ CUDA / PhysX / 3D Vision Surround
- Suporta Voltagem Superior da GPU
- Componentes da Classe Militar para estabilidade do sistema e uma longa vida útil do produto

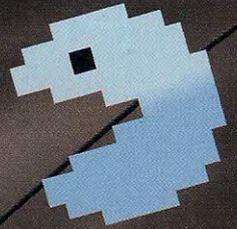
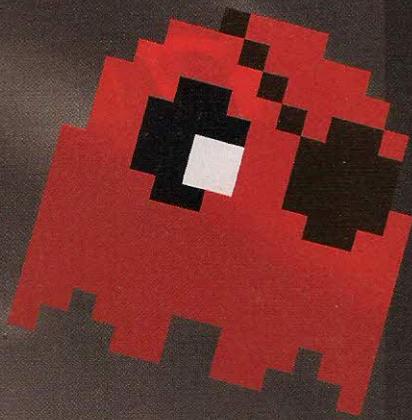


### N470GTX-M2D12

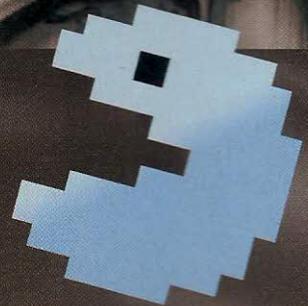
- 40NM GeForce GTX 470 GPU
- 1280MB/320bits GDDR5 Memória veloz
- Suporta DirectX11/ CUDA / PhysX / 3D Vision Surround
- Suporta Voltagem Superior da GPU
- Componentes da Classe Militar para estabilidade do sistema e uma longa vida útil do produto
- Aumento de até 30% na performance, com o MSI Afterburner.



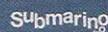
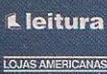
[www.msicomputer.com.br](http://www.msicomputer.com.br)



**Produto**  
A opção de quem  
divertir sem ter do



Visite nosso site e conheça toda a linha de produtos Neo: [www.neotronics.com.br](http://www.neotronics.com.br)



100%  
BRASILEIRA

Parceira:  
 feevale

Afiada:  
 abja  
games

s Neo:  
em quer se  
res de cabeça.



Quer ser um Distribuidor Neo? Fale com a gente.

Info Neo:

(51) 3039-3031

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

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





Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil.

Imagens ilustrativas © Capcom Entertainment, todos os direitos reservados. "PlayStation", "PSP", "PS3", "PSP3" e o logo da família "PS" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. Xbox 360 é marca registrada da Microsoft Corporation. Wii e Nintendo DS são marcas registradas da Nintendo. Todos os outros logotipos e imagens de jogos são marcas registradas de seus respectivos proprietários.



# Novos personagens, muita

Velha conhecer nossa loja, são 250 m<sup>2</sup> de pura diversão. Aguardamos sua visita.

últimos lançamentos:



## Visite nossa loja:

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

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

Aceitamos os cartões

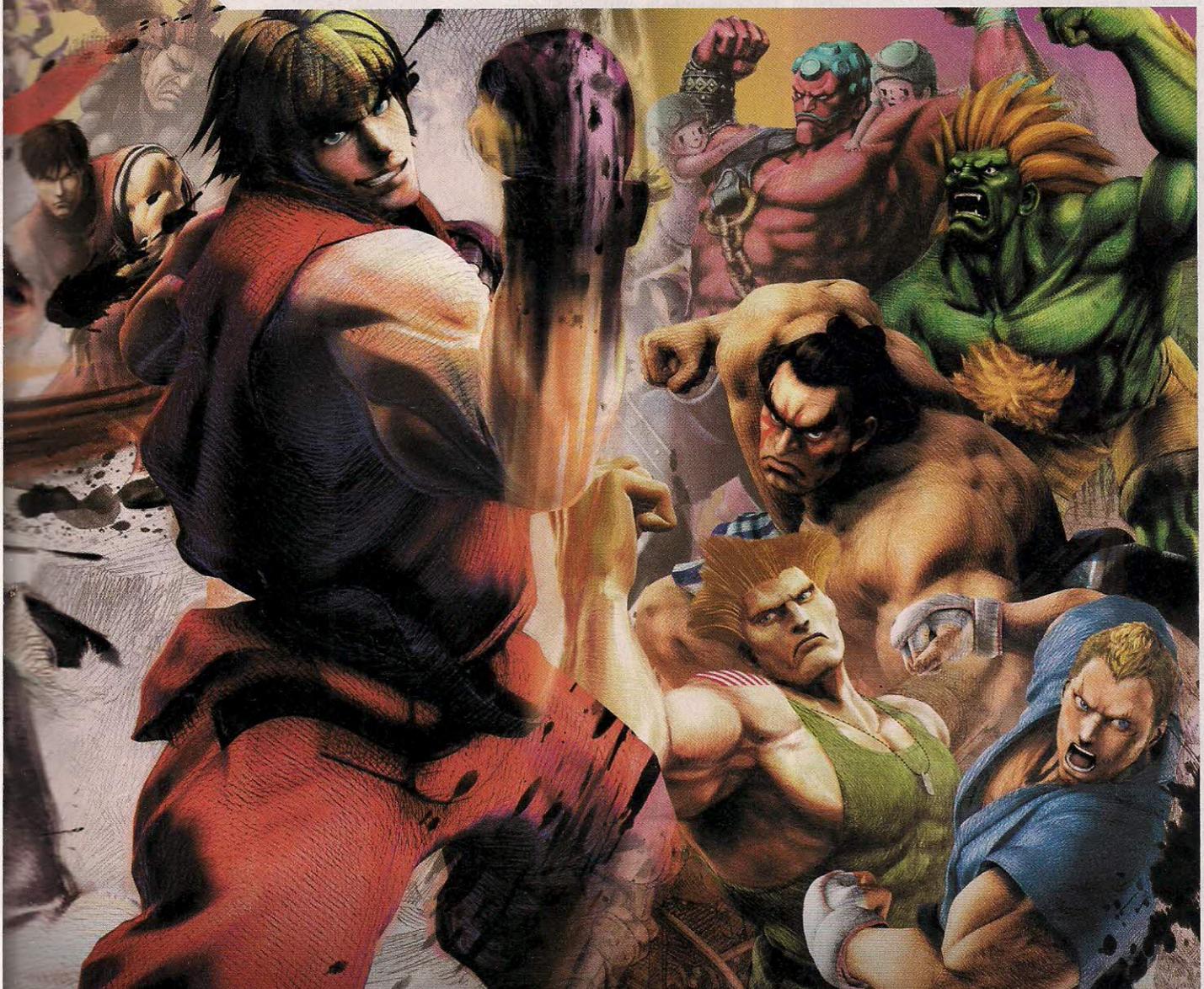


mapa de localização



Fonte: Google Maps

Wii XBOX 360 PS3 NINTENDO DS. PC PlayStation.2 PSP



www.NaçãoDesign.com.br

# ação, ainda mais pancadaria.

Acesse nosso site e compre o novo Super Street Fighter IV, já a venda na House Games.



Televendas: (11) 3326-0045 / 3929-4715

Acesse nosso site: [www.housegames.com.br](http://www.housegames.com.br)



Agora ficou ainda mais fácil falar com a House Games, com o novo sistema de chat online. Mais facilidade e praticidade para as suas compras.

e-mail e msn: [vendas@housegames.com.br](mailto:vendas@housegames.com.br)

# House Games<sup>®</sup> online

# ÍNDICE

número 101 • Maio de 2010

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

- 14 Super-preview de lançamentos
- 20 Games Sociais 2.0
- 24 Alice no País das Maravilhas
- 26 Project Natal: o que você quer ver?
- 30 Guitar Hero com guitarra de verdade
- 32 Imposto justo para os videogames
- 34 Entrevista: Dead to Rights
- 38 Hardware de ponta para jogar no PC
- 40 Curiosidades sobre God of War III
- 44 Próximos lançamentos para PSP
- 48 Blizzard & StarCraft II
- 58 Dead Rising 2 e Lost Planet 2
- 71 Zine
- 80 Reviews
- 91 Jogos para mobile
- 92 Green Day Rock Band
- 94 Final Fantasy Versus XIII
- 96 Retrô: Roller Coaster Tycoon/Aerobiz
- 98 Opinião



## EDITORIAL

# E3 RECRIA OS VELHOS CONSOLES (E LANÇA UM NOVINHO EM FOLHA)

E aqui estamos às vésperas de mais uma E3. Estive em oito edições desde 1999. Já vi de tudo. Ano passado foi um retorno e tanto, depois de pular 2008 e 2007. Os Beatles, James Cameron, até Pelé esteve por lá (encontramos com o Rei na fila da imigração no aeroporto, na maior boa, dando autógrafos e papeando com os fãs). E se os três pavilhões do Los Angeles Convention Center não estavam tão lotados quanto em outros anos, foi mais por conta da crise econômica que aperta os Estados Unidos e boa parte do primeiro mundo do que por falta de grandes atrações. Até as pneumáticas booth babes estavam de volta!

De todas as muitas coisas que chamavam a atenção na E3 2009, uma me interessou especialmente. Trata-se de *Alan Wake*. É um projeto ambicioso que levou sete anos para ser desenvolvido pela Remedy, estúdio finlandês que nos deu *Max Payne*. O jogo prometia ser uma coisa bem diferente - uma combinação de literatura, cinema (ou seriado?) e jogo.

O personagem principal, Alan, é um romancista famoso, que decide se isolar com a esposa em uma cidade pequena e tranquila, Bright Falls. Mas sua mulher desaparece de repente - ponto de partida de um mistério que envolve toda a cidade, repleta de esquisitices, e potencialmente forças sobrenaturais em ação. São seis episódios dentro do jogo, cada um roteirizado como se fosse um capítulo de uma minissérie.

O que dava para perceber na E3 2009 sugeria um clima de *Arquivo X* - praia que eu gosto. E gostei mais ainda que, para avançar no jogo, o jogador deve prestar atenção parar e ler manuscritos escritos por Alan Wake (mas ele não lembrava de ter escrito).

Desde então ando de olho nos lançamentos do mês, à espera de *Alan Wake*. E nada. Agora, que a turma da Tambor está quase arrumando as malas, finalmente *Alan Wake* dá as caras. Aqui na redação ainda não pintou - nas próximas semanas, com certeza. O primeiro review saiu no dia que escrevo - o IGN, com deu 9.0, o que não é pouca coisa. Oba!

Mas para cada *Alan Wake* - um hype da E3 que cumpre suas promessas - todo ano temos muitos desapontamentos. É natural. Cada empresa vai à E3 vender seu peixe, e prometer que o seu produto é o melhor, é o lançamento do ano, você não perde por esperar. E tome loiras peitudas te dando brindes, adesivos, pôsteres... Este ano, muitas novas apostas nos aguardam.

O assunto que mais interessa é o seguinte: até onde vai esta geração de consoles? O Xbox 360 foi lançado em 2005, o Wii e o PlayStation 3 em 2006. Seria hora das grandes

empresas apresentarem suas novas armas. Em vez disso, vão apostar tudo na sobrevivência dos velhos consoles. Por quê? Porque a crise grassa solta. Lançar um novo console em 2010/2011 seria suicídio comercial. O consumidor nos principais mercados está refratário a novos investimentos.

Resta então tornar os velhos consoles mais interessantes. Aí é que residem as grandes apostas e potenciais desapontamentos da E3 2010. É isso que Microsoft promete, com o Projeto Natal, e a Sony com o PlayStation Move - ambos controles de movimento que devem ir bem além do Wii. Se a Nintendo tem algo novo para fazer o Wii mais bacana, está escondendo bem; mas o lançamento anunciado do Nintendo 3DS, um portátil que promete jogos em 3D sem óculos, será um dos grandes assuntos desta E3.

A tecnologia 3D também é o grande gancho para uma nova onda de ambiciosos jogos de PC, que exigirão grande capacidade de processamento, placas de vídeo poderosíssimas e monitores trincando. Os computadores que os novos jogos de PC 3D pedem são praticamente um novo console, se comparado com os computadores que a maioria têm em casa.

Mas a E3 terá um novo console mesmo: o tablet. Começando pelo iPad, todos os grandes fabricantes prometem tablets sensacionais para este ano. É uma plataforma de jogos móvel com qualidade potencial de plataforma fixa. Prepare-se para uma enxurrada de grandes jogos para iPad e cia., muito além dos jogos para celular que conhecemos hoje.

O bom pra gente é que, graças à crise no Primeiro Mundo, a indústria internacional de games está cada vez mais atenta ao Brasil. Então, muitas dessas novidades em breve estarão entre nós. O que falta? Principalmente, que o governo brasileiro reconheça a importância do ecossistema de games e apóie toda a cadeia, dos desenvolvedores locais a publishers internacionais, do varejista ao estudante de jogos eletrônicos.

Cabe a todos nós fazermos a nossa parte para que isso aconteça. O primeiríssimo passo é a desoneração dos games. Se você ainda não assinou a petição para Imposto Justo Para Videogames, convide você a entrar na campanha. Se já assinou, sensacional - agora, chame mais amigos, conhecidos, espalhe pela internet.

O mercado brasileiro é imenso - somos quase 200 milhões, mais de 100 milhões de jovens. Atingir todo este potencial é um desafio e tanto. Mas quem não gosta de desafio, não gosta de jogar...

André Forastieri

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

➤ Mande sua mensagem para nós: [redacao@egw.com.br](mailto:redacao@egw.com.br)

## DEUS DA GUERRA

Escrevo para dizer como foi sacanagem não terem dado a *God of War 3* o Selo Platina na **EGW 100**. Poxa, quem não curtuiu a série que atire a primeira pedra, a não ser que seja um vi#"\$#%\$#do assumido, que tem medo de sangue. É frouxo e marica, entende? Acho que o jogo foi 10 e levaria Platina tranquilo. Quero saber: vocês são maria-vai-com-as-outras? Se a Gamespot tivesse dado 10, vocês tinham dado também. Então, é isso, fica aqui minha bronca para essa nota ilegal que foi dada ao jogo.

Roberto M. Gomes (Sobradinho/DF)

Não viaja, Roberto... Você acha mesmo que antes de escrever qualquer matéria vamos entrar site por site para ver que nota os outros vão dar, para podermos dar uma igual? E esclarece pra gente, por favor: o que é uma nota "ilegal"?



## DÚVIDAS E DÚVIDAS

Primeiramente, gostaria de parabenizar o trabalho de vocês. Com certeza é a maior equipe de jornalismo de games do Brasil. Agora, as perguntinhas: há algum tempinho, saiu a versão americana de *Pokémon Heart Gold e Soul Silver*, que com certeza foi muito aguardada pelos gamers que não entendem bulhufas de japonês. No entanto, não me lembro de ter lido nenhum review de vocês a respeito. Vocês já fizeram? Se sim, em qual edição? Eu estava lendo a edição 99 da **EGW**, na seção de cinema, e me vieram lágrimas aos olhos ao ver na matéria de filmes de games, sobre o lançamento de *Mortal Kombat Devastation* (que por sinal deveria ser junto com *Duke Nukem Forever*). Vocês têm alguma informação a respeito dele? E por fim, tá demorando pra sair o review do *God of War III*, hein? Mais uma vez, parabéns pelo trabalho.

Isaque Lázaro (São Paulo/SP)

Respondendo às suas perguntas: as resenhas de *Pokémon Heart Gold e Soul Silver* e de *God of War III* estão na **EGW**

nº 100 (abril/2010). E ainda não temos informações sobre o filme que fará você chorar.

## MATÉRIAS DE PRIMEIRA

Gostaria de parabenizar a equipe da **EGW**: nas últimas edições só estão saindo matérias de primeira! Mas algo me chamou a atenção (tá certo que já tá no fim do mês, mas é que eu leio com calma, então demoro para chegar ao final de cada revista) na edição nº 99: a matéria sobre a possível mudança na história dos games na pág. 67. Vocês colocaram a seguinte possibilidade: "E se o CD substituísse os cartuchos como mídia padrão?" Essa eu não entendi. Os CDs não substituíram de fato os cartuchos como mídia? Tanto que até a Big N os utiliza em seus jogos recentes, exceto nos portáteis. Sobre os filmes, acho que é bom dar uma folga para o Uwe Boll. Não que eu esteja defendendo o cara, mas ele até que tem boas intenções no fim das contas, só precisa de um empurrãozinho para melhorar seus trabalhos. O filme *Resident Evil - Hóspede Maldito*, de Paul W. S. Anderson,

não ficou lá essas coisas. Começando

que não era a mesma casa do game, segundo fui informado. No segundo filme, o Nicolai dá uma cantada na Jill, sendo que ele queria é dar um fim nela. No terceiro, o que era aquilo? Uma homenagem ao *Mad Max*? Como já avisei, eu tô defendendo o Uwe Boll, mas se querem fazer uma adaptação de um game para telona, não me venham novas versões ou histórias e com esse joguinho de marketing que eu não curto não, viu? É o que muitos fazem: mostra trailer em tudo que é lugar para parecer legal e no fim das contas a gente se arrepende de ter gasto o nosso suado dinheiro.

Rafael Inácio dos Santos (por e-mail)

Ô, Rafael, ninguém falou mal do Uwe Boll na revista, muito pelo contrário. Aqui todo mundo adora os filmes ruins que ele faz. Sério mesmo! Sobre os CDs virarem mídia padrão, o texto é auto-explicativo: mídia "padrão".

## TAMBOR

DIRETOR GERAL  
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA  
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL  
André Forastier

CONSELHO EDITORIAL  
André Forastier, André Martins,  
Isac Guedes, Pablo Miyazawa,  
Renata Honorato, Renato Villegas  
e Flávia Gasi

EDITOR-CHEFE  
Fernando Souza Filho

ARTE  
DIRETORA DE ARTE  
Renata Delabio

DIAGRAMADOR  
Thiago Alves

REDAÇÃO  
Edson Kimura, Felipe Levrá,  
Flávio Croffi, Geraldo Figueras,  
Juliano Kimura, Lucas Patrício,  
Luiz Silva, Pablo Miyazawa,  
Paula Romano, Rafael Arbulo,  
Renato Villegas, Rodrigo Rezende,  
Thiago Simões e Viviane Werneck

COMERCIAL  
DIRETOR COMERCIAL  
Kadu (Alberto Kaduoka)

DIRETOR DE NEGÓCIOS - ENTRETENIMENTO  
Isac Guedes

EXECUTIVA DE CONTAS  
Fernanda Gabriela

CONTATO PUBLICITÁRIO  
Ewerton Martins e Rose Cruz

WEB  
GERENTE DE TI  
André Jaccou

PARA ANUNCIAR  
E-mail: [publicidade@tambordigital.com.br](mailto:publicidade@tambordigital.com.br)

SERVIÇO AO LEITOR  
Para compra de números anteriores,  
envie e-mail para:  
[atendimento@tambordigital.com.br](mailto:atendimento@tambordigital.com.br)  
Fone: (11) 2877-6050  
Fax: (11) 2877-6076

O horário de atendimento  
de segunda a sexta, das 9h às 17h.

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

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

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

Modern Warfare pode chegar à sua casa  
dos jeitos mais inimagináveis

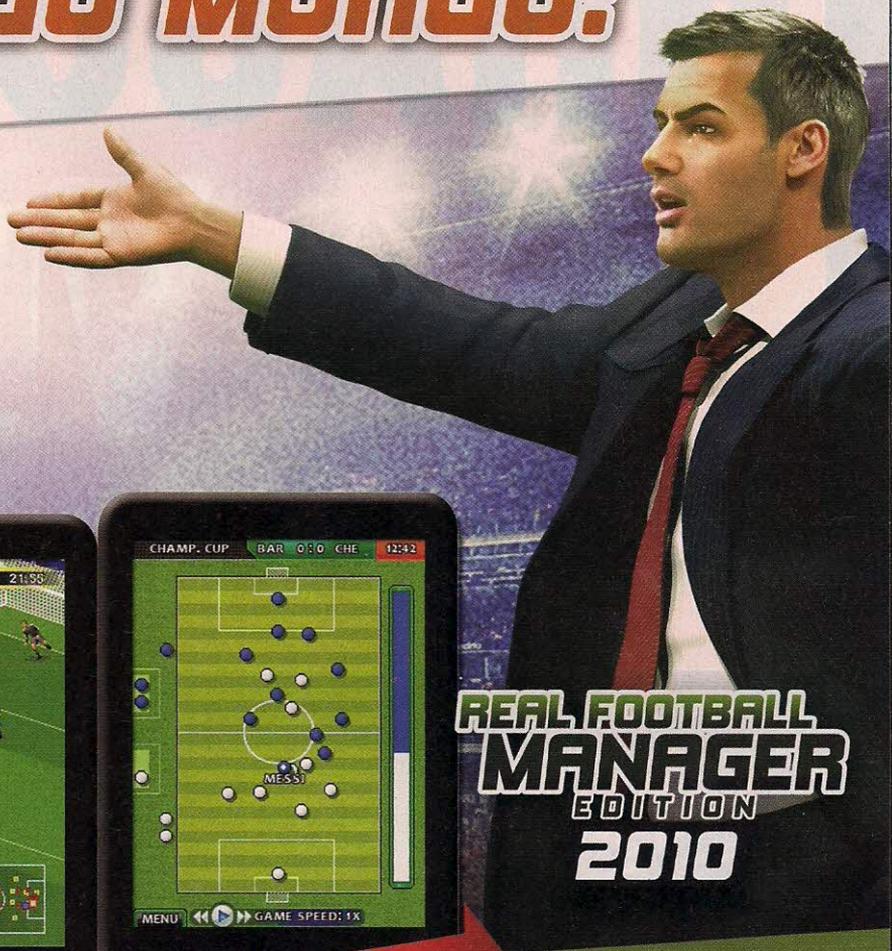
Battlefield: Bad Company 2 traz novos mapas: <http://jogos.br.msn.com/noticias/artigo.aspx?cp-documentid=24001212>



# Prepare-se para a Copa do Mundo!



**REAL FOOTBALL 2010**

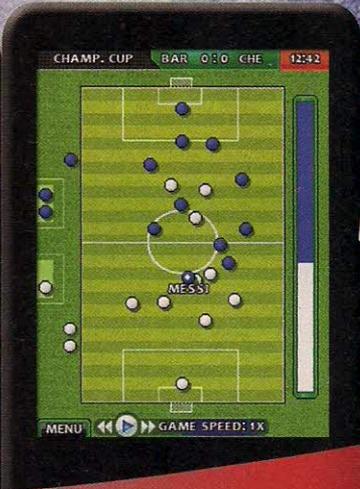


**REAL FOOTBALL MANAGER EDITION 2010**

**jogador**

**Mostre suas habilidades como**

**técnico**



**O SMS é grátis**

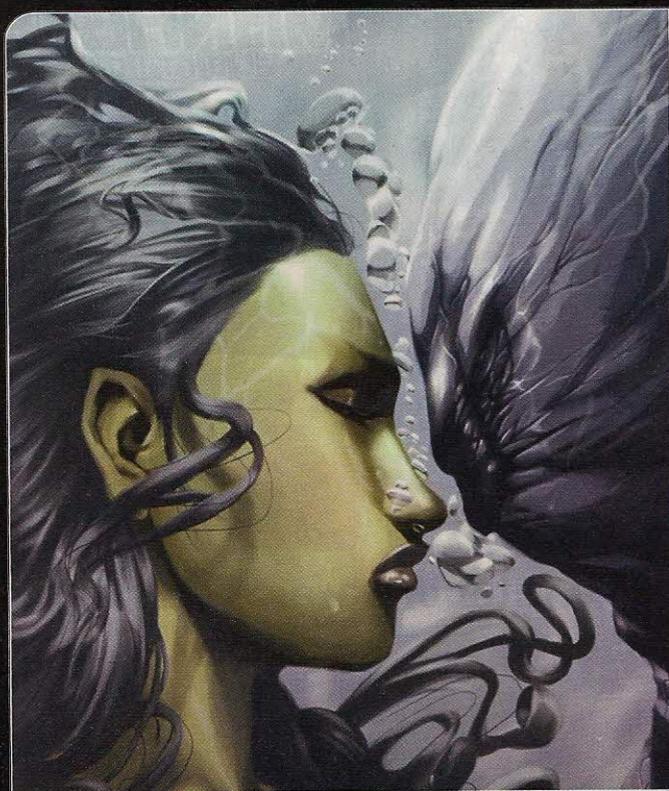
Envie **2010RF** para **80200**  
e baixe os melhores jogos de futebol para o seu celular

**gameloft**

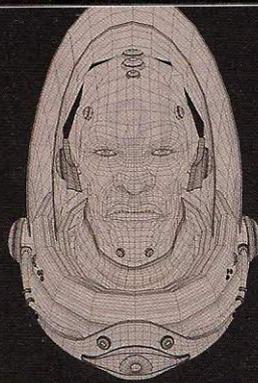
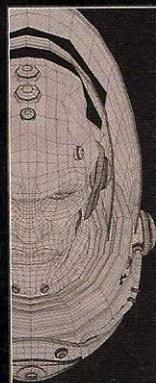
# GRACOM SC

# VISUAL

UMA NOVA METODOLOGIA EM



Bosco



Seja uma fera em edição de vídeo, imagens, áudio, fotografia, filmagem entre outras áreas



# SCHOOL OF EFFECTS

## ENSINO DE EFEITOS VISUAIS



Professores e Mentores  
Atuantes no Mercado

Melhores Ferramentas

Novos Cursos - Gamer e Cine TV\*

A PARTIR DE JULHO DE 2010

\* GAMER - curso voltado para obtenção de maior conhecimento artístico e aprimoração de técnicas para o meio digital em Games e CINE TV - produções televisivas e cinematográficas

 **GRACOM**  
School of Visual Effects

Saiba mais no site ou ligue em uma de nossas unidades:

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

75 3223-3478 | 85 3209 -2000

Bahia

Fortaleza

# START

Super-preview de lançamentos dos próximos meses, games sociais 2.0, Project Natal...

Registro da Ubisoft dá indícios do novo *Assassins Creed*: <http://egw.com.br/2620-artigos-ASSASSINS-CREED-NOVO?>



> SUPER-PREVIEW

## TÁ CHEGANDO...

Avalanche de lançamentos chega nos próximos meses. Confira os destaques por Flávio Croffi



### CRYSIS 2

**Plataforma:** PC/PS3/360

**Produtora:** CryTek

**Distribuidora:** Electronic Arts

**Lançamento estimado:** Meados de 2010

Quando falamos em *Crysis*, já lembramos dos gráficos de cair o queixo e da engine extremamente bem cuidada. Pois é nisso que a produtora CryTek continua apostando. O objetivo deles é cada vez mais trazer gráficos de ponta para os jogos.

A novidade do segundo game da série *Crysis* é que as florestas não serão mais os cenários principais do jogo. Agora, quem toma o papel de pano de fundo são as áreas urbanas de Nova York. De acordo com os produtores, a própria cidade será como um personagem do jogo, em que o jogador poderá interagir e completar suas missões. Novamente, estarão dispostos uma variedade alta de tipos de armamentos e os atributos especiais das vestimentas dos super soldados, de forma melhorada. Chamada de Nanosuit 2, o equipamento permite ao jogador correr, arrebentar objetos com a superforça, pular distâncias extremamente altas e se tornar invisível para flanquear seus inimigos.

A história faz menção ao primeiro game. Só que, dessa vez, a invasão alien cai diretamente na cidade de Nova York. Espere encontrar prédios e ruas totalmente devastadas, além de criaturas de todo tipo para confrontar.

### DRAGON BALL: ORIGINS 2

**Plataforma:** DS

**Produtora:** Game Republic

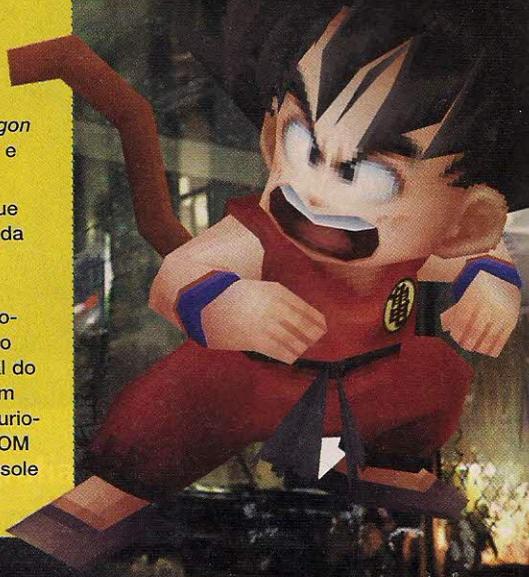
**Distribuidora:** Atari

**Lançamento estimado:** 3º trimestre de 2010

Entre diversos jogos baseados na série, que vão desde RPGs clássicos até jogos de luta, está *Dragon Ball: Origins 2*, que traz uma jogabilidade de ação e aventura para o portátil DS.

A novidade deste novo game da série *Origins* é que dá para controlar diversos personagens ao longo da aventura — e não só Goku.

Misturando uma jogabilidade de exploração com elementos de aventura, *Dragon Ball: Origins 2* coloca o jogador em busca das sete esferas do dragão novamente. O game já foi lançado no lado oriental do planeta, porém, a previsão é que chegue em algum momento deste ano por essas bandas. Um fato curioso é que o título contém, dentro do cartucho, a ROM original do primeiro jogo baseado na série do console Famicom. É para nenhum fã botar defeito.



## MAFIA II

**Plataforma:** PC/PS3/360

**Produtora:** 2K Games

**Distribuidora:** 2K Games

**Lançamento estimado:** 8 de junho de 2010

Mais um game do crime organizado está sendo preparado para aterrissar nos consoles de última geração e no PC. Desta vez, a 2K Games traz uma história entre os anos de 1945 e 1955, dentro de uma cidade fictícia chamada de Empire Bay. O lugar une as características de grandes cidades reais como São Francisco, Nova York, Detroit e Chicago. No segundo capítulo do game, também estão de volta diversas armas clássicas da época, que vão desde a famosa metranca dos mafiosos, a Thompson M1928, até armamentos presentes da Segunda Guerra Mundial.

Assim como em *God of War III*, as cenas de história serão apresentadas com o próprio gráfico do jogo. Agora, também será possível se proteger atrás de objetos e partilhar de novos controles. Esses que serão efetivos em tiroteios ou até mesmo em combates mano a mano.

A história de *Mafia II* é bem clichê dos filmes do gênero. Trata-se da história de vida de um veterano de guerra, chamado Vito Scaletta, filho de sicilianos. Como de costume, o cara começa fazendo pequenos serviços para a Máfia, vai subindo de cargo até se tornar um importante membro da família. Claro que para isso ele passa por diversas missões escabrosas e lotadas de violência.

Espera muita ação no estilo *Grand Theft Auto*, num mundo completamente aberto e cheio de crimes. E o pior (ou melhor de tudo), é que você mergulha bem no meio dessa Máfia.



## METROID: OTHER M

**Plataforma:** Wii

**Produtora:** Nintendo

**Distribuidora:** Nintendo

**Lançamento estimado:** Junho de 2010

São três as produtoras envolvidas neste grande projeto. O que, certamente, faz a espera pelo título triplicar. *Metroid: Other M* foi anunciado durante a feira americana Electronic Entertainment Expo 2009, mas sem quase nenhum detalhe revelado. Agora, sabemos que este novo game vem com tudo e serve como um dos títulos mais esperados do Wii no ano. A espera não é por ser apenas mais um jogo da famosa série *Metroid*, mas sim porque ele traz uma jogabilidade inovadora e principalmente uma história extremamente forte, que promete se focar no passado da protagonista da série, a carismática Samus.

O jogo trará a possibilidade de jogar em diversos formatos. Com gráficos em 3D e 2D, a aventura vai mudando, de acordo com o progresso, para cenários totalmente abertos, side-scrolling ou até em primeira pessoa. Tudo isso com poderes conhecidos da série e movimentos que são a marca registrada da heroína Samus.

A história se passará em algum momento entre o clássico *Super Metroid* (o terceiro game da série, de 1994) e o *Metroid Fusion* (de 2002). Portanto, vale ressaltar que os fãs da série que jogaram esses dois games ficarão mais em casa com a história desse novo título. Mesmo assim, o jogo caminhará sozinho, já que os produtores procuram tanto agradar os fãs antigos, quanto coletar novos.

Prova disso é o sistema de dificuldade, que foi um pouco diminuído. Essa era uma característica na série e também é bastante usada de uma forma dura pela produtora Team Ninja (também responsável por esse título) na série *Ninja Gaiden*. Despertou o interesse? Em nós também.



## ALAN WAKE

**Plataforma:** 360

**Produtora:** Remedy

**Distribuidora:** Microsoft

**Lançamento estimado:** 9 de junho de 2010

Esse é um daqueles jogos que parecem ter ficado uma eternidade sendo produzidos. Em cinco anos de desenvolvimento, anunciado logo após o lançamento oficial do Xbox 360, *Alan Wake* se tornou muito esperado pelos donos do console da Microsoft. A princípio, o jogo também chegaria ao PC. Porém, essa versão foi cancelada. Agora, já em fase Gold, os fãs prévios do game esperam ansiosamente pela sua chegada.

A idolatria ocorre porque *Alan Wake* parece vir para inaugurar um tipo de jogo até então inédito no Xbox 360. O misto de um jogo de suspense, ação, terror e com elementos de um thriller de cinema. Neste título, o jogador encarna o personagem que dá nome ao jogo, um escritor de best-seller que vai até a cidade de Bright Falls investigar o misterioso desaparecimento de sua noiva. Ocorre que quando ele faz isso, o escritor se vê preso em seus próprios livros e histórias. Ele acaba dentro de um autêntico pesadelo.

Conforme o jogo avança, a escuridão irá tomar conta de todo o ambiente. Os dias ficam mais curtos, as noites mais longas. Entre diversos mistérios, Alan terá também que confrontar diversos inimigos, que ficam mais fortes na escuridão. Portanto, o personagem deverá usar a luz a seu favor. Esse fator certamente também fez com que a produtora demorasse mais em sua produção, já que no meio do caminho contratou outra empresa para aprimorar os efeitos visuais.

O tempo de espera terá de valer a pena. Mesmo assim, a expectativa pela chegada desse jogo continua extremamente alta.



## SNIPER: GHOST WARRIOR

**Plataforma:** PC/360

**Produtora:** City Interactive

**Distribuidora:** City Interactive

**Lançamento estimado:** 29 de junho de 2010

Você provavelmente nunca ouviu falar desse jogo. Até agora. Isso é porque ele está sendo desenvolvido por um estúdio bastante desconhecido, o City Interactive, que fica na Polônia. Quando isso acontece, há pouca propaganda mundial envolvida e poucas pessoas ficam sabendo do título com antecedência. Porém, ele parece bem promissor.

*Sniper: Ghost Warrior* traz uma jogabilidade diferenciada dos jogos de tiro em primeira pessoa. Seguindo os passos de *Sniper Elite*, lançado para PC e alguns consoles, o game coloca você na pele de um atirador de elite. Isso significa que você terá de ficar bem escondido e se portar como um fantasma, como o próprio nome do game diz, para realizar suas missões e acabar com os seus alvos.

A história do jogo se passa em uma ilha fictícia na América do Sul, chamada Isla Trueno. Lá rola um regime militar déspota, em que um tal de General Vasquez tomou o poder e quer tomar o controle de tudo e de todos no local. A sua missão então é dar um fim nesse ditador, para que as pessoas da ilha possam viver em paz e de uma forma verdadeiramente democrática.

Notamos que o jogo traz um grau de realismo bem alto. Os gráficos parecem ser muito benéficos, tanto na parte de cenários quanto nas animações e modo de jogo. Resta saber se tudo irá se unir de uma forma harmoniosa, com boa jogabilidade.

De qualquer forma, poucos games oferecem o grande prazer de controlar um atirador de elite. Então, esta é a sua chance.





TODOS OS CONSOLES



FILMES A PREÇOS IMBATÍVEIS...

DVD



R\$ 23,39

R\$ 17,99

R\$ 17,99

R\$ 23,39

R\$ 17,99

R\$ 17,99

R\$ 17,99

R\$ 17,99

LANÇAMENTOS DO MÊS...

PS3



11/05/2010

11/05/2010

13/05/2010

18/05/2010

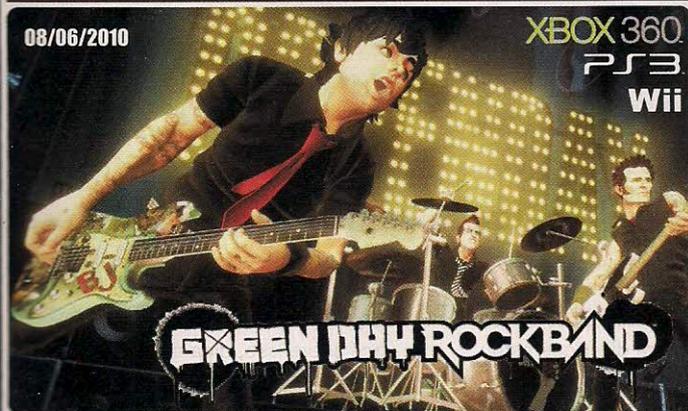
18/05/2010

18/05/2010

25/05/2010

25/05/2010

25/05/2010



PREÇOS VÁLIDOS PARA PAGAMENTO À VISTA NO BOLETO, DÉBITO OU TRANSFERÊNCIA  
OFERTAS VÁLIDAS ENQUANTO DURAR O ESTOQUE



# OTIMISMO NUNCA É DEMAIS

O mercado brasileiro de games parece estar se movendo adiante. Tem gente que não acredita **por Pablo Miyazawa**

**A BLIZZARD ESTÁ CHEGANDO AO BRASIL. A SONY CHEGOU, DE UMA VEZ POR TODAS, COM PLAYSTATION 3 E TUDO.** Os

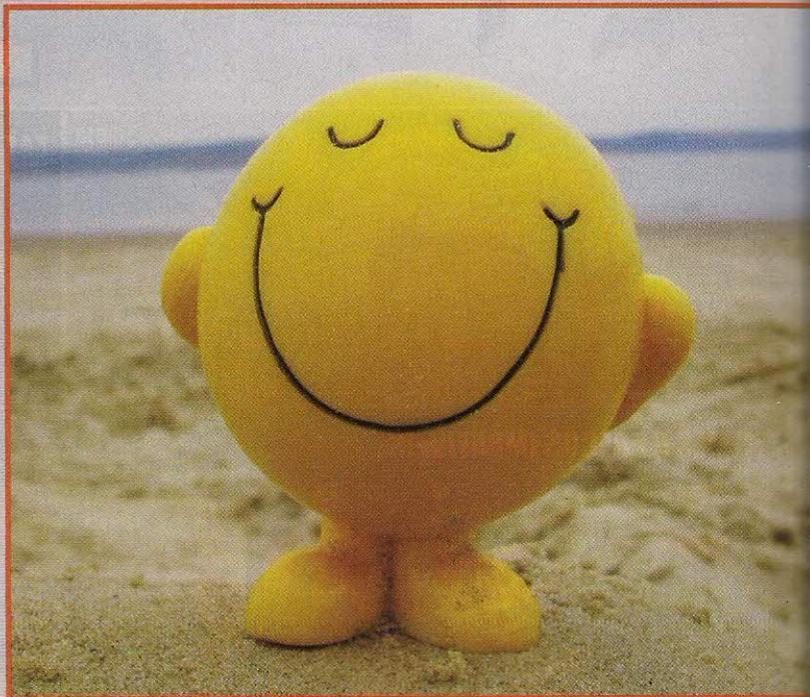
eventos especializados voltaram a ganhar força. Os games – a maioria com embalagem e manual em português – estão recebendo lançamentos pomposos, com festas, bebidas e strippers (pior é que é verdade). Há tempos não víamos tantas publicações, blogs, programas de TV e jornalistas especializados atuando de verdade. O mercado brasileiro de games parece estar se movendo adiante. Mas será que está mesmo? Tem muita gente que não acredita.

É um comportamento padrão ser cético no país da piada pronta. Ninguém acredita em nada, mesmo que a coisa apareça bem na nossa frente, brilhando de novo, exalando autenticidade e boas intenções.

Admito que sou o maior dos otimistas, mas também um grande e assumido cético. O São Tomé, aquele que só acredita vendo, se adequa perfeitamente à minha visão dos fatos. Como jornalista, fui ensinado que a verdade é dura, mas necessária. Aprendi observando. A gente gosta de ser iludido, mas a informação verdadeira é sempre necessária e bem-vinda, por pior que ela seja.

No caso do mercado de games, todas as informações que mencionei no primeiro parágrafo ajudam a acreditarmos que existe um verdadeiro grau de evolução se desenrolando.

No meu papel de observador (em meu blog) e porta-voz (nesta página), tenho a obrigação de separar os ingredientes e dizer a você se a mistura vai ou não resultar em um prato nutritivo. Nem sempre a gente acerta, mas acredito que a



**“Contrariando os cétricos, pessimistas e mal-humorados, o mercado brasileiro de games vai bem sim, obrigado”**

minha função primordial seja apresentar o melhor quadro possível. Sem me importar se pareço ufanista demais, mas também dosando no otimismo e distribuindo patadas a quem merece.

O leitor/consumidor normalmente se deixa enganar, porque quer/precisa receber notícias boas sempre. Faz parte de nosso espírito brasileiro, esse lado positivo e incansável de sempre querer ver o lado bom das coisas. Nesse sentido, me sinto mais parte do time dos torcedores do que do grupo dos críticos.

Você até pode ser pessimista, mas não poderá dizer que estou mentindo, e sim que estou interpretando os fatos. Você pode acreditar e levar meu discurso em conside-

ração, ou me xingar e dizer que sou um iludido. Não me importo mesmo. Todo mundo tem o direito a ter uma opinião. Não é porque este texto está impresso em papel colorido e com minha foto ao lado que o que eu digo tem mais validade do que o que você acha, certo? Ou será que tem?

Tudo isso foi só para confirmar que, contrariando os cétricos, pessimistas e mal-humorados, o mercado brasileiro de games vai bem sim, obrigado. Claro que sempre pode melhorar, mas tem muita gente boa trabalhando para isso. E da próxima vez que perguntarem a você sobre isso, diga a real, mas seja otimista. No fim das contas, os bons fluidos sempre ajudam – e para melhor. 



Pablo Miyazawa é editor da revista Rolling Stone e escreve no blog Gamer.br (<http://colunistas.ig.com.br/gamerbr>). Escreva para ele em [pablomiyazawa@gmail.com](mailto:pablomiyazawa@gmail.com)



**15% DE DESCONTO**  
PARA PGTO. À VISTA

**ENTREGA SPEED**  
EM 24 HORAS

**FRETE GRÁTIS**  
PARA TODO O BRASIL

**12X S/ JUROS**  
EM TODO O SITE



# O MENOR PREÇO À VISTA DO MERCADO

**15% DE DESCONTO SOMENTE NA ROCKLASER. APROVEITE!**



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

Televendas: (11) 2954-4332  
SAC: (11) 2925-7072



[twitter.com/rocklaser\\_games](https://twitter.com/rocklaser_games)



Loja Sede: Av. Guilherme Cotching, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP

Loja Filial: Shopping Internacional de Guarulhos - Loja C14 (1º Piso) - Guarulhos - SP

» FAZENDINHA

# GÊMES SOCIAIS 2.0: FENÔMENO RURAL

*Colheita Feliz* segue o exemplo de *Farmville* e é um sucesso no Brasil.

Qual será o próximo passo dos jogos sociais? por Lucas Patricio

**NÃO MINTA. NÓS SABEMOS QUE VOCÊ JÁ ABRIU SEU FACEBOOK PARA COLHER SEUS TOMATES HOJE.** E sua mãe provavelmente deve estar no Orkut curtindo a árvore de miniBis dela, certo? Os jogos como *Farmville* e *Colheita Feliz* invadiram as mídias sociais de uma forma assustadora. O sucesso pode ser explicado de várias formas, seja pela simplicidade, evolução gradativa, interação social ou curva rápida de aprendizado.

E qual é o próximo passo? Foi nisso que pensei quando estava assistindo minha cunhada jogar desesperadamente *Colheita Feliz* após ter chegado de uma jornada dupla de trabalho. O corpo pode padecer, mas a fazenda jamais ficaria sem os cuidados diários! Naquele momento, estava com o celular em mãos. Foi então que percebi que o futuro desse novo ramo dos jogos eletrônicos é chegar à plataforma mobile.

Isso é uma conclusão fácil. Tome como exemplo a App Store, da Apple, que já ultrapassou as vendas de jogos do PSP e Nintendo DS. Não é pouca coisa: o iPhone pode ser considerado a maior plataforma de games portátil de todos os tempos. Por que não receber uma versão do jogo social mais jogado do mundo?

O estúdio responsável por *Farmville*, Zynga Games, já confirmou que irá desenvolver uma versão para celulares. Apesar de, até o fechamento dessa edição, a produtora não ter confirmado quais plataformas estariam inclusas, registros de patentes apontam que iPad, iPhone e celulares com o sistema Android estarão entre elas.

## E NO BRASIL...

Estamos acostumados sempre a esperar uma novidade surgir lá fora para aplicá-la à nossa realidade.

No caso dos jogos sociais, o nosso



país já é uma grande potência. A Mentez, produtora com sede em Miami (EUA) que abriu, recentemente, escritório no Brasil, ganhou a sorte grande com o sucesso esmagador da *Colheita Feliz*, aplicativo para o Orkut. Pasmem: são quase 20 milhões de jogadores.

Como ignorar esse número? Como falar nas incríveis vendas mundiais de *God of War III*, que alcançou 3 milhões de cópias, e ignorar o fenômeno do *Colheita Feliz*? Para entender melhor o modelo de negócios da empresa, conversamos rapidamente com a Tahiana D'egmont, diretora geral da Mentez no Brasil.

**EGW: A Mentez foi uma das primeiras empresas a investir em social media no Brasil. Como foi esse começo?**

**Tahiana D'egmont:** A Mentez é uma empresa internacional, nossa sede fica em Miami. Quando o

Facebook ainda estava no começo, já produzíamos aplicativos para a plataforma – só que mais simples. Com o passar do tempo e evolução das tecnologias de desenvolvimento, começamos a criar aplicativos mais complexos e que começaram a fazer mais sucesso. Quando viemos para o Brasil, a base de uso do Facebook era muito pequena, então decidimos trabalhar com o Orkut. Fomos parceiros do Google na implementação do OpenSocial.

#### **E vocês já imaginavam fazer jogos desde o princípio?**

Nós começamos com aplicativos mais simples, como o *Bolão Brasileiro*, mas percebemos o movimento de games e resolvemos trazer alguns jogos para o país, como o *Colheita Feliz*.

**O sucesso de *Colheita Feliz* já era esperado por ter a mesma fórmula do *Farmville*?**

## NOVOS E BEM BADALADOS

É normal que com todo esse sucesso dos social games, cada vez mais jogos similares apareçam e, na maioria das vezes, seja apenas mais um game sem muita expressividade. Mas entre dezenas de lançamentos genéricos, sempre aparece alguma pérola. É assim que funciona a evolução.

Os gráficos vêm melhorando bastante e a interatividade de esta mais elaborada. Do jeito que as coisas estão caminhando, em breve os registros para novos MMOs serão feitos através das redes sociais. E, talvez, em um passo seguinte será possível que as redes sociais conversem com a parte in-game dos jogos MMO.

De uma forma tímida, alguns jogos famosos começam a dar as caras em aplicativos de notícias como é o caso de *World of Warcraft Feeds*, para Facebook.

Desde o final do ano passado, percebemos uma grande mudança no estilo dos jogos e alguns nos deixaram impressionados. Seleccionamos alguns games que, de alguma maneira, chamaram a atenção.

Se você tem uma conta no Facebook, essa lista pode te ajudar a perder mais alguns minutos do almoço.



#### **BOLA**

Com uma campanha de fazer inveja e com direito até a propaganda na televisão, o jogo *Bola* tem um tema bastante atraente para qualquer brasileiro: o futebol. Todos os elementos de um jogo social estão lá. Os gráficos são bonitos (tudo em flash), os amigos são os times adversários, você gerencia seu time. Porém, quando o jogo vai pro campo e você passa a controlar a ação, vai querer voltar correndo para *ProEvolution Soccer* ou *FIFA*. Poderia ser oferecido um esquema de jogo simples e divertido para as partidas ou podiam ser automáticas como acontece em alguns jogos de estilo Manager. É claro que a comparação é um tanto desleal, mas a verdade é que *Bola* poderia passar muito bem sem essa parte.

#### **DESKTOP DEFENSE**

Conheci esse jogo primeiro no DS, quando vi o título no Facebook, não tive a menor dúvida: tinha que jogar. Ele segue o gênero Tower Defense, cujo objetivo é construir de forma estratégica torres de defesa para impedir o avanço do inimigo. Com



Na verdade, começamos a trabalhar com o *Colheita Feliz* antes do *Farmville* explodir lá fora. Nós pegamos um jogo muito popular na China e então sabíamos o que poderíamos esperar do *Colheita Feliz* no Brasil, mas com certeza ele superou nossas expectativas. Agora que vimos o tamanho do mercado, vamos expandir os serviços, melhorando e adicionando novas funcionalidades.

**O *Colheita Feliz*, hoje, é o carro-chefe e paga os demais projetos? Como funciona a capitalização de projetos assim? Microtransações, publicidades in-game?**

Temos outros jogos que rendem capitalização. Praticamente todos

os nossos jogos se pagam. Todo projeto tem uma média de 12 meses para pagar seu desenvolvimento e custos. O *Colheita Feliz*, claro, é o nosso carro-chefe. É o game online número 1 no Brasil.

**Vocês possuem um time de produção criativa ou apenas adaptam ideias já utilizadas lá fora?**

Trabalhamos com jogos já existentes e com novos projetos. Temos dois estúdios internacionais. Uma equipe de 20 desenvolvedores na Colômbia e também outra equipe na China. No Brasil, a Mentez tem, atualmente, 12 funcionários. Todas as ideias e conceitos partem daqui. Então, conversamos com um dos nosso estúdios e eles fazem toda

a parte de produção e desenvolvimento do jogo.

**Quais outros jogos para redes sociais vocês pretendem trazer nos próximos meses?**

Fechamos uma parceria muito legal, mas ainda não podemos revelar o nome. Um dos jogos que vamos trazer nos próximos meses e que podemos falar é *Monster Camp* [ainda sem título nacional], um RPG bem ousado para um público mais hardcore.

**Existe algum projeto da Mentez para o iPhone?**

A gente já desenvolveu alguns projetos para iPhone e Blackberry – todos lá fora. Ainda não temos

Já que o futuro dos jogos sociais é acabar nos telefones celulares, nós já testamos os pioneiros. Durante um mês, jogamos três games de gerenciamento de fazenda para o iPhone. Veja as impressões sobre cada um.



#### ZOMBIE FARM

**O Melhor:** Tem zumbis, não poderia dar errado

**O Pior:** Progressão comprometida sem microtransação

**Nota:** 7

Imagine *Farmville* com zumbis. Pronto, você já sabe como funciona *Zombie Farm*. A mecânica é praticamente a mesma: escolha quais vegetais ou frutas quer plantar, are a terra e depois é só esperar alguma hora. Só que, claro, os zumbis são o diferencial. Ao plantar os morto-vivos (sim, plantar!), você pode construir seu exército com as formas mais variadas, desde os clássicos zumbis, até as garotas e os mini. Cada um possui uma força,

velocidade e eficiência na hora da invasão. Só que não é possível atacar fazendas de “amigos”.

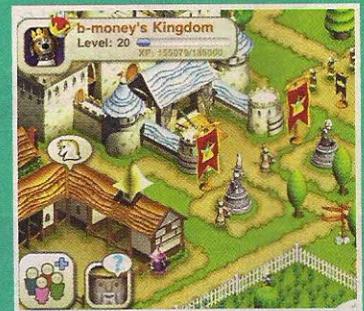
A interação com outros jogadores é feita por meio da conexão via conta do Facebook e se limita a ampliar as regalias diárias. Quanto mais amigos você tiver, mais dinheiro ganhará todo novo dia de jogo.

O objetivo principal é aumentar sua fazenda e adquirir novos itens e zumbis. Para conseguir os melhores, será preciso gastar diversos Cérebros: um item extremamente raro que pode ser adquirido após invadir as fazendas controladas pelo computador.

A invasão é uma espécie de mini-game, que mesmo não sendo dos mais interativos, é divertido no começo. Depois de subir alguns níveis, derrotar todos os 10 fazendeiros adversários torna-se uma tarefa quase impossível.

Para conseguir tamanha façanha, é necessário usar os zumbis azuis, habilitados conforme seu avanço. Mas aí está um erro – ou estratégia – vital de *Zombie Farm*: o item que libera o plantio de Zumbis azuis só pode ser adquirido via microtransação no jogo.

Não há sequer a opção de se pagar um bilhão de moedas de ouro. Isso prejudicou – e muito – nossa experiência, que desde o início tinha o propósito de não envolver nenhuma compra de itens.



#### WE RULE

**O Melhor:** Não se limita a criar apenas fazendas

**O Pior:** Não se pode criar a cavalaria e atacar os amigos

**Nota:** 7,5

*We Rule* começa de forma muito parecida com os demais jogos do gênero: você planta, espera, colhe, ara a terra, planta mais, espera e por aí vai. Só que depois da primeira fase, após um ou dois dias, você começa a ter acesso a diversas outras opções de se ganhar dinheiro. O plantio é a principal forma de conseguir as moedas douradas, mas o seu reino – ou feudo, se preferir – poderá arrecadar impostos das casas e dos comércios. A aparência é muito agradável, e como existem dezenas de construções, montar esteticamente seu reino é muito divertido.

A microtransação entra em forma de um item chamado Mojo, uma espécie de líquido mágico que eli-



projetos de jogos para iPhone no Brasil. Ainda estamos estudando versões mais simples de alguns games para adaptar em Java e usar em celulares mais comuns.

### O que vocês acham do mercado mobile no Brasil? Existe potencial como o encontrado nas redes sociais?

A gente tem conversado com algumas empresas do ramo e eles já indicam que as pessoas começaram mesmo a acessar a internet pelo celular aqui no Brasil. Para o nosso mercado atual, não tem muito espaço. A gente quer começar o desenvolvimento pensando em cada plataforma. O iPhone é uma boa, mas a base instalada

aqui no país ainda é restrita. A nossa ideia é que um jogo para iPhone consiga interligar a experiência com o Facebook ou Orkut. Estamos pensando em várias formas de integração, mas vamos esperar a base instalada aumentar.

### E vocês já receberam propostas para desenvolver para consoles e portáteis?

O tipo de jogo que nós temos e faz sucesso é o social. Esse tipo é mais simples que os de consoles. O modelo é bem diferente. Porém, olhando para o mercado de games em geral, nós temos interesse de investir sim. Mas por enquanto vamos continuar com o nosso atual modelo. ☺

mina todo o tempo de espera. Se a plantação de cenouras demora 12 horas, basta usar 2 mojos e ela estará pronta para a colheita. Dessa forma, o jogador que quiser investir na compra de Mojo vai conseguir avançar mais rápido, mas isso não interfere na experiência daqueles que só adquirem alguns desses itens ao subir de nível.

O equilíbrio de *We Rule* nos agradou muito. O único problema são os constantes problemas com o servidor. Durante nosso período de testes, quase todos os dias tivemos contratemplos e nem sempre era possível colher o nosso justo dinheiro. Ainda bem que os produtores deram Mojo gratuito para se redimir. Ainda bem.

### TAP FARM

**O Melhor:** Plantar, arar e colher é rápido

**O Pior:** Quem escolheu a paleta de cores?

**Nota:** 6

O nome sugere que esse é um legítimo jogo para iPhone. *Tap Farm* foi o último dos jogos de gerenciamento de fazendas que nos aventuramos no celular da Apple. Foi também o que nos deu menos empolgação para continuar. E o motivo para o nosso desânimo está em dois fatores bem distintos: a direção artística e o salto de evolução. Explicamos.

Quando você vai se aventurar em jogos social feitos para um público



mais causal, você espera ver aquilo que todos os demais fazem: muitas cores, personagens bem desenhados e traços agradáveis. Não é isso que *Tap Farm* oferece. As cores tem uma variação mínima na escala do marrom e os desenhos parecem ter sido retirados de uma daquelas enciclopédias de vegetais que você recortava para as aulas de ciência da terceira série.

Quanto a evolução, bem, parece bem simples ganhar dinheiro em *Tap Farm*. Em pouco tempo de jogo, você ganha acesso a vários tipos de flores e plantas.

Após uma semana plantando e colhendo, pensamos que as mil moedas economizadas já seriam suficientes para comprar algum tipo de galpão ou animal.

Quando vimos que era preciso 20 mil moedas para comprar uma vaca, bem, aí fechamos o aplicativo e abrimos o Orkut para colher nossa safra de miniBis.

essa premissa simples, temos um jogo gostoso e muito viciante. A versão para DS já havia me chamado a atenção, mas no Facebook a coisa fica mais interessante. Você precisa comprar novos tipos de torres, poderes especiais e disputar a pontuação com seus amigos. Pena que a parte social se resume apenas a dar presentes e comparar pontos.



### WARSTORM

Um cardgame nas redes sociais. Está aqui um jogo viciante e muito estratégico. *Warstorm* tem como inspiração o famoso cardgame *Magic The Gathering*. Quem já conhece *MTG* vai perceber muitas semelhanças, mas a principal diferença é que as partidas rolam automaticamente. Não poder escolher as ações na batalha pode parecer chato, mas é empolgante torcer pelo seu exército e bolar novas formas de organizá-lo.

Logo, você vai querer disputar com seus amigos para ver quem tem a melhor estratégia e o melhor baralho. As cartas podem ser adquiridas na shop embutida no jogo como se fosse um cardgame real. Você compra pacotes com cartas aleatórias, desde cartas raras até comuns, todas misturadas. Uma pena novamente que o uso da parte social é muito fraca se comparado com o potencial do jogo.



### WILD ONES

*Gunbound* que se cuide! *Wild Ones* segue o consagrado estilo *Worms*. O jogo é divertido e fácil. A evolução dá um show a parte, pois você vai colecionando novas armas, equipamentos e personagens. Não é perfeito por dois pequenos problemas: o gráfico e a animação são medianas e a parte social é fraquinha.

(Juliano Akira Kimura)



&gt; DISNEY

# ALICE

Sonhar é apenas o começo! Mas no País das Maravilhas de Alice nem tudo é o que parece... **por Paula Romano**

**PENSO QUE QUANDO UMA PESSOA FICA MUITO FAMOSA, O QUE MAIS IMPORTA SE PERDE NO MEIO DO CAMINHO E A IMAGEM DESSA PESSOA ACABA GANHANDO** mais valor

e notoriedade que a sua própria obra. Charles Lutwidge Dodgson, que responde pelo pseudônimo de Lewis Carroll, conseguiu que a sua obra transpusesse sua imagem e que ganhasse uma nova fórmula um século depois.

Foi no ano de 1864 que o conto sombrio e fantástico de Alice chegou pela primeira vez às livrarias. Depois disso, diversas versões feitas para cinema, teatro e televi-

são foram alvo de adaptações da história original. Pode apostar: sua avó, sua mãe, seu pai e seu avô já ouviram falar do clássico. Agora, diferente de tudo que já foi mostrado, chega pelas mãos do diretor mais maluco de todos os tempos, Tim Burton, uma versão mais pirada que só seria (mais) surreal se vissemos o Johnny Depp interpretar o Chapeleiro Maluco. Pois é...

## VIAGEM ALUCINANTE

*Alice no País das Maravilhas* narra a história da personagem Alice, que embarca em viagem alucinante com animais falantes, cartas de baralho nervosinhas e peças de xadrez com espírito heróico. Ela

faz amizade com um Chapeleiro Maluco e precisa fugir de uma Rainha de Copas malvada no meio de uma história inventiva cheia de imaginação.

Com o investimento de Tim Burton, o título ganhou uma abordagem bastante original do universo de Lewis Carroll e, para espanto dos gamers de plantão, o jogo não fica atrás. No filme (e no game), a trama narra uma Alice já crescida que retorna, aos 19 anos, ao País das Maravilhas, para se reunir com seus velhos amigos: o Coelho Branco, os irmãos gêmeos Tweedle-Dee e Tweedle-Dum, o Dormindongo, a Lagarta, o Gato Risonho e o Chapeleiro Maluco. O

**Produtora**  
Etranges Libellules

**Editora:**  
Disney Interactive  
Studios

**Plataforma:**  
Wii/DS/PC



■ Alice de 10 anos atrás era infernal



## ALICE VAI PRO INFERNO

por Flávio Croffi

Nem tudo são flores ou cogumelos alucinógenos. No primeiro game de Alice lançado pela EA, em 2000, batizado *American McGee Alice*, a nossa querida garotinha passa apuros e dos fortes em um jogo totalmente macabro e sombrio.

Para você ter uma ideia, a frágil aparência de Alice foi bem modificada, transformando ela numa espécie de "boneca assassina" que daria trabalho até para o Chucky. A menina utiliza um facão de cozinha para decepar membros de seus inimigos e arrancar as suas cabeças. O idealizador dos personagens e da própria protagonista foi um artista conhecido como *American James McGee*, um velhaco dos games que trabalhou em títulos como *Doom* e *Quake*.

A história desse game é bem deturpada. Ocorre depois de os pais de Alice morrerem em um incêndio e da garota tentar se matar (já que, mesmo não sendo emo, tem marcas de cortes nos pulsos). Anos mais tarde, depois de ter sido internada em um instituto para malucos, o Coelho Branco aparece para levar a garotinha ao País das Maravilhas, para ajudar em uma alteração radical que está ocorrendo por lá.

Daí, você já imaginou... O País das Maravilhas está mais para um inferno sombrio do que para um paraíso. O que, de fato, mostra claramente como é a mente de uma menina perturbada como a protagonista desse game!

jogo também foge do comum: ao invés de controlar Alice, você deve aproveitar das habilidades distintas de cinco personagens para guiar, proteger e auxiliar a moça.

A solução para um enigma aparentemente sem lógica, como reconstruir uma porta estilhaçada ao meio para poder seguir seu caminho, é apenas uma questão de perspectiva. Basta observar o objeto por outro ângulo (ou por outro personagem) para ver que as peças parecem se encaixar perfeitamente.

### COOPERAÇÃO É A CHAVE

Cada personagem possui um tipo de poder, que pode ser usado dependendo da ação que você desejar. O Chapeleiro Maluco consegue alterar o mundo ao observá-lo sob outra perspectiva, o Coelho Branco brinca de manipular o tempo, o Gato Risonho se diverte com objetos invisíveis. Já a Lebre de Março é ideal para os momentos de ação, pois é capaz de investidas como lançamento de pratos.

Ao todo, são cinco personagens jogáveis. A qualquer momento, um segundo jogador pode se juntar à aventura e auxiliar na resolução dos quebra-cabeças. Uma pena somente que o segundo jogador fica em segundo plano e nem conta com um pedaço da tela só para si. Isso significa que ele se perde no jogo e facilmente some do cenário. Bem coadjuvante mesmo, o que faz com que o seu amigo que veio com você "jogar de dois" desista da brincadeira.

Dentro desse enredo não há muito como ser "normal", por isso, se você anda aí meio borocóxo e sem inspiração, uma ótima ideia é dar um pulinho nos cinemas, aproveitar tudo isso no melhor visual 3D. E depois disso corra para seu videogame, pois destroçar Cartas de Baralho pode ser mais desafiador do que você imagina.

Um salve à Lewis Carroll, se não fosse sua maravilhosa mente alucinada poucas histórias surreais haveriam nascido por aí. 

**O AGUARDADO PROJECT NATAL, DA MICROSOFT, SOMA-SE ÀS DIVERSAS TENTATIVAS DA INDÚSTRIA DOS GAMES EM PERMITIR NOVAS FORMAS DE CONTROLAR E VIVENCIAR OS**

**JOGOS**, que não seja por meio do bom e velho joystick. Para tentar entender um pouco toda essa ansiedade, conversamos com diversos gamers, tanto profissionais da área quanto jogadores, para saber quais jogos eles esperam que saiam para o Natal.



#### **PABLO RAPHAEL**

Jornalista do UOL Jogos

**Quería ver...** *Halo Wars* ou outra franquia de estratégia da Microsoft, como *Age of Empires*.

**Porque...** Os RTS (Real-Time Strategy) para console se dividem entre os que fracassam pela simplicidade extrema e os que fracassam pela complexidade em excesso. E o problema sempre está nos controles, que não dão conta das opções que um teclado oferece e nem da velocidade que o mouse proporciona. No Natal, tudo isso pode ser substituído por gestos e, melhor ainda, por comandos de voz, em uma versão bem melhor do que aquilo que já vimos em jogos como *EndWar*, da Ubisoft. Acho que o foco do Natal estará nos jogos casuais, mas eu gostaria muito que a Microsoft olhasse para os fãs de suas franquias de estratégia.



#### **LUCAS PATRÍCIO**

Redator da **EGW**, da Nintendo World e editor do blog Go Luck

**Quería ver...** *Call of Duty: Modern Warfare 2* ou qualquer outro FPS.

**Porque...** O Natal teria que servir apenas de coadjuvante. Nada de ficar em pé correndo e fingindo que existe uma AK-47 nos braços. O jogo seria jogado normalmente pelo joystick, o Natal seria usado para utilização de sinais com os braços. Por exemplo, um pequeno levantar de punhos fechados para toda sua equipe parar de atirar. Um gesto para frente, e um membro do seu time invade a casa à frente. Acredito que utilizado dessa forma, o Natal conseguirá elevar a experiência da jogatina. Ficar chutando bolas imaginárias com o corpo ou imaginar um volante inexistente é coisa de 2006.



#### **CARLA RODRIGUES**

Co-editora do blog Girls of War e redatora do GameTV

**Quería ver...** *Gears of War*

**Porque...** Bom, em determinadas partes do jogo haveria a opção de usar o Project Natal para exterminar inimigos com a sua Lancer.

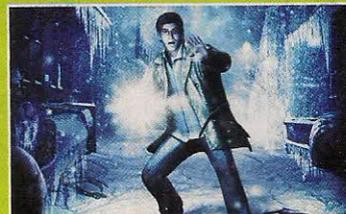
Caso o jogador não quisesse, continuaria com o controle, mas seria legal pegar um objeto e serrar Locusts ao meio. O jogador também poderia usar o Natal na hora de pilotar monstros gigantes.

#### **CAIO TEIXEIRA**

Editor do Arena Turbo

**Quería ver...** *Silent Hill*

**Porque...** Acho que se o jogo já consegue fazer o gamer tremer na base mesmo com uma câmera de primeira pessoa, poderá fazer com que o jogador seja responsável por cada movimento. Uma câmera em



primeira pessoa transformaria o game no bastião do terror. Ela liberaria todo e qualquer movimento do jogador: braços, pernas, dedos, cabeça, tudo com movimentos reais. Com os gráficos do Xbox 360, o jogo seria fabuloso.

#### **PLABO MIYAZAWA**

Jornalista da revista Rolling Stone, colaborador da **EGW** e editor do blog Gamer.br

**Quería ver...** Não acredito que o Project Natal vá agradar de cara quem joga games atualmente. Acho que a revolução se aproxima com a do Wii: o acessório deverá atrair pessoas que ainda não são escoladas nos games. Por conta disso, gostaria de ver mais momentos constrangedores.

**Porque...** Pessoas dançando, fingindo, pagando mico em frente

# QUE JOGO VOCÊ QUER





à tela. Acho que a fronteira dos games para adultos ainda não foi ultrapassada. Quando a indústria notar que jogos eletrônicos são consumidos primordialmente por maiores de idade, vão perceber a janela de oportunidade que irá se abrir para eles.

#### NATALIE HIDEMI

Editora do site Nintendo World e estudante de Tecnologia em Jogos Digitais

**Quería ver...** *Final Fantasy X*

**Porque...** A primeira coisa que imaginei quando conheci o Project Natal foi como seria jogar RPG



nele. Imagino que seria o máximo da imersão! Ter que fazer os movimentos da Yuna para invocar os Aeons ou acertar sequências para o Overdrive seria um jeito muito legal de incluir a nova jogabilidade no clássico dos games. Só não sei se aguentaria jogar as costumeiras várias horas seguidas quando o assunto é RPG.



#### ANDERSON DA CUNHA

Jogador

**Quería ver...** *Gears of War* ou *Resident Evil*

**Porque...** Mas teria que ser um *Resident Evil* ao estilo clássico. Imagina um jogo de terror com essa tecnologia? A imersão seria mil vezes melhor. Tem gêneros que serão muito beneficiados se bem explorados e o terror é um deles. Gráficos de ponta e imersão física em um jogo? Tô dentro. Imagine algo como *Heavy Rain*, mas com você fazendo movimentos em tempo real.

#### RAFAEL HEINZ

Vendedor de games

**Quería ver...** *Formula One*

**Porque...** Vai ser uma revolução! Simular que se está dirigindo e trocando as marchas... De qualquer jeito, acho que o joystick nunca será abandonado. Ainda falta saber como será jogar um game de tiro, por exemplo: como o sistema reconhecerá os disparos?



#### VALTER ZILIOTTI

Proprietário de loja de games em Santo André (SP)

**Quería ver...** Não aguardo por um jogo em específico. Acho que qualquer game ficará interessante com as funcionalidades do Natal.

**Porque...** Ainda não foram liberadas tantas informações sobre o projeto. Não dá para saber, com certeza, os detalhes funcionais. Não tá esclarecido. Mas está criando uma expectativa muito grande nos donos de Xbox 360. Provavelmente o que teremos daqui uns tempos serão novos gêneros criados especificamente para o Natal, coisas que simplesmente não imaginamos agora.



#### LEANDRO HERNANDES

Jogador

**Quería ver...** *Fable 3*

**Porque...** O Natal trará uma sensação de liberdade nunca antes vista, de você poder se sentir mais importante para o jogo, com maior participação do jogador no universo do game. Na proposta de *Fable*, com aquele universo medieval, isso vai trazer escolhas que não consigo imaginar agora, mas que farão muito sentido na hora que o Natal for lançado e estivermos familiarizados com a novidade. 🎮

> OPINIÃO

# VER NO PROJECT NATAL?

Fomos atrás da opinião de gamers notórios para saber quais as expectativas para o projeto por Flavio Barboni e Paula Romano

# PAVILHÃO DE GAMES O MAIOR DO NORDESTE!



**Vídeo Games  
Computadores  
Simuladores  
Palestras  
Workshps  
e muito mais!**



**ETAPA CEARENSE 2010  
do maior campeonato  
de Cosplay do mundo!**

## **CANTORES INTERNACIONAIS JÁ CONFIRMADOS:**



**Akira Kushida**

**Cantando os temas de  
Jaspion, Jiraiya, Jiban, entre outros.**



**Koji Wada**

**Cantando os temas de Digimon.**

Você nunca viu um Sol nascente  
como o do Ceará!

ANOS

# 10 Sana

サナ

10ª SUPER-AMOSTRA  
NACIONAL DE ANIMES

JULHO DE 2010  
**DIAS 16,17 e 18**  
CENTRO DE CONVENÇÕES DO CEARÁ

Cultura Oriental  
Anime  
Tokusatsu  
Mangás  
Artes Marciais  
Estandes de Vendas

Card Games  
Jogos de Tabuleiro  
Festival de Bandas  
Concurso de Cosplay  
Mesas e Arenas de RPG  
**e muito mais!**

Informações, Ingressos e Caravanas: [www.portalsana.com.br](http://www.portalsana.com.br)

Patrocínio



GOVERNO DO  
ESTADO DO CEARÁ



Prefeitura de  
**Fortaleza**



Parceria



Apoio



TAMBOR



EGW



Realização



&gt; MÚSICA

# HERÓI DA GUITARRA

Jogos musicais ganham guitarra de verdade e *Power Gig: Rise of the SixString* é o nome do jogo por Paula Romano

## GUITAR HERO VIROU FEBRE,

desde que foi lançado lá por meados de 2005. Inclusive, as vendas do PlayStation 2 cresceram muito depois que o game caiu no gosto popular. Era batata, qualquer um que colasse as mãos naquela sequência de apertar botões coloridos, queria jogar outra e outra vez.

Aí veio um concorrente pário duro: o *Rock Band*. E ele não veio sozinho. Trouxe, além da guitarra, uma bateria e um microfone. Não contentes, as produtoras entraram na cena eletrônica e simularam até uma pick-up com *DJ Hero*. Não restam dúvidas de que toda essa brincadeira musical fez um sucesso extraordinário, né? Portanto, não é de se estranhar que o próximo passo seja incluir uma guitarra de verdade! E é aí que entra o game *Power Gig: Rise of the SixString*, para Xbox 360 e PlayStation 3, que promete trazer aos jogos musicais uma guitarra real como controle.

O jogador vai poder plugar o instrumento usando um amplificador e fazer barulho utilizando as seis cordas originais do instrumento.

Apesar de a informação parecer complexa, o gameplay será praticamente o mesmo. Cada corda representa uma cor, como os botões da guitarrinha do *Guitar Hero*. Quando a cor aparecer na tela, o jogador deve tocar uma corda enquanto mantém a área pressionada.

## ESCOLHA SUA CORDA

Utilizando um maior nível de dificuldade, o jogo também irá escolher a corda que você irá tocar, como se você estivesse dedilhando, de fato, o instrumento. Se você optar por jogar no modo Chord Play, vai ter de tocar os exatos acordes que seriam tocados na música.

*Power Gig: Rise of the SixString* será lançado pela produtora 45 Studios e deverá chegar às lojas no segundo semestre de 2010, porém os preços ainda não foram divulgados. Além de tudo, se isso realmente funcionar, vai fazer muitos músicos repensarem em suas palavras, quando esquetejaram os games musicais dizendo que eles "tiraram as pessoas das escolas de música"...



## > MERCADO GAMER



## ATÉ ONDE CHEGAR

por Geraldo Figueras

É debaixo de chuva que a verdadeira revolução acontece. Aquela que é pensada, articulada, construída não a partir dos impulsos que um desespero anárquico acarreta, e sim através do cuidadoso estudo do meio. Esse papo todo é para falar de *Heavy Rain*. Quero comentar além da qualidade final do jogo, além da exagerada expectativa criada por seu idealizador, David Cage.

Divulgar *Heavy Rain* como o grande agitador da indústria faz mais mal do que bem à sua fama, pois ele está longe de ser essa grande avalanche promovida pela Quantic Dream. Mas por trás de algumas inconsistências de seus controles dúbios, está o verdadeiro trunfo dessa equipe: *Heavy Rain* é uma grande prova de que a indústria ainda tem muito espaço para crescer no que diz respeito à maneira como jogamos e compreendemos nossos queridos softwares de entretenimento.

Em primeiro lugar, um jogo com nudez, perseguições de lingerie, strips e sexo não é massacrado pela mídia. Em minha opinião, mais mérito da Quantic.

Segundo, o poder efetivo que uma narrativa tem em conduzir o jogador de forma pessoal sem utilizar de artifícios de customização. Não somente a qualidade do texto e das interpretações, mas também a forma como o jogo transfere o fardo de cada história para os controles.

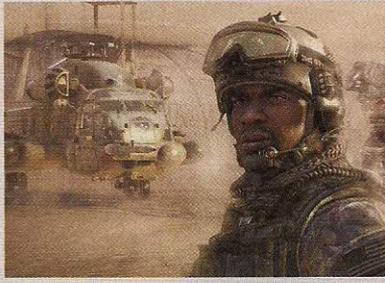
E por fim, a capacidade de gerar as mais variadas sensações no jogador sem contar com as repetidas ações de tiro, sangue, velocidade e outros. Quem iria suspeitar que em tempos de deuses vingativos furiosos e fuzileiros tecnobélicos a grande injeção de adrenalina viria através da culpa ou da claustrofobia?

Isto é a revolução. Aquela mosca zumbindo no ouvido mostrando que ainda há um longo e muito promissor caminho a percorrer.



Geraldo Figueras é professor dos cursos de Qualidade e Criatividade e Análise Metodológica de Games. Nas horas vagas, perde o sono escrevendo pra EGW.

## > PRA QUE HYPEAR?



## TEMPOS DE GUERRA

por Lucas Patricio

A briga judicial da Activision com a Infinity Ward vai mudar o mercado. Na verdade, já mudou. A saída do líder de Design Todd Alderman não foi apenas uma perda para a produtora de *Call of Duty*. Alderman fundou um novo estúdio, o Respawn Entertainment. Na mesma semana, mais outros cinco companheiros de Infinity Ward se uniram a ele. O que isso significa? Quer dizer então que a Respawn vai virar a nova Infinity Ward e criar o próximo *Modern Warfare*? Não. Quer dizer que a Activision não vai mais conseguir sucesso com a série recordista em vendas? Não exatamente.

Claro que a Infinity Ward tem todo o crédito pelo sucesso de *Modern Warfare* e sua continuação. Só que não podemos esquecer que no meio dessa história a Treyarch produziu *World at War*, que até hoje figura entre os mais jogados das redes online da Sony e Microsoft.

Pela lógica, o próximo título da série será exatamente da Treyarch. Isso dá para a Activision pouco mais de um ano para resolver esse recente problema, reestruturar a Infinity Ward e preparar *Modern Warfare 3*. Sim, porque eu duvido muito que ela desista da série.

E qual o saldo dessa matemática maluca no mercado? O que posso afirmar é que outras produtoras, como a DICE, Electronic Arts e a própria Respawn vão ganhar espaço.

Ao mesmo tempo, o consumidor ficará saturado de tantos produtos semelhantes — o que é bom. Só assim para outra produtora fazer um megalançamento em um novo gênero e com ideias novas, e bater mais recordes.

Dessa forma, o mercado de games não fica estagnado e dependendo apenas de uma empresa para andar. Entendeu por que esses fatos já estão mudando a realidade? Tão onipotente e, ao mesmo tempo, tão sensível. Essa é a graça.



Lucas Patricio é lusitano, mas não é burro; sabe muito bem quando um jogo é mais "hypedo" do que merece. Ele é editor do blog [www.goluck.com.br](http://www.goluck.com.br).

COMPLETE SUA COLEÇÃO DE EGW E NINTENDO WORLD AGORA MESMO!



ACESE O SITE DA EGW  
[WWW.EGW.COM.BR](http://WWW.EGW.COM.BR)



# IMPOSTO JUSTO PARA



Comunicação e Informática (CCTCI) aprovou o parecer por unanimidade.

No entanto, com a eleição de Merss em 2008 para a prefeitura de Joinville, o Projeto ficou a cargo do deputado Antonio Pallocci (PT-SP). Segundo a Câmara dos Deputados, ele agora está nas mãos da Comissão de Finanças e Tributação (CFT) e encontra-se estacionado. Mas, por que ele está parado, afinal?

Caso o deputado Pallocci ou outro deputado não se posicione para que volte a ter andamento, o Projeto de Lei corre grande risco de ser arquivado.

**DE VEZ EM QUANDO, ALGUNS POLÍTICOS DE BRASÍLIA CONSEGUEM ENXERGAR QUE A ÁREA DE GAMES ESTÁ CRESCENDO E PODE CRESCER AINDA MAIS SE OS IMPOSTOS DIMINUÍREM.** Desde 2007, tramita pela Câmara dos Deputados o Projeto de Lei 300/07, que estende os benefícios da Lei da Informática (8248/91) ao setor de jogos eletrônicos.

O projeto originalmente foi apresentado pelo então deputado Carlito Merss (PT-SC), hoje prefeito de Joinville (SC). Segundo a proposta, além dos programas de computadores, máquinas, equipamentos e dispositivos de tratamento da informação, a legislação beneficiaria com incentivos fiscais também os consoles de jogos eletrônicos e a respectiva documentação técnica associada (software).

Se aprovado, o projeto geraria um barateamento dos jogos para o consumidor brasileiro.

O argumento de Merss na época era o potencial que o Brasil tem para ser o maior mercado de jogos eletrônicos da América Latina. Em razão das restrições legais, 94% dos consoles de games vendidos no País são oriundos de contrabando e este dado poderia ser mudado com a aprovação do Projeto de Lei.

Mas no Brasil nada é tão simples assim. A boa intenção de Merss acabou se transformando em uma verdadeira bola de neve. O Projeto tramitava em caráter conclusivo e seria analisado pelas comissões de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática; de Finanças e Tributação; e de Constituição e Justiça e de Cidadania. Em 2008 a Comissão de Ciência e Tecnologia,

## MERCADO LATINO

De acordo com o advogado tributarista Marcel Dias, o desenvolvimento de jogos ainda é incipiente, em razão da elevada carga tributária que incide sobre tais equipamentos e, sobretudo, da exclusão desse segmento dos incentivos fiscais estabelecidos pela Lei de Informática.

Os consoles de jogos de computador, segundo Dias, apresentam uma carga tributária de até 275% sobre seu preço FOB (Fee on Board - expressão em inglês que designa o valor a preços de embarque, sem incluir pagamento de fretes, seguros, impostos e taxas de embarque). Essa diferença estimula o mercado de produtos contrabandeados.

Na América Latina, o México resolveu tirar todo e qualquer



# OS VIDEOGAMES

Projeto de Lei que promete diminuir os impostos sobre os jogos eletrônico, permanece estacionado na Câmara, mas o mercado já mexe suas peças por Janaina Pereira

imposto sobre os games. O resultado desta decisão é que hoje o mercado mexicano de games cresce cerca de 30% ao ano e é um dos mais importantes em todo o mundo. Tudo isso porque, sem os impostos, o México se transformou em um mercado enorme com consoles baratos e lançamentos a todo momento, tudo em espanhol.

“Se o mercado mexicano passou a crescer a taxas superiores a 30% ao ano após a adoção de mecanismo de desoneração tributária, e o Brasil é um país bastante parecido com o México, com a vantagem de ser bem maior, retirar os impostos dos games favoreceria e muito este setor no País”, analisa o tributarista Marcel Dias.

Para Dias, o Projeto de Lei sendo aprovado vai trazer benefícios além dos consoles de jogos eletrônicos: haverá incentivos fiscais aos programas, máquinas e equipamentos.

## INTERESSES POLÍTICOS

Marcos Khalil, sócio-diretor da UZ Games, acredita que a não aprovação do Projeto pode prejudicar muito o mercado de games. “Continuaremos num mercado excluído, ou seja, incentivando o mercado ‘cinza’ e não vejo outra opção a não ser fazer com que o crescimento do setor continue abaixo do crescimento mundial, no setor que mais cresce no mundo.”

Segundo Khalil, a aprovação da lei vai fazer do nosso mercado tão competitivo quanto qualquer mercado internacional. “Não será mais

interessante pedir para um amigo trazer um console do exterior quando for viajar. O México cresce tanto exatamente pela isenção de impostos. Antigamente, vivia de pirataria e contrabando. O Brasil pode seguir pela mesma via se puder usufruir da isenção de impostos.”

Ele ainda ressalta que a demora na aprovação da lei só faz com que o Brasil deixe de crescer. “Se for aprovada essa lei, o Brasil será muito maior do que qualquer país da América Latina”, prevê.

## CUSTO BRASIL

Khalil também aponta que, para aquecer o mercado de games, a única coisa seria a operação de liberação desse custo estar dentro da realidade brasileira, pois os preços dos jogos vendidos no país não são acessíveis às pessoas de baixa renda.

“Se os jogos tivessem um apelo mais popular, seria bom para o mercado e diminuiria a pirataria. Do

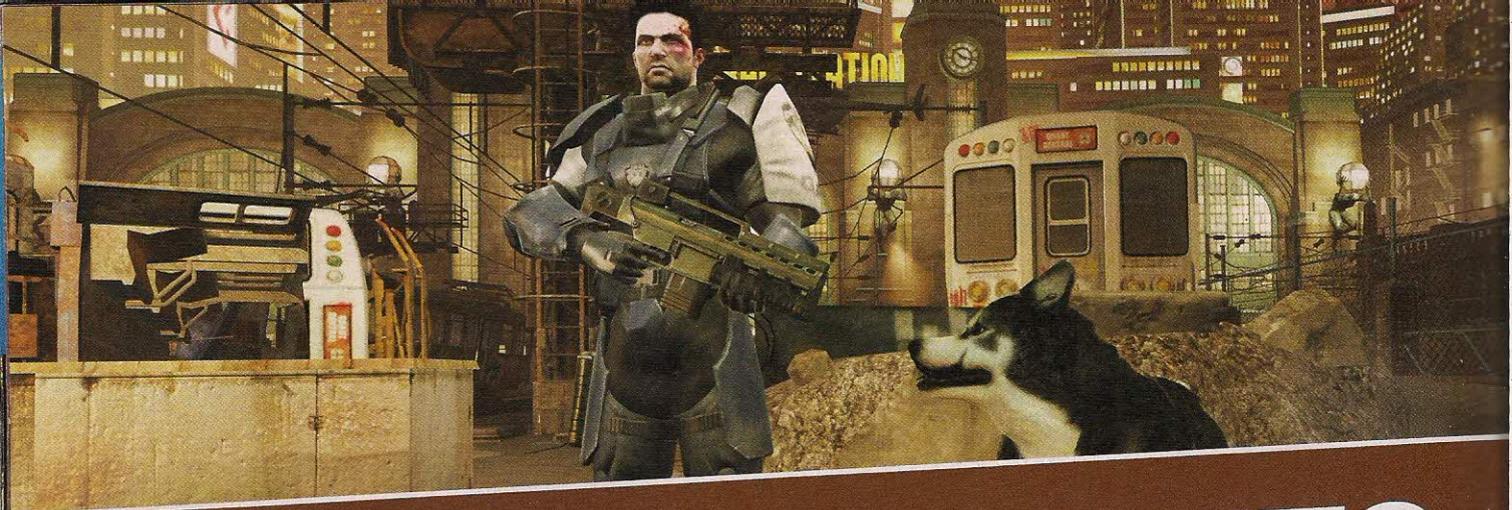
jeito que está a pirataria nunca vai acabar, sempre que existe algo oficial, o segmento ilegal existe.”

## IMPOSTO JUSTO

Para não deixar o assunto morrer, o mercado de games começa a se movimentar. A editora Tambor, que publica as revistas **EGW** e Nintendo World, além de fornecer conteúdo para o site MSN Jogos, canal de games do portal da Microsoft, está encabeçando uma campanha chamada Imposto Justo para o Videogame e tem um site oficial — [www.impostojustopara-videogames.com.br](http://www.impostojustopara-videogames.com.br) — para que todos que desejam apoiar a causa possam enviar suas mensagens ao deputado Antonio Pallocci, atual responsável pelo Projeto de Lei.

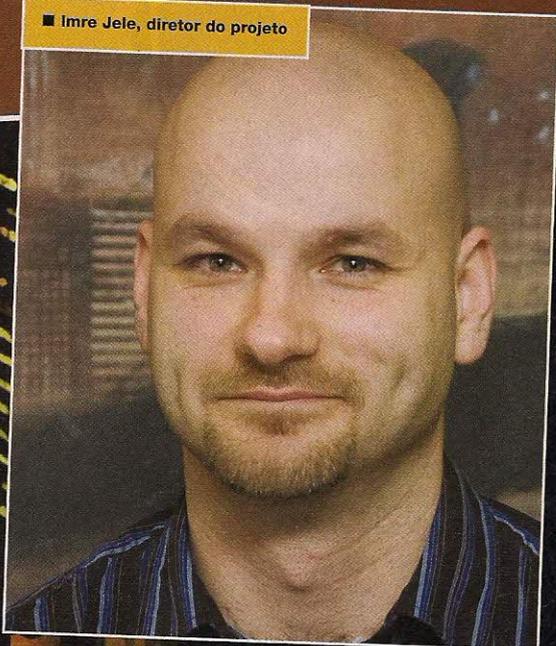
Espera-se que as autoridades do Governo percebam que game é coisa séria, tanto pra quem joga quanto pra quem quer trabalhar com isso. Quem ganha com isso é o consumidor. 





# DEAD TO RIGHTS:

■ Imre Jele, diretor do projeto



## **DEAD TO RIGHTS FOI UM DOS PRIMEIROS JOGOS A MISTURAR FORMATOS DIFERENTES DE GAMEPLAY EM UMA FORMA SINÉRGICA E FLUÍDA:**

a história de Jack Slate, um policial inocente que foi condenado à morte por um crime que não cometeu, escapa da prisão e da morte certa para, ao lado de seu amigo canino Shadow, levar justiça aos verdadeiros culpados e assim ter um pouco de paz. Parece o enredo do filme *K9*, um *Policial Bom Pra Cachorro* e, apesar de as análises darem ao jogo

pontuações medianas, isso não impediu que a Namco promovesse uma sequência, com críticas inferiores ao seu predecessor.

Assim sendo, há quem pense que a Namco Bandai pudesse enterrar a franquia de vez e seguir em frente. Não foi o que aconteceu, como você bem deve saber. No final de junho de 2009, rumores posteriormente confirmados indicavam que a empresa estaria desenvolvendo, em parceria com a Volatile Games (a mesma de *Reservoir Dogs*), *Dead To Rights: Retribution* (PS3, Xbox), um renascimento da franquia *DTR* nos consoles de alta definição do mercado.

Imre Jele, diretor de projetos do estúdio Blitz Games, que encabeça o reboot da série, atendeu a **EGW** para falar sobre o jogo. Jele é britânico e foi engenheiro de segurança de sistemas nos anos 1990, antes de mergulhar nos games. Vamos ao papo com ele.

**EGW: *Dead To Rights: Retribution* é um reboot do game original lançado para PlayStation 2 em 2002. Por que vocês optaram por refazer a série ao invés de seguir com um novo**

## **enredo, enfim, um jogo completamente novo?**

**Imre Jele:** Trabalhar com a franquia atual foi uma escolha ideal por várias razões. Isso nos deu enorme inspiração para criar, usamos muitos dos recursos presentes no jogo original e reintroduzimos alguns personagens e elementos de enredo também. Mas, ao mesmo tempo, tivemos muita liberdade para trabalhar com esses elementos e transformá-los em um jogo que valesse a atenção de uma nova geração de jogadores, em uma nova geração de consoles. *Dead To Rights: Retribution* é ao mesmo tempo uma autêntica segmentação da franquia e um jogo totalmente novo. Nós recriamos a história por completo e entregamos uma experiência fantástica.

**Esse jogo apresenta diversos recursos de desarmamento, combate corpo a corpo e, claro, muita ação com o cachorro Shadow. Com exceção do animal, todos nós já vimos esse tipo de ação antes — sobretudo combate corpo a corpo, conforme visto em *Batman: Arkham Asylum*. O que você acha que**





> ENTREVISTA

# RETRIBUTION

O policial Jack Slate e o cão Shadow estão de volta com suas aventuras e o diretor do projeto conta para a **EGW** como foi o processo por **Rafael Arbulu**

## **DTR:R tem que falta nos outros títulos deste gênero?**

É claro que nosso sistema de combate utiliza elementos que os jogadores já viram antes, mas estou confiante que eles ainda não viram um sistema tão bem integrado à jogabilidade convencional. A capacidade de sair do combate com armas de fogo, mudando para luta marcial e de volta às armas, ao mesmo tempo em que você dá ordens a Shadow, é de fato uma experiência única e excitante. Mesmo que você se mantenha no combate corpo a corpo, seus oponentes nunca se alinham e esperam a sua vez de lutar; eles vão rodeá-lo e tentarão derrubá-lo a todo custo. Para encarar tudo isso, você terá alguns truques à mão: Jack Slate poderá atacar diversos inimigos simultaneamente, chutar e socar para os lados e para trás, arremessar seus inimigos um contra o outro ou contra pilastras. Com simples sucessões de combos, Jack pode levar um adversário ao estado de Takedown e iniciar uma técnica de finalização brutal — um dos maiores atrativos da série. Tudo isso estará à disposição do jogador por controle direto, nós não usamos QuickTime Events

[comandos que aparecem na tela antes de alguma ação].

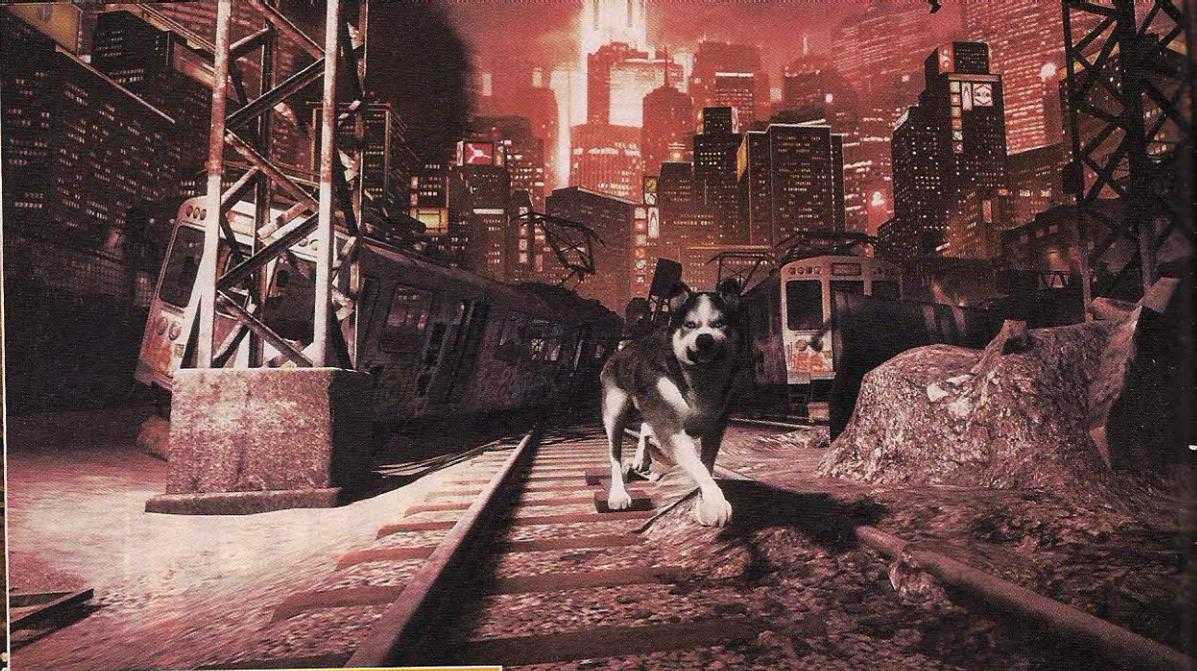
## **Jack pode chutar, socar e quebrar vários ossos. Obviamente, haverá opção de atirar ao invés de lutar neste jogo. Mas sendo o combate com mãos vazias um grande atrativo, vocês não ficaram com medo de que os tiroteios se tornassem algo desnecessário?**

A mecânica dos jogos de tiro com perspectiva em terceira pessoa é muito bem estabelecida e os jogadores sabem o que esperar dela. Nós não quisemos mudar isso, mas também adicionamos muitos elementos novos. Recursos como um sistema de proteção onde sua cobertura é destrutível possuem maior efeito durante a partida: muitos objetos que servem de proteção enfraquecem conforme são alvejados. Isso força tanto Jack quanto seus inimigos a se moverem rapidamente, tornando o combate armado ainda mais viciante. Nosso sistema de reféns também é um pouco mais rápido que o normal: você pode agarrar um bandido e usá-lo como escudo humano pela metade do caminho, enquanto você se aproxima do res-

tante dos inimigos. Como pode ver, tem muito a se fazer tanto armado como com as mãos limpas. Encontrar o equilíbrio certo entre essas duas vertentes foi o verdadeiro desafio da equipe de desenvolvimento. Mas estou orgulhoso com o que conquistamos. Você incorpora um verdadeiro herói neste jogo. Por exemplo, quando você estiver rodeado por três inimigos, você agarra o primeiro e o arremessa em direção ao segundo, daí leva o terceiro ao estado de Takedown com uma série de combos antes de derrubá-lo com uma violenta técnica de execução. Você então volta para o primeiro adversário, que a esta altura já se levantou, e aponta uma arma em sua direção, desarma-o e usa sua própria arma para matá-lo com um tiro na cabeça. Então você manda o cachorro atacar o último cara, que está prestes a se levantar e sai do local andando tranquilamente.

**Jack é o típico herói "pau-pra-toda-obra". Shadow, por outro lado, é quase como Solid**





■ Não se engane com o Shadow, ele ataca pra destruir

**Snake, só que em quatro patas e dentes afiados. Como vocês conseguiram relacionar estes dois opostos?**

Você acertou. Jack é mesmo um "pau-pra-toda-obra". Ele poderia muito bem entrar para o BOPE e ajudar a acalmar as favelas para os Jogos Olímpicos [risos]. Quanto a Shadow, sempre soubemos que ele representaria uma excelente parte do jogo, então gastamos um bom tempo acertando-o. Criamos um visual único para seus pelos e nos baseamos bastante em cães policiais como referência. O maior desafio, porém, foi criar o ambiente certo para implementarmos seus recursos de comando. Com tantas possibilidades, fica meio difícil equilibrar corretamente a inteligência artificial (IA) e os controles. Como um parceiro controlado pela IA, Shadow é autossuficiente, sempre alerta, ajuda nos combates de forma independente; mas ele também sempre obedece aos seus comandos. Ele pode matar os inimigos silenciosamente ou atacá-los com força para tirá-los de alguma cobertura. Shadow também será um personagem jogável em algumas partes do jogo, em que você poderá testar todas estas funções por si próprio. Nessas ocasiões, a melhor forma de avançar é usan-

do stealth e matando os inimigos de forma quieta, mas camuflada. Ele poderá enxergar através de objetos, vendo onde estão e até mesmo o nível de alerta dos bandidos. Depois de determinar a posição deles, você pode latir para chamar a atenção e, um por um, matá-los silenciosamente enquanto os outros não estão olhando.

**Braços quebrados, cão que ataca na garganta dos bandidos, tiros de escopeta à queima-roupa. Vocês obviamente não querem uma classificação etária para adolescentes...**

Os movimentos de finalização de Jack e os ataques diretos de Shadow podem causar aflição nos jogadores então, sim, este definitivamente é um jogo para adultos. Mas esses mesmos recursos podem arrancar de você sorrisos maléficos, prazerosos, quase sarcásticos. Violência não era nosso objetivo e nós não focamos nisso. Criamos um ambiente de ação ininterrupta muito próximo do real, um ambiente em que as pessoas pudessem fazer todas as coisas animais e se sentir heróis de filmes de ação. Essa visão exigiu que nós elevássemos o nível ao máximo. Os vilões são numerosos e influentes. Nossos protagonis-

tas também são muito influentes, então, é natural que a ação do jogo receba esse mesmo tratamento. Ao longo de todo o desenvolvimento, mantivemos um só pensamento: se é para deixar o jogo mais divertido, então nós faremos. Um bom exemplo disso é a capacidade de arremesso de Jack: pode parecer algo comum em combate direto, mas pense no que isso se torna quando você joga um bandido escada abaixo, ou então o derruba do alto de uma plataforma.

**Podemos pensar em um número enorme de jogos que usaram diversas variações de jogabilidade. Como se habituar com os controles de Jack e, de repente, ter que jogar com o então desconhecido Shadow?**

Tanto Jack quanto Shadow possuem seus próprios recursos de jogabilidade. Mas isso não quer dizer que um pouco de variedade não ajudaria. Ambientes, objetivos das missões, recursos de gameplay e, claro, diferentes personagens selecionáveis são bem renovadores e fazem com que o jogo fique mais interessante, ainda que você leve horas para terminar.

**Bullet Time é a ação em câmera lenta para atacar, meio**





■ Muito sangue: jogo para adultos

**Matrix. Se Shadow também ganhar sua parcela de "dentadas em slow motion", como vai funcionar esse recurso?**

Bullet Time é um recurso relativamente perigoso, pois ele pode acabar tomando conta de um jogo, tornando-se rotina usar a desaceleração do tempo. Não me entenda mal, pois como jogador vejo o Bullet Time como um dos meus recursos favoritos. Porém, como desenvolvedor, tenho que admitir que ele não serve em todos os jogos. No caso de *Dead To Rights: Retribution*, optamos por fugir um pouco do Bullet Time e criar a nossa própria abordagem dele. Nosso Focus Mode desacelera o tempo, permitindo que você mire com maior precisão e cautela, além de causar maior dano. Esse recurso auxilia e aprimora as outras possibilidades do jogo ao invés de tirar o foco delas.

**Sobre o enredo, obviamente não esperamos que vocês copiem o jogo de 2002. O que mais vocês adicionaram ou removeram?**

Pegamos os melhores elementos do jogo original e criamos uma aventura totalmente nova. Alguns ícones são bem similares. Grant City é uma metrópole que passa

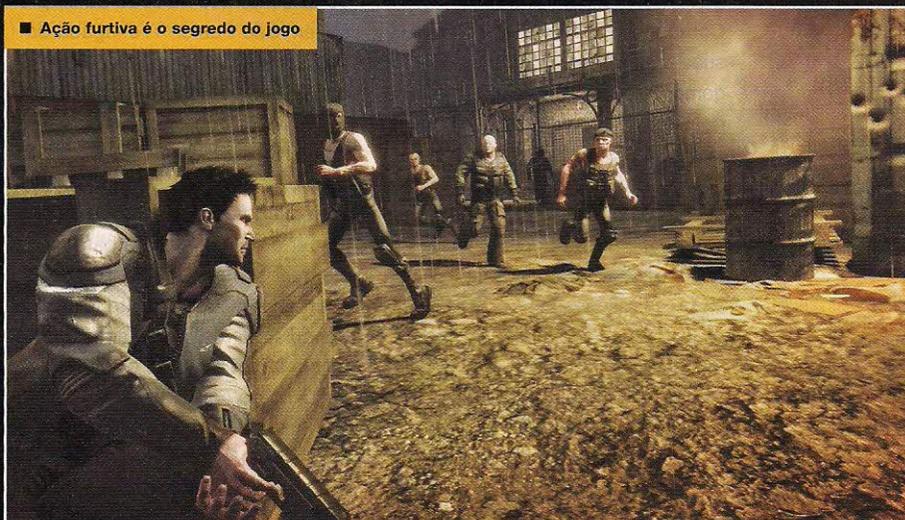
por muitos problemas de crescente violência e o governo não consegue mais proteger os cidadãos. Jack está pronto para dar a vida para proteger os inocentes e não terá compaixão com os criminosos. Muitos outros personagens vão retornar. O meu favorito é Preacherman, que infelizmente fará apenas uma aparição desta vez.

**Dead To Rights: Retribution foi lançado na mesma época que Splinter Cell: Conviction, Grand Theft Auto: Episodes From Liberty City e Super Street Fighter IV. Por que vocês escolheram lançar esse reboot**

**juntamente com tantos pesos-pesados simultâneos?**

O mercado dos jogos de ação atual é certamente recheado de grandes jogos, mas eu deixaria nas mãos dos analistas o trabalho de compará-lo. Nosso foco é entregar aos jogadores uma experiência única e divertida de combate e a partir daí criar uma base para continuarmos usando essas ótimas ferramentas. Estamos orgulhosos com o resultado. Pessoalmente, jogo *Dead To Rights* todo dia e ainda o considero divertido. Para aumentar ainda mais a dose, um conteúdo extra para download [DLC] será anunciado em breve. 🎮

■ Ação furtiva é o segredo do jogo





> HARDWARE

# MÁQUINAS PARA GAMERS

MSI lança linha de produtos destinados à jogatina hardcore de gamers brasileiros por Fernando Souza Filho

**DEFINITIVAMENTE**, a MSI Computer coloca o Brasil entre suas prioridades e mira o mercado gamer nacional, que é muito exigente, mas sabe reconhecer quem faz produtos de qualidade. Um notebook ultrafino, um excelente desktop tudo-em-um com touchscreen e placas poderosas são os carros-chefes da nova linha da empresa taiwanesa.

“Começamos a investir no Brasil há cerca de dois anos, mas agora estamos iniciando uma campanha mais agressiva para conquistar o mercado”, disse Jason Lee, diretor de marketing da MSI, que veio de Taiwan para acompanhar de perto

os lançamentos na sede da empresa, em São Paulo. “A chegada do Windows 7 foi crucial para que apostássemos no crescimento do mercado de games para PC no Brasil. O mercado gamer é crucial por ser muito mais exigente do que a média dos usuários de PCs. O gamer é uma referência para nós, ele quer sempre a melhor performance, o melhor produto. Quem conquista o mercado gamer, conquista a parcela mais exigente dos usuários de computadores.”

O mercado brasileiro, em especial, virou a menina dos olhos de diversas multinacionais de informática, inclusive da própria MSI.

“Acredito que em dois ou três anos o Brasil estará entre os cinco maiores mercados mundiais para PCs”, garante Lee. “O modo como o Brasil reagiu à crise econômica mundial de 2008/2009 foi decisivo para as grandes empresas passarem a apostar alto no país. E nós somos uma dessas empresas.”

## NOTEBOOK PARA JOGAR

Testamos aqui na redação da **EGW** o notebook X340, da linha X-Slim, da MSI. É uma belezinha muito fina, com espessura de apenas 6 mm (nas bordas) e 19,8 mm (no centro), além de ser muito leve (1,3 kg). A tela é de 13” (a série anterior



■ Jason Lee: fé no Brasil



■ Série Fuzion e notebook pra jogar



tinha como padrão a tela de 12”), mas a qualidade da imagem é realmente impressionante, com proporção de tela de 16:9.

O X340 chega ao mercado custando R\$ 2.500,00 e, apesar da beleza externa, é nas entranhas que a máquina brilha muito. O processador Intel Core2 Solo ULV e o chipset Intel GS45 + ICH9M-SFF proporcionam um excelente desempenho de processamento. Testamos o jogo *Dragon Age: Origins* com configuração máxima e a máquina nem “soluçou”.

“Nas mais diferentes condições de brilho de tela e tempo de stand by, o consumo de energia pode ser muito mais flexível, permitindo maior número de horas de operação, aumentando a produtividade e a conveniência do X340 para os usuários”, informou Marcelo Martins, diretor da MSI do Brasil.

Durante os jogos, é possível ajustar cor e brilho da imagem, reduzindo a luz de fundo da tela com tecnologia LED. Dependendo do jogo, os resultados são excelentes. Em *Dragon Age: Origins*, por exemplo, as cenas mais escuras ganharam nova vida. Literalmente.

### ALL-IN-ONE TOUCHSCREEN

O laptop teve performance surpreendente, mas o Wind Top AE1900 nos deixou literalmente extasiados. Essa pequena maravilha é do tipo all-in-one, ou seja, componentes e monitor estão em um único gabinete, tendência que a Apple iniciou de forma brilhante com o iMac.

A tela é sensível ao toque e res-

ponde com rapidez impressionante tanto para tarefas corriqueiras quanto para o uso em jogos — desde que eles permitam tal funcionalidade, é claro.

O equipamento possui alta resolução em tela LCD, moldura de acrílico transparente e design único, ocupando pouco espaço. Além disso, o desktop chama a atenção pelo baixo consumo de energia: 50 watts por hora, mesmo em condições de performance plena, segundo a fabricante.

Outros recursos do novo PC tudo-em-um da MSI Computer são: leitor de cartões, gravador de DVD, Wi-Fi, porta de rede Gigabit Ethernet e webcam de 1.3 megapixel. No mercado brasileiro, ele está saindo por R\$ 2.699,00.

### PLACAS MIRAM 3D

Além das máquinas, a MSI lança no país placas que já preparam o mercado para a chegada maciça do 3D no mundo dos games. Desenvolvidos com a geração de computação em GPU (unidade de processamento gráfico) da NVidia, também conhecida como arquitetura Fermi, os modelos N480GTX-M2D15 e N470GTX-M2D12 têm performance boa no 3D.

As novas placas vêm equipadas com processadores de memória GDDR5, uma saída Mini HDMI e duas DVI-D (dual link), além de componentes (capacitores sólidos CAP e SSC, entre outros) de classe militar. As novidades suportam o mais recente padrão 3D de imagem da Microsoft, DirectX 11.

“O 3D é o próximo passo da ex-

periência nos jogos e o sucesso de Avatar mostra que esse mercado é imenso”, defende o taiwanês Lee. “Vamos focar muito no 3D neste ano, com monitores maiores.”

### PLACA-MÃE

Simultaneamente a esses lançamentos, a MSI colocou no mercado também uma série de placas-mãe para games. A série Big Bang chega com dois modelos: Trinergy, específica para placas gráficas NVidia nForce 200, e Fuzion, que incorpora o chip Lucid Hydra 200 e é a primeira placa-mãe do mundo que possibilita a utilização em paralelo de duas placas de vídeo de diferentes marcas e gerações.

A Fuzion, inclusive, pôde ser vista em sua primeira aparição pública no país durante o Gameworld 2010, feira de games que ocorreu em São Paulo, no final de março.

A chegada forte da linha de produtos da MSI voltada para o mercado de games é um alento para quem gosta de jogar no PC. Não dá mais pra reclamar mesmo.



■ GeForce N480

» GOD OF WAR III

# OLIMPO EM CHAMAS!

Conheça diversas curiosidades interessantes sobre o jogo do Kratos que você ainda não sabia por Paula Romano



## NOVELA MEXICANA... GREGA

*God of War III* conta a história de uma família um tanto estranha: a dos deuses que faziam parte do reino sagrado do Olimpo. Na mitologia grega, Cronos acabou com o seu pai, o então deus do Olimpo, Urano, para tomar seu lugar. Ocorre que ele teve como seus filhos os primeiros deuses do Olimpo (Héstia, Deméter, Hera, Hades, Poseidon e Zeus).

Porém, ele fez questão de engolir todos para que nenhum tentasse matá-lo e tomar o seu trono. Eis que Zeus conseguiu se safar de ser comido, derrotando seu pai em uma batalha.

Todos os outros deuses foram cuspidos para fora e Cronos foi condenado a passar o resto dos tempos no tártaro. Resultado: Zeus se tornou o imperador do Olimpo. E como você já deve saber, Kratos é um filho bastardo de

Zeus. Claro, o rei dos deuses havia pensado em se precaver, já que ele mesmo derrotou seu pai. Zeus tentou matar Kratos logo em seu nascimento, mas falhou nessa missão e deixou passar.

O destino agiu e, no final das contas, o filho novamente saiu à caça do pai. Assim como ocorrido com as outras duas gerações da família de nosso querido anti-herói.

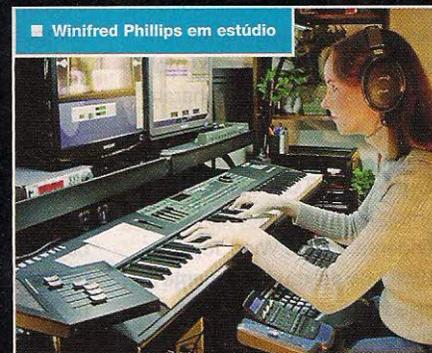
Podemos então pensar que *God of War III* não apenas conta uma história qualquer de ação. Mas sim, algo que envolve traição, culpa, vingança e diversos outros sentimentos que qualquer ser humano pode sentir. Logo, Kratos é o símbolo da humanidade, mostrando como qualquer um de nós está à mercê da emoção.

## TRILHA SONORA DE PRIMEIRA

A parte sonora de *God of War III* é um ponto que não devemos nunca deixar de citar quando se fala desse jogo. Ela envolve desde os sons de pancadas, cenários, titãs derrubando tudo e deuses destruindo tudo o que veem pela frente. Entre efeitos sonoros ricos e muita ação, o jogo conta com uma música ambiente de cair o queixo. Quem é responsável por isso? Cinco pessoas diferentes: Gerard Marino, Winifred Phillips, Mike Reagan, Cris Velasco e Ron Fish.

Um fato curioso de se citar é que a Winifred Phillips faz todos os corais do jogo com apenas a sua voz e a de mais ninguém. Um trabalho profissional de primeira, unido com a tecnologia sonora computadorizada.

Se você curte música clássica e principalmente sons de arrear os ossos, como é a proposta de *God of War*, não pode deixar de



conferir a trilha sonora. Coisa que você pode baixar diretamente do site oficial do jogo ([www.godofwar.com](http://www.godofwar.com)), já que a Sony a disponibilizou completinha e totalmente de graça para download.

## ARMAS PARA DEFENDER E ATACAR

**Blades of Exile:** As Lâminas de Athena. Esta arma já esteve com você em *God of War II*, porém você precisou sacrificá-la. Mas agora ela está ainda mais destruidora e é capaz de evocar criaturas para auxiliar Kratos em algumas lutas.

**Blade of Olympus:** Essa foi a arma que drenou todo o poder de Kratos em *God of War II* e agora ela está sob o seu comando. Ela é acionada pelos botões R3 e L3 e desperta um momento de fúria.

**Claws of Hades:** Com um tom arroxeadado, a arma vem diretamente das garras do deus Hades, como o próprio nome já diz. Durante as batalhas, a Claws of Hades é boa para que você consiga destruir vários inimigos de uma vez.

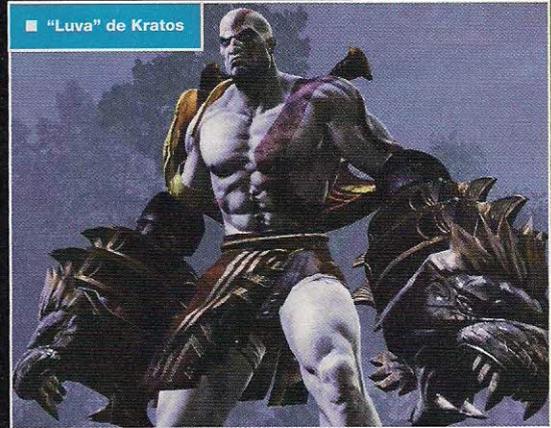
**Nemean Cestus:** São as famosas e destruidoras luvas de Kratos, mas é melhor você jogar para saber como as conseguiu, não é?

**Boots of Hermes:** Para andar sobre os destroços do Olimpo haverá momentos em que será necessário subir pelas paredes. Para isso, Hermes nos "presenteia" com suas botas.

**Golden Fleece:** Armadura do braço esquerdo de Kratos, que também foi usada em *God of War II*.

**Nemesis Whips:** Uma das armas mais fortes do jogo. A Nemesis Whips foi roubada de Hephaestus, o marido de Afrodite, e ela tem o poder de eletrocutar de maneira

■ "Luva" de Kratos



## SERES MITOLÓGICOS

No desenrolar da trama você se dará de frente com diversos seres mitológicos que estão ali para que você não consiga chegar ao fim com sua vingança.

São diversos personagens memoráveis que você vai conhecendo durante o caminho. Conheça alguns:

**Zeus:** A batalha final com o Senhor do Olimpo é a mais difícil e também mais demorada. Se você passar ileso, saberá o fim da história.

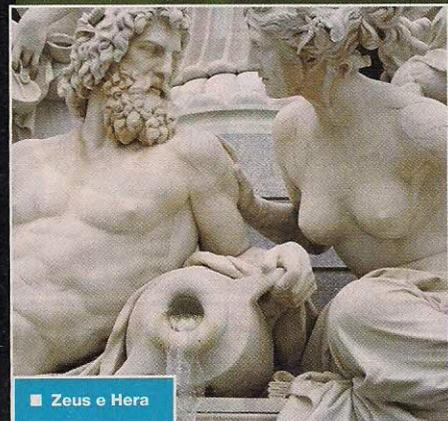
**Hera:** Hera está louca da vida por Kratos ter acabado com tudo e transformado todo o Olimpo em uma imensidão de caos. Depois de

um porre, ela resolve contar umas verdades para o temido Deus da Guerra e acaba o deixando irritado.

**Poseidon:** O primeiro grande deus a ser enfrentado, o dos oceanos, conta com imensos inimigos feitos de água para atacá-lo.

**Hermes:** Tão rápido quanto irritante, Hermes é, segundo a mitologia grega, o deus da fertilidade, dos rebanhos, da magia, das viagens etc.

**Pandora:** Talvez a mais importante personagem do jogo. Essa é a única pessoa viva na Terra por quem Kratos nutre alguns sentimentos positivos.



■ Zeus e Hera

## OS ROSTOS POR TRÁS DA DUBLAGEM

*God of War III* foi dublado por diversas personalidades do mundo artístico. Conheça algumas delas:

**Kratos (Terrence T. C. Carson)**

Dublagem excepcional, Terrence assumiu ser o Kratos desde o primeiro jogo da série. No terceiro jogo ele está ainda mais surpreendente, pondo na voz toda a ira do personagem.

**Hades (Clancy Brown)**

A voz do deus dos mortos, por incrível que pareça, é a mesma do Siri mais mão-de-vaca do mundo: o Sirigueijo, do desenho animado *Bob Esponja*. Clancy também participou do clássico filme *Highlander*, de 1986.



■ Kratos



■ Hércules

**Hércules (Kevin Sorbo)**

Lembra-se do seriado *Xena – A Princesa Guerreira*? Se a resposta for sim, você também provavelmente se lembra do seriado *Hércules*. Pois bem! O ator Hércules do seriado é quem interpreta a voz do deus Hércules em *God of War III*. Além disso, o ator Kevin Sorbo também dirigiu alguns capítulos da série *Hércules*.

**Afrodite (April Stewart)**

A voz sexy da "lolita" de *God of War III* já conta com um vasto repertório nos games e seriados de TV. Para você ter uma ideia, é dela a voz da mãe mais paciente do mundo: a de Liane Cartman, a progenitora



■ Afrodite

de Cartman, o gordinho mimado de *South Park*. Fora isso, ela trabalhou em games como *Dragon Age: Origins* e *Mass Effect*.

**Athena (Erin Torpey)**

A personagem extremamente forte da justiça conta com a voz de Erin Torpey. A moça já fez a voz da cobra em *Kung Fu Panda* e participou de alguns seriados de TV, como *Bones*.



■ Athena



■ Hades



# Os melhores clubes do mundo em suas mãos!



Baixe este jogo na sua operadora:



ENVIE  
**PES**  
PARA 250

**NEXTEL**

ENVIE  
**PES**  
PARA 616



ENVIE  
**PES**  
PARA 880

**vivo**

ENVIE  
**PES**  
PARA 250

### DUKE NUKEM TRILOGY

**Produção:** Frontline Studios

**Distribuição:** Apogee Software

**Lançamento:** (já lançado)

**Gênero:** Ação

**Também para:** Nintendo DS

Enfim, uma aventura do Duke! Demorou não? Sim, mas se as coisas saírem como os produtores esperam, esses três games têm tudo para revitalizar a série. O primeiro passo já foi dado.



### THE LORD OF THE RINGS: ARAGORN'S QUES

**Produção:** TT Fusion

**Distribuição:** Warner Bros.  
Interactive Entertainment

**Lançamento:** (já lançado)

**Gênero:** Action Adventure

Desta vez teremos um acompanhamento maior de Aragorn. Os gráficos estão simplificados, mas não é nada que a boa história desta aventura não ofusque com facilidade.



### HARVEST MOON: HERO OF LEAF VALLEY

**Produção:** Marvelous Entertainment

**Distribuição:** Natsume

**Lançamento:** (já lançado)

**Gênero:** Simulação

*Harvest Moon* já tem uma fórmula certa: cuide de sua fazenda e depois venda tudo. A Natsume promete fazer um jogo melhor que *A Futuristic Harvest Moon*. Esse será o segundo da série para PSP.



### VALKYRIA CHRONICLES 2: GALLIA MILITARY ACADEMY

**Produção:** SEGA

**Distribuição:** SEGA

**Lançamento:** 2º semestre

**Gênero:** RPG

Apesar das simplicidades óbvias, o pessoal da Sega jura que vai fazer por merecer o número 2 do título. A jogabilidade e sacadas do primeiro permanecem. Foi prometido multiplayer para até quatro jogadores, mas o difícil vai ser arrumar três amigos para chegar ao final deste RPG, que certamente levará algumas horas de jogo.



> FUTUROLOGIA

# PSP 2010

Está olhando apenas para os lançamentos dos consoles de mesa? Olhe para o seu bolso também e veja o que nos reserva o PSP para os próximos meses por Luiz Silva



### METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

**Produção:** Kojima Productions

**Distribuição:** Konami

**Lançamento:** 08/06/2010

**Gênero:** Stealth

E aqui está o maior exclusivo do PSP para a temporada. Pelo que já vimos nas demos, não há nada que vai desapontar os fãs da série. Também pudera, no desenvolvimento deste grande-pequeno jogo, ele era chamado pela equipe de produção de *Metal Gear Solid 5*. Bem ambicioso, não? Mas *MGS* é sinônimo de ambição.



### HEXYZ FORCE

**Produção:** Sting Entertainment

**Distribuição:** Atlus

**Lançamento:** 26/05/2010

**Gênero:** RPG

Chegando com exclusividade para o PSP, *Hexyz Force* colocará o jogador para liderar um grupo bem descolado de heróis com poderes herdados dos deuses contra o mal e a destruição. Clichê demais para você? Bom, a Atlus vai se esforçar para te deixar empolgado e fazer o que eles chamam de "RPG ideal para um PSP". O que quer dizer a inexistência de telas de loading e gráficos bem polidos.



### 2010 FIFA WORLD CUP SOUTH AFRICA

**Produção:** EA Canada

**Distribuição:** EA

**Lançamento:** (já lançado)

**Gênero:** Esporte

A engine será a mesma do sucesso *Fifa 2010*, logo não haverá uma mudança drástica no esquema de jogo. A versão PSP será mais simplista do que as versões grandes, mas é certo que você poderá chamar seu amigo para uma partida via ad-hoc. As 199 seleções que participaram das fases classificatórias estarão lá, assim como os 10 estádios oficiais da Copa da África.



### PROJECT DIVA

**Produção:** SEGA

**Distribuição:** SEGA

**Lançamento:** 02/07/2010

(no Japão)

**Gênero:** Musical

É uma espécie de *Rock Band Unplugged*, só que com músicas de J-Pop. As estrelas do game são as cantoras Vocaloids (e haverá a possibilidade de mudar as roupas), ainda assim o nível de dificuldade não será esquecido, pois será muito elevado: em certos momentos, o PSP exigirá que o jogador use oito botões em uma música.



### DEAD OR ALIVE PARADISE

**Produção:** Team Ninja

**Distribuição:** Tecmo

**Lançamento:** (já lançado)

**Gênero:** Esporte

*Paradise* seguirá o estilo de *Xtreme*, ou seja, ao invés de combates, as meninas terão férias numa ilha paradisíaca. E você poderá ter a chance de fotografar as garotas em poses dignas de tablóides ingleses e até dar presentinhos para elas. Partidas de vôlei, flertes e brincadeiras na piscina estão liberadas.



### PERSONA 3

**Produção:** Atlus

**Distribuição:** Atlus

**Lançamento:** Julho de 2010

**Gênero:** RPG

O que se sabe pelo que vimos da versão japonesa é que haverá uma personagem feminina no jogo, que provavelmente será a nova protagonista. Haverá também novos personagens na trama, eventos e sistema de relacionamento, além de uma dificuldade mais elevada e a possibilidade de dar ordens ao grupo durante os combates. A novidade mesmo é que finalmente poderemos jogar em inglês no PSP.





## PSP MINIS

Os PSP Minis surgiram na E3 de 2009, quando a Sony aproveitou seu espaço para falar sobre duas novidades no universo PSP: A primeira (que foi muito alardeada) era que haveria um novo modelo no mercado: o PSP GO! A segunda novidade era que começaram a ser lançados jogos com menos de 100 MB para o portátil via rede PSN. Confira alguns jogos interessantes para PSP Minis que já estão no mercado:

### MONSTER HUNTER FREEDOM PORTABLE 3

**Produção:** Capcom  
**Distribuição:** Capcom  
**Lançamento:** 2º semestre  
**Gênero:** Ação

Seguirá o esquema dos jogos da série, mas não deve revolucionar como o *Tri*, do Wii. Muitos monstros já são garantia e a possibilidade de customização do personagem deve ser maior. A Capcom ainda não falou se haverá batalhas aquáticas, então é melhor não se animar por enquanto.



### DISGAEA INFINITY

**Produção:** NIS  
**Distribuição:** NIS  
**Lançamento:** Maio/junho de 2010  
**Gênero:** Visual Novel

*Disgaea Infinity* é uma visual novel, ou seja, é daqueles games com muito fala-fala. O negócio é que neste jogo você poderá trocar umas idéias com os antigos personagens da série *Disgaea*. Seu objetivo é resolver mistérios. Você pode voltar no tempo ou entrar na mente dos personagens.



### CHOANIKI ZERO

**Produção:** GungHo Works  
**Distribuição:** Aksys Games  
**Lançamento:** Segundo semestre  
**Gênero:** Shooter

Jogo em que caras musculosos começam a tratar abusando de poses, golpes e gestos espalhafatosos. Os japoneses estão com esta "pérola" desde março de 2009.



### KAHOOTS

O objetivo é guiar o pequeno Kahoot até a segurança de um portal mágico. Os impedimentos são buracos, armadilhas e inimigos no caminho. Você guia o personagem deslocando o piso do chão (que pode ser trampolins, buracos etc). O som do jogo tenta imitar o grude das músicas dos Patapons, mas sem a mesma maestria. De fato, alguns sons do jogo até irritam, o mesmo não pode ser dito dos gráficos, que são bem trabalhados.

### TETRIS

*Tetris* continua sendo *Tetris*, sem grandes alterações, que aliás são de praxe. Os gráficos estão mais coloridos e vivos, as músicas sempre são tunadas. Tudo permanece do jeito que você já conhece e provavelmente tem no celular. Não entenda mal, *Tetris* é bom e sempre será bom, mas pagar por um jogo das antigas não parece bom negócio. Pelo menos o preço é baixo: US\$ 5.

### THE TERMINATOR

Antes fosse uma transição de qualquer outro jogo dos exterminadores (mesmo os antigos do SNES) para o PSP do que um mata-mata injustificado com controles nada ousados. As armas pelo menos são bacanas, mas nada que impressione. A visão é por cima e os gráficos são bem simples. Diverte nos primeiros minutos, depois fica entediante.



### ZOMBIE TYCOON

Este sim é um jogo até bem ousado para um Mini: você é um cientista louco que controla zumbis visando o apocalipse e a extinção dos humanos. O clima é de humor negro mesmo. Suas tropas zumbis são divididas por cores e cada uma tem uma habilidade. A idéia é usá-las para destruir prédios, matar humanos e transformá-los em zumbis.

### PARASITE EVE: THE 3RD BIRTHDAY

**Produção:** ExaDrive

**Distribuição:** Square Enix

**Lançamento:** 2º semestre ou 2011 (não confirmado)

**Gênero:** TPS

Muita gente andou se perguntando se ele não era de fato uma pegadinha da Square na TGS 2008, quando anunciou que o game teria um merecido port para o PSP, com direito a vídeos e fotos em artwork. O jeito é esperar, talvez novidades surjam este ano. A esperança é a última que morre.



### KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP

**Produção:** Square Enix

**Distribuição:** Square Enix

**Lançamento:** 2º semestre

**Gênero:** RPG

O enredo foca no trio Aqua, Ven e Aqua dez anos antes do primeiro jogo da série, e também conta os eventos transcorridos após o desaparecimento de Xehanort.



### YS SEVEN

**Produção:** Nihon Falcom

**Distribuição:** Nihon Falcom

**Lançamento:** 2º semestre (não confirmado)

**Gênero:** RPG

A popular série de Action-RPG desta vez chega primeiro ao PSP. A Falcom, que é quem desenvolve a série, já prometeu que este episódio terá um tempo de duração maior que seus antecessores. O sistema de lutas será melhorado assim como o campo de batalha.



### SUDOKU

Você já conhece o esquema: precisa colocar os números nos seus devidos lugares, até que não fique nenhum quadrado em branco.

### BRAIN PIPE

Esse é um dos hits dentre os PSP Minis e dá para entender o porquê. É viciante. Nele, você está dentro de um cano e deve desviar de obstáculos como raios eletrizantes, raios lasers e barreiras energéticas. Dá para ficar nisso por horas, acredite. Mas só jogue se você não sofrer de labirintite.

### PACMAN CHAMPIONSHIP

A mesma versão da Xbox Live e do iPhone. O mesmo caso de Tetris: continua sendo bom e sempre será bom. Contém umas firulisses a mais, como cores em neon.

### BOWLING

Este sim foi uma grata surpresa, afinal, o que esperar de um jogo de boliche no PSP? O fato é que os gráficos de Bowling são muito bonitos. Este jogo vicia muito.

### BOMBERMAN

Outro clássico que surge em versão Mini, Bomberman já é conhecido:

garoto coloca bombas para destruir paredes até achar uma porta que o leva a outra tela para fazer a mesma coisa. A graça mesmo é jogar em multiplayer com outros donos de PSP: aí sim, a coisa "explode".

### CHESSMASTER

Um jogo de xadrez? Sim, isso mesmo, o que mais falta o PSP fazer? A dificuldade é um pouco acima de mediana, mas dificilmente você perderá para o computador. Tem suporte para mais um jogador.

### ICE ROAD TRUCKERS

Como o próprio título sugere, você é o motorista de um caminhão e deve conduzir seu veículo pela neve de um lugar X para um lugar Y. A dificuldade do jogo é baixa, quase não há desafios. Os gráficos são bem simples e o jogo não empolga.



### FINAL FANTASY AGITO XIII

**Produção:** Square Enix

**Distribuição:** Square Enix

**Lançamento:** 2º semestre (não confirmado)

**Gênero:** RPG

Terceira e última parte do alardeado projeto *Fabulla Nova Crystallis*. Pelo que a Square já revelou, o game terá suporte a multiplayer. Sistemas de summons e belas CGs também fazem parte do pacote.





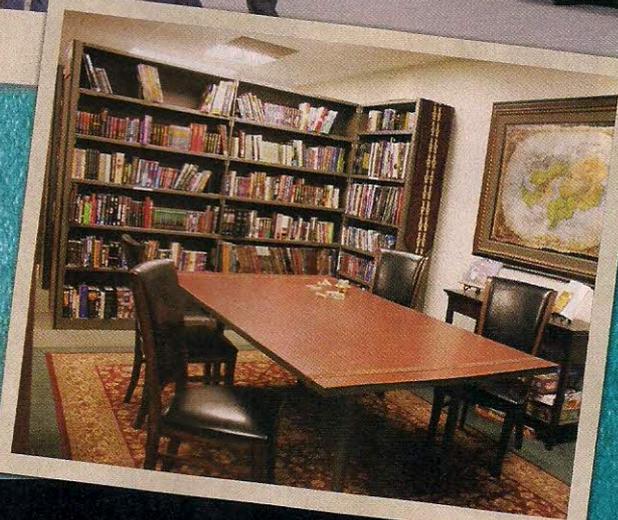
Okamiden: tudo começou com os fãs de Okami: <http://mimendoworld.uol.com.br/2436-ARTIGOS-OKAMIDEN-TUDO-COMEÇOU-COM-OS-FAS-DE-OKAMI>

› BLIZZARD

# BLIZZARD & STARCRAFT II

Enquanto a Blizzard não chega para estabelecer sua sede no Brasil, fomos à Califórnia conhecer de perto o quartel general da empresa e ver o estágio final de desenvolvimento de *StarCraft II* por Cláudio Batistuzzo, Paula Romano e Flávio Croffi





**NÃO HÁ COMO NEGAR: QUEM JOGA VIDEOGAME CONHECE A BLIZZARD.** A produtora, que começou suas atividades em 1991, quando tinha ainda um nome bem feinho (Silicon & Synapse), ostenta hoje uma das maiores fortunas arrecadadas em jogos eletrônicos. O caminho não foi nada fácil, porém, atualmente é essa gigante quem toma conta dos games de sucesso *World of Warcraft*, a série *Diablo* e, é claro, *StarCraft*.

A **EGW** foi convidada para visitar os estúdios Blizzard e ver a casa de onde essas verdadeiras obras-

de-arte são fecundadas e paridas. Pudemos ver de perto e passear entre os corredores de uma das maiores produtoras do mundo.

#### **PRÉDIOS IMPONENTES**

Os três imponentes prédios da Blizzard ficam localizados em Irvine, a 65 km de Los Angeles, no quente e badalado estado da Califórnia. No centro deste complexo, encontramos uma estátua de cerca de dois metros de um troll do jogo *World of Warcraft*. A estátua mostra o símbolo do sucesso do MMO e foi criada por Weta Tenzan,

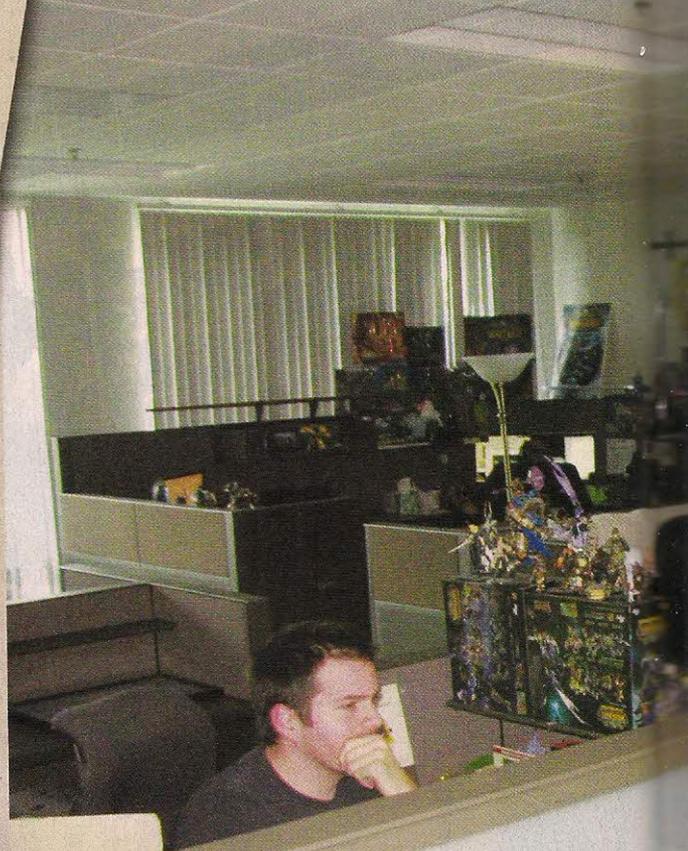
um dos gênios que fazem parte da equipe especializada em efeitos especiais. Só para você ter uma ideia, esses são os mesmos caras que fizeram os efeitos especiais na trilogia *O Senhor dos Anéis*, entre muitas outras produções.

A produtora se divide em três prédios, que contam com mais de 1.200 funcionários dos diversos tipos de profissões e funciona do mesmo jeito que empresas grandes: com espaços amplos e muito verde. Mas o que difere é que não estamos falando de uma empresa qualquer, que tem como matéria-

■ Pausa para a junkie food



■ Ah, os famosos bonequinhos da equipe



■ Desenvolvedores pegando no pesado

Versão de Scribbleonauts para Wii? Confira em <http://nintendoworld.uol.com.br/2432-ARTIGOS-VERSAO-DE-SCRIBBLENAUTS-PARA-WII/>



prima metal ou cimento, mas de uma empresa que produz jogos eletrônicos, em que a “matéria-prima” é o cérebro das pessoas. É isso que torna tudo mágico.

### PRÉDIOS MÁGICOS

No primeiro prédio, estão concentradas a equipe de *World of Warcraft* e um museu onde estão guardados troféus, prêmios e mais um monte de coisas bacanas ligadas aos games da Blizzard.

No segundo prédio, estão as equipes de *StarCraft II* e *Diablo III*, além de mais um pessoal que cuida dos sites da companhia.

O último prédio é direcionado para a área de negócios de TI e também é onde fica o refeitório. Um espaço amplo para a galera se

alimentar para voltar à labuta de todos os dias.

Presente para a demonstração em primeira mão da campanha single-player de *StarCraft II*, estava Bob Colayco, gerente de comunicação do game. De acordo com ele, e pelo pouco que pudemos ver, será a maior campanha já criada pela Blizzard para um jogo. Significa que não será algo totalmente linear, mas as decisões do jogador poderão mudar o rumo do jogo durante toda a jogatina. Algo inédito nos jogos de estratégia em tempo real.

E aí foi que pudemos colocar as mãos também em uma das principais novidades de *StarCraft II*. Uma espécie de lobby, uma sala de comando em que podemos contro-

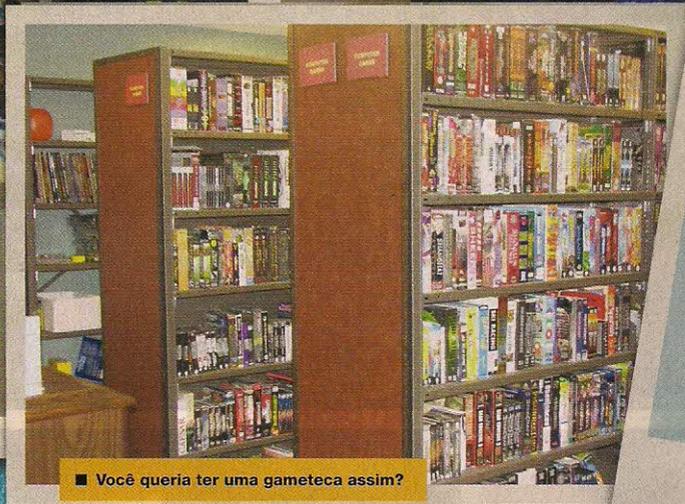
lar o herói Raynor e interagir com objetos. A área também é dividida em quatro seções, que podem ser clicadas. A primeira, chamada de Armory, permite dar upgrades e melhorias nas unidades.

### A CANTINA

A segunda opção é a Cantina, um bar em que é possível contratar mercenários para as missões. Depois, a área Laborator, que permite a pesquisa e atualizações de construções e unidades que vão sendo liberadas.

Um exemplo de como é interessante essa seção: você pode adicionar uma torre de lança mísseis em cima de um bunker. E para completar essas novas áreas, vem a Bridge, que é onde você escolhe

## ■ Apresentação do StarCraft II



■ Você queria ter uma gamoteca assim?



■ Todo mundo tem seu troll

para qual missão ou planeta seguir. Já deu para sacar que não existe mais linearidade no game, não é?

Depois da explicação de algumas novidades, os produtores da campanha do game, Chris Sigaty, ao lado do escritor chefe Brian Kindregan, apareceram para falar com os jornalistas e mostrar um pouquinho mais do jogo.

### CAMPANHA CRUCIAL

A campanha central de *StarCraft II* terá modos distintos. Haverá um ponto crucial no game em que o jogador escolhe um lado a seguir. E isso modificará o resto da aventura.

Mas mesmo assim, o final continuará o mesmo. Nada de diversos tipos de finais para um só história. Mesmo porque a aventura pode

levar de 20 até 30 horas para ser terminada (lembrando que serão três jogos com três campanhas distintas para cada raça), contando com cerca de 29 missões com vários objetivos primários ou secundários.

O jogo ficou realmente gigante, em comparação ao primeiro da série ou qualquer outro de estratégia da Blizzard.

### LANÇAMENTO EM JULHO

*StarCraft II: Wings of Liberty* sairá no dia 27 de julho nos EUA, Europa e Ásia. Com a chegada da Blizzard oficialmente no Brasil, esse deve ser o primeiro lançamento no país. De qualquer forma, a espera que tínhamos em cima do game só triplicou com essas informações

quentinhas vindas direto do quartel general da Blizzard.

A verdade é que a produtora, além de planejar um game de uma série de enorme prestígio, o fez com competência e traz a mesma jogabilidade e fórmula do passado. Porém, com ligeiras melhorias, um sistema de gráficos extremamente melhorado e uma campanha que faz o primeiro game parecer um grão de areia em comparação à praia que podemos ver agora.

*StarCraft II: Wings of Liberty* é o primeiro de pelo menos mais dois games do mesmo título, que deve trazer em breve campanhas completas das raças Protoss e Zerg. E quem sabe, mais para o futuro, a Blizzard não pense em um *World of StarCraft*? Quem sabe...

# GALERIA DE FOTOS



■ Entrada do prédio da Blizzard, em Irvine



■ Greg Camessa



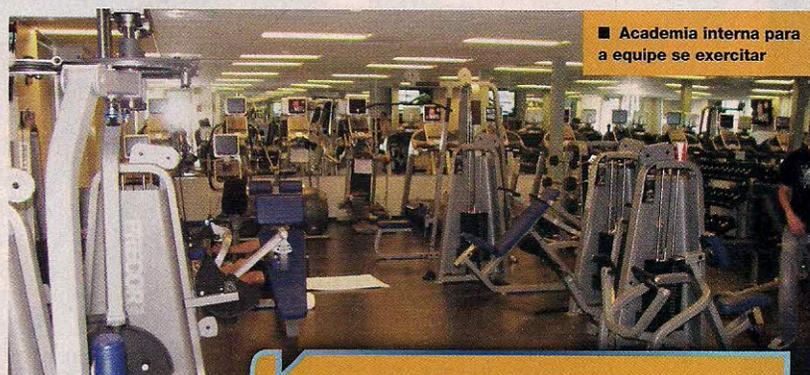
■ Quadros para inspirar

O primeiro vídeo de Pokémon Black e White está em <http://nintendoworld.uoi.com.br//2429-ARTIGOS-O-PRIMEIRO-VIDEO-DE-POKEMON-BLACK-E-WHITE/>

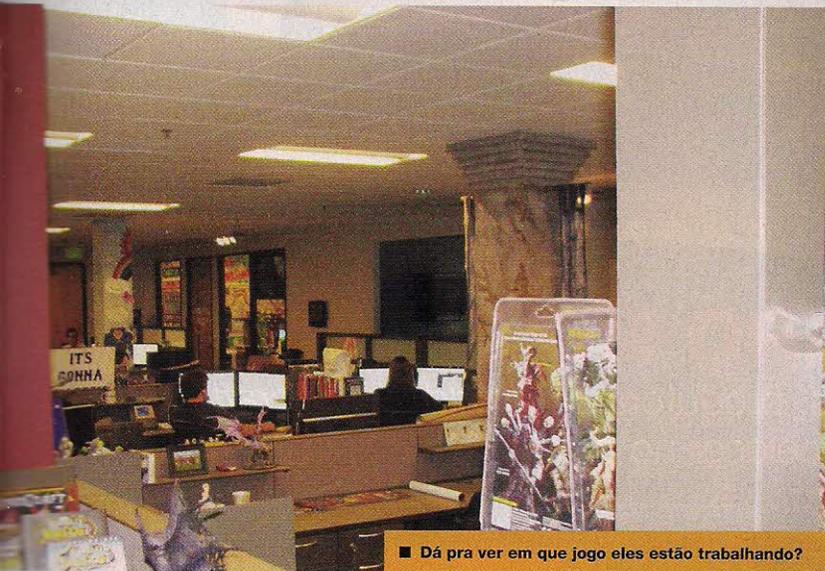




■ Sorvete nos intervalos



■ Academia interna para a equipe se exercitar



■ Dá pra ver em que jogo eles estão trabalhando?



■ Apresentação do StarCraft II



■ Chris Sigaty e Brian Kindregan

O sistema online da produtora já abriu centenas de milhares de partidas online em diversos jogos, desde a série *Diablo* até *StarCraft*. Nos mais de dez anos de vida da Battle.net, a Blizzard resolveu reformular por completo esse serviço.

Greg Canessa – principal nome responsável pela Battle.Net - citou uma lista de oito inovações que deve ocorrer no serviço, junto com o lançamento do *StarCraft II: Wings of Liberty*:

**1** Possibilidade de localizar e escolher amigos de amigos para adicionar à sua lista de relacionamentos;

**2** Mensagens do sistema vão mostrar exatamente o que cada jogador está fazendo enquanto estiverem conectados, como, por exemplo, apontando quando o jogador estiver no lobby, no meio de uma partida;

**3** Telas de boas-vindas com dicas úteis e variadas para os usuários;

**4** Histórico de todas as ações dos jogadores, que poderão ser mostradas como se fosse o Wall do Facebook, listando as últimas ações e partidas de forma cronológica;

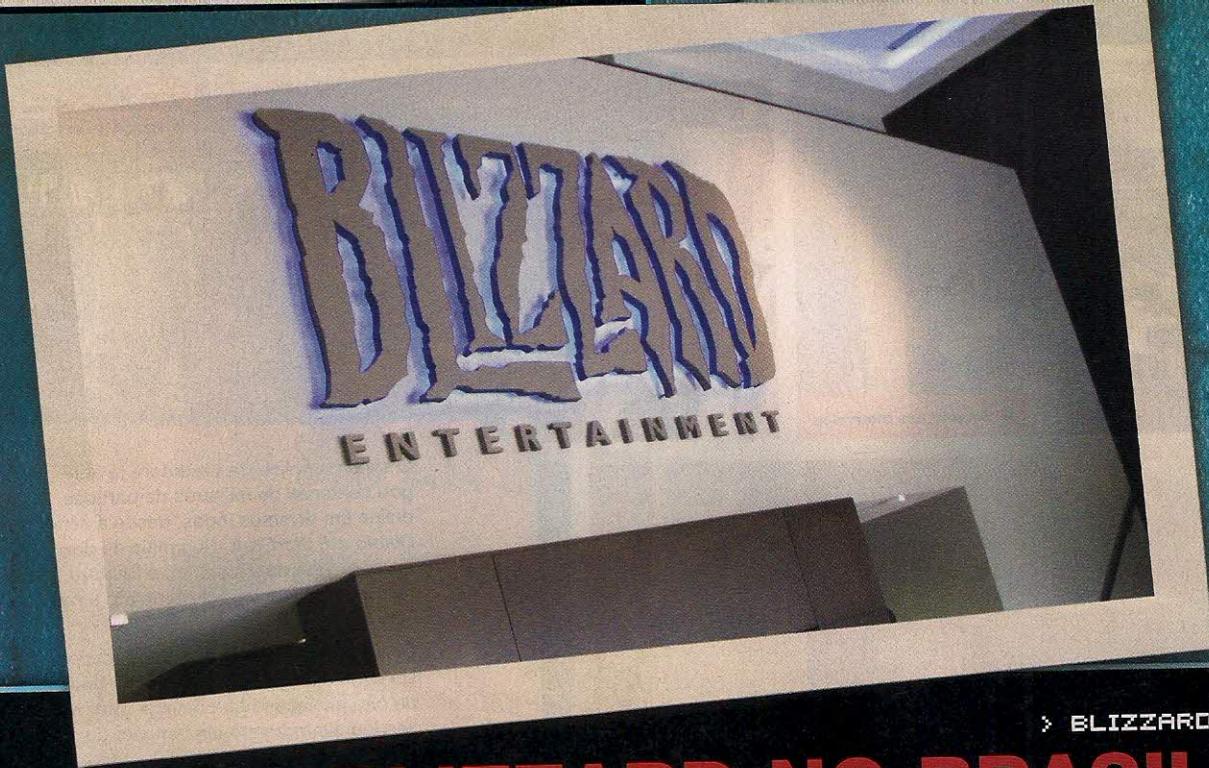
**5** Avaliação dos jogadores após uma partida, facilitando identificar os bons jogadores e os que agem de forma correta;

**6** Enviar sugestões de novas amizades para quem é seu amigo;

**7** Opções de fácil acesso aos replays de partidas gravadas;

**8** Mais segurança contra o uso de cheats e pirataria, punindo quem não segue as regras com o banimento definitivo de sua conta da Battle.net.

AS NOVIDADES DO BATTLE.NET



» BLIZZARD

## BLIZZARD NO BRASIL

Depois de inúmeras especulações, produtora de *World of Warcraft* confirma vinda para se estabelecer no país por Rafael Arbulu

**AGORA É OFICIAL: A BLIZZARD, RENOMADA PRODUTORA DE GAMES DE PESO COMO WORLD OF WARCRAFT, DIABLO E STARCRAFT,** está enfim vindo se estabelecer no Brasil. Segundo Steve Huot, diretor da empresa para a América Latina, o primeiro lançamento do portfólio de jogos será *StarCraft II*, totalmente em português, dos menus à dublagem. Segundo a imprensa especializada, a produtora decidiu investir no mercado brasileiro após constatar que nosso país é a quinta maior potência no consumo de PC do mundo, além de qualidade da conexão via banda larga ter melhorado junto com o mercado.

A Blizzard, segundo Steve Huot, vem pesquisando o andamento do mercado gamer no Brasil há aproximadamente 18 meses e já prepara pessoal para atender ao relacionamento com público e imprensa. No tocante ao seu maior projeto, *World*

*of Warcraft*, a Blizzard se mantém neutra, sem alterar declarações passadas: Huot diz que a empresa visa cuidar de "uma coisa de cada vez" e que voltarão a tratar desse assunto "quando for a hora certa de olharmos para isso".

Steve Huot ainda aproveitou para reafirmar que o perfil "Blizzard\_BR", criado no Twitter, é falso e não pertence e nem possui nenhuma relação com a empresa.

Ainda não foram informadas as estratégias de divulgação e comercialização de *StarCraft II* no Brasil. O lançamento, ainda sem previsão, deve acontecer de forma simultânea ao dos Estados Unidos, segundo as intenções da Blizzard.

Enquanto a sede brasileira não é oficialmente aberta, confira em nosso site ([www.egw.com.br](http://www.egw.com.br)) uma galeria de imagens de *StarCraft II*, além de assistir ao trailer mais recente do jogo e diversas fotos da sede da Blizzard na Califórnia.

As notícias boas não param por aí. Durante a nossa visita à sede da Blizzard na Califórnia, Steve Huot, diretor das operações da Blizzard para toda a América Latina, confirmou alguns pontos altos que vão agradar aos brasileiros. São eles:

**1** *StarCraft II: Wings of Liberty* chegará totalmente em português no país. Significa que eles vão dublar e legendar o jogo por completo. Até os movimentos labiais serão sincronizados para o português. Coisa de primeiríssima!

**2** Há grandes chances de que a versão de colecionador do jogo, uma caixa bem grande contendo diversos extras, livro de artwork, trilha sonora e mais, chegue também ao Brasil.

**3** A Blizzard vai abrir um escritório em São Paulo. E para isso, eles vão também lançar uma versão completamente em português do site oficial da companhia.

NOVIDADES QUENTES!



## 1991-1993

A Blizzard começou de uma forma bem modesta e simples. Com o nome até então de Silicon & Synapse, criou alguns jogos que nem ficaram tão famosos, mas que tiveram uma notoriedade considerável e uma qualidade muito boa para a época. Exemplos disso são os jogos de corrida *RPM Racing* (o primeiro jogo da produtora), *Battle Chess* (o famoso jogo de xadrez), até os dois gigantescos sucessos de *The Lost Vikings* e *Rock'n'Roll Racing* — este último, que era no início do projeto para ser chamado de *RPM Racing 2* — em 1992 e 1993, respectivamente.

## 1994-1999

Essa foi a época em que a Blizzard mostrou mais serviço e os melhores jogos já lançados. Foi aí que começaram diversas séries que causam um impacto fenomenal na indústria dos games nos dias de hoje. Para começar, a produtora lançou em 1994 o *Blackthorne*, um game em que você controla um renegado que anda com uma calibre 12 nas mãos. O jogo fez grande sucesso não só lá fora, mas também aqui no Brasil.

E, um pouco mais tarde, também em 1994, eis que surge *WarCraft: Orcs and Humans*. Ele chegou para abalar tudo e apresentar uma nova perspectiva de estratégia. O sucesso foi tanto que logo nos dois anos seguintes chegaram uma sequência e uma expansão do título (*WarCraft II: Tides of Darkness* e *WarCraft II: Beyond the Dark Portal*, respectivamente).

Mas em 1996, era hora ainda de se preparar para mais um estouro nos games: a primeira versão de *Diablo*, game que unia RPG com ação e que cativaria uma legião de fãs que, se tivessem oportunidade, beijariam os pés da Blizzard por essa criação. O título foi sucesso absoluto no modo de um jogador, tanto quanto no multiplayer. Época em que a internet estava ainda sendo "descoberta" no Brasil.

Finalmente, chegamos ao ano de 1998. Um jogo que trazia uma batalha espacial, com elementos da série *WarCraft* e gráficos animados, junto de uma jogabilidade simples: *StarCraft*. Game com proporções imensas. Para se ter uma ideia, sua expansão *StarCraft: Brood War* movimentou um mercado interno de games na Coréia do Sul, onde ocorrem diversos campeonatos e existe até um canal de TV especializado nisso.



■ Evolução do MMO ao longo dos anos

## 2000-2010

O ano 2000 chegou sem o Bug do Milênio. Mas, para os jogadores, veio como uma tsunami os diversos jogos que a Blizzard lançou a partir dessa data. Para começar, surge *Diablo II* e, no ano seguinte, já uma expansão do título. O sucesso do primeiro se multiplicou, assim como os fãs da série.

E para não deixar a galera fã de uma antiga série da Blizzard, eles resolveram lançar *WarCraft III: Reign of Chaos*, também seguida de uma expansão nos anos de 2002 e 2003. Em relação aos dois primeiros games, a mudança foi bastante evidente no modo de jogo e gráficos. Porém, uns desgostaram, mas a maioria aprovou.

Em 2004, veio então o maior fenômeno da história dos games no planeta: *World of Warcraft*. Um MMORPG, baseado na famosíssima série da produtora que começou lá em 1994, trouxe um mundo gigantesco virtual com todas as criaturas e localidades dos jogos da série. A Blizzard criou um mundo e o ofereceu aos jogadores. Com duas expansões lançadas em 2007 e 2008 respectivamente, o game já conta com mais de 10 milhões de jogadores em todo o mundo. Coisa que nenhum jogo online conseguiu até então.

E é aí que chega os tempos atuais e a produtora promete mais alguns lançamentos de cair o queixo. Para 2010, eles querem reviver mais uma vez uma série de enorme sucesso e que todos os fãs esperavam, um novo game de *StarCraft* e o tão aguardado *Diablo III*.

A história desta pequena produtora que se tornou uma das gigantes do mundo dos games é notável. Cresceu junto com a qualidade e superação de seus games. Passo a passo.



➤ BLIZZARD

# LINHA DO TEMPO

Veja como começou e como cresceu a Blizzard ao longo dos anos por Flávio Croffi



> BLIZZARD

# STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY

Jogamos durante 30 dias o mais novo RTS da Activision  
Blizzard. E agora queremos mais por José Júnior

Rugidos nintendistas: <http://nintendoworld.uol.com.br/2434-ARTIGOS-COLUNA-RUGIDOS-NINTENDISTAS>

**Jogo:**  
StarCraft 2: Wings  
of Liberty

**Plataforma:** PC

**Requisitos  
mínimos:**

**Processador:**  
Pentium IV 2.2GHz  
ou semelhante

**Memória RAM:**  
1GB - 1.5 GB  
para usuários de  
Windows Vista e 7

**Vídeo:**  
128MB. GeForce  
6600 GT / Radeon  
9800 PRO ou  
equivalente

**HD:** 4GB de  
espaço (Beta)

**Internet:**  
Conexão Banda-  
Larga ou superior

**Nota:** Os requisitos  
finais para *StarCraft  
II* ainda não foram  
definidos. Como  
o game ainda  
está em fase de  
desenvolvimento,  
as características  
listadas acima  
podem sofrer  
mudanças a  
qualquer momento.

**É DIFÍCIL DIZER QUANDO, DE FATO, NASCEU O RTS (REAL-TIME STRATEGY).** As primeiras lembranças nos remetem a 1994, quando *WarCraft: Orcs and Humans* narrou disputa entre os gananciosos humanos e os implacáveis orcs. Expansões e novos títulos surgiram. Quatro anos depois, a Blizzard Entertainment dava sua nova cartada no gênero, ambientando o futurista *StarCraft*, que ficou responsável pelos conflitos entre Protoss, Terrans e Zergs. Durante doze anos as três raças lutaram pelo domínio da distante Galáxia Milky Way. Um dos principais responsáveis pelo crescimento da rede Battle.Net (espaço onde as batalhas online são disputadas), o game ganhou repercussão em todo mundo e atingiu a marca de 11 milhões de unidades vendidas. Na

Ásia, em especial, diversos torneios giram em torno do jogo e ajudam a movimentar uma indústria profissionalizante e competitiva.

Em 2010, a Activision Blizzard abriu o período fechado de testes de *StarCraft 2: Wings of Liberty*. Anunciado em maio de 2007, desde então o título carregava uma grande responsabilidade: continuar a história impecável de seu antecessor, assim como manter uma das mais elogiadas jogabilidades. Se conseguir imaginar estas tarefas combinadas com gráficos impressionantes, você terá uma prévia do que vem por aí.

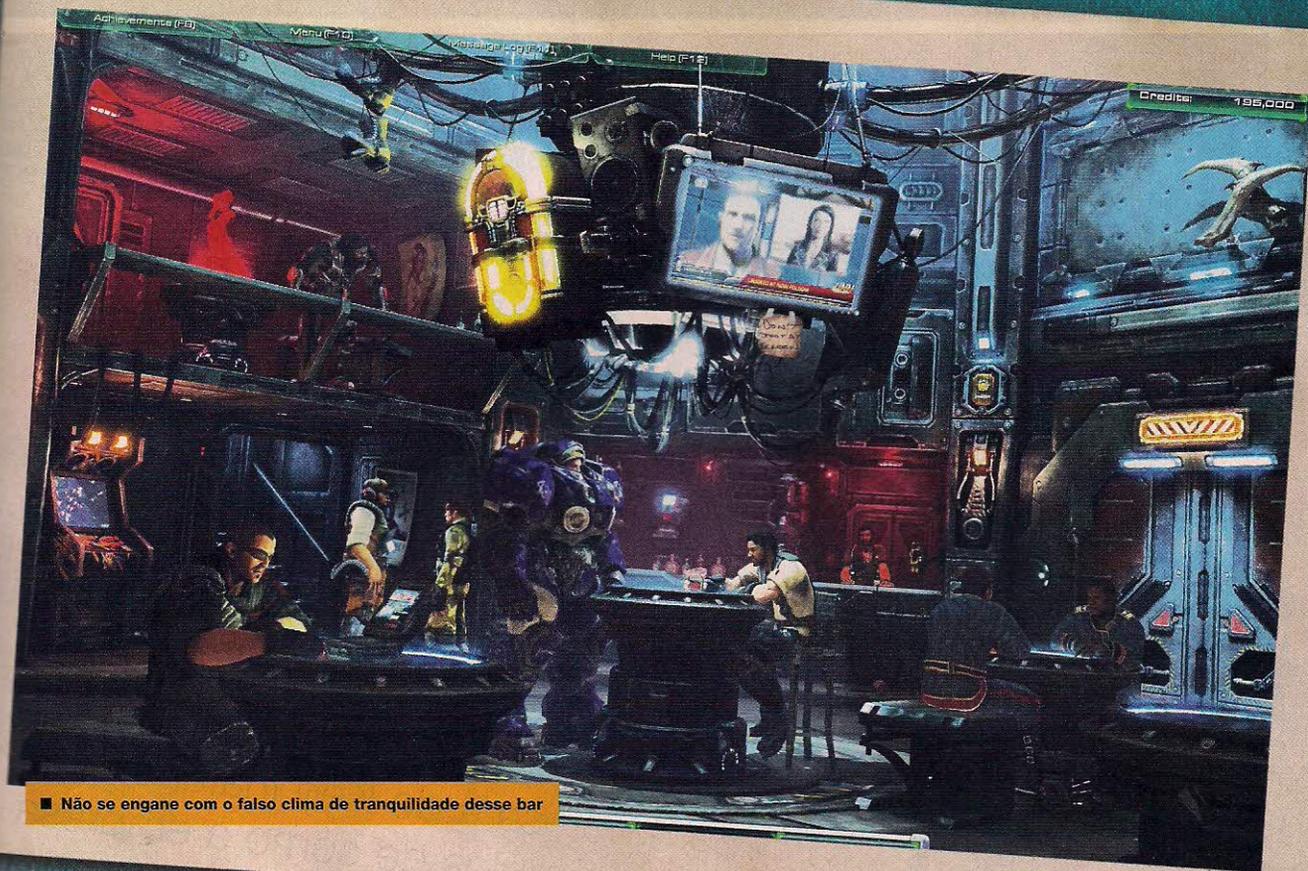
## NOVAS UNIDADES EM CENA

Novas unidades foram adicionadas no cenário. Os terrans, por exemplo, contam agora com o auxílio de marauders (uma espécie de firebat

melhorado), poderosíssimos contra infantarias tradicionais por aplicarem o status negativo "lerdeza". Já os zerglings, insetos famosos por sua grande capacidade de adaptação e expansão, trazem banelings que podem explodir e devastar unidades em segundos.

Enquanto isso os protoss, força meio humana meio cibernética, passaram a alguns de seus soldados a técnica do teleporte. Claro, seria impossível citar cada uma das novidades do título – mas elas são simplesmente fantásticas.

O balanço do game, programado de maneira a garantir igualdade para qualquer tipo de competição, continua sendo trabalhado na fase de testes e, por isso, ainda podemos esperar grandes mudanças até o lançamento oficial do game. Mas isso não é tudo. A desen-



■ Não se engane com o falso clima de tranquilidade desse bar

volvedora já havia prometido uma grande novidade para o lançamento de sua nova aposta em estratégia em tempo real. Para apimentar ainda mais as disputas, a Battle Net 2.0 trará uma série de características inéditas – muitas delas apenas anunciadas, já que não estão disponíveis no período beta. A primeira – e mais marcante – é a capacidade de interagir e conversar com qualquer amigo, esteja ele jogando SC2 ou qualquer outro game da mesma produtora.

A ferramenta de MapMaking, unida à rede social, permitirá que jogadores realizem, distribuam e – pasme – até mesmo comercializem mapas customizados na web. Por último, um sistema de ligas já realiza um “matchmaking” inteligente, permitindo que um jogador encontre rapidamente um adversário de

nível e habilidade semelhantes, criando assim maior competitividade e aperfeiçoamento individual. Esta última característica não impede, entretanto, que você jogue com seus amigos partidas customizadas, independentemente do formato delas (1x1, 2x2, 3x3 etc).

*StarCraft 2* terá sua campanha divulgada em três capítulos, cada um focado em uma das três raças. O primeiro, *Wings of Liberty*, voltará suas atenções nos terrans. As próximas duas expansões, ainda sem datas previstas, irão estrelar as outras duas raças e adicionar novas características e unidades ao game. Durante toda nossa experiência com o jogo, nosso único desgosto foi não poder ter explorado o modo história. Ademais, continua todo o (merecido) hype e a expectativa para *StarCraft 2*. 

A Blizzard conta com 8 mandamentos especiais, que funcionam como regras para todas as pessoas que trabalham lá. Para que seus jogos saiam com uma qualidade singular, esse tipo de atitude é crucial para uma boa produção:

- 1 Jogabilidade em 1º lugar
- 2 Comprometimento com a qualidade
- 3 Cultive o seu geek interior
- 4 Aprenda e cresça
- 5 Lidere com responsabilidade
- 6 Pense globalmente
- 7 Jogue bem, jogue justo
- 8 Cada voz é importante

OS 8 MANDAMENTOS

> DEAD RISING 2 E LOST PLANET 2

# TESOUROS DA CAPCOM

Lost Planet e Dead Rising receberão continuações e marcam nova era das propriedades intelectuais da empresa e de Keiji Inafune. Eles são exemplos de como a empresa japonesa consegue emplacar grandes games nos mais diversos estilos. Hora de conferir esses dois casos de perto. **Por Lucas Patricio**

Bang & Olufsen lança as superTVs para ver a Copa do Mundo: <http://pcmag.udi.com.br/conteudo.php?id=3163>





# DEAD RISING 2

Mais zumbis, mais sangue e mais engraçado.  
O jogo de zumbis definitivo esta chegando

**Plataforma:**

X360, PS3 e PC

**Produção:**

Capcom

**Desenvolvimento:**

Blue Castle Games

**Lançamento:**

31 de agosto  
de 2010

**O APOCALIPSE ZUMBI VAI  
ACONTECER. É SÓ UMA**

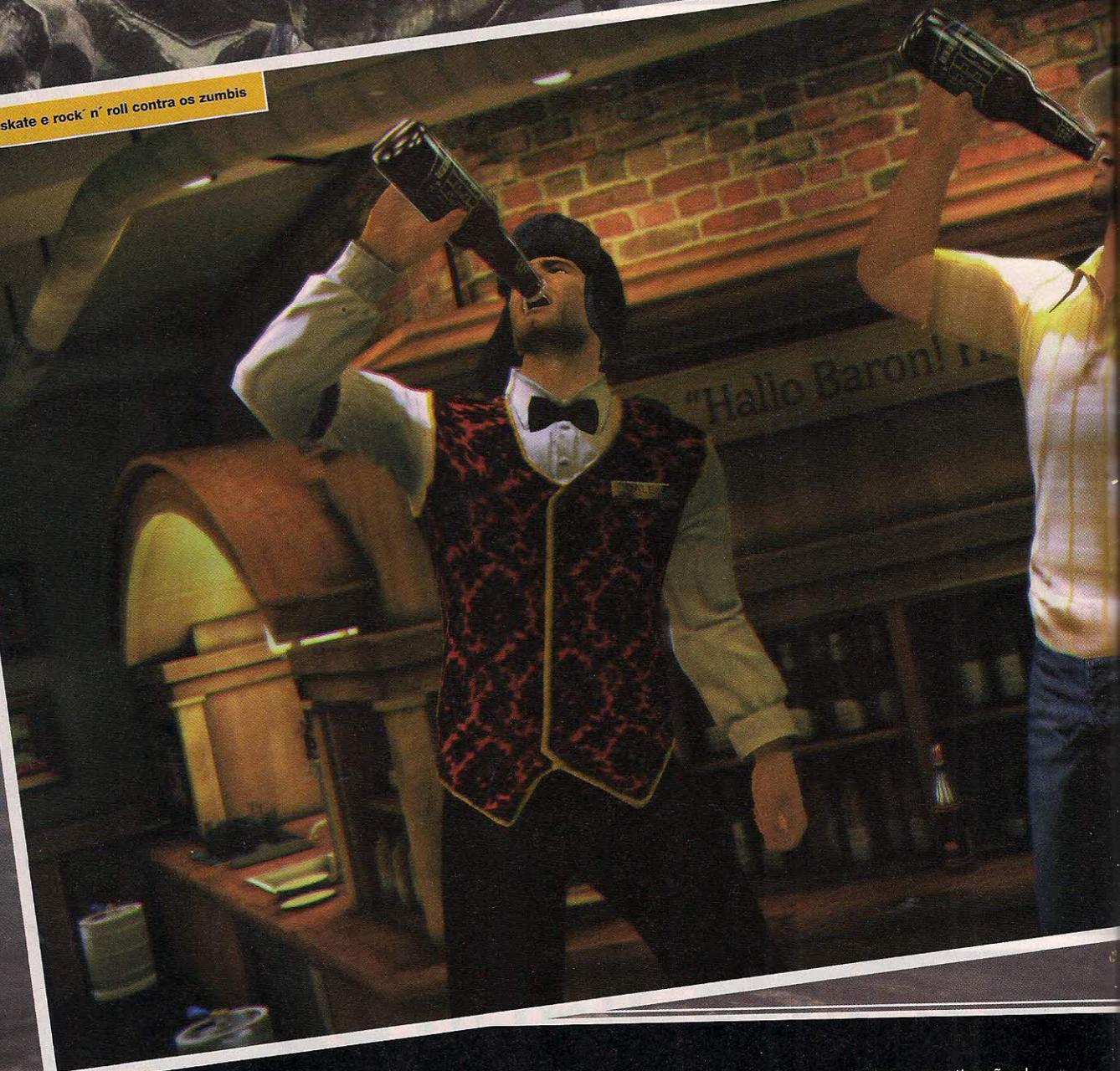
**QUESTÃO DE QUANDO.** Em

uma realidade não muito distante da nossa, um incidente espalhou um terrível vírus em um shopping center, contagiando milhares de pessoas que viraram mortos-vivos. Anos depois, a sociedade pareceu estar mais acostumada com a ideia de conviver com as horripilantes criaturas. O que fazer? Detonar

uma bomba nuclear nos locais onde ainda existe a infecção? Isso até resolveria o problema, mas onde está a visão empreendedora do negócio? Os zumbis são os mutantes de circo do século XXI. Só que como circo é uma coisa ultrapassada, o formato escolhido foi o Reality Show.

Em uma cidade chamada Fortune City, o programa *Terror is Reality* é a nova sensação do momento.

■ Goró, skate e rock 'n' roll contra os zumbis



Star Wars: The Force Unleashed 2 pode ter multiplayer: <http://egw.com.br/conteudo.php?id=2665>

Participantes de todos os cantos do país vão até o local em busca das ótimas recompensas – muito dinheiro e uma passagem de volta para o lar seguro.

As motivações que levaram Chuck Greene a participar dessa balbúrdia horripilante são várias. Talvez ele queira voltar a ser reconhecido na mídia. Já faz tempo que ele foi campeão nacional de motocross e sua fama se foi com a chegada da aposentadoria. Enquanto Frank West, fotógrafo presente no incidente do Shopping Willamette,

há alguns anos, queria dar o furo de reportagem, Chuck parece estar movido por um motivo mais pessoal. Qual seria?

### NOVO DESPERTAR

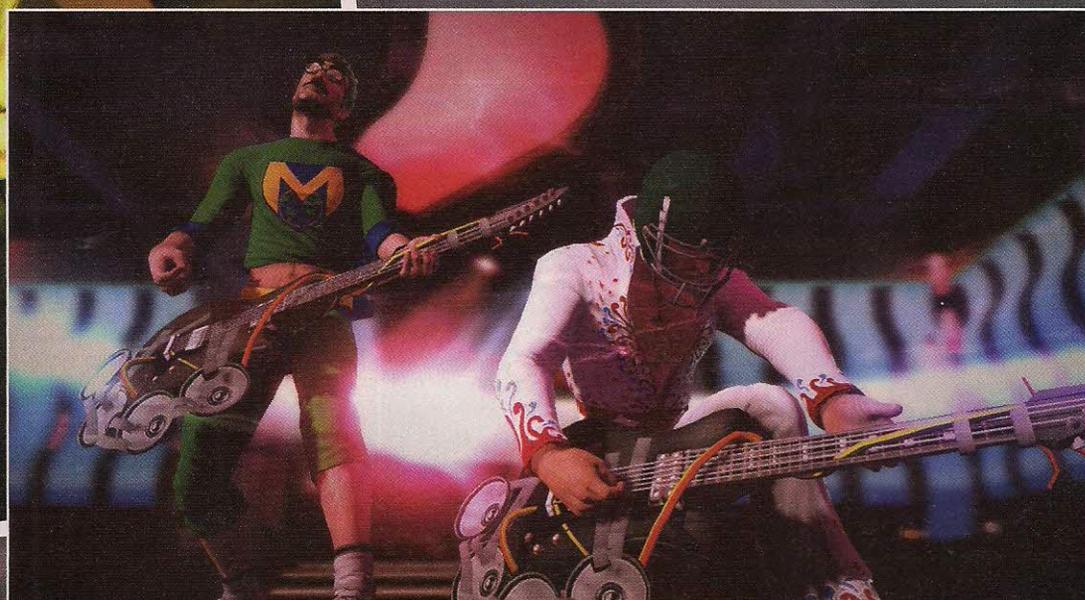
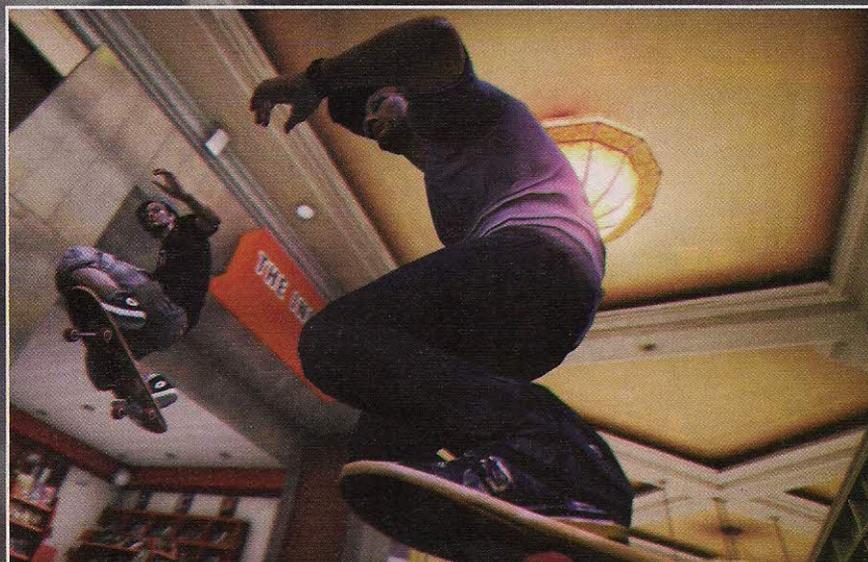
Imagine ver um bando de mortos-vivos atacar sua esposa e filha. Você fica viúvo e com uma filha infectada pelo vírus zumbi. Será que isso é motivo suficiente para fazer você ir até um reality show pavoroso e tentar ganhar dinheiro suficiente para manter o vírus de sua filha estagnado? Acredito

que encontramos a motivação de Chuck.

*Dead Rising 2* chegará praticamente quatro anos depois do lançamento da aventura original. O que nós aprendemos com *Dead Rising*? A lição número um — e principal: qualquer coisa serve para bater em Zumbis. E todas elas são divertidas.

O desenvolvimento da sequência abandonou os estúdios internos da Capcom e chegou até a Blue Castle Games, produtora responsável por jogos de baseball da 2K





Sports. Mudar uma série de produtora sempre trás modificações significativas. Como um pintor, cada desenvolvedor tem seu traço. E para manter a obra alinhada, a Capcom deixou o ilustre Keiji Inafune (*Mega Man*, *Onimusha*) cuidando novamente do projeto.

As principais modificações são vistas nos visuais e nas tecnologias aplicadas. A Blue Castle adotou um novo sistema de mira, por cima do ombro, para facilitar a ação. Além disso, aumentou um pouquinho o número de zumbis na tela: de 800

para 7 mil simultâneos. Pequena mudança.

Com seis vezes mais zumbis na tela, será possível experimentar uma sensação ainda mais única e prazerosa de carnificina. Chuck tem 72 horas para desvendar alguns mistérios por trás do *Terror is Reality* e manter sua filha viva com o antídoto.

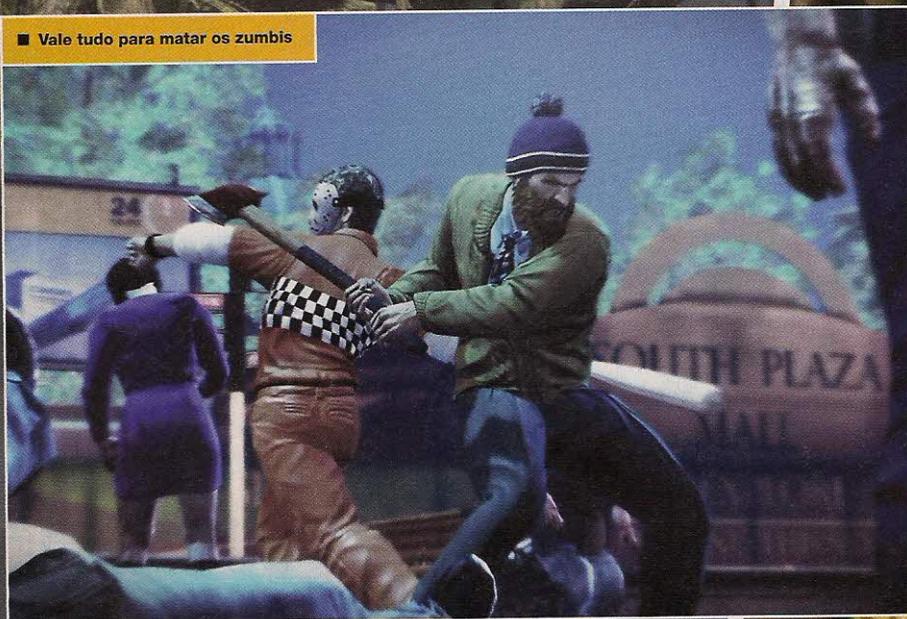
#### TRABALHO DE EQUIPE

Assim como o antecessor, *Dead Rising 2* terá a contagem de tempo para tornar a ação ainda mais

elitizante, uma verdadeira corrida contra o tempo. Ao resolver todas as quests da campanha, os produtores ainda afirmam que existirão tantas coisas para se fazer que o jogador se sentirá motivado a começar novamente, o que ampliará o replay significativamente.

Quem jogou *Dead Rising* até o final com certeza sentiu falta de alguma coisa. Mas o que seria? No nosso caso, queríamos muito poder chamar um amigo para se unir à jogatina. Matar zumbis em grupo é sempre mais divertido,

■ Vale tudo para matar os zumbis



além de já ser uma tradição. *Dead Rising 2* vai deixar você ajudar ou ser ajudado por alguém, mas não da forma como imaginamos.

A solução de se jogar cooperativamente revelada pela Capcom até agora é a básica: chame um amigo para ajudar a passar de alguma parte complicada ou apenas para passar um tempo matando zumbis. Ambos jogadores controlarão o personagem Chuck e apenas o host terá o progresso salvo.

Ou seja, se você estiver ajudando um amigo, nada do que você fizer vai ficar gravado. Ah, e nada de

partidas com tela dividida. Co-op só online.

Apesar das limitações, jogar com um amigo nos parece fantástico. É como se por um período de tempo, um sobrevivente te encontrasse e ajudasse. Depois, bem, digamos que ele partiria para um lugar melhor - provavelmente iria comer uma pizza e logo voltaria a jogar.

#### **MODOS MULTIPLAYER**

Além da modalidade cooperativa, também vão existir diversos modos multiplayer. O reality show é o palco perfeito para os mais varia-

dos tipos de modalidades. O apresentador, T.K., sempre rodeado de lindas garotas, é quem vai apresentar as mais malucas formas de se competir no *Terror is Reality*. Uma delas - nossa favorita - funciona assim: cada jogador ganha um lindo capacete em forma de Alce e precisa sair correndo derrubando o maior número de zumbis possível. Quem fizer mais pontos, ganha. Espere por modos nessa linha, com modalidades pouco convencionais e muito criativas.

Tudo que já vimos sobre *Dead Rising 2* só nos dá uma certeza: vai





ser divertido pra caramba. Apesar de Chuck ser um protagonista mais sério do que o hilário Frank West, será impossível não rir com os absurdos possíveis de se fazer, como triturar um Zumbi inteiro com um cortador de grama.

Além disso, que tal dar uma passada num sexy shop e pegar alguns brinquedinhos para atacar nos zumbis? Pode esperar também pelos uniformes mais criativos e divertidos, com direito a várias referências a jogos da Capcom, claro. O pacote ainda é completo com o novo sistema de upgrade de armas,

que vai fazer sua cabeça explodir ao ver que com um remo de barco e duas serras elétricas você monta o brinquedo mais divertido de todos os tempos.

Jogos com zumbis dificilmente dão errado. *Dead Rising*, claro, não vai ser exceção. Mas espere por muito mais que uma desculpa para dilacerar mortos-vivos (nós sabemos que isso já seria o suficiente) porque *Dead Rising 2* será um pacote de diversão para todos. OK, pelo menos para aqueles que gostariam de ver *Big Brother* e *Madrugada dos Mortos* juntos.

# LOST PLANET 2

Em um planeta não tão gelado, aventura terá adrenalina ao quadrado

**Plataforma:**  
X360, PS3 e PC

**Produção:**  
Capcom

**Desenvolvimento:**  
Capcom

**Lançamento:**  
Maio de 2010

**NO FINAL DE 2006, A CAPCOM LANÇOU MAIS UMA NOVA "PROPRIEDADE INTELECTUAL".**

Trata-se de *Lost Planet: Extreme Condition*, que teve o intuito de retratar um mundo totalmente congelado e habitado apenas por pequenos grupos de sobreviventes em busca de energia térmica, a T-ENG. Mas o que *Lost Planet* realmente deixou foi a experiência de

eleva os jogos de ação em terceira pessoa a um novo patamar.

As lutas contra os chefes enormes e os cenários gigantescos deixaram saudades. Não mais. A chegada de *Lost Planet 2* não traz de volta os personagens, mas todas as mecânicas de gameplay voltaram melhoradas e adaptadas para uma jogatina multiplayer, foco principal da continuação.

Mas como uma série que nasceu com a premissa de contar histórias de um planeta abandonado, com personagens bem trabalhados e enredo com várias diretrizes da sétima arte, acabou ganhando uma continuação com foco totalmente diferente?

A aposta da Capcom em modalidades multiplayer é uma faca de dois gumes. Nessa nova aposta,





■ Não tem descanso: você é atacado por todos os lados

perde-se a riqueza do enredo e ganha-se em jogabilidade. Na verdade, a experiência dessa continuação é muito diferente daquela que tivemos há quatro anos. Se isso é bom ou ruim? Nós vamos descobrir juntos.

### MUNDO GELADO

Em *Extreme Condition*, o personagem principal era Wayne, um pirata da neve que sobrevivia no planeta E.D.N. III recolhendo a T-ENG dos Akrids, criaturas parecidas com insetos que habitam o planeta gelado. Dez anos após os acontecimentos do herói inspirado em um galã japonês, começa uma nova guerra em E.D.N. III, só que desta vez o Akrids não são o foco da disputa.

Após um fenômeno que derreteu

todo o gelo que cobria o planeta, as colônias que vivem em E.D.N. III começaram uma enorme guerra civil para decidir quem vai ficar no poder. Dividido em seis capítulos bem definidos, você verá a história contada através de vários personagens diferentes.

Apesar de ainda conter um enredo significativo, a "pegada" é diferente. É como comparar *Halo 3* com *Gears of War*: ambos possuem enredo válido, mas a profundidade do arrasa-quarteirões da Bungie é notavelmente maior. Mas isso não é, para nós, um problema. A forma como a aventura está se encaminhando promete fazer qualquer jogador esquecer das diversas cutscenes que davam a *Lost Planet* um ar cinematográfico. E, convenhamos, Wayne nem era um

personagem tão carismático assim. Talvez esse tenha sido o principal motivo para a mudança drástica.

### MUDANÇA NO ENREDO

O enredo modifica muito um elemento importantíssimo: o cenário. Se em *Extreme Condition* tudo era coberto por neve (inclusive os desertos), *Lost Planet 2* revela as belezas naturais de E.D.N. III. Os principais elementos que serão vistos desta vez são florestas – densas e com árvores tropicais – e localidades industriais, onde as colônias construíram suas bases e fábricas.

A mudança de visual faz parte da experiência diferenciada que comentamos. A primeira coisa que se lembra ao pensar



em *Lost Planet* é neve. Agora, temos que recordar do que realmente garantiu que essa nova série da Capcom vendesse 2,8 milhões de cópias em todo o mundo.

Apesar de vermos o título *Lost Planet 2* nos anúncios oficiais da própria produtora, o título correto do jogo é *Lost Planet²*. A ideia de potencializar, literalmente, o nome do jogo veio do propósito dos produtores em amplificar tudo que fez sucesso na primeira versão.

Gostava dos cenários gigantes? Esteja pronto para andar por locais tão grandes onde o limite será além do horizonte. E os inimigos e mestres enormes? A Capcom fez o favor de tornar

as batalhas ainda mais épicas. Só para você ter uma noção de como *Lost Planet* elevou tudo ao quadrado: certos chefes poderão ser derrotados ao serem atingidos em seus pontos fracos – sempre em cores alaranjadas e brilhantes – ou sendo invadidos por dentro.

### MORRENDO PELA BOCA

Já que os chefes são tão grandes, que tal entrar pela boca e acertar direto nos órgãos vitais? Parece uma ideia muito coesa e em *Lost Planet 2* você poderá fazer isso.

A imensidão dos combates vai elevar a dificuldade, que será contrabalanceada com a presença de três outros membros do seu esquadrão, que sempre estarão ao seu lado – ou pelo menos por perto. Esses ajudantes podem ser con-

trolados pela inteligência artificial ou por amigos, seja offline com tela dividida ou online.

E é aqui que mora a grande sacada de *Lost Planet 2*. Não podemos mentir: ficar sozinho, totalmente largados nos enormes cenários do primeiro jogo era legal, mas melhor ainda é desbravar esse planeta perdido com outros amigos, conversando e bolando estratégias para derrubar os Akrids – que voltaram ainda mais poderosos após o derretimento da neve, seu habitat natural.

Imagina como eles devem estar felizes com os humanos que, não satisfeitos em tornar a Terra um local impróprio para se viver, destruíram o clima de seu outro planeta. Espere por insetos mutantes ainda mais venenosos...

■ Trabalho em equipe é essencial



Se a parte técnica foi elevada ao quadrado, a diversão será ao cubo. Poucos os jogos conseguem construir uma experiência cooperativa eficiente e natural. Muitas vezes, sentimos que as situações são forçadas. Em *LP2*, a presença dos demais membros do seu grupo é essencial. Mesmo estando em um local mais agradável e quente, a energia vinda dos Akrids ainda será necessária para sobreviver. E quando um de seus parceiros cair, você poderá ajudá-lo doando um pouco da sua T-ENG.

Desta vez, entretanto, o jogador não vai precisar correr contra o tempo procurando locais aquecidos ou caçando Akrids em busca

da energia térmica. A T-ENG será consumida ao curar ferimentos feitos das batalhas e ao usar as Vital Suits, conhecidas como VS.

### FORÇA DOS ROBÔS

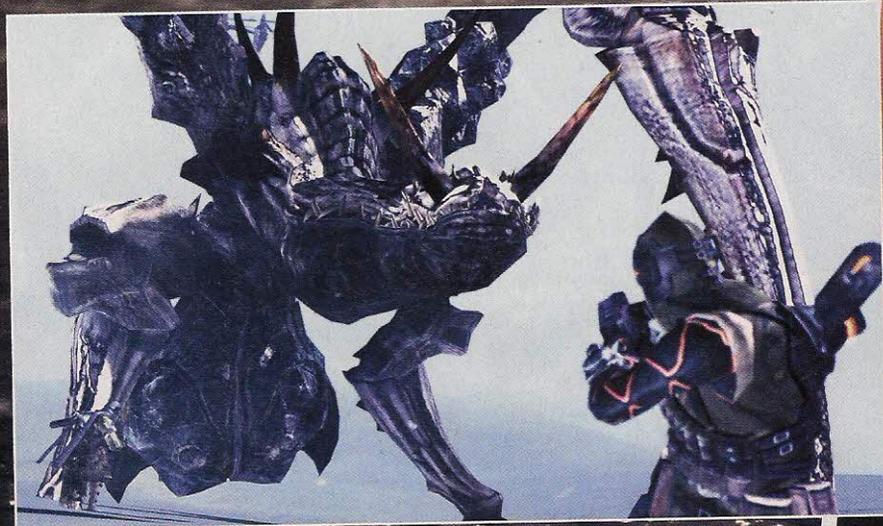
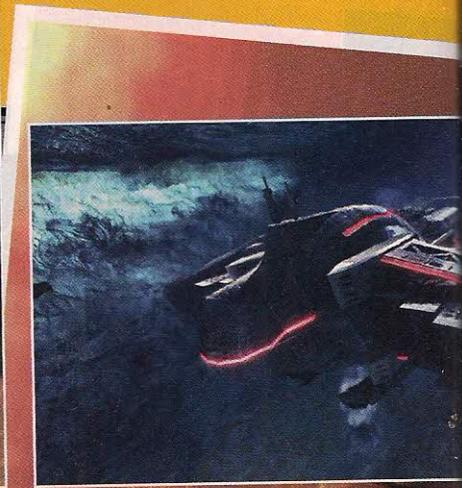
Se você jogou *Extreme Condition*, sabe como as VS são divertidas. Elas são armamentos em forma robótica controlado pelos humanos e consomem a energia termal para funcionar. Foi por meio delas que os Akrids foram combatidos e E.D.N. III tornou-se um lugar quase totalmente habitável.

Dessa vez, as VS receberam upgrades muito divertidos. Algumas delas vão suportar mais de um jogador ao mesmo tempo,

cada um controlando uma parte da arma de guerra. A Capcom confirmou também a presença de uma VS voadora, sem limite de voo. Essa nos pareceu particularmente interessante.

Em nosso test drive, usamos uma VS convencional, com duas metralhadoras, para derrubar uma perna de um imenso lagarto Akrid. Só que não contávamos com a enorme cauda do monstro, que nos nocauteou na hora.

Com ajuda de um companheiro de jogo, que distraiu o monstro por alguns segundos, ejetamos do VS destruído e arrancamos uma de suas metralhadoras para continuar atirando. Mesmo quando destru-



idos, essas belezinhas ainda são muito úteis.

A ação cooperativa é incentivada por um inteligente sistema de experiência e recompensas. Ao lutar contra um chefe, por exemplo, derrubar três pernas pode render uma medalha e alguns pontos de experiência, assim como ser o primeiro a atingi-lo ou a dar o último tiro. Os pontos ganhos dessa forma são um incentivo para que todos os participantes do grupo joguem pra valer, sem ficar "na asa" de outro jogador.

### MODO MULTIPLAYER

Testamos também o multiplayer de *Lost Planet 2* e gostamos muito. A mecânica básica é a mesma da primeira versão, e o misto de captura de bandeiras com mata-

mata continua divertido. A grande sacada desta vez é o nível absurdo de customização dos personagens.

Não estranhe começar a jogar e perceber que um Marcus Fenix passou correndo ao seu lado. Muito menos se Frank West, de *Dead Rising*, estiver espreitando atrás de alguma rocha. A inclusão de personagens convidados em *Lost Planet 2* é uma das principais atrações do modo multijogador. Além de Fenix, Dom, também do esquadrão Delta, de *Gears of War*, dá as caras na versão de Xbox 360. Os donos do PS3 poderão ver um personagem da série *Monster Hunter* passeando pelos mapas.

Com um nível enorme de customização, sistema de evolução inteligente e jogabilidade consistente, o multiplayer de *Lost Planet*

2 com certeza vai ser um dos mais jogados das redes online dos consoles, e justificar as dezenas de milhares de downloads da versão demo, de 2009.

### NINGUÉM GOSTA DE NEVE

Após passar horas testando tanto a versão online quanto a offline, chegamos a tão esperada conclusão que citamos no início do texto. As perdas de narrativa não vão fazer falta. Se você tem dúvidas, espere para batalhar contra uma minhoca gigante com a ajuda de três amigos, gritando desesperado por socorro, e perceber como tudo em *Lost Planet 2* é grande.

A certeza que temos é que a Capcom não errou em mudar o caminho da série. A gente nem gostava do gelo mesmo... 



# campanha imposto justo para video games



> BRASIL DOS GAMES

## AS TAXAS CAÍRAM!

Chegou a hora da redução da tributação sobre os videogames no mercado por Renato Villiegas

### DEPOIS DE MUITA LUTA E RECLAMAÇÕES DA INDÚSTRIA E IMPRENSA ESPECIALIZADA, FINALMENTE O GOVERNO FEDERAL ANUNCIOU O QUE

**TODOS QUERIAM:** uma grande redução na tributação de videogames. A partir de agora, as formas de cálculo e alíquotas de taxas para setores da indústria criativa (incluindo videogames) terão o mesmo tratamento já dado à indústria de cinema, que goza de vários benefícios e isenções.

alguma ironia, ou algum tipo de desejo. Na verdade, são todas informações reais. Isso tudo realmente aconteceu recentemente, há poucas semanas. Mas na Inglaterra.

Depois de muito lutar, a TIGA – a associação de comércio do Reino Unido que cuida da representação da indústria de games – conseguiu fazer o governo britânico recuar em sua política de impostos, e dar, entre outras coisas, os mesmos benefícios do setor de cinema

Mas o que isso tem a ver com o Brasil? O óbvio, é claro: esse é mais um dos milhares de exemplos a serem seguidos. Deixando um pouco de lado a questão dos impostos sobre importação, que é algo bem mais complexo, uma política semelhante por aqui já seria um passo enorme para a constituição de um mercado forte.

Quanto aos impostos de importação, pelo menos uma nova iniciativa promete agitar um pouquinho essa questão tão chata. Você já

### “Com uma simples revisão de políticas e alguns benefícios fiscais, empresas desenvolvedoras teriam mais motivos para investir no Brasil”

Tais medidas foram consideradas uma grande vitória da associação responsável pelos games no país, que vem lutando para tal redução de taxas há muitos anos. Agora, espera-se que o segmento cresça muito mais no país: apesar de ser um dos maiores potenciais do continente, ainda sofria com restrições e impostos do governo. Um crescimento ainda maior é esperado nas empresas desenvolvedoras de jogos, que já existem em bom número no país, e são as principais beneficiadas pela nova política.

Acho que você deve estar pensando que o parágrafo acima é

aos videogames. Diversos países do mundo adotam políticas semelhantes, e ano a ano o Reino Unido perdia profissionais especializados para países como Canadá e França, onde essa política de incentivos fiscais para o ramo é bem agressiva, e empresas da área crescem mais e mais a cada mês.

O governo simplesmente abriu os olhos para o óbvio e mudou a sua filosofia. Hoje, há uma expectativa de que cerca de 4 mil novas vagas no setor serão abertas nos próximos 2 ou 3 anos. A TIGA acredita que essas medidas possam representar uma guinada no mercado.

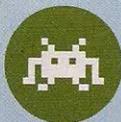
deve estar sabendo, mas já colocou sua assinatura no “Imposto Justo Para Videogames”? O site ([www.impostojustoparavideogames.com.br](http://www.impostojustoparavideogames.com.br)) continua angariando assinaturas pedindo uma política mais justa em relação aos impostos que são diariamente apontados como os grandes vilões do mercado no país. A iniciativa não tem uma missão fácil. Um abaixo-assinado chegar a Brasília pode não ser a forma mais eficaz de pressão em uma questão tão complexa quanto essa, mas pelo menos é alguém fazendo algo, ao invés de simplesmente reclamar.



Renato Villiegas foi editor da EGM Brasil entre 2002 e 2004 e editor do G4 Brasil, programa de games exibido entre 2004 e 2006 na Band



# EGW



# ZINE

ENTERTAINMENT + GAME WORLD



## #35

**GOSTA DE SOFRER?**

Cabos, assoprar a fita, dificuldade absurda, gráficos pixelados... Entenda o que te leva a ser saudosista

Pág. 76

# É GUERRA!

Seja nos videogames ou no cinema, cada vez mais as guerras reais e fictícias se aproximam

POWERED BY [www.saga.art.br](http://www.saga.art.br)



SCHOOL OF ART, CRAFT AND ANIMATION



ZINE

Após a edição mais que especial da **EGW** #100, é hora de voltar à rotina normal de trabalho – inclusive no Zine. Só que, como todo mês, o material escolhido aqui não é apenas bons textos escolhidos aleatoriamente.

A matéria de capa levanta uma discussão totalmente relevante: a guerra fictícia está ficando mais real ou o mundo que está imitando a ficção cada vez mais? A outra matéria, do zineiro Guilherme Vian, foi escolhida após uma conversa que tive com ele durante o Troféu Gameworld.

O cara me viu no evento e veio conversar, falou sobre sua matéria e aí está. Gosto de atitudes assim. E não é a primeira vez que o Guilherme figura no Zine: ele foi um dos primeiros zineiros de todos os tempos. Será o Zine ou eu que estou ficando velho? Não importa, o bacana é olhar pra trás e ver o número imenso de ótimos textos já publicados. E você, vai ficar de fora dessa?

– Lucas Patrício  
zine@egw.com.br

> COMO FUNCIONA

A **EGW** conchama seus leitores a enviarem textos e ilustrações para a revista. A **EGW** 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 **EGW** e o país inteiro queremos ver as suas produções!

Para participar, envie o seu material para o e-mail  
zine@egw.com.br

Agora você pode se lavar com a Nintendo. Sim, lavar!! [http://www.egw.com.br/conteudo\\_blog.php?id=2623](http://www.egw.com.br/conteudo_blog.php?id=2623)



> VIOLÊNCIA

# MODERN WARFARE E A GUERRA DE VERDADE

Entenda como conflitos reais e fictícios encontram a mesma linha de discussão por Raul Benevides



**“A ADRENALINA DE BATALHA É UM VÍCIO POTENTE E FREQUENTEMENTE LETAL, POIS A GUERRA É UMA DROGA.”**

A frase, do jornalista Chris Hedges, aparece nos primeiros minutos do filme *Guerra ao Terror*, da cineasta Kathryn Bigelow, grande vencedor do Oscar em 2010. A sentença sintetiza a vontade do homem em combater numa guerra. No caso do filme, o confronto no Iraque. E se levarmos esta afirmação para os jogos, que tal o arrasa-quarteirões *Call of Duty: Modern Warfare 2*?

*Modern Warfare* inovou. Trouxe para os videogames a experiência dos conflitos modernos. Desta vez, nada de Segunda Guerra Mundial. A trama gira em torno da caça ao terrorista fictício Vladimir Makarov. Alguma semelhança com a realida-

de? A atmosfera lembra o período da Guerra Fria. Um momento em que os EUA e a Rússia disputavam zonas de influência no mundo. A ideia deu certo e *Modern Warfare* foi um sucesso.

O primeiro episódio da série vendeu mais de 14 milhões de cópias em todo o mundo. A segunda versão entrou para o livro dos recordes, o *Guinness Book*: vendeu quase cinco milhões de cópias no primeiro dia. Derrubou o recorde de *Grand Theft Auto IV*, com 3,6 milhões de unidades vendidas no lançamento e se consolidou como um dos melhores jogos de 2009.

*Modern Warfare 2* é frenético. Desbanca muitos filmes de ação de Hollywood. Não é fácil escapar do fogo cruzado durante a partida. O jogador passa por situações





de risco o tempo todo. Os efeitos sonoros são realistas ao extremo. É possível escutar o som dos tiros cruzando a tela e das bombas explodindo ao seu lado e modificando o cenário. Todos estes detalhes criam uma atmosfera frenética, tensa e assustadora.

#### PONTOS EM COMUM

O que o filme e o jogo têm em comum? A guerra. E não é necessário ver o filme ou jogar o game para entender que a guerra retratada ali não é apenas um passatempo. Ela acontece, é real, está todo dia nos noticiários da TV. Está no Iraque, ou aqui mesmo, no Brasil. Pra quem discorda, veja a guerra do tráfico nos morros do Rio.

No longa-metragem *Guerra ao Terror*, você acompanha o drama

de um grupo de militares norte-americanos em solo iraquiano. Os sargentos têm a missão de desarmar bombas.

No jogo, apesar da troca de protagonistas durante o desenrolar do enredo, você controla e não apenas observa. Quem toma as decisões é o jogador. A trama, que envolve russos e americanos, é apenas a casca do recheio.

A guerra já foi retratada de várias formas nos cinemas. Nos games, também temos representantes importantes como *Medal of Honor*, *Battlefield* e a própria série *Call of Duty*. E na vida real, o que há? Hoje, temos dois confrontos que parecem não ter fim. No Afeganistão, começou em 2001, no Iraque, em 2003. Ambos inspiram empresas como a produtora de

*Guerra ao Terror* e a *Infinity Ward*, desenvolvedora de *MW2*. Os dois produtos de entretenimento não servem apenas para divertir, mas também para que possamos refletir sobre o assunto.

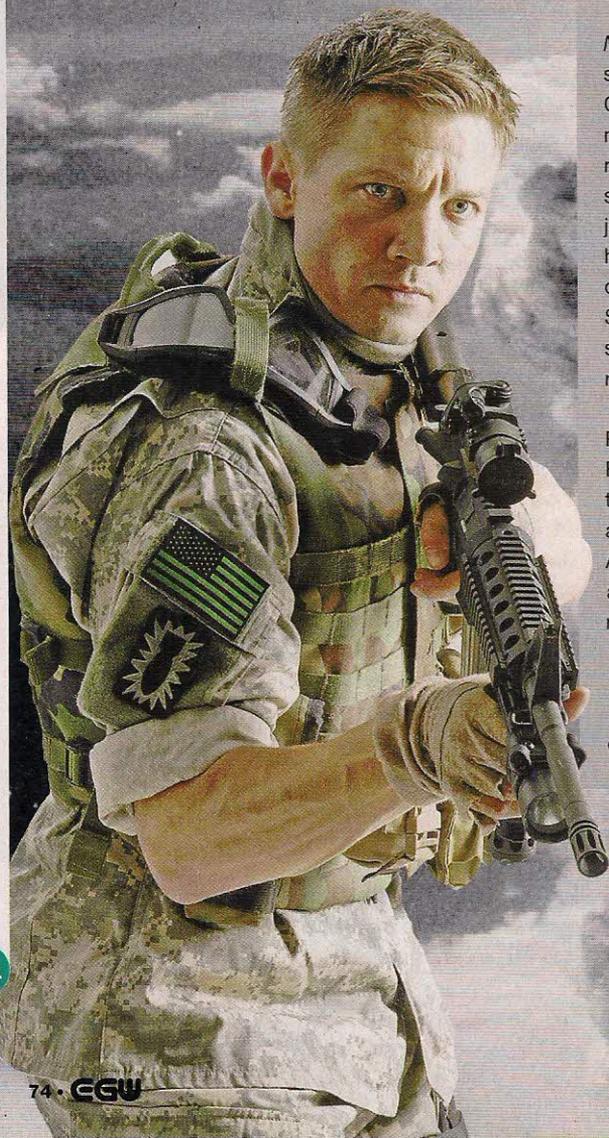
#### 11 DE SETEMBRO

Desde a queda das Torres Gêmeas, no fatídico dia 11 de setembro de 2001, em Nova York, somos alvejados com a guerra todos os dias em nossos televisores. Aquela data mudou o mundo. Foi algo que ninguém imaginava que aconteceria. Pegou a todos de surpresa.

Filme, ficção? Não, realidade. Infelizmente, pura realidade. Quem viu ao vivo não esquece. Provavelmente, você lembra o que estava fazendo no momento em que viu as cenas na televisão.



■ Violência e guerra: essência de *Modern Warfare 2*



*Modern Warfare 2* também traz suas surpresas e impressiona. A Casa Branca é uma delas. Quem não jogou, pode continuar lendo, não digo o que acontece. Contudo serve como reflexão. Às vezes jogamos games de combate por horas a fio e não nos damos conta do que estamos fazendo na tela. Será que aquilo poderá acontecer, será que um dia pode se tornar realidade?

Segundo dados da Associated Press, agência de notícias dos EUA, em cinco anos de combate, são quatro mil os soldados americanos mortos no Iraque. No Afeganistão, são mais de mil. Lá, a ficção dos videogames torna-se realidade.

Tem gente que diz que os games influenciam negativamente as pessoas. Em 2008, a 17ª Vara Federal da Seção Judiciária do Estado de

Minas Gerais decidiu que *Couter-Strike* e *Everquest* deixassem de ser comercializados no Brasil. Tal erro foi consertado alguns meses depois, após inúmeras discussões.

### ESTUDO AMERICANO

Nos EUA, um estudo do Professor Graig Anderson, da Universidade de Iowa, concluiu que sim, os jogos influenciam negativamente os gamers. Anderson é um dos autores do livro, *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Practice and Public Policy*, inédito no Brasil.

Pra quem não jogou *Modern Warfare*, fica o recado: jogue. Não perca a oportunidade de vivenciar uma experiência forte e marcante. O game é único. Preenche todos os adjetivos que exprimem suas qualidades. Jogue sem preocupações. Afinal, jogo foi feito pra divertir.

### A PALAVRA DO EDITOR

Podem parecer óbvio comparar conflitos reais e os de ficção. Mas ao ler o texto do colega Raul tive a seguinte reflexão: quem está parecendo mais real? O jogo que conta um embate entre dois países em guerra ou o grupo terrorista que derruba duas das maiores torres do mundo em um ataque terrorista? É a realidade ultrapassando os limites da ficção, que fica cada vez mais real. Esse efeito gera uma bagunça enorme na nossa cabeça, que começa a não saber distinguir ao certo o que é realidade e o que é ficção. Talvez, por isso, ainda existam muitas pessoas criticando os jogos violentos. A culpa não é dos jogos e sim da nossa realidade atual distorcida.

# FREEPLAY

games & entretenimento

► Os lançamentos mais aguardados esperam por você



Lost Planet 2



Prince of Persia: The Sands of Time



Alan Wake



Super Street Fighter IV



Iron Man 2

Games, acessórios e consoles para todas as plataformas

Wii PS3 XBOX 360 NINTENDO DS PSP

Aqui na Freeplay a Copa já começou

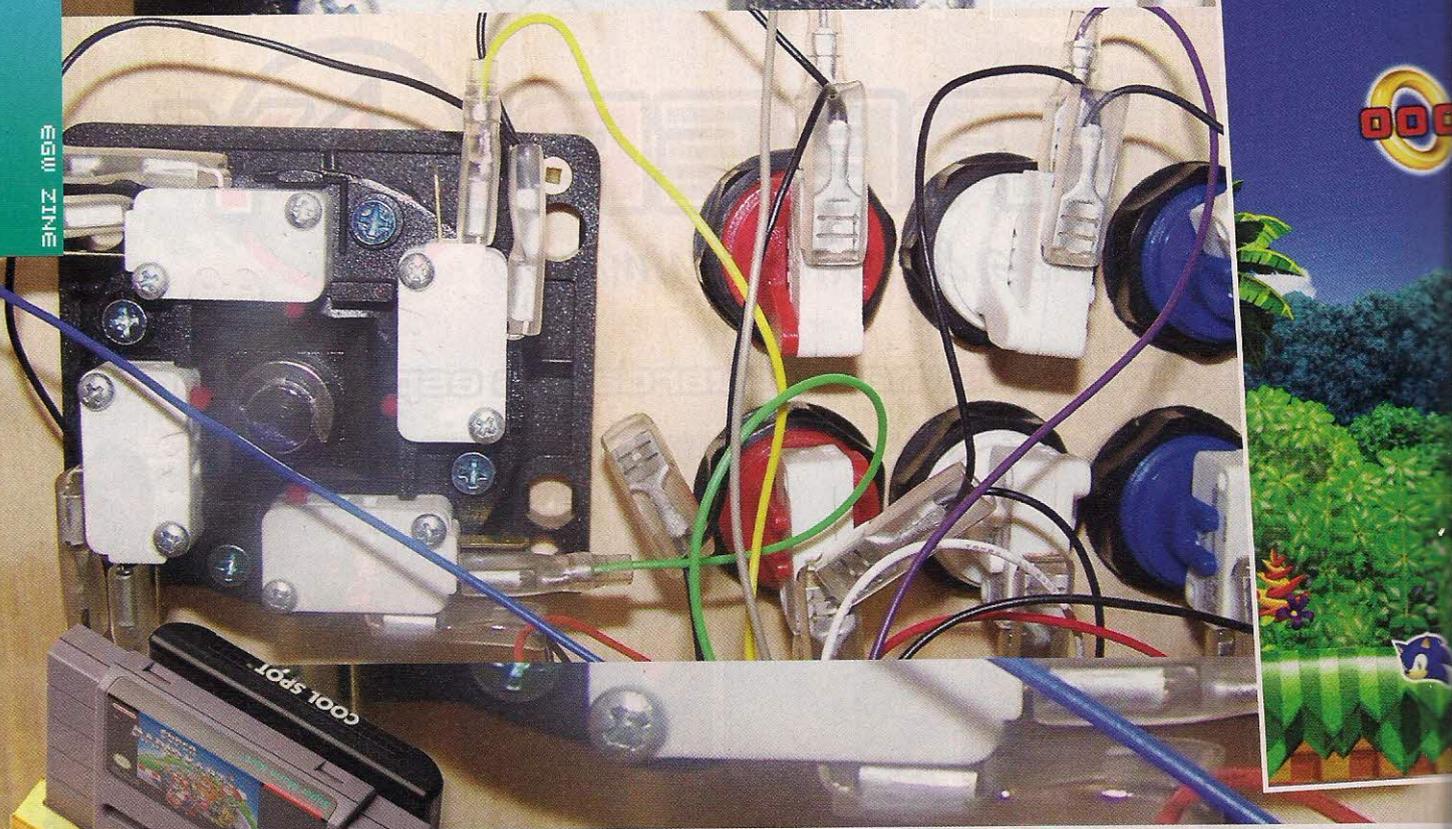
compre agora



Av. Paulista, 1217, Loja 163  
ao lado da estação Trianon-Masp do Metrô

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

tel: (11) 3473-0226 | 3473-0076



&gt; REFLEXÃO

# MASOQUISMO ELETRÔNICO

Gostar das dificuldades seria a explicação do porquê sermos tão saudosistas? por **Guilherme Vian**

Papercraft do Nintendinho: <http://nintendoworld.uol.com.br/2438-ARTIGOS-PAPERCRAFT-NINTENDINHO>



## GUILHERME VIAN

Guilherme Vian é taubateano, tem 21 anos e está se formando em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo. Seu objetivo profissional: ser um jornalista de games.

Atualmente, ele acredita que os jogos revolucionam cada vez mais a realidade de diferentes públicos.

## O CENÁRIO DA INDÚSTRIA DE GAMES NUNCA ESTEVE TÃO FAVORÁVEL COMO ATUALMENTE.

Captando desde os jogadores casuais até os mais hardcores, o mercado abrange a totalidade dos consumidores ao disponibilizar consoles e jogos para os mais variados gostos. O desenfreado avanço tecnológico da última década também possibilitou uma nova experiência, com destaque à tecnologia tridimensional que, antes utilizada timidamente pela indústria cinematográfica, vem sendo implantada com êxito na engenharia dos consoles. Inovação e liberdade de escolha permitiram

que todos os nichos de mercado fossem atingidos e, com isso, os consoles deixaram de ser considerados meros brinquedos infantis para assumir um novo papel nas residências: o de centro de entretenimento.

No entanto, um curioso fato pode ser observado no universo dos games: alguns jogadores insistem em continuar participando de gerações passadas de consoles. Enquanto alguns ficam desesperados para comprar os últimos lançamentos da Microsoft, Sony, Nintendo, entre outras, outros simplesmente decidiram não aposentar os seus 16-bit. Mas por que razão

tal fenômeno figura em um cenário tão dinâmico como o que vemos atualmente?

Seria uma consequência financeira, visto que os impostos encarecem excessivamente os produtos importados ao Brasil? Um inexplicável temor dos novos consoles, cada vez mais cheios de botões e acessórios? Ou apenas uma questão fundamentada pelo saudosismo? Seja qual for o motivo, o fato é que os clássicos ainda persistem na rotina de muitos jogadores, fomentando este paradoxo gamístico.

É evidente que o Brasil tem sido o palco para os projetos experi-



■ Túnel do Tempo (2): Megaman

mentais de muitas empresas do ramo de games. Resultado disso foi a estratégia da Sony – que desde 2009 vem promovendo a comercialização de PlayStation 2 e jogos para PlayStation 3 –, e a atualização realizada pela Microsoft em seus kits nacionais do Xbox 360, com o intuito de tornar os produtos mais acessíveis ao mercado brasileiro. As intenções foram boas, mas os resultados pouco satisfatórios.

### GAMES SÃO CAROS, SIM

Os preços dos consoles e dos jogos continuaram apresentando uma discrepância desconfortável para o bolso dos gamers, especialmente quando comparamos os preços de um mesmo produto no mercado estrangeiro e no brasileiro.

Como ser um gamer em uma realidade desfavorável como essa? Muitos não deixam a peteca cair e investem em boas horas de diversão com os consoles que têm disponíveis em suas casas. Atari, Master System, Mega Drive, SNES, Nintendo 64, entre outros, fazem parte do arsenal retrô dos jogado-

res que não abandonam a paixão pelos games só porque não podem comprar os novos lançamentos.

O que fazer quando algum familiar “sem querer” doa (ou pior ainda, joga fora) aquele console antigo e se recusa a financiar a compra de um novo aparelho? A solução pode ser encontrada em inúmeros sites, blogs, comunidades virtuais e fóruns que disponibilizam links para download dos emuladores. Tais softwares são desenvolvidos com o objetivo de transportar os jogos das mídias originais para o computador, oferecendo ao jogador mais facilidade na organização e interação com os jogos.

### TECNOLOGIA QUE DÁ MEDO

Por incrível que pareça, um dos motivos pelo qual alguns jogadores persistem nos clássicos é o enigmático medo das novas tecnologias. Enquanto alguns são entusiastas assumidos dos novos controles sem fio e sensores de movimentos, outros preferem as facilidades de um joystick sem grandes complicações.

Por que muitos jogadores optam deliberadamente pelas complicações do passado? Assim como todas as experiências vivenciadas na infância, os jogos também são fatores fundamentais que constituem a subjetividade e bagagem cultural dos gamers. Quem não se apegua às lembranças do passado?

### O IMPORTANTE É JOGAR

Com tantas opções de jogos e consoles, os jogadores acabam desenvolvendo perfis específicos, os quais ditam suas preferências e anseios referentes ao mercado de games. Tanto os mais aficionados pelos grandes lançamentos quanto os mais ligados aos clássicos têm suas vozes ouvidas pela indústria.

Algumas softhouses, inclusive, reconheceram neste público a eterna paixão pelos jogos antigos. Resultado disso foi a popularização dos remakes. Perante tamanha diversidade de escolhas, os gamers podem saciar seus desejos gamísticos como desejarem, sem precisar inventar desculpas para não jogar. 🎮

### A PALAVRA DO EDITOR

Quando o texto do colega Guilherme estava aquecendo, acabou. Talvez faltou uma sensibilidade maior para ligar os pontos e mostrar que as empresas sabem exatamente como os gamers se sentem em relação ao saudosismo e por isso lançam tantos remakes e até mesmo pérolas como *Mega Man 9* e *10*. Mas a reflexão valeu para entendermos que a necessidade de “sofrer” assoprando uma fita não é uma vontade maluca solitária. Não fique envergonhado, também sentimos falta dessas coisas.

# SURREALISMO DIGITAL

Um artista nasce sem saber quais trabalhos vai realizar, mas tem uma convicção: a arte é sua maior aliada. Salvador Dalí, nascido no início do século passado, em 1901, foi um dos maiores nomes do movimento surrealista da arte. Dalí mostrou para a sociedade da sua época que inovar era preciso.

Mais de 100 anos depois, encontramos várias formas de reviver a história desse grande pintor espanhol. Você já parou para pensar que Salvador Dalí poderia ser inspiração para trabalhos feitos digitalmente?

Pode parecer um paradoxo, mas talvez o artista

ficasse muito feliz em saber que suas obras transcenderam os limites físicos da arte e chegaram até pessoas como o Igor Luiz dos Santos Barbosa, 21 anos, aluno da SAGA de Salvador.

Igor tem a inspiração do mestre Dalí, as ferramentas do século XXI e o conhecimento proporcionado pelo curso START, da SAGA. Conversamos com o jovem para entender como nasceu essa paixão pela arte e como é criar obras tão ousadas nos dias de hoje.

## Como começou a sua paixão pela arte?

**Igor Barbosa:** Minha paixão começou com a fotografia. Fui um membro do Flickr, e tive meu primeiro contato com o software Photoshop para manipulação e edição de imagens. Em seguida, tomei muito gosto pelas artes visuais e comecei a virar um consumidor assíduo de arte, visitando fóruns e sites voltados para o público artístico, como o Deviantart, o coletivo Depthcore, Intrinsic Nature dentre outros, daí então procurei cada vez mais aprender e correr atrás em busca do meu aperfeiçoamento.

## Quando você decidiu entrar na SAGA, o que você esperava?

Minha entrada na SAGA foi realmente por acaso. Uma amiga estava para sair e me ofereceu a bolsa dela para continuar o curso, como sempre tive gosto por aprendizado e busquei aprender cada vez mais tudo que me interessa, pensei “Por que não fazer?” Foi tudo novo para mim, tinha em mente aproveitar ao máximo o curso porque ele iria me oferecer a sede por conhecimento e aprimoramento.

## Suas obras parecem ter muitas inspirações de movimentos modernos e surrealistas da arte. Quem são os artistas que te inspiram?

Realmente, os dois maiores estilos artísticos que gosto são o Abstracionismo e o Surrealismo, e dentro desses estilos existem grandes artistas que me inspiraram – e me inspiram bastante – até hoje. Uma

das maiores, se não a maior inspiração, é o Salvador Dalí – falar de surrealismo sem citá-lo é praticamente impossível. Em seguida, muitos outros artistas que rodeiam o Deviantart, mas três realmente chamam muito minha atenção: João Oliveira, Anthony Giacomo e o Peter Jaworowski.

## Como as ferramentas tecnológicas te ajudam a fazer um trabalho diferente e que se destaque?

Ferramentas como Photoshop, Illustrator e o Painter abrem infinitas possibilidades para criar. É difícil citar como essas ferramentas influenciam meus trabalhos, pois em cada projeto elas interferem de uma maneira diferente.

## Você também se arrisca na tela e tinta?

Antigamente, não utilizava nenhuma ferramenta a mão. O processo era todo digital, mas hoje reconheci o verdadeiro valor do toque manual do trabalho e passei a estudar mais desenho técnico para poder mesclar os dois tipos de arte nos meus futuros trabalhos.

## Como você consegue capitalizar seus trabalhos?

O mercado baiano tem muito medo de inovar, diferente de outros estados/países, então, tento sempre capitalizar meu trabalho fazendo freelances mais “comerciais” de acordo com o mercado daqui.

## Indica os Cursos da SAGA para quem gosta de arte e quer aprimorar os conhecimentos?

Indico o curso a todos aqueles que tiverem interesse na área e quiserem aprender mais. O curso SAGA é uma excelente iniciativa para aguçar os conhecimentos da pessoa e, assim, ela poder traçar seu rumo.

IGOR LUIZ DOS SANTOS BARBOSA

IDADE  
21 anos

UNIDADE QUE ESTUDA  
Brasília (DF)



# DE REVISTA ÉPOCA ATÉ DISNEY

A cada visita as unidades da SAGA, encontramos mais uma boa história para contar. E não é querer forçar a barra não, quando pensamos que já vimos talentos demais, sempre encontramos outro que nos surpreende.

Um dos alunos que conversamos recentemente é o Ricardo Bomfim, 34 anos, que estuda na unidade da Lapa, em São Paulo. Ricardo é quadrinista e tem um currículo de dar inveja. Ele já publicou seu trabalho em grandes revistas nacionais e trocou experiências até mesmo com o pessoal de um estúdio da Disney. Não é para qualquer um, não é mesmo?

Confira a conversa que tivemos com o Ricardo e conheça o seu trabalho.

## Vamos começar com a sua participação na revista *Época*. Como foi?

**Ricardo:** Sou roteirista de quadrinhos e fiz alguns trabalhos na editora Escala, onde sou freelancer eventual (não tenho publicado muito nesses últimos tempos).

Quanto a revista *Época*, foi um trabalho sobre a Imigração Japonesa que o estúdio onde trabalho teve a proposta e entrei no projeto como colorista e diagramador.

## Como foi a sua experiência com um estúdio da Disney?

A época em que entrei em contato com um estúdio da Disney foi quando entrevistei o Haroldo Guimarães, da HGN, quando produzia o *Aladim* e conheci algumas técnicas de animação tradicional e alguns animadores que estudaram com o Haroldo e ajudei alguns alunos dele em projetos paralelos de animação experimental.

## Você nos contou que é ilustrador e roteirista. Como essas

## suas habilidades estão sendo melhoradas no curso da SAGA?

Tinha vontade de saber coisas novas e surgiu a oportunidade certa na época certa. O curso me mostrou que muitos programas que a gente acha complicado na verdade é só medo de conhecer coisas novas e hoje minha mente se abriu em muitos horizontes, o resto é treinar para melhorar e a SAGA me incentivou nesse sentido. Quanto a escrever, gosto de contar histórias.

## É difícil uma pessoa que gosta de fazer quadrinhos ou desenhos conquistar espaço no mercado de trabalho?

Vou ser sincero, não há muitos lugares pra ir quando você segue uma linha diferente de trabalho, no meu caso ficção científica e terror, sendo que muitos torcem o nariz quando percebem o produto nacional. Há um certo preconceito contra algo feito aqui, preconceito este que muitos quadrinistas ajudam a propagar, pois infelizmente poucos são unidos e por isso muitos trabalham pra fora.

## Quais os projetos atuais? Está envolvido com algum estúdio?

Tenho uma história que estou escrevendo e fazendo os designs, mas é a longo prazo. Faço alguns trabalhos esporádicos e atualmente trabalho em um estúdio de mangá, o Mangá Studio Japan Sunset.

## Além disso tudo, você ainda faz alguns trabalhos freelancers e um trabalho de ficção, certo?

### Como você concilia



## seu tempo entre tantos projetos? Fala um pouquinho de cada um desses.

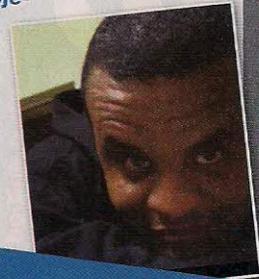
Bom, no mercado de quadrinhos atuo mais como roteirista, colorista e arte-finalista. Gosto de escrever por enquanto para treinar minha narrativa e quero sim publicar, só falta a oportunidade certa. Não tenho aquela pretensão de ser um guru disso ou aquilo, quero apenas expor meu trabalho e alguém gostar e se distrair, ótimo.

## Quando você entrou na SAGA, quais eram suas expectativas em relação ao curso? Elas estão sendo cumpridas?

Tinha mais era curiosidade em conhecer a SAGA e estudar algo novo, estava quase desistindo de desenhar, conheci vocês e a estrutura em que ensinam, não conhecia muito mas me surpreendeu como trabalham, tenho gostado desde então e voltei a gostar de artes.

## Quais são seus planos para o futuro?

Montar uma gráfica rápida e tendo um pouco de grana poder tocar meus projetos mais calmamente, além de mostrar um pouco de minha arte.



**RICARDO BOMFIM**

**IDADE**  
34 anos

**UNIDADE QUE ESTUDA**  
Lapa, São Paulo



# REVIEWS

Jogos bons porque o trabalho é duro

Concurso de contos estilo Twitter oferece R\$ 115 mil em prêmios: <http://pomag.uol.com.br/contendo.php?id=3142>

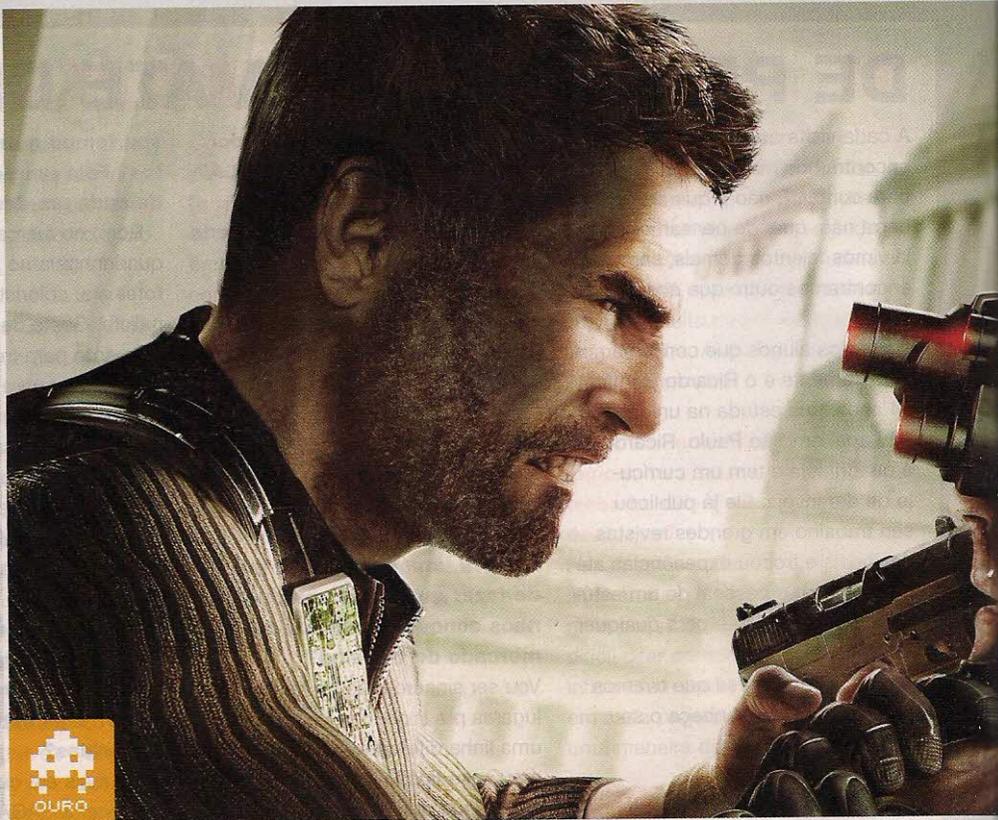


## O PESO DAS NOTAS

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

### Selos:

Prata: para os jogos que recebem média 8.0 ou 8.5.  
Ouro: para os jogos que recebem média 9.0 ou 9.5.  
Platina: para os jogos que recebem 10 do analista.



360/PC

# SPLINTER CELL: CONVICTION

Desenvolvimento: Ubisoft Montreal ■ Editora: Ubisoft

## AS NOTAS

(de 0 a 10)

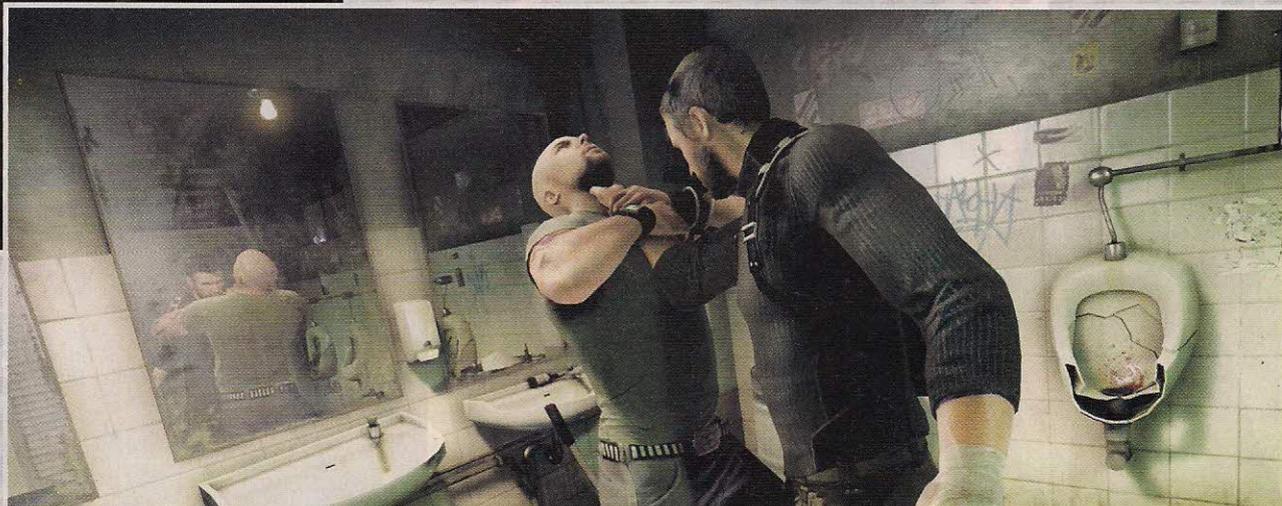
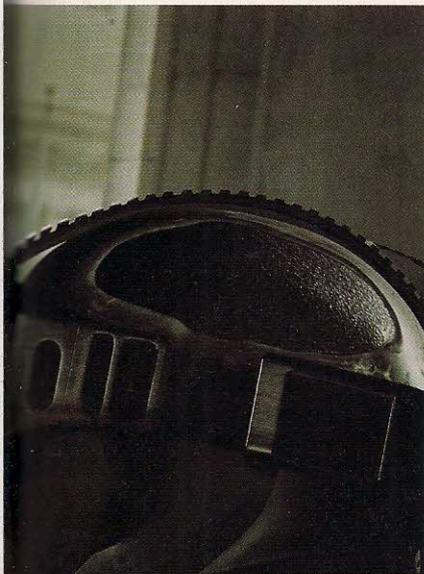
9.0

EXCELENTE

**O Melhor:** Faz tudo que prometeu de forma sensacional  
**O Pior:** Ter demorado tanto pra ser lançado

**+ LUCAS PATRICIO:** VSe você leu a matéria de capa da **EGW** nº 99, sabe que Sam Fisher acabou se tornando o Jack Bauer dos videogames. A nova aventura, com uma linha muito mais dinâmica que os demais jogos da série, tem novidades o suficiente para justificar os quatro anos de intervalo desde o lançamento de *Double Agent*. A história começa algum tempo depois da morte de Susan, filha de Fisher, em um suposto acidente de carro. Só que Sam descobre que não foi bem um acidente, e entra em contato com uma velha conhecida da Third Echelon. Como um bom episódio de *24 Horas*, o protagonista precisa salvar sua filha e o mundo de um ataque terrorista, nesse caso, à Casa Branca. Se há cinco anos comparávamos Sam com Snake, de *Metal Gear*, agora a comparação ultrapassou o mundo dos games e chegou à TV. Confesso que fico conten-

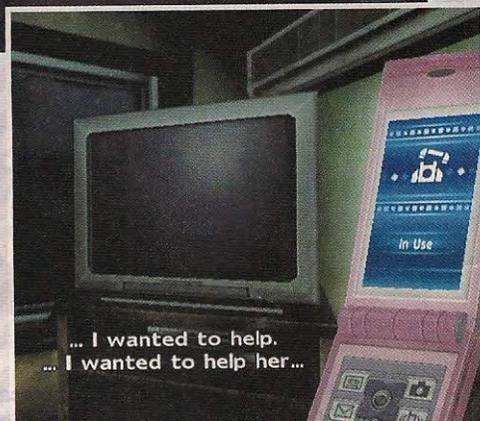
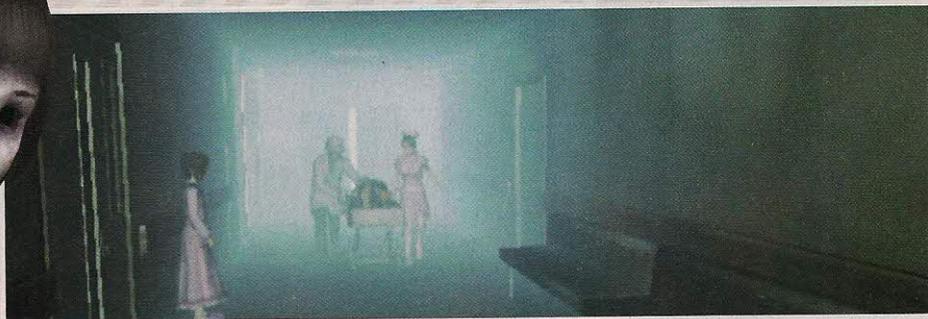
te com o novo paralelo. Apesar de focar muito mais na ação, a equipe da Ubisoft Montreal conseguiu contrabalancear os momentos onde é preciso agir furtivamente e os de maior risco. Todas as novidades implementadas conseguiram tornar a experiência única para cada jogador. Você gosta de se arriscar e contar com sua habilidade? Então, *Conviction* vai te oferecer caminhos para que sua experiência seja dessa forma. Você é mais cauteloso, gosta de avaliar bem as possibilidades para depois agir? Quando menos perceber, o seu progresso inteiro terá sido feito sorrateiramente. Em certo momento da minha experiência, me vi cercado por quatro guardas que avançavam por uma porta única. A sala onde eu estava era bem grande. Após algumas tentativas frustradas, dei retry e resolvi apagar as luzes antes da chegada dos guardas – já atraindo sua atenção – e me esconder em um canto



escuro. A imagem ficou em preto e branco para indicar que naquele local eu estava seguro. Joguei uma bomba acionada por controle remoto no caminho por onde os guardas iriam passar. Esperei o primeiro, que veio sozinho. Um rápido tiro de pistola com silenciador o derrubou, e quando os seus colegas vieram ver o que havia acontecido, ativei a bomba, que explodiu alguns tonéis de gás que sufocaram todos eles. No momento que vi meu plano funcionar perfeitamente, abri um imenso sorriso. Me senti o próprio Tom Clancy. Um amigo meu jogou a mesma parte, alguns dias depois, e eu assisti. Ele simplesmente esperou o primeiro chegar e aplicou um rápido ataque corpo a corpo. Ainda escondido, marcou os outros três inimigos e, com o apertar de um botão, derrubou todos. Qual foi a melhor saída? A minha, mais cautelosa, ou a dele, mais

arriscada? Ambas. O objetivo foi alcançado, que era eliminar os guardas para avançar no cenário. E posso afirmar que ainda existiriam outras dez formas de se passar por esse local. O ataque que meu amigo utilizou para derrubar os três guardas rapidamente se chama Mark and Execute, uma nova habilidade de Sam, que funciona de maneira muito simples: ao fazer ataques, você ganha um número de marcas correspondente ao máximo que a arma que você está usando suporta. Tinha medo do Mark and Execute facilitar demais a ação, só que após jogar várias horas, percebi que é um movimento muito mais cauteloso do que impetuoso. Derrubar inimigos corpo a corpo não é uma tarefa simples, e em algumas partes é extremamente recomendado usar essa habilidade para não chamar a atenção.

Outra novidade é o Last Know Position, que cria uma silhueta do seu personagem no último lugar onde você foi visto pelos adversários. Isso te dá uma bela vantagem estratégica para dar a volta e pegá-los pelo flanco. Algumas vezes, a inteligência artificial fica muito exposta a esse recurso, como se tivessem que acreditar fielmente que Fisher está ali e não se moveu. A campanha principal dura cerca de oito horas, o que não chega a ser tão curta, mas fica um gostinho de quero mais. *Splinter Cell: Conviction* não se deixou levar pelos problemas de desenvolvimento que ocorreram durante os últimos anos. A Ubisoft Montreal foi madura para recomençar uma ideia quando viu que ela não estava boa o suficiente. Mesmo para quem nunca controlou Sam Fisher em uma única missão, *Conviction* é recomendado.



## Wii CALLING

■ Desenvolvimento: Hudson ■ Editora: Hudson

AS NOTAS  
(de 0 a 10)

**6.5**  
REGULAR

**O Melhor:**

Graficamente muito bonito

**O Pior:** Assusta só no começo

**+ THIAGO SIMÕES:** *Calling* parece suprir a tremenda falta de jogos hardcore no Nintendo Wii e aparentemente realiza isso com louvor. Apenas parece. Imaginava que depois do fracasso de *Madworld* e *Dead Space Extraction*, a Hudson Soft, produtora do jogo, teria acertado em cheio.

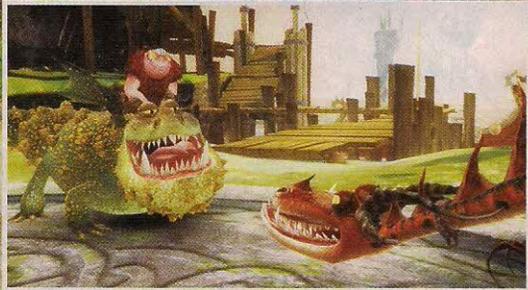
*Calling* se inspira em filmes de terror japonês e se baseia na história de quatro personagens que, conectados à internet, têm acesso a uma sala de bate-bapo em um site chamado The Black Page. Ao entrarem no chat, recebem um chamado telefônico, que os leva ao mundo dos mortos. O grande problema é que agora eles precisam encontrar o caminho de volta à terra dos vivos. Algo meio parecido com o desenho *Caverna do Dragão*.

Se levarmos em conta o poderio gráfico do Nintendo Wii, *Calling* é um colírio para os olhos. O trabalho feito pela desenvolvedora do game parece ter atraído os amantes de jogos de terror, com todas as características necessárias, como as famosas salas escuras munidas de um clima tenso e aterrorizante, além de um som ambiente muito bom. Durante a aventura, é possível explorar cenários que ajudam a evoluir no enredo do jogo, além de você ter a possibilidade de resolver diversos quebra-cabeças.

O problema é que ao longo do tempo ele se torna aterrorizante, metaforicamente falando. Portanto, preste atenção nas linhas abaixo. *Calling* peca em um quesito muito visto em RPGs japoneses: a aparição frenética de inimigos. Durante

o jogo, você se depara com muitos fantasmas que, por aparecerem involuntariamente e a todo o instante, chegam a tirar a paciência de qualquer gamer. O que poderia dar um pouco de diversão ao jogo pode fazer você se descontrolar e atacar o controle de uma vez na parede. O Wii Remote, que é utilizado para fazer ligações e controlar uma espécie de lanterna, é tão sensível que se torna praticamente impossível de jogar, principalmente nos momentos em que você é atacado pelos fantasmas. O joystick também funciona como um celular que, por mais estranho que pareça, serve para levar o personagem de um canto a outro do jogo. Quem procura uma aventura de terror homérica para o Nintendo Wii terá que esperar mais um pouco.





360/PS3/Wii

## HOW TO TRAIN YOUR DRAGON

■ Desenvolvimento: Étranges Libellules ■ Editora: Activision

AS NOTAS  
(de 0 a 10)

4.0  
RUIM

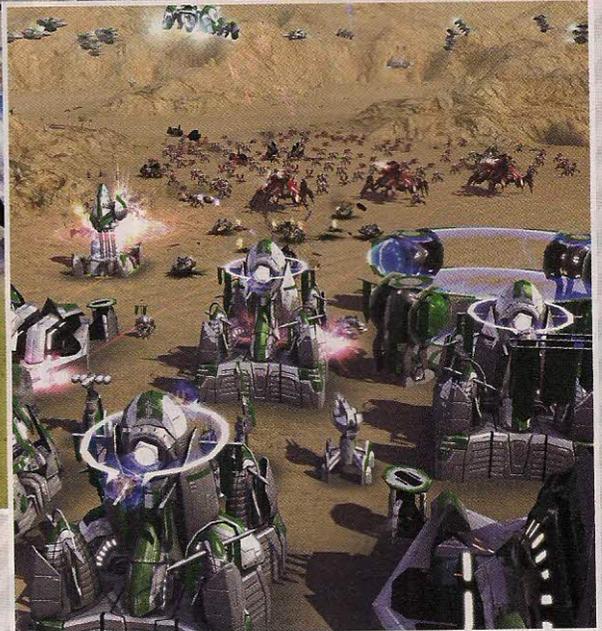
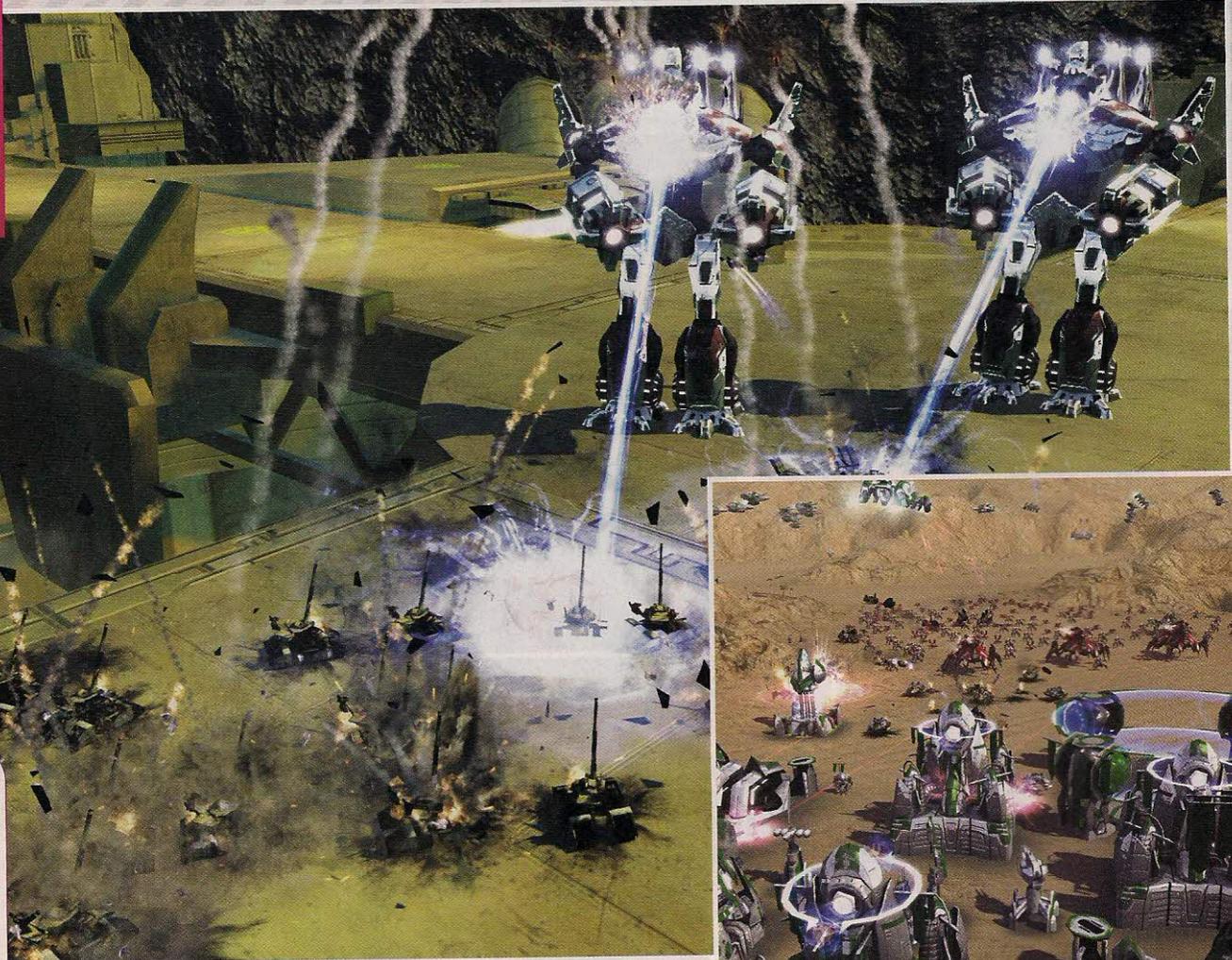
**O Melhor:** Passar longe do game  
**O Pior:** Tudo! Mais um filme bom acompanhado de um game horrível

➔ **BRUNO LAZZARINI:** *How to Train Your Dragon (Como Treinar seu Dragão)* é a mais nova animação em computação gráfica criada pelos mesmos caras de *Kung-Fu Panda* e *Shrek*. O filme conta a história de Solução, um jovem Viking que, ao invés de se tornar um caçador de dragões como manda a tradição, acaba fazendo amizade com um deles, o que muda completamente não só sua vida como também a dos membros de sua tribo. Infelizmente, nem o básico da história é explicada no jogo, que não cita em nenhum momento os fatos ocorridos no filme e deixa o jogador que não viu o filme no cinema completamente perdido.

No game, seu objetivo é treinar dragões para usá-los em batalhas e

se tornar o maior treinador da tribo. Para isso, você deve alimentá-los, oferecer-lhes descanso e tudo mais que é necessário para cuidar de todo bom bichinho. Outro ponto necessário é fazer com que eles evoluam, e é aí que está a parte mais sacal do jogo: o treinamento. Primeiro, porque ele te obriga a ficar repetindo uns combos bestas várias vezes, que não respondem precisamente aos comandos e são completamente inúteis: na hora da batalha, basta ficar metralhando o botão de ataque que sem dificuldade você ganhará do oponente. Não há desafio, não há estratégia, só um "button-smash" sem parar. E os problemas não param por aí: os gráficos são bem fracos e as animações horrendas, típicas de

um jogo amador. Como se não bastasse, ainda tem algumas quests completamente sem graça na vila, que provavelmente foi uma forma da produtora Étranges Libellules aumentar a durabilidade da aventura. Mas isso tudo tem um motivo para acontecer: jogos baseados em filmes sofrem não só com o baixo orçamento, mas também possuem prazos apertadíssimos, sendo impossível aprimorá-los em um curto período de tempo. Enquanto as produtoras insistirem em cometer o mesmo erro que a Atari cometeu com *ET* em 1982, teremos que passar longe da maioria dos jogos baseados em filmes. O que é uma pena, pois adorariamos conhecer mais esse universo que a Dreamworks criou.



PC/360

## SUPREME COMMANDER 2

■ Desenvolvimento: Gas Powered Games ■ Editora: Square Enix

AS NOTAS  
(de 0 a 10)

6.5  
REGULAR

**O Melhor:** A queda das naves do ar até a explosão no chão

**O Pior:** Diversos pontos fracos que vão desde gráficos até história

➔ **FLÁVIO CROFFI:** Jogos de estratégia são bem fortes no PC, mas quando falamos de Xbox 360 a coisa muda um pouco de figura. *Supreme Commander 2* é um jogo que foi lançado para ambas plataformas. Porém, as duas versões são bem diferentes no quesito jogabilidade, como você já deve imaginar. Isso quer dizer que quando você pega um game deste tipo para jogar em um console de mesa, vai estranhar um pouco. Escolher unidades certas, construir ou atacar fica bem complicado — coisa que não acontece no PC, já que o mouse é nosso melhor amigo. *Supreme Commander 2*, assim como o primeiro jogo da série, foi criado por Chris Taylor, o cara por trás da clássica série *Total Annihilation*. Seus jogos têm um

toque “Taylor” de ser: muitos robôs, tanques, naves, tiroteios e explosões no game.

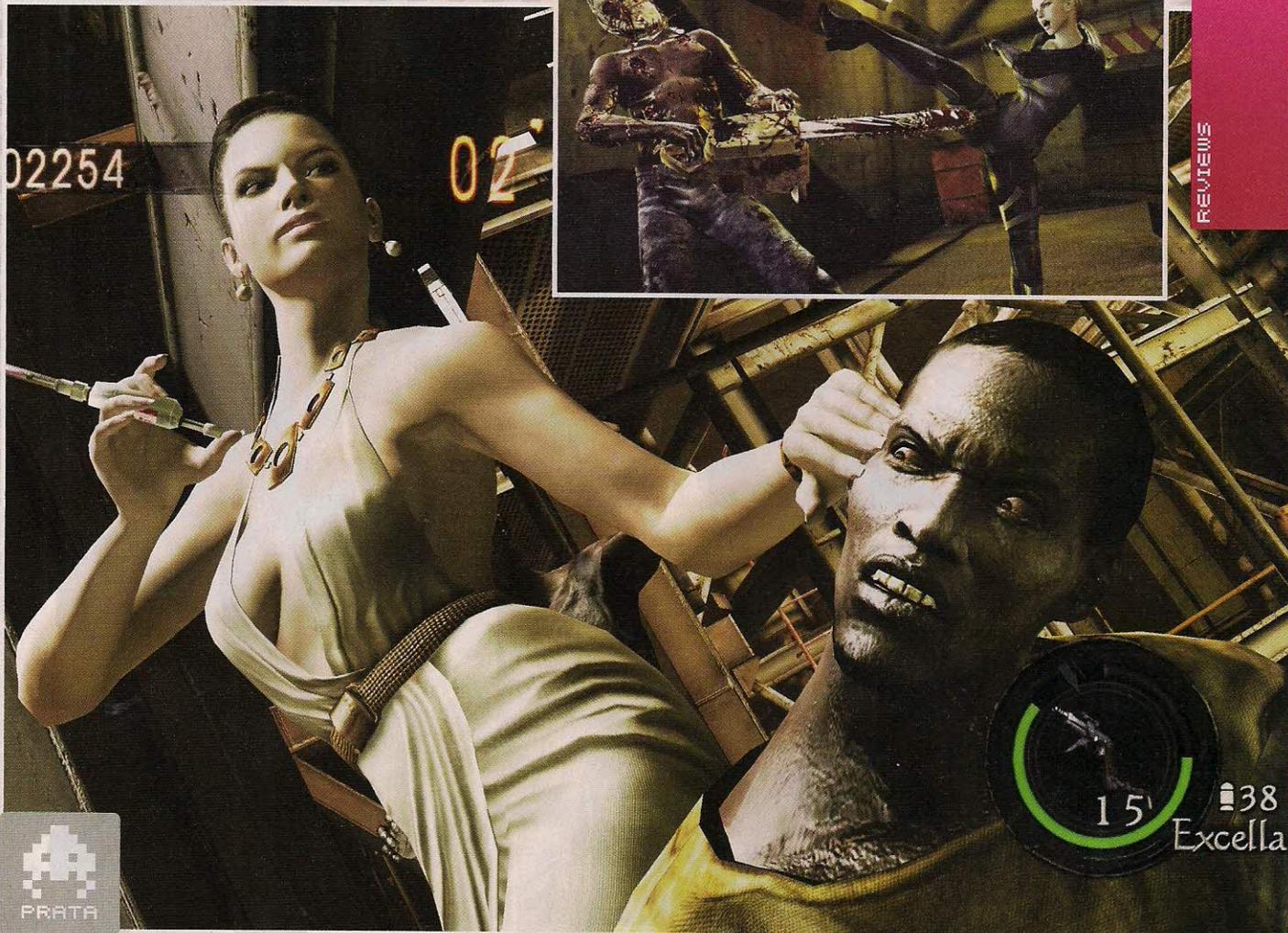
A verdade é que em comparação a outros jogos de estratégia no mercado como o *Tom Clancy's End War* ou até mesmo *Halo Wars*, ele fica bem atrás. Para começar, a campanha é fácil de ser concluída, com missões corridas e simples. Os personagens em sua maioria são chatos e sem profundidade e os gráficos do jogo não surpreendem. Um exemplo é que as unidades não brilham aos olhos e mais parecem pecinhas de brinquedos. O único destaque a essa parte vai para os cenários e a água, que estão com texturas muito boas.

O jogo funciona com a clássica maneira de adquirir recursos: acumulando pontos específicos do

mapa. Existem locais para construir extratores de metal e há a possibilidade de criar geradores de energia. Com esses recursos, é possível desenvolver poucas opções de unidades e defender a sua base para atacar o inimigo.

Em relação ao primeiro *Supreme Commander*, este título traz muitas mudanças, algumas boas, outras ruins. O jogo está muito mais amigável e pronto para chegar a um número maior de jogadores. Os menus, construções e unidades são fáceis de produzir e manejar. *Supreme Commander 2* conta também com um modo multiplayer que pode fazer você perder algumas boas horas online. Trata-se de um jogo bem mediano, com gráficos simples demais e uma história pouco interessante.





360/PS3

## RESIDENT EVIL 5 – GOLD EDITION

■ Desenvolvimento: Capcom ■ Editora: Capcom

AS NOTAS  
(de 0 a 10)

8.5  
BOM

**O Melhor:** Os dois cenários novos  
**O Pior:** Ter que baixá-los separadamente na versão de Xbox 360

➔ **EDSON KIMURA:** Depois do sucesso de *Resident Evil 5* no ano passado, a Capcom resolveu lançar uma versão do jogo incluindo todos os conteúdos extras em um pacote só. Porém, a pergunta é: esses adicionais são o suficiente para justificar pagar o mesmo valor de um jogo novo? No pacote temos os dois cenários extras *Lost in Nightmares* e *Desperate Escape*, o modo *Versus*, o novo *Mercenaries Reunion*, novas roupas para Chris e Sheva e modelos virtuais. O cenário *Lost in Nightmares* é o mais interessante dos dois por reintroduzir um estilo de jogo da série que não víamos desde *Code: Veronica*, que é a solução de quebra-cabeças em uma atmosfera de suspense. A história é um flashback em que Chris relembra a últi-

ma missão que conduziu com a sua parceira Jill, localizando finalmente o todo-poderoso fundador da Umbrella, Oswell Spencer, em um castelo na Europa. O lugar não é exatamente seguro, e o que se segue são sequências que homenageiam o *Resident Evil* clássico. Já *Desperate Escape* segue o estilo de jogo padrão: frenético e cheio de ação. Situado no quarto final da história, o cenário mostra a missão desesperada de Jill e o soldado da BSSA Josh Stone que, além de avisar Chris sobre um detalhe importante sobre o ponto fraco de Wesker, deve escapar das horas sedentas de sangue de Majinis. O capítulo é ambientado em complexos industriais e cheios de pontos estratégicos. A parte final é uma luta desesperada contra o tempo.

Incluído também no pacote temos o conhecido *Versus Mode*, para jogar online contra três amigos em uma arena, o *Mercenaries Reunion*, que é nada mais do que o modo clássico de *Mercenaries* com mais personagens e algumas roupas novas para Chris e Sheva no modo principal de jogo. Um aviso sobre as diferenças entre as versões para as duas plataformas. No PS3, o conteúdo extra está no disco, basta instalar. Mas para acessá-lo você primeiro precisa terminar o jogo. Já no 360 é necessário baixar o conteúdo separadamente (um voucher com uma senha para download é incluído) e, ao contrário da versão do PS3, o conteúdo é aberto logo de início. Vale mais a pena baixar o conteúdo no qual você está interessado separadamente.



360/PS3

## RESONANCE OF FATE

■ Desenvolvimento: Tri-Ace ■ Editora: Sega

AS NOTAS  
(de 0 a 10)

8.0  
BOM

○ **Melhor:** O sistema de batalha

○ **Pior:** O tutorial excessivamente confuso

**+ EDSON MAKOTO:** O enredo trata de um futuro alternativo, em que a superfície de todo o planeta se torna inabitável devido à presença de gases tóxicos. Como último recurso, uma torre chamada Basel é construída com dispositivos para purificar o ar da Terra. Depois de alguns anos, uma sociedade se forma na edificação. Mas em um local tão precário, é claro que existem níveis de desigualdade entre os moradores e, assim como em Midgar de *Final Fantasy VII*, a parte rica mora em andares superiores e os mais pobres em andares inferiores. Para resolver os diversos problemas, os ricos recorrem a Hunters, mercenários que realizam (quase) qualquer tipo de serviço. Os personagens principais, o jovem

Zephyr, o veterano Vashyron e a recatada Leanne, fazem parte da Private Military Firm, que realiza serviço para a guilda dos Hunters. No meio de missões de rotina, eventualmente eles se envolvem em uma trama colocando em questão o passado de cada um deles e o destino do mundo em que vivem. E como é de praxe em um mundo futurístico steampunk, nada de espadas ou magia: em Basel, as coisas são resolvidas com bala, em lutas com armas de fogo. E é aí que entra o mais interessante do jogo: seu sistema de batalha. Em um cenário 3D, você controla os três personagens, um de cada vez em turnos, mas com movimentos em tempo real. Aqui estratégia clássica "ataca-ataca-cura-repete"

não funciona, pois temos que fazer outras coisas ao mesmo tempo. Não é exagero dizer que *Resonance of Fate* tem o sistema de batalha mais complexo de qualquer RPG existente, mas isso não deve ser considerado um defeito, muito pelo contrário. Apesar da sua aparente inacessibilidade, com a devida persistência, essas mecânicas absurdas se tornam o grande destaque, oferecendo o balanço certo entre habilidade e dificuldade. *Resonance of Fate* é no mínimo inovador, mas que requer uma paciência maior do que é necessário normalmente para esse tipo de jogo. O que é uma pena, pois se existisse um tutorial decente e se a história fosse um pouco mais envolvente, ele seria um clássico do gênero.





PRATA

PC/PS3/360

## JUST CAUSE 2

■ Produtora: Avalanche Studios ■ Editora: Square Enix / Eidos



AS NOTAS

(de 0 a 10)

# 8.5

BOM

**O Melhor:** Jogatina totalmente livre e destrutiva

**O Pior:** Alguns bugs e dublagens ridículas

➔ **FLÁVIO CROFFI:** O primeiro game da série *Just Cause* não causou tanto impacto no público gamer: seus bugs eram maiores do que a diversão. Porém, parece que a Avalanche Studios resolveu dar a volta por cima ao anunciar *Just Cause 2* e, desde que foi divulgado, os produtores tinham a ambição de superar o primeiro título. Essa ambição se tornou realidade e chegou em forma de um jogo divertido e lotado de locais exploráveis. Você está novamente na pele do agente Rico Rodriguez, um cara bem casca-grossa no ramo da espionagem, que assustaria até Jack Bauer. Rico aterrissa na ilha de Panau, um local paradisíaco tomado por um governo ditador, e está atrás de seu antigo chefe com

o objetivo de acabar com as desgraças que o cara apronta na ilha. Para que Rico tenha sucesso, você conta com a melhor parte do game: a jogabilidade. É possível usar carros, paredes, pára-quadras, aviões, helicópteros, qualquer tipo de veículo ou objeto, para chegar de um local ao outro. O que é necessário, já que o cenário é enorme, e em certos momentos dá até preguiça ir à próxima missão. Nesta parte (a da preguiça), você apela para o piloto do Mercado Negro, um cara que te ajuda com armas, veículos e movimentação pela ilha. Aqui e acolá ele também vende algo "ilegal". Um aparato bastante interessante é o periférico que Rico carrega no braço. Trata-se de um gancho de alpinismo que gruda em superfícies e objetos e ajuda a chegar aos locais de difícil acesso.

Além da luva de escalada, Rico possui dois tipos de armas e explosivos que podem ser melhorados no desenrolar da aventura. Os combates são intensos.

O som também não deixa a desejar. A não ser por algumas dublagens, onde rebeldes falam de maneira ridícula e irritante. *Just Cause 2* é excelente para você jogar e desencanar dos problemas da vida. Sair destruindo tudo, sem medo de causar caos por onde passa. As missões são simples, os gráficos são benfeitores e o ambiente da expressiva ilha de Panau é alucinante.

Entretenimento sem compromisso? Esse é o jogo.



PRATA

Wii

## RED STEEL 2

■ Produtora: Ubisoft ■ Editora: Ubisoft Studios

AS NOTAS  
(de 0 a 10)8.0  
BOM

○ **Melhor:** Pancadas fortes com belos gráficos

○ **Pior:** Uma manjada historinha de briga de gangues

➔ **FLÁVIO CROFFI:** Quando se fala em *Red Steel*, lembramos logo de um dos primeiros jogos do Nintendo Wii anunciado como o game que iria mostrar a maneira certa de usar os controles Wii Remote e Nunchuck. O hype em cima do jogo foi alto, porém, quando foi lançado, não impressionou tanto assim. Alguns bugs ali e outros problemas acolá fizeram muitos jogadores torcerem o nariz e, claro, ele acabou não fazendo um sucesso tão notável.

Mas a Nintendo, que não é nada boba, resolveu lançar um novo brinquedinho: o Wii Motion Plus, cuja proposta é melhorar a captação dos movimentos no controle. E, mais uma vez, a franquia *Red Steel* tem o objetivo de trazer à tona toda

a "magnitude" dos sensores de movimento. Talvez seja até por isso que a história de *Red Steel 2* não seja o seu forte, e que faz disso a pior característica do jogo. Tudo começa com um cara sem nome e sem apresentação, sendo arrastado por uma moto no deserto por uma gangue de rebeldes. Esse cara sendo arrastado é você. Depois de uma cena de muita ação, ele consegue se safar da tortura e pega um revólver. A introdução também serve como tutorial para que você se habitue aos controles. Logo depois, o protagonista salva seu mestre, Jian, e ganha uma espada para lutar.

Depois de aprender a desferir vários golpes em um boneco de teste, é hora usar sua espada afiada, em

cima, claro, dos seus inimigos. Como a história trata de uma briga de gangues e não tem nada de muito inovador, a sobra boa ficou para o modo de jogo, que é bem suave e divertido. O Wii Motion Plus permite desferir golpes de espada em diversas direções, desde verticais até horizontais.

Ao longo da aventura, é possível destravar novos golpes para detonar seus inimigos. Também fica à sua escolha o modo que quer seguir: tiro em primeira pessoa ou mano-a-mano. Vale lembrar que o jogo permite que você utilize duas armas ao mesmo tempo, se assim desejar, claro.

O personagem se move de forma ágil: pode tanto desviar de golpes, como se defender de balas e des-



ferir ao mesmo tempo um ataque rápido nas costas do inimigo. Os gráficos são bons, são um misto de 3D com animação. É a famosa técnica de cell-shading.

Vale lembrar que o jogo se passa em um local que une as culturas orientais e ocidentais. Isso significa que você verá samurais em um mundo semelhante ao velho-oeste norte-americano. Até a trilha sonora segue essa mesma linha. Porém, ao invés de cavalos, veremos motos. E ao invés de xerifes, mestres de artes marciais. O ambiente do game é chamado de Red West (Oeste Vermelho) e abriga diversos tipos de facções. Seu clã é chamado de gangue Jackal, formado por ladrões, assassinos, loucos e criminosos. O clã inimigo responde pelo

nome de Katakara e é constituído por samurais e pistoleiros.

Outro fato legal em *Red Steel 2* é a possibilidade de trilhar o caminho que bem quiser, ou seja, você pode escolher as missões de uma forma não linear. Os objetivos também são fáceis de serem alcançados, tornando um jogo tranquilo de ser aproveitado, sem maiores frustrações. E apesar de ser um jogo

que poderia ter bastante sangue e violência, as pancadas não apavoram tanto.

No final das contas, *Red Steel 2* traz um conjunto bem atrativo e interessante para o console da Nintendo. O periférico Wii Motion Plus é muito bem aproveitado — o que até faz pensar que pode ser isso que faltava no primeiro game — e os gráficos dão um show.



360/PS3

## FIFA 10: ULTIMATE TEAM

■ Desenvolvimento: EA Sports ■ Editora: Electronic Arts

AS NOTAS  
(de 0 a 10)

**9.0**  
EXCELENTE

**O Melhor:** Renova toda a experiência de FIFA 10

**O Pior:** Abrir um pacote sem nenhum jogador bom

➤ **LUCAS PATRÍCIO:** Eu sou o tipo de cara que sorteia números aleatórios e monta um time editado em *FIFA 10* com base nos números de figurinhas de Copa do Mundo. Adoro criar Dream Teams, com combinações tão ousadas que deixariam até o presidente do Real Madrid intrigado. E a EA Sports é o tipo de produtora que sabe que muita gente também faz isso. Desde a versão 09 de seu excelente simulador de futebol, existe o *Ultimate Team*, uma expansão que, entre outras coisas, permite criar o seu time dos sonhos. A edição 2010 do *Ultimate Team* é fantástica. Utilizando uma mecânica de card game, você coleciona cartas de mais de 7 mil jogadores. Cada uma delas representa um

jogador de verdade, técnico ou uma carta de assistência, como renovação de contrato ou tática. Só que não pense que *Ultimate Team* transforma *FIFA 10* em um *Magic: The Gathering*. As cartas são apenas uma forma de representar os jogadores. Elas podem ser compradas tanto com dinheiro real quanto com os pontos adquiridos ao jogar partidas offline ou online. A estratégia entra quando é preciso criar um time com entrosamento. Jogadores que já jogaram no mesmo clube ou são da mesma nacionalidade garantem maior sucesso para suas jogadas na hora que você vai aos campos, jogar normalmente, só que com seu time personalizado. Mas a grande sacada de *Ultimate Team* é o mercado

de usados. Quer um atacante brasileiro, canhoto, que gosta de jogar no esquema 4-4-2? Faça a busca e veja as cartas em leilão de outros jogadores. Dê seu lance usando os pontos ingame e, se quando o tempo acabar o seu lance for o maior, a carta é sua. A EA ainda disponibiliza várias atualizações com torneios que aumentam ainda mais a vida útil dessa expansão, que custa apenas 400 Microsoft Points na Live ou US\$ 4,99 na PSN. Se você tem *FIFA 10*, compre *Ultimate Team*. Vale a pena. É extremamente divertido jogar em busca do time dos sonhos com a melhor estratégia e, de quebra, ainda colecionar as cartas dos melhores jogadores do mundo.



# Celulares

Na cola de filmes de sucesso e de franquias clássicas em versão para celulares por Dário Coutinho



## IRON MAN 2

■ Desenvolvimento: Gameloft/Sega  
 ■ Operadoras: Claro, Oi, Tim e Vivo

**7.0**  
BOM

➔ Como parte da campanha de lançamento do novo filme do Homem de Ferro,

temos mais um jogo a cargo da Gameloft. Ao iniciar, somos surpreendidos pela música do Black Sabbath tocando ao fundo. Na parte gráfica, o jogo agrada bastante, porém, apenas se você tiver um celular com resolução de tela de 240 x 320 ou superior. Pode-se dizer que o jogo segue o mesmo esquema de *Terminator Salvation Mobile*, ou seja, você joga em terceira pessoa como em se fosse em 3D, mas deve seguir sempre em



linha reta. A dificuldade do jogo não é lá essas coisas e você pode terminá-lo facilmente. Ele varia bastante, dependendo do seu aparelho. Em celulares com resolução do visor menor, o jogo mais parece um shooter com naves.



## IRON MAN 2 IPOD

■ Desenvolvimento: Gameloft  
 ■ Operadora: (Apple)

**8.0**  
BOM

➔ Aqui sim temos um game bem diferente da versão Java. Totalmente em 3D, o jogo esbanja gráficos legais e áudio de primeira com músicas, efeitos sonoros e dublagem. A jogabilidade é simples e os objetivos mais simples ainda. Acostume-se a ver frases do tipo "Mova-se para o próximo checkpoint". Um viés do jogo é a câmera que às vezes atrapalha, principalmente quando os inimigos estão espalhados pela tela. Mas é possível ajustar manualmente com um toque no centro da tela. *Iron Man 2* para iPhone tem apenas 9 fases e, apesar de curto, é muito superior à versão em Java. Porém, a falta de desafio não garante uma diversão mais intensa.



## TEKKEN MOBILE

■ Desenvolvimento: Namco Bandai Networks  
 ■ Operadoras: Oi e Claro

**6.5**  
REGULAR

➔ A franquia *Tekken* chega pela primeira vez aos celulares comuns. Apresentando gráficos bem longe de uma conversão, o jogo pode não agradar quem espera uma versão digna ou parecida com a dos consoles, como foi *Virtua Fighter Mobile*. Os comandos são simples demais, toda a técnica que envolvia o mundo *Tekken* foi substituída pelo estilo smash button (aperto frenético de botões). Não é necessária nenhuma habilidade para se realizar combos. Para você ter uma ideia, basta apertar a tecla do número 5 várias vezes que o combo sai. *Tekken Mobile* só não passa batido graças ao modo versus via Bluetooth, que garante algum "replay" ao jogo.

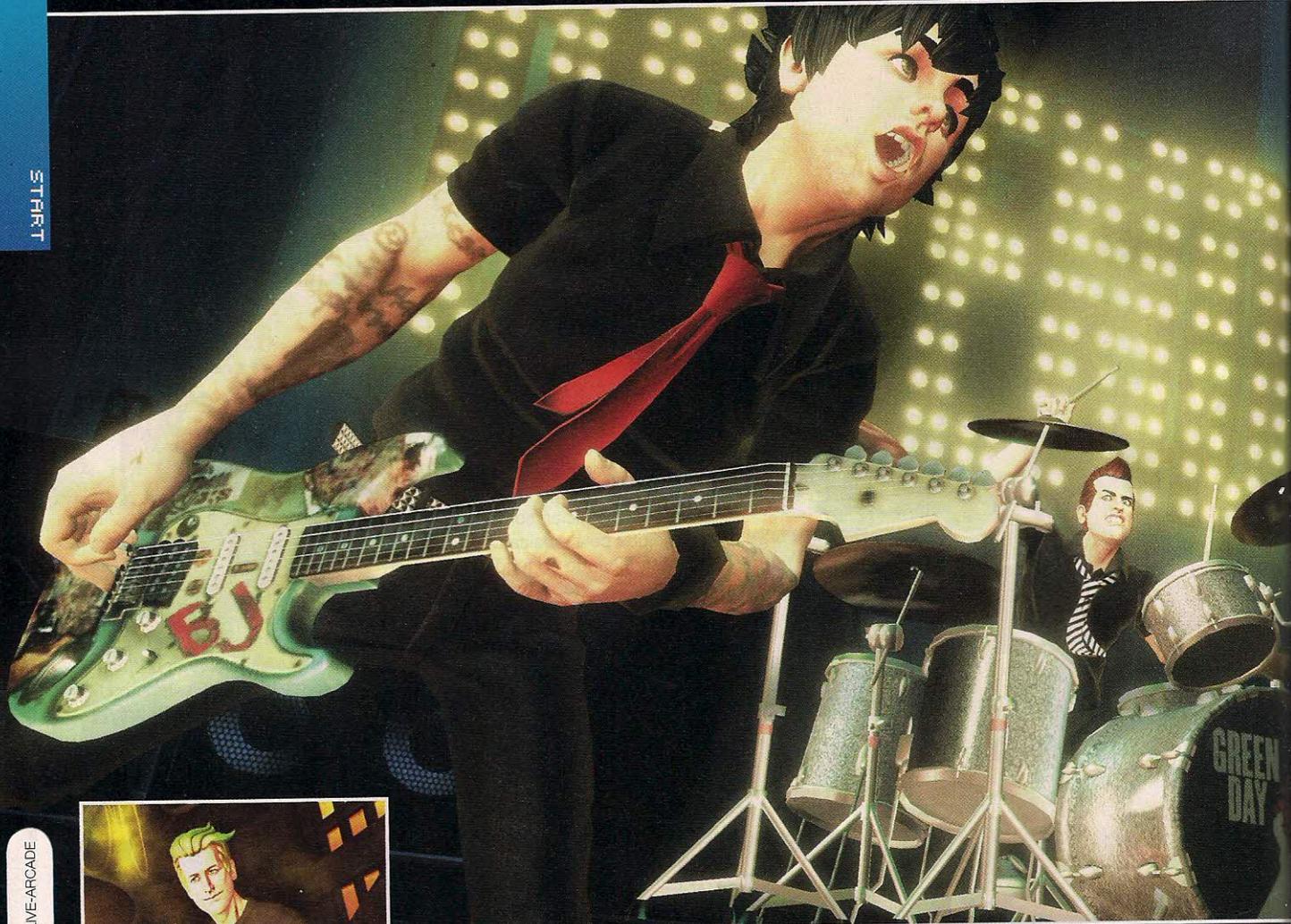


## ALICE

■ Desenvolvimento: Disney Studios  
 ■ Operadora: Oi

**5.0**  
REGULAR

➔ Momentos de dor esperam você nesse game. Tudo certo que eu não esperava grande coisa, mas custava a produtora deixar os comandos menos travados? Para você, caro leitor, ter uma ideia, os menus do jogo são muito mais rápidos que comandos como saltar e correr. Os puzzles são os mais simplórios possíveis e antes que você use a cabeça, os digníssimos coadjuvantes lhe darão todas as dicas de como resolvê-los. *Alice no País das Maravilhas* parece o tipo de game para pessoas que nunca jogaram na vida. Longe de ser uma maravilha, ele agrada apenas na parte gráfica, pois a lentidão e os puzzles sem graça não valem o investimento.



**Plataforma:**  
PC

**Produção:**  
Eidos Interactive

**Desenvolvimento:**  
Funcom

**Lançamento:**  
Ainda em 2010

**OUSADIA NÃO FALTA À HARMONIX, AFINAL, TODOS ESPERAVAM QUE O PRÓXIMO JOGO DA FRANQUIA ROCK BAND DE UMA BANDA FOSSE ALGO "MAIS CLÁSSICO".**

Alguns especularam o anúncio de um *Rock Band* Guns N'Roses ou até um jogo especial do Nirvana e Pearl Jam, mas eis que na Vídeo

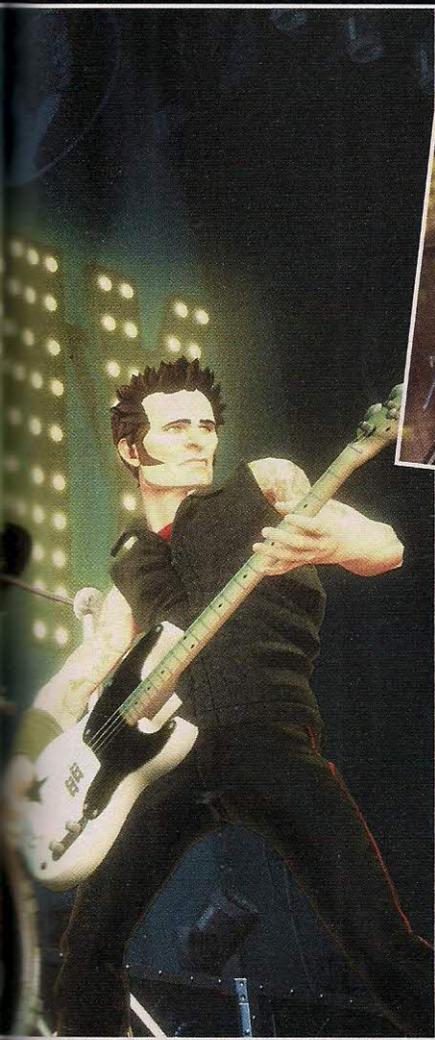
Games Awards de 2009 a empresa anunciou que o sucessor de *Beatles Rock Band* seria o grupo Green Day.

Reclamações surgiram de todos os lados, ao mesmo tempo em que aplausos também foram ouvidos. Mas Green Day é isso mesmo: amor e ódio, ou gosta ou detesta, é impossível ficar indiferente à pre-

> PREVIEW

# GREEN DAY: ROCK BAND

Punk californiano encontra o mundo dos videogames em um jogo cheio de novidades divertidas por Luiz Silva



■ Alegria de fã: acompanhar os hits dentro do jogo

ca. O próximo e maior passo é a criação de um jogo musical que, com a marca Harmonix/MTV/EA, certamente garantirão boas vendas para a banda.

### O JOGO

O game conta a trajetória que a banda teve desde sua criação até os dias atuais, o que é de praxe. Sempre com o intuito de agradar os fãs do trio americano. Dentre as fases do conjunto, é certo que estarão sendo contadas as fases conhecidas como *Nimrod*, *American Idiot* e *21st Century Breakdown*.

“Trabalhamos com a equipe do *Rock Band* no ano passado para tornar disponível aos fãs as faixas do *21st Century Breakdown*. Estamos empolgados por estar trabalhando no jogo, abrangendo nele toda a nossa carreira”, disse o líder do conjunto.

A banda está estilizada tudo nos conformes de um *Rock Band*, ou seja, Billie Joe, Mike Dirnt e Tre Cool tiveram seus movimentos, trejeitos e aspectos físicos transportados para o mundo digital de *Rock Band*, da mesma maneira que os garotos de Liverpool.

Dentre as 47 músicas do trio americano, *American Idiot*, *Wake Me Up When September Ends* e *Boulevard of Broken Dreams* estarão no pacote, além daquelas que já haviam sido disponibilizadas para DLC, como *Brain Stew*, *Jaded*, *Hitchin' a Ride*, *21 Guns*, *Christian's*

*Inferno*, *East Jesus Nowhere*, *Know Your Enemy*, *Last of the American Girls* e *Viva La Gloria!*

O jogo sai no dia 8 de junho para Xbox 360, PlayStation 3 e Nintendo Wii. Vale dizer que os usuários dos consoles ganharão um mimo, pois poderão baixar canções que não estão no pacote do jogo (o mesmo vale para os proprietários de *Rock Band 1, 2* e do vindouro *Rock Band 3*), já que a Harmonix criará uma sessão especial da banda na loja virtual do game.

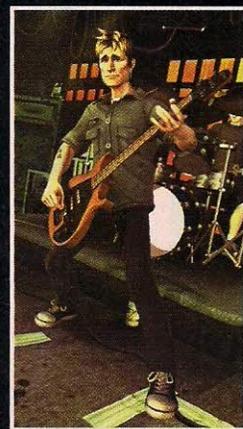
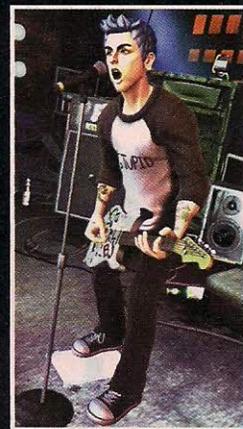
### ROCK DE MENOS

Aerosmith, Metallica, Beatles...

Todos esses são considerados clássicos. O mesmo não pode ser dito do Green Day, uma vez que a banda assumidamente punk flerta com tantos estilos diferentes e muda muito sua sonoridade nas diversas fases que hora eles ganham muitos fãs, hora eles perdem outros fãs.

Essas mudanças e fases, aliás, irritaram algumas pessoas conforme ocorriam. Sabe-se que John Lydon, lendário vocalista dos Sex Pistols, não gosta do Green Day.

Goste ou não, o Green Day não vai modificar o cenário musical, mas vai com certeza modificar a diretriz dos jogos musicais de uma vez por todas. E ao fazer isso é possível que outras bandas alternativas também queiram um jogo só seu. Só resta saber se os jogadores terão ousadia o bastante para comprar essa ideia. 🎸



sença da banda. Do mesmo modo, é impossível ficar indiferente a qualquer jogo que a Harmonix faça, afinal, são eles que moldaram a nova indústria musical. Seja o que for que eles fizerem com o Green Day (com ou sem inovações na série), não vai passar batido.

### A BANDA

Ousadia não falta. Nos anos 1990, quantas bandas apostariam no punk rock durante a transição do metal farofa para o grunge? O Green Day apostou e venceu. Não por menos, eles se juntaram ao Blink 182 e ao Offspring para revitalizar o movimento musical em solo norte-americano.

O trio permanece ativo por tempo suficiente para seus músicos se tornarem ídolos de uma nova geração de roqueiros e assim seus nomes na história contemporânea da músi-



# FINAL FANTASY VERSUS XIII

A segunda parte da trilogia *Fabula Nova Crystallis* ainda está em nuvens de mistérios. Mas já temos pistas que revelamos agora em primeira mão por Rafael Arbulu

**FINAL FANTASY XIII ACABOU DE CHEGAR NA SUA CASA, DEPOIS DE LONGAS HORAS DE ESPERA PELA ENTREGA DO PACOTE PELO CORREIO.** Agora que você está trilhando os caminhos lienares de Pulse e Cocoon, deve estar pensando: “Cara, que jogo sensacional! Mal posso esperar para o anúncio do próximo!” Mas é aí que você tropeça, caro leitor: esqueceu-se que *FFXIII*, apesar de maravilhosamente grande, é apenas uma parte de uma trilogia inteira? E que a Square Enix já anunciou as outras duas partes?

Pois é, eu também. E depois que lembrei que ainda veremos muito da saga dos cristais na maior franquia de RPG que a Square já criou, também lembre que a empresa apenas falou dos jogos, mas não deu grandes informações. Assim sendo, nossa redação se reuniu para trazer para você o que já sabemos do jogo, o que não sabemos e o que supomos que vamos saber em um futuro próximo na mais pura base do “chutômetro”. 

## AO QUE CHUTAMOS

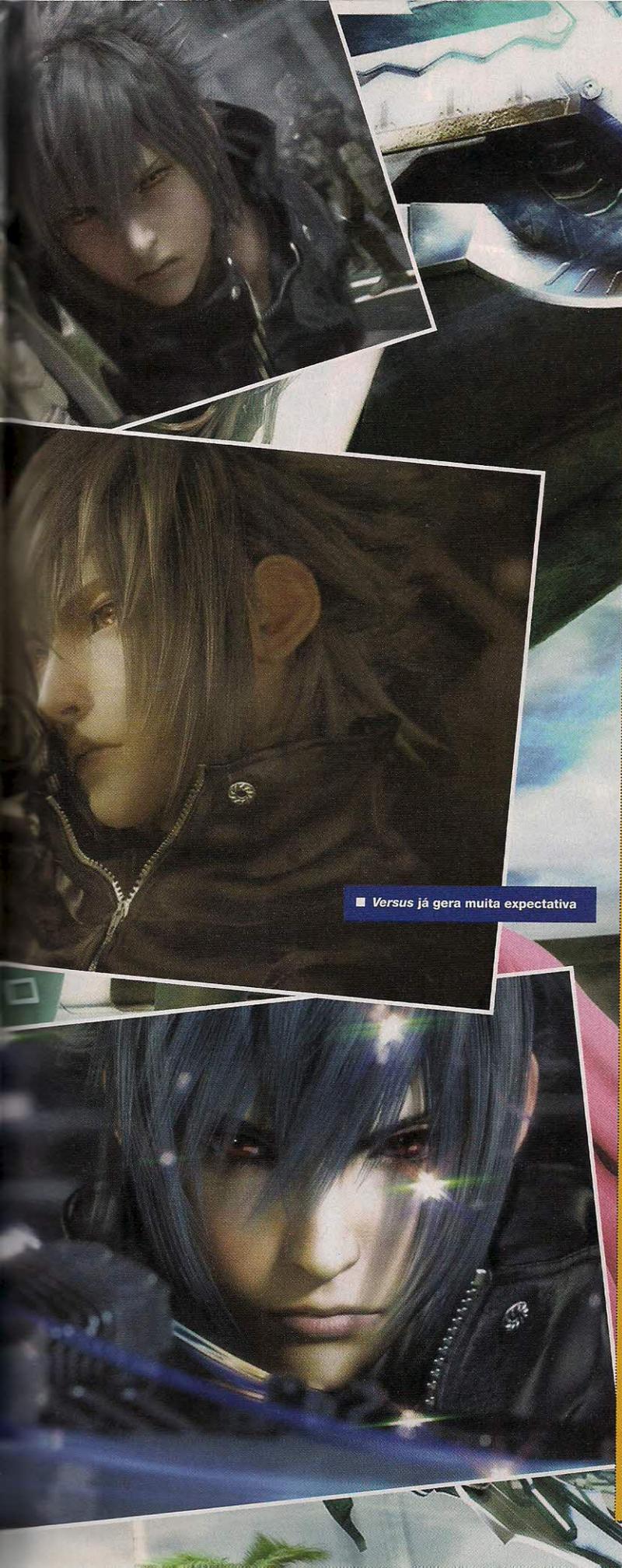
A história da franquia *Final Fantasy* nos ensina: quem tem muito poder logo de cara, é predisposto a ser um dos vilões do jogo. Quer provas? Seymour Guado era um líder do clérigo em *Final Fantasy X*; Sephiroth era um general venerado da Soldier de *Final Fantasy VII*; Vayne era um côsul do maior exército do mundo de Ivalice, em *Final Fantasy XII*.

Por que dizemos isso? E se a Square Enix estiver invertendo a divulgação de informações e mostrou ao público não um herói, mas sim o vilão Noctis, que deseja o poder do cristal apenas para si, derrubando uma milícia que quer liberar um país de seu governo mão de ferro? É uma possibilidade.

Se Noctis guarda o poder do “último dos cristais”, então o jogo pode ser o futuro distante de *Final Fantasy XIII* e o jovem regente seria um l'Cie protegendo uma forma divina cristalizada. Mais

ainda, comparem algumas imagens: Noctis e Lighting (protagonista do jogo anterior) foram mostrados sentados em um trono, carregando uma espada, com as pernas cruzadas. Outro par de imagens, quando posto lado a lado, mostra Noctis e Lighting segurando uma espada, exatamente na mesma posição, mas como se estivessem se encarando.

O jogo pode sair para Xbox 360: a E3 2009 mostrou que “exclusividade” é uma palavra que pode ter seu significado distorcido. Mas isso só acontecerá depois de 2012: a Square demorou demais para divulgar detalhes consistentes de *Final Fantasy XIII* e ainda não o fez com *Versus XIII*. Depois de quase quatro anos e um jogo da trilogia nas prateleiras, ainda não sabemos de nada sobre a batalha de Noctis, então é seguro dizer que só jogaremos essa segunda parte depois de um certo evento esportivo de 2012.



■ Versus já gera muita expectativa

## O QUE SABEMOS

O nome do personagem apresentado é Noctis Lucis Caelum, que em latim significa "Luz do Céu Noturno". Ele é um rei de uma nação isolada do resto do mundo, último herdeiro da linhagem dos Caelum, e seu país detém o poder de algo que a produção chamou de "último cristal". Aparentemente, uma guerra civil está se desenrolando há muitos anos e o jogo começa onde o conflito finalmente está prestes a terminar.

O trailer que mostra Noctis exterminando soldados inimigos, segundo a produção, mostra uma parte do jogo em que um grupo armado tenta roubar o último cristal das mãos do jovem regente.

A menina que aparece em um dos trailers se chama Estella, e parece viver uma relação de amor e ódio com Noctis. Em um dos vídeos, ela aparece em uma conversa casual com o regente, enquanto em outro eles estão prontos para iniciarem um combate direto. Noctis também contará com pelo menos quatro amigos, a quem foram referidos pela equipe de roteiristas como "tutores, conselheiros e parceiros do rei". Eles já apareceram em um dos trailers, mas seus nomes e relações com o enredo não foram detalhados.

*Final Fantasy Versus XIII* será dirigido por Tetsuya Nomura, que também fará o design de personagens e cenário. Alguns detalhes revelados pelo diretor referem-se aos olhos de Noctis, que mudam do azul para o vermelho durante o combate. Nomura garante que isso terá influência no jogo. Ainda citando o diretor, o gameplay será "uma versão adulta de *Kingdom Hearts*".

Não espere nenhuma novidade do jogo na E3 2010: o próprio Nomura disse que os planos de exibição de *Versus XIII* mudaram e, devido a um redesenho do layout do minimapa, a Square estará impossibilitada de mostrar o jogo em seu estande. Por ora, o jogo será exclusivo para PlayStation 3.

## O QUE NÃO SABEMOS

Não há nenhuma previsão de lançamento, o que nos deixa preocupados se analisarmos o tempo que *Final Fantasy XIII* levou para sair, ou seja, quase quatro anos. Também é segredo qualquer detalhe do enredo. Apesar de algumas informações aqui e ali, nada é muito consistente para se "juntar dois e dois". Também não fomos informados quanto aos locais de *Versus XIII*: afinal, eles serão os mesmos do jogo anterior em uma época diferente? Serão completamente diferentes, pertencentes a uma outra realidade? Parece pouca coisa, mas enquanto o que confirmamos são coisas mais centradas, pequenas, o que não sabemos refere-se ao material de âmbito geral, ou seja, uma coisa derruba a outra. Exemplo: você sabe que Noctis protege um cristal superpoderoso, mas, afinal, por que ele faz isso?

# ROLLERCOASTER TYCOON 2

Que tal gerenciar montanhas-russas gigantes e a diversão alheia? por Flávio Croffi



**ENTRE MUITOS E MUITOS JOGOS DA SÉRIE TYCOON, OS QUAIS OFERECEM UM GERENCIAMENTO DE NEGÓCIOS, ROLLERCOASTER TYCOON SE DESTACA POR DISPONIBILIZAR UMA BOA DIVERSÃO EM UM JOGO RELATIVAMENTE SIMPLES.** Nesta viagem retrô, falaremos sobre a segunda versão do jogo, *Rollercoaster Tycoon 2*, que fez um grande sucesso quando lançado, em 2002.

Sua missão principal é construir e gerenciar parques de diversões, criando novos brinquedos, entre diferentes tipos e modelos, atendendo cada cliente que possa visitar seu parque. Para isso, você tem que deixar seu parque bastante visitado e requisitado, com um bom lucro. Você pode imaginar que esta será uma tarefa árdua e difícil, porém, não se trata de uma tarefa, mas sim de uma ferramenta de pura diversão.

No início do jogo, é possível escolher entre os modos de jogo Iniciante, Expert, Desafios e Parques Reais. Na última opção, o jogador gerencia parques já criados no mundo real, transportados para dentro do jogo. Já nas outras

opções, cada fase tem uma meta a ser cumprida. Ou você deve atingir um número de clientes ou ter um lucro alto e um bom valor agregado para seu parque. As missões vão de um modo de jogo fácil até o mais complicado, em que o jogador deve ficar horas e horas para concluir a missão. Porém, o jogo dificilmente se torna cansativo.

Para um jogo da época, o visual é bem interessante e animado. Funciona com um sistema 2D bem colorido e com algumas animações bem-feitas em relação ao funcionamento de cada brinquedo, principalmente quanto às montanhas-russas. Os gráficos de *Rollercoaster Tycoon 2* são bem parecidos com o primeiro jogo da série, com pouquíssimas mudanças.

## GAMEPLAY PRÁTICO

Em relação à jogabilidade, trata-se de um sistema fácil e prático. Basta pouco tempo para aprender e se dar bem com os controles. Há apenas alguns pontinhos negativos, como por exemplo ao nivelar a terra de um determinado plano. Ao mexer nisso, não há como selecionar e nivelar antes de gastar seu dinheiro. Isso significa que a cada modificação na terra, o dinheiro vai

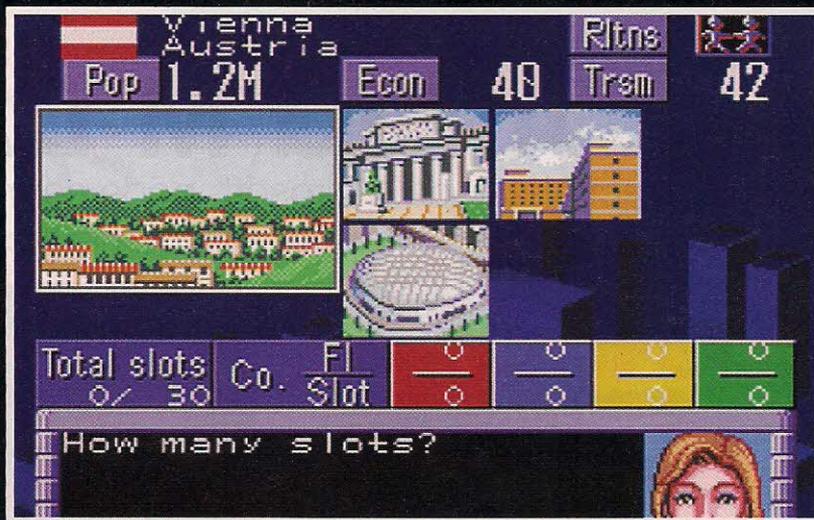
embora, o que às vezes irrita o jogador. Porém, basta se familiarizar com tais controles depois de algum tempo que não haverá problema algum.

Um requisito que não falta em um parque, tampouco em *Rollercoaster Tycoon 2*, é a diversão. Tudo funciona com um sistema de gerenciamento simples e fácil de lidar, aliado de muita animação, com brinquedos criativos e interessantes.

A graça está em tornar seu parque bom o suficiente para que todos queiram visitá-lo e, para isso, o jogador pode contar com brinquedos diversificados entre terrestres e aquáticos, barracas de lanches, limonada, cachorro-quente, comidas variadas etc.

Além disso, o jogador também deve contratar membros da equipe do parque, entre faxineiros, seguranças, técnicos e profissionais de entretenimento, tudo para manter seu parque em ordem e apropriado para seus clientes.

*Rollercoaster Tycoon 2* é um jogo obrigatório para aqueles que gostam de jogos de administração. Simples e divertido. 



&gt; RETRÔ

# AEROBIZ SUPERSONIC

Dirigir uma companhia aérea foi uma das diversões inesquecíveis lá atrás, em 1994 por Luiz Silva

**QUEM JÁ PRECISOU VIAJAR PARA OUTROS PAÍSES SABE QUE CONTRATEMPOS EXISTEM AOS MONTES. EM DADOS MOMENTOS**, a vontade que se tem é de enfiar o dedo na cara do dono da companhia aérea e mandar o sujeito ver com seus próprios olhos os problemas que a empresa possui. Talvez com isso em mente, a Koei criou a série *Aerobiz*, game que inverte o papel e te coloca na pele de um presidente de uma companhia aérea para ver por uma nova ótica os problemas que uma empresa deste tipo tem.

O nome completo do jogo é *Aerobiz Supersonic* e, para aqueles que não o conhecem, fica a dica de que esse game vai fazer você não só viajar, como também mostrará que o céu é o limite.

Tudo começou com o primeiro *Aerobiz*, lançado para SNES e Mega Drive no auge da disputa entre os dois consoles, em 1992. No game, sua tarefa era simples: dominar o mercado de passagens aéreas do mundo. Para tanto, você era nomeado presidente de uma empresa e teria 20 anos para levá-la ao topo. Porém, há alguns impedimentos para que você che-

gasse ao sucesso: outras três companhias aéreas estão dispostas a fazer de tudo para não permitir que você alcance seus sonhos.

O conceito, apesar de simples, foi bem-sucedido o bastante para gerar uma sequência: *Aerobiz Supersonic*. Em 1994, ela foi lançada para as duas plataformas. O conceito de *Supersonic* era exatamente o mesmo.

Acredite, alcançar os objetivos do jogo era muito difícil. Imagine que se você fizer tudo certinho terá garantido a liderança na sua região, porém, se a IA do game fundar uma empresa concorrente, as coisas ficam mais complicadas. Pense: até você conseguir liderança absoluta na América do Norte, já se foi uma boa dose de dólares e tempo. Para dificultar mais ainda depois você terá de enfrentar as outras duas em suas próprias regiões ou em outra parte do mundo.

Fora a concorrência das outras companhias, ainda haviam imprevistos como rotas que dão prejuízo (geralmente na região da África e Oriente Médio), desastres naturais em uma das cidades que você atua, guerras etc. Tudo para que os voos para tal cidade sejam cancelados.

lados, e é aí que está o X da questão, pois mesmo com os voos cancelados você ainda tem de pagar pelas vagas nos aeroportos.

O jogo tem quatro cenários que vão de 1955 até o ano 2020:

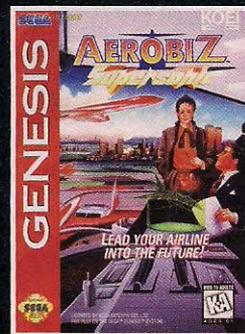
**1955 – 1975:** que enfoca o início da era da aviação e os primeiros aviões a jato.

**1970 – 1990:** este é o período de instabilidade, onde as crises políticas e petrolíferas são mais frequentes, muito em consequência da Guerra Fria.

**1985 – 2005:** neste são apresentados os fatos do final do século XX. Há prosperidade econômica, paz na maior parte do mundo e o fim do socialismo.

**2000 – 2020:** aqui é apresentado um futuro hipotético (o jogo é de 1994), a UE se estende até a Rússia e começam a surgir os aviões supersônicos que transportam muitos passageiros.

Goste ou não de aviões, são poucos os games que chegaram num patamar tão alto no fator diversão na simulação. Os menos atentos nunca terão a oportunidade de completar os objetivos, pois para alcançá-los é necessário muita atenção. 🎮



# A BIG M DA BIG N

Project Natal, da Microsoft, pode ser ruim para a escolha da Nintendo de investir nos gamers casuais por Renan Reis

## APÓS PERDER DUAS GERAÇÕES DE GOLEADA, A NINTENDO PENDUROU OS JOYSTICKS.

Abandonou o disputado mercado tradicional de videogames, mas só para desbravar, sozinha, um novo e mais lucrativo campo: os jogadores casuais. É a Estratégia do Oceano Azul: baratear e inovar epicamente, a fim de atrair novos consumidores, até então sem interesse pelo produto.

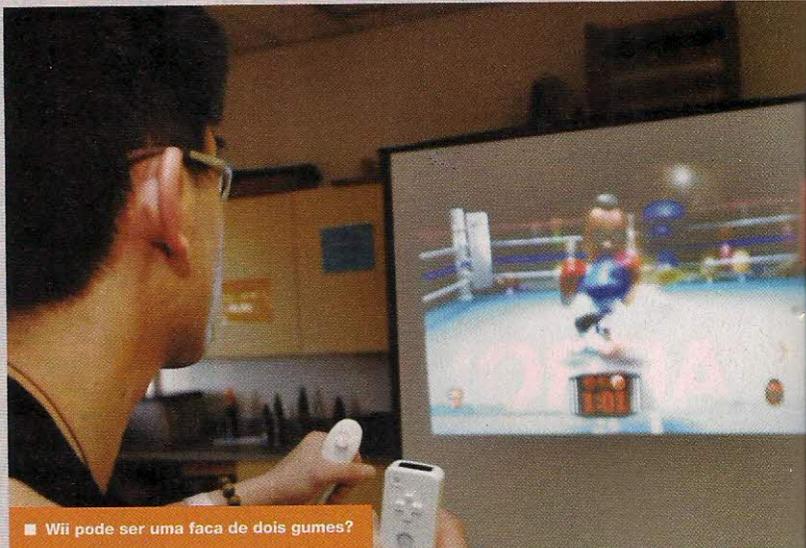
Enquanto não é imitado, um pioneiro aproveita seu monopólio temporário para dominar o novo comércio e erguer muralhas ao seu redor. Mas será isso que a Nintendo tem feito?

Apesar das vendas, o Wii causou um certo dano (talvez irreversível) à marca Nintendo. Principalmente entre os jogadores mais hardcores. Hoje, muitos esqueceram que no passado o nome foi um sinônimo de videogame.

Isso é um perigo para o Reino dos Cogumelos, pois embora sejam tão numerosos como pikmins, os jogadores casuais não são fiéis à marca. Com bons jogos para o Project Natal, esses consumidores podem pular a cerca pro console de belo visual (e já nem tão caro). E a Big N não poderá apelar para seus ex-amantes hardcores.

## SUPER MARIO NO ARMÁRIO

Os games "adulteceram", mas a Nintendo foi na contramão. Mario sempre foi infantil, mas depois do 64 se tornou também "alegre" demais. Nada contra uma suposta orientação sexual do nosso amigo encaçador, mas o clima de aventura e a sensação de perigo evaporam com o Mario dando gritinhos escalafóbicos a cada salto no cenário cheio de toads rosas e nuvens de confeite. Talvez seja reflexo do poder de compra das mulheres no Japão, mas o fato é



■ Wii pode ser uma faca de dois gumes?

que o Mario 3D parece um bebê bigodudo. Seria legal uma textura de pele para o personagem ficar mais velho. E isso nos leva ao visual de Wii Sports e similares.

Ter de suportar gráficos feios porque a jogabilidade é boa e única (ou nem tanto, como em Wii Music), é uma falta de respeito. Especialmente quando o Wii suporta games superiores a RE4. OK, um game difere de um filme pela interação e o mais importante é a jogabilidade! Vide *Mortal Kombat*: de gameplay inferior a *Street Fighter II*, foi sucesso dos 16-bit graças aos gráficos "realistas", "violência exagerada" e "multiplayer". A Midway não fez novas contratações para inovar na jogabilidade, insistiu até o fim no designer original e agora vende sua propriedade intelectual.

Desde o lançamento, o Wii prometia esgrima precisa, mas até em *Wii Sports Resort* o controle perde o calibre. E é preciso segurar o B para ter a espada na posição defensiva. Foi mágico conhecer *Wii Sports*, mas após *Resort* os acelerômetros me parecem uma maneira canhestra e pouco natural de detectar movimentos.

É claro que na ausência de demonstrações ao vivo, a 3RL e o Windows Vista fazem-nos suspeitar de que o Project Natal talvez seja, em parte, um mirabolante clipe de ficção da carochinha do marketing para ofuscar o Motion Plus.

## É NATALI É NATALI

Até agora, Natal não detecta os movimentos sutis da mão e dos dedos e o uso mais interessante do Wii Remote foi como pistola.

No output, provavelmente teremos o uso de hologramas, no input, eletrodos reconhecerão suas emoções e pensamentos, e o processamento mostrará uma Inteligência Artificial equiparável ao ser humano. Já imaginou trocar ofensas verbais com chefe da fase enquanto luta com ele? Ou torturar e interrogar um criminoso para arrancar dele uma informação útil?

Os jogos de ação do tipo "amassar botões" serão passatempo primitivo e desinteressante tanto quanto hoje assim nos parecem os games de Atari. E qual é o limite para essa evolução? Uma Matrix total. Talvez um prazer que apenas seus netos experimentarão. 



**RENAN REIS**  
é CEO da Lucid Dreaming e escreve no blog. luciddreaming.com.br



OS GAMES  
MAIS IRADOS  
DA CIDADE  
ESTÃO AQUI.



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

os lançamentos em primeira-mão

qualidade e segurança

os melhores games e acessórios

atendimento especializado

**VISITE NOSSA LOJA**

Viaduto Sta. Ifigênia, 66.  
Loja 410 - 412  
Em frente ao Metrô São Bento

Televendas (11) 3328-6823  
3328 6824 / 3328 6827





PS3 XBOX 360

# MONTE SUA EQUIPE E MUDE A CARA DA CIDADE. CHEGOU SKATE 3.

Skate 3 está de volta em um território novo: a cidade de Port Carverton. Prepare-se para dominar ruas, parques e praças com manobras incríveis em um verdadeiro paraíso para skatistas. Os incríveis modos de jogo por equipe levam Skate 3 a um nível totalmente novo de diversão. Vai encarar?

- Monte a maior equipe e acompanhe o que acontece com seus colegas e rivais na Skate.Feed, a nova rede social no jogo e na web.
- Monte sua marca, venda o máximo de skates e torne-se um milionário.
- Entre no Skate.Create e crie conteúdo personalizado. Os modos Skate.Reel e Skate.Graphics estão de volta, e também o novo Skate.Park – uma tela aberta para você criar a megarrampa dos seus sonhos.
- Aprenda o básico do skate com a inédita Skate.School.
- O Hall of Meat está de volta mais arrasador do que nunca. Castigue seu skatista com os novos recursos do controle corporal. São de arrepiar.

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

EM BREVE NAS MELHORES LOJAS, SITES E LOCADORAS.



[AMERICANAS.COM](http://AMERICANAS.COM)

[PONTOFRIO.COM](http://PONTOFRIO.COM)

