REVISTA
Ano 3 | Nº 31 | AGOSTO 2007 | Brasil R$ 8,90 | Europa € 4,90
WWW.GAMEBLOG.COM.BR

GAMEMASTER

VIDEOGAME LEVADO A SÉRIO

ISSN 1807-7293
9 771807 729005 31
EDITORA 20 Anos EUROPA

E3 2007

Viajamos aos EUA e testamos os grandes lançamentos

Direto da E3: a família mais trash da TV volta para barbarizar no seu console

The Simpsons Game

Jogos em português

A Synergex chega ao Brasil e quer lançar jogos em português da Capcom, Tecmo, Square...

Sony sem noção

As idéias tabajaras da Sony para promover o PlayStation... tem até bode decapitado

Só para maiores?

Como funciona e quais os limites da classificação de jogos no Brasil e nos EUA

Guia do muquirana

Indicamos 102 games bacanas para jogar pela internet sem gastar um centavo

Supere

Wii



6610 Kit Sports
Wii Controller



6612 Pack Case de Silicone
Branco p/ Wii Controller

PSP



6978 Mini Speaker
para PSP



6971 Carregador
para PSP

NDS Lite



6690 Kit 15 em 1 NDS Lite

Kit composto por bolsa para transporte, 2 protetores de tela para display inferior, fone de ouvido, carregador veicular 12V, cabo de força USB, lenço de limpeza, caneta stylus, case para transporte em EVA, alça para pulso, 3 cases para cartuchos.

LEADERSHIP GAMER

www.leadership.com.br

mais um desafio

LEADERART



6618 Luva para Wii Controller



6614 Base para Wii com Carregador para Controle



6621 Grip de Mão para Controle Wii



6611 Volante Wii Controller



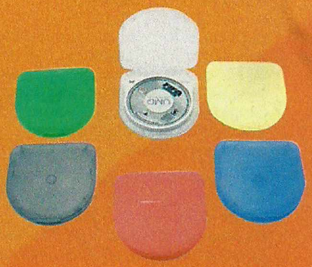
6979 Bolsa de Viagem para PSP



6974 Grip de Mão para PSP



6982 Adaptador de TV para PSP



6981 Pack com 6 Cases Color para PSP-UMD Disk

XBox 360



6992 Battery Pack para Xbox 360



6991 Headset para Xbox 360



6990 Controle Remoto para DVD/Xbox 360

XBox



6881 Controle Sem Fio para Xbox



6885 F3 Scare Pad Alien para Xbox

NDS



6688 Mini Speaker para NDS



6686 Caneta Stylus para NDS

Game Cube



6871 Controle Forza para Game Cube



6872 Extensor 1,80m do Cabo do Controle NGC

* Todas as marcas citadas neste anúncio são propriedades de seus respectivos donos. * As fotos tem caráter ilustrativo. * The Leadership Group se reserva ao direito de fazer alterações na descrição dos produtos sem prévio aviso.

Conheça nossa linha em
www.leadership.com.br/hotsite/gamer
e nas melhores lojas do Brasil.

THE LEADERSHIP GROUP

Revista GAMEMASTER
EDIÇÃO 31

EDITORA EUROPA

Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Operacional: Abílio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766 – **e-mail:**
araujo@europanet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editor-executivo: Humberto Martinez
Redator: Gustavo Petró
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte (Projeto Gráfico): Alexandre Dias (Nani)
Revisão de Texto: Mariana Russo
Colaboraram nesta edição: Artur Palma, Fernando Wiek, Flávia Gasi, Leandro Rodrigues, Makotron, Matheus Bourg, Nelson Alves Jr. e Théo Azevedo

Internet: Webmaster: Cássio Narciso
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Letícia Nunes, Natália Azeredo

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097 e
Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Guilherme Rabelo, Raphael Gherardi e Rodrigo Sacomani.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5103
Assistente de Criação: Ronaldo Mendes
Tráfego: Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122

Publicidade - Outros Estados
Brasília: (0xx61)3323-0205 - New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 - GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 - MC Representações

Publicidade - EUA e Canadá:
00xx1 (650) 306-0880, Fax: 00xx1 (650) 306-0890 - Global Media

Circulação e Promoção
Gerente de produto: João Alexandre
Ézio S. Vicente, Marcelo Diniz

Atendimento Pessoa Jurídica:
Joelma Dantas - joelma@europanet.com.br (0xx11) 3038-5104

Desenvolvimento de Pessoal:
Tânia Marilia Ribeiro Roriz, Elisangela Tokashiki

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:
Coordenadora: Fabiana Lopes
Atendentes: Carla Dantas, Paula Hanne, Tamar Biffi, Lilian Lemos, Anne Iris
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Gerente: Cecília Tomazelli
Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Gustavo Barbosa, Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro

A Revista Game Master é uma publicação da Editora Europa Ltda.
(ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chignalia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 - CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC- Instituto Verificador de Circulação

ANER **Somos Filiados à ANER**
Associação Nacional dos Editores de Revistas

A PIOR E3



Nossos repórteres Felipe Azevedo e Nelson Alvez foram à Santa Monica, nos EUA, para ver de perto como ficou o tal "novo formato" criado para a E3 2007. A promessa era de um evento com menos cara de espetáculo publicitário e maior foco na comunicação séria entre as produtoras e a imprensa. As mudanças, pelo visto, serviram apenas para marcar o evento como a pior E3 de todos os tempos, em organização, estrutura e carisma.

Com a extinção do glamour típico da feira e com diversas coletivas espalhadas por diferentes pontos da cidade, tudo que restou aos nossos jornalistas foram calos e suor para acompanhar as apresentações das produtoras, cada qual sediada em um hotel diferente e agendadas em horários muito próximos. E o pior é que a prometida disponibilidade dos figurões das produtoras existiu apenas para os grandes veículos gringos, enquanto os nossos representantes precisaram usar o clássico "jeitinho brasileiro" para ter acesso aos maiores nomes da Nintendo, Microsoft e Sony.

O que salvou a E3 2007 foi uma lista generosa com jogos de absurda qualidade para todas as plataformas. Ficou provado que os próximos meses serão fantásticos e vão compensar o seu dinheiro investido nos novos videogames. A E3, no entanto, não valeu nem o preço da passagem e, assim como Hideo Kojima (*Metal Gear*) e Jade Raymond (*Assassin's Creed*) opinaram, nós também esperamos que, em 2008, a E3 volte a ser o que era: organizada e, principalmente, brilhante e estonteante.

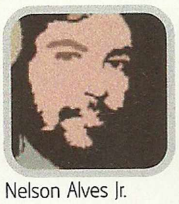
HUMBERTO MARTINEZ
humberto@europanet.com.br



Cansado de andar de uma coletiva para outra, o Felipe descolou uma carona na limousine da Electronic Arts. Isso que é jeitinho brasileiro.

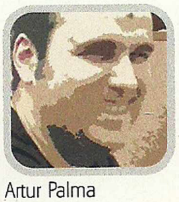
A REDAÇÃO


Felipe Azevedo


Nelson Alves Jr.


Leandro Rodrigues

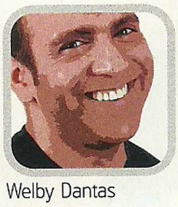

Makotron

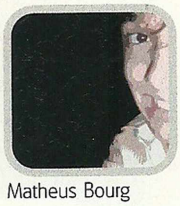

Artur Palma


Alexandre Dias


Flávia Gasi


Gustavo Petró


Welby Dantas


Matheus Bourg

Se For o Caso, Reclame. Nosso Objetivo é a Excelência!

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5086
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: gamemaster@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br

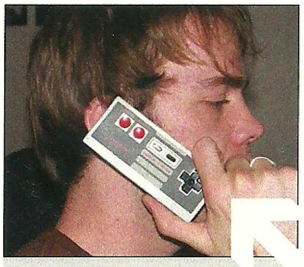
ÍNDICE

CONFIRA TUDO O QUE ACONTECE NESTA EDIÇÃO

06 CARTAS



08 ARTE NOS GAMES

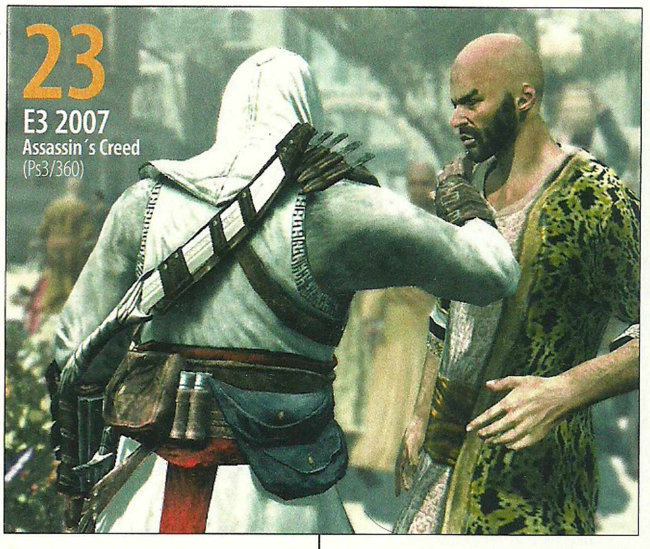


10 CULTURA GAMER



14 ENTREVISTA

16 GÊNIOS



18 E3 2007
Previews da Edição

The Simpsons Game (Multi) 20
Guitar Hero III: Legends of Rock (Multi) 21
Rock Band (Multi) 21
Unreal Tournament 3 (Multi) 21
Brothers in Arms: Hell´s Highway (Multi) ... 21
Call of Duty 4: Modern Warfare (Multi) 22
Assassin´s Creed (Ps3/360) 23
Resident Evil 5 (PS3/360) 23
DiRT 2 (PS3/X360) 23
Ultimate Fighting Championship (Multi) 23
Tony Hawk´s Proving Ground (Multi) 23
Metal Gear Solid 4 (PS3) 24
Uncharted Drake´s Fortune (PS3) 24
Killzone 2 (PS3) 26
Folklore (PS3) 27
God of War: Chains of Olympus (PSP) 27
Gran Turismo 5: Prologue (PS3) 27
Echochrome (PS3/PSP) 27
Infamous (PS3) 27
Halo 3 (X360) 28
Halo Wars (X360) 29
Beautifull Katamari (X360) 29
Viva Piñata: Party Animals (X360) 29
Ace Combat 6 (X360) 29
Mass Efect (X360) 30
Lost Odyssey (X360) 31
Naruto: Rise of a Ninja (X360) 31
Fable 2 (X360) 31
Mario Kart Wii (Wii) 32
Resident Evil Umbrella Chronicles (Wii) 32
Super Mario Galaxy (Wii) 32
Wii Fit (Wii) 33
Super Smash Bros. Brawl (Wii) 33
Batallion Wars 2 (Wii) 33
Soul Calibur: Legends (Wii) 33
Metroid Prime 3: Corruption (Wii) 33
MySims (Wii) 33
Mario & Sonic at the Olympic Game (Wii) .. 33
Nights: Journey of Dreams (Wii) 33
Sonic Rush Adventures (Wii) 33

34 CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA NÃO É CENSURA

40 REVIEWS
Reviews da Edição

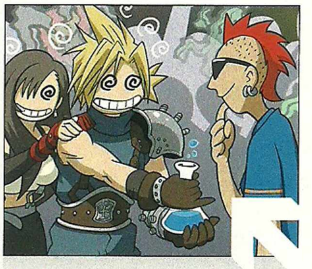
DiRT (X360) 40
Blue Dragon (X360) 42
Harry Potter e a Ordem da Fênix (Multi) 44
Legend of Zelda: Phantom Hourglass (DS) .. 45
Pokémon Battle Revolution (Wii) 46

48 REVIEWS ONLINE

50 MUNDO MMOG

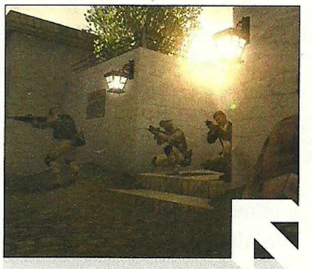


52 REVIEWS PARA CELULAR



54 MARKETING MALIGNO

58 SYNERGEX



60 É TUDO FREE

68 SUPORTE GM



70 ENGENHOCAS

74 PAPO TECH

76 CONSUMO



82 EVOLUÇÃO

CARTAS

O canal obrigatório para você tirar dúvidas sobre games

Metal Gear Fã

Olá! Eu tenho dúvidas sobre a série *Metal Gear Solid*. Ao meu entender, o verdadeiro "Big Boss" é o Snake de *MGS3*. Ele seria o "mais poderoso soldado do mundo" citado em *MGS* e foi a partir dele que criaram os três clones no projeto Les Enfants Terribles: Solid, Liquid e Solidus.

1 Solidus é o último chefe de *MGS2*?

2 O filho que The Boss cita em *MGS3* é Naked Snake?

3 Percebi que na TGS 2006, o Snake aparece velho em todo o vídeo e, no final, ele reaparece jovem. Acho que o velho seria o Big Boss e, o novo, o Snake de *MGS*. É isso?

4 Por último, queria saber se o game *Metal Gear* de 1987 tem algo a ver com a série *MGS*. Valeu!

Caio Leandro - por e-mail

Caio, você está certo. O Snake de MGS3 *é o Big Boss. Percebeu o tapa-olho? Agora, às suas perguntas:*

1 Sim. Solidus é o vilão de MGS2. *Ele é o mais novo dos três clones, mas parece ser o mais velho por conta da avançada degeneração celular, fazendo-o parecer com Big Boss. Ele ainda perde um olho lutando contra Raiden na Big Shell, deixando-o idêntico ao pai.*

2 Não. O filho dela é Revolver Ocelot, que, atualmente, está suprimido pela personalidade do Liquid. The Boss e Naked Snake eram soldados que trabalhavam juntos e criaram a técnica de combate CQC.

3 Snake envelheceu rápido porque é um clone assim como o Solidus. Não há confirmação, ainda, para aquele Snake jovem. Achamos que o que foi mostrado aconteceu alguns anos antes dele envelhecer.

4 Tem tudo a ver. Ela é a aventura que introduz toda a história da série, contando como foi a primeira missão de Solid Snake e a construção do Outer Heaven por Big Boss.

BLÁ BLÁ BLOG

Quer participar desta seção? Então entre no blog da redação (www.gameblog.com.br) e deixe seu recado, pergunta, crítica ou sugestão. Se der sorte, seu nick e seu post podem aparecer por aqui!

Rayner Aguiar da Silva
12/07/2007 11:56

Halo 3 é só pra Xbox 360? Vocês nem especificaram! Graficamente o jogo tá bem-feito... Mais do que isso, está perfeito! Por favor, eu quero que vocês especifiquem qual a plataforma do jogo.

Poxa, Rayner. Desculpas. Claro que vamos especificar qual a plataforma do desconhecido Halo 3 *para você. O console é o Phantom, da Infinium Labs. Achamos que o game será um sucesso nesse videogame.*

Dennis Cardoso
12/07/2007 14:32

Continuem fazendo o Podcast. É mais divertido ouvir vocês do que apenas ler o texto, sem contar que é uma forma melhor de interagir "com nós"!

Sim, Dennis. O jardineiro é Jesus, e as "árverez" somos "nozes".

Humberto Martinez
12/07/2007 02:46

Ahhhhhhhhhh! Pergunta pra ele se o Snake vai morrer no final!

Sim, o editor da **GameMaster** *gosta de* MGS *e ficou enciumado ao ver seus colegas ao lado do seu ídolo máximo, Hideo Kojima, na E3. E não, Humberto. Não incomodaremos o Sr. Kojima com essas perguntas bobas.*

Fabio Garcia
11/07/2007 18:41

A SONY MENTE MUITO!!!

Eu minto, tu mentes, ele mente, nós mentimos, vós mentis, eles (Sony, Microsoft e Nintendo) mentem.

Cadê Spore, hein?

Li que o jogo *Spore* foi adiado novamente, agora para 2009. Pergunto: até lá, o jogo não estará ultrapassado?

Renato Rotta - por e-mail

Ao lado de Duke Nukem Forever, Spore *está se tornando uma lenda no mundo dos games de tanto tempo que ele está em produção. A cada E3, o game é adiado para o ano seguinte e começamos a duvidar se ele chegará às prateleiras algum dia. Entretanto, quem está cuidando dele é Will Wright, criador de* Sim City *e cia. Certamente, ele não deixaria o jogo ficar ultrapassado tanto na tecnologia quanto na jogabilidade.*

Só apanha do "Homi-aranha"

Oi, pessoal. Estou com problemas para avançar em *Spider-man 3* e eu queria que vocês me indicassem algum detonado, se é que vocês fizeram. Existem tais detonados? Se não, vocês pretendem fazer um?

Gustavo Pereira da Silva - por e-mail

O Gustavão está mais enrolado nas teias do Aranha do que o Renan Calheiros com seu amigo lobista. Deixando as brincadeiras de lado, você não nos disse qual é a versão do jogo que você está empacado. Há um detonado da versão do PS2 de Spider-man 3 *na* ***Dicas & Truques para PlayStation 101*** *e um da versão do X360 na* ***ROX 7****. Com essas duas revistas, você terá toda a ajuda do mundo.*

Burlando a lei

É verdade que alguns tipos de destravamentos do X360 estão sendo detectados pela Live e que estes aparelhos são excluídos da rede? E o destravamento do PS3, ainda não rolou?

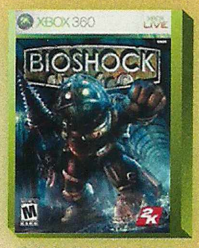
Renato - por e-mail

Renatão, a Microsoft está banindo TODOS os X360 destravados da Xbox Live. Isso ocorre quando você se conecta à rede e a Live identifica o console destravado e o bloqueia. Uma vez banido da rede, você nunca mais poderá jogar online com esse aparelho. No entanto, você poderá continuar jogando offline. O PS3 ainda não tem nenhum tipo de destravamento, mas você sabe que isso é não é legal, não sabe?



Em vez de salvar o dia, o Homem-Aranha só complica a vida dos leitores com seu joguinho tosco

Netunia
.com.br



BIOSHOCK - XBOX360



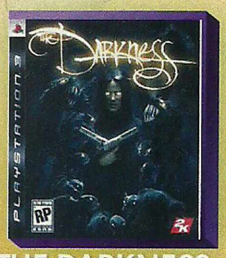
STRANGLEHOLD - XBOX360



VAMPIRE RAIN - XBOX 360



LAIR - PS3



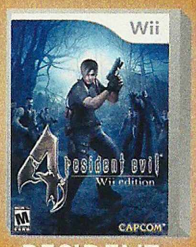
THE DARKNESS - PS3



NINJA GAIDEN SIGMA - PS3



POKEMON BATTLE REVOLUTION - WII



RESIDENT EVIL 4 - WII



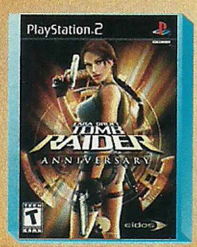
MARIO STRIKERS CHARGED - WII



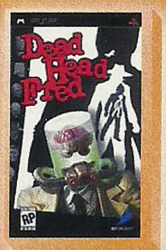
ART OF FIGHTING ANTHOLOGY - PS2



GUITAR HERO - PS2



TOMB RAIDER ANNIVERSARY - PS2



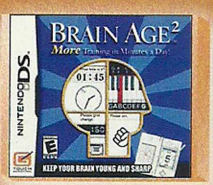
DEAD HEAD FRED - PSP



TRANSFORMERS TH GAME - PSP



BIKE MICE FROM MARS - DS



BRAIN AGE 2 - DS

TUDO EM 3X SEM JUROS

TELEVENDAS: (11)

3825-7600

WWW.NETUNIA.COM.BR

FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - ESTOQUES LIMITADO - PREÇOS SUJEITOS À VARIAÇÃO CAMBIAL - PROMOÇÃO VALIDA ATÉ FINAL DO ESTOQUE

ARTE NOS GAMES

Fotos e ilustrações que são colírios para os olhos dos jogadores



CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

O jogo que deixou todos boquiabertos na E3. O novo episódio da série *Call of Duty* traz para os dias atuais os conflitos de guerra. Usando tudo que as texturas em alta resolução e os novos consoles oferecem, é capaz de deformar até mesmo o ar por onde o disparo da arma passa, além das já óbvias explosões que abusam de sistema de partículas e blur que geram um efeito muito realista.

As armas não são mais texturas simples, recebendo tanta atenção quanto grandes estruturas.

Texturas de tecidos nunca pareceram tão reais quanto na nova geração.



METAL GEAR 4

A série clássica de Hideo Kojima ganha outra cara graças aos consoles de nova geração. Os cenários realistas famosos na série chamam ainda mais atenção, abusando de motion blur e efeitos de luz.

AGE OF EMPIRES III

Apesar de dificilmente ser referência de potencial gráfico, os jogos de estratégia possuem uma ênfase invejável nos detalhes. O último episódio da série *Age Of Empires* possui um detalhismo absurdo nas estruturas, que são todas renderizadas, assim como a água que passa a sensação de possuir densidade.

FLIGHT SIMULATOR

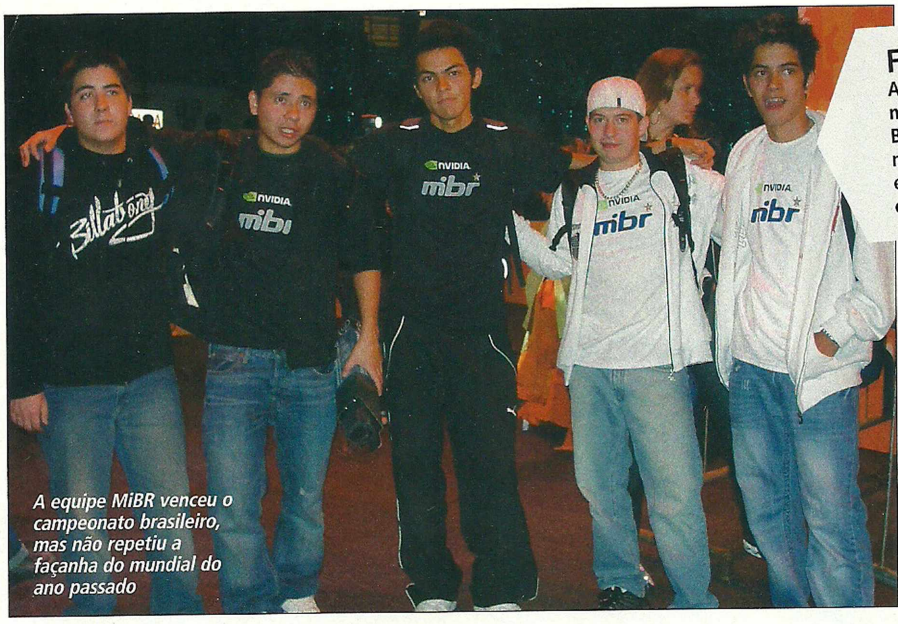
ogos de simulação de vôo estão anhando uma nova cara. A necessidade e uma quantidade absurda de polígonos anto para criar cidades quanto oceanos ó é possível com os processadores tuais. Já as nuvens recebem o auxílio da écnica de geometria fractal gerando assa e ocupando menos o processador.

VIVA PIÑATA

O colorido jogo do X360 possui uma das mais belas iluminações já feitas. Com o dia passando em tempo real, é possível apreciar as piñatas com suas texturas de papel durante o dia e a noite.

Por GUSTAVO PETRÓ

O lado "B" da indústria mundial dos games



A equipe MiBR venceu o campeonato brasileiro, mas não repetiu a façanha do mundial do ano passado

Fotos PATRICIA ARTICO

Final na França

A final mundial do ESWC desse ano aconteceu em Paris, na França, entre os dias 5 e 8 de julho. Dessa vez, o Brasil não figurou entre os melhores jogadores do mundo. O resultado de maior destaque ficou com a equipe masculina de *Counter-Strike*, o MiBR, que conquistou a quarta colocação na competição.



As belas gurias da LadieS venceram uma das partidas finais mais emocionantes do ESWC 2007

➔ COMPETIÇÃO DE GAMES

VIVE LE FRANCE

Final brasileira do ESWC reúne a nata do ciberatletismo nacional para uma competição regada a rock

Junho foi um mês agitado para os ciberatletas tupiniquins. Os jogadores profissionais tiveram que mostrar toda a habilidade para figurar entre os melhores do Brasil no ESWC (Electronic Sports World Cup) e garantir uma vaga para a final mundial na França. Para alcançar este objetivo, eles compareceram ao Ginásio do Ibirapuera, em São Paulo, onde foi montada uma arena para receber os craques de *Counter-Strike, Pro Evolution Soccer, Warcraft, Quake 4* e *Trackmania Nations*.

Os Game Centers (locais selecionados para as competições) foram aprovados pelos participantes e contribuíram muito para que a disputa fosse mais acirrada neste ano

No evento, cada game tinha um espaço especial com computadores potentes para proporcionar disputas acirradas e telas de plasma que mostravam tudo o que acontecia em tempo real ao público presente. Mesmo não lotando o ginásio, a torcida ajudou os jogadores, incentivando a cada partida. E não foram poucos jogadores: o ESWC contou este ano com 12 times de *Counter Strike*, dos quais 8 masculinos e 4 femininos, 32 jogadores de *Pro Evolution Soccer*, 16 de *Warcraft*, 8 de *Quake 4* e 4 de *Trackmania*. Os 14 vencedores de cada categoria dividiram um prêmio de R$ 90 mil reais, além da passagem para Paris onde disputaram o campeonato mundial.

O grande destaque do evento, que contou com o show da banda CPM 22, foi a final masculina de *Counter-Strike*, realizada na gaiola de aço montada especialmente para o combate final. Estavam na disputa os times g3x e MiBR, o atual campeão mundial da ESWC. O MiBR perdeu no primeiro mapa da disputa de melhor de três, mas saiu vitorioso nos dois últimos duelos, o que garantiu o bicampeonato. "Foi uma final equilibrada e apertada, mas, felizmente, conseguimos vencer mais uma vez", comemora Carlos Herique Segal, o Kiko, que era um dos jogadores da equipe, mas acabou se tornando o técnico. Em Paris, eles foram os brasileiros melhor colocados.

CONFIRA OS VENCEDORES

COUNTER STRIKE MASCULINO
Mibr - Raphael Camargo, Lincoln Lau, Renato Nakano, Bruno Ono, Bruno Lima e Carlos Henrique Segal (técnico).

COUNTER STRIKE FEMININO
LadieS - Claudia Miranda, Leticia Nagao, Paula Nishimura, Priscilla Nagashima, Bruna Reis e Diogo Dragosa (técnico).

WARCRAFT - Pato
QUAKE 4 - Pedro Antunes (E2-KLZ)
TRACKMANIA - Dido
PRO EVOLUTION SOCCER - Pedro Ivo (Nodrip)

COMPETIÇÃO DE GAMES

Brasil campeão Pan-Americano

A boa fase dos ciberatletas brasileiros se confirmou com a conquista pelo segundo ano consecutivo do Pan-Americano do WCG, realizado entre 22 e 24 de junho. Foram conquistadas cinco medalhas em quatro games diferentes: *Age of Empires: The WarChiefs*, *FIFA 07*, *Half-Life: Counter-Strike* e *WarCraft III: The Frozen Throne*. Dessas, quatro são de ouro e uma é de bronze.

"Apesar de competir em menos categorias que em 2006, o Brasil manteve a liderança do ranking de medalhas do Pan-Americano. Ao vencer todas as disputas no México, ganharmos confiança para a Final Mundial, em outubro, nos Estados Unidos", comemora Rodrigo Moretz, gerente de marketing de relacionamento da Samsung.

O segundo colocado foi os EUA, com duas medalhas de ouro e seis de prata, seguido pelo Canadá, com uma de ouro e duas de prata.

A etapa Pan-Americana contou ainda com disputas dos games *StarCraft: Brood War* (PC), *Dead or Alive 4* (Xbox360) e *Project Gotham Racing 3* (Xbox360), e totalizou 50 atletas participantes.



Vencedores do Pan em Cancún com seus cheques polpudos

CONFIRA OS RESULTADOS:

AGE OF EMPIRES III: THE WARCHIEFS - Allexis Tsuda, "Hammet" (Ouro)

COUNTER-STRIKE - MiBR - Raphael Aguiar, "Cogu"; Lincoln Lau, "Fenix"; Bruno Ono; Renato Nakano, "Nak"; Bruno Fukuda, "Bit" (Ouro)

FIFA 07 - André Buffo, "playArt^Scorpion" (Ouro); e Felipe Martins, "(AEC)Feaumomaea" (Bronze)

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE - Bernardo Rodrigues, "Pato" (Ouro)

E AS ELIMINATÓRIAS CONTINUAM...

Brasília e Belo Horizonte receberam as eliminatórias regionais, que classificaram os melhores de cada Estado para a final, em São Paulo. Confira:

BRASÍLIA

COUNTER-STRIKE

Equipe 1: HW - José Cristiano Rufino, "Brow"; Pedro Coimbra, "Drop"; Dyogo Magalhães, "Pânico"; Thyago Magalhães, "merciless"; Rafael de Carvalho, "ask"

Equipe 2: Revoltz - Fillipe dos Santos, "Bto"; Jorge Junior, "Jorginho"; Jean Michel D'Oliveira, "Michel"; Alan Ferreira, "JosepH"; Frederico Bernardes, "x0fder"

FIFA 07

- Bruno Ramos, "playArt^peace"
- Laysson Oliveira da Silva, "[titãs]magic"

NEED FOR SPEED: CARBON

- Rodrigo Nunes Silva, "playArt^SpeedNG"
- Paulliran de Araújo Santos, "playArt^CsikerNG"

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

- Renan Aires de Alencar, "FeaR"
- Bruno Aires de Alencar, "SavagE"

BELO HORIZONTE

COUNTER-STRIKE

Equipe 1: Energy - Leonardo Nogueira, "Timber"; Julio César Gomes, "Aimbot"; Pedro Henrique Nunes, "Psico"; Michael Scalser, "Saruman"; Rafael Miranda, "fsh"

Equipe 2: Playart - Carlos Alberto Jr., "Viol"; Lucas Borges, "Gods"; Murilo Figueiredo Filho, "Santos"; Danilo Baeza, "Caroba"; Guilherme Coluccini, "Darkmal"

FIFA 07

- Felipe Martins, "Seicomp.(AEC) Feaumomaea"
- Samuel Liberato, "Playart^shev"

NEED FOR SPEED: CARBON

- Daniel da Silva, "VMBxCrazy"
- Charles Nunes, "Falcon"

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

- Pedro Ramos, "Gaf"
- Pedro Henrique Aquino, "Kekewolf"

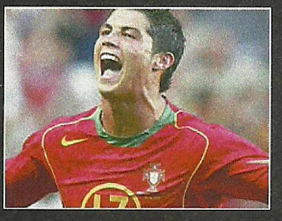
ACONTECEU



• *Priston Tale*, da Kaizen Games, apresentou novidades no mês de julho. Uma delas foi a estréia do mapa "Ice 2", o mais aguardado entre os jogadores.



• Michael Giacchino, compositor de filmes como *Os Incríveis* e de séries como *Lost*, será o responsável pela trilha sonora de *Medal of Honor: Airborne*.



• A Konami anunciou que o craque português do futebol, Cristiano Ronaldo, estará na capa de *Pro Evolution Soccer 2008*.



• A NVIDIA lançou o SLi Zone, uma lan house com os melhores computadores para se jogar partidas on-line, em São Paulo. O local escolhido foi a GamenetX, no bairro de Moema.

• A Microsoft aumentou a garantia do Xbox 360 para três anos devido à enorme quantidade de problemas com as três luzes vermelhas.

IPHONE KILLER





Este modelo foi feito às pressas, por isso não ficou bom. O lá debaixo ficou melhor

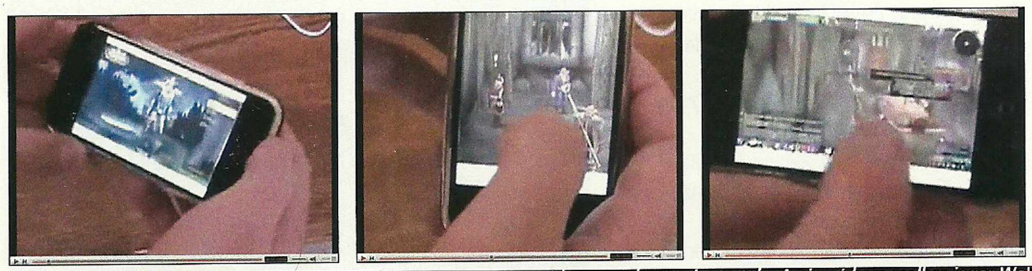
• Enquanto todo mundo só fala do novo celular iPhone, ninguém dá atenção ao celular da Nintendo. Claro que isso é uma brincadeira, já que o aparelho inspirado em um controle do NES foi feito por fãs. Eles pegaram um modelo de celular fino, que coubesse dentro da carcaça do joystick, retiraram seus componentes internos e montaram o aparelho. Para finalizar, foi feita uma capa para deixar o visor e os botões à mostra. Segundo o site *www.jackofallblades.com/index.php?p=104#np*, é necessário criar espaços na carcaça para conectar o cabo de energia e permitir que você escute o som quando receber uma ligação.



LIBERDADE

Warcraft no iPhone

O telefone mais desejado do mundo permite que você carregue sua vida digital no bolso, escutando música, assistindo a filmes e acessando a internet. Mas um grupo de jogadores de *World of Warcraft* descobriu que, além de todas essas funções, é possível jogar o MMORPG mais famoso do mundo na tela do iPhone. Para isso, eles utilizam um programa de streaming chamado Telekinesis, que captura as imagens de um computador Machintosh e enviam para outro computador ou aparelho compatível. Assim, o jogador de *WoW* pode pegar o iPhone e jogar normalmente. Entretanto, o sistema apresenta uma taxa de frames por segundo baixíssima, e é praticamente impossível de se jogar. Os fãs hardcore, no entanto, não têm do que reclamar...



O iPhone tem um sistema que permite visualizar as imagens em widescreen, basta virar a tela. Assim, é bem melhor jogar WoW

SUSTO

Pikachu mutante

Esta criatura foi vista em uma livraria japonesa. Parece que o Pikachu tomou o hormônio do crescimento e deu uma espichada ou isso foi apenas para assustar as crianças.



A cada dia que passa, duvidamos mais do gosto dos japoneses

MÚSICA

DJ no Wii

Os clubes noturnos de San Francisco jamais serão os mesmos. Um DJ chamado "Wiij" utiliza dois Wii Remotes conectados via Bluetooth a um notebook para fazer música. Ele movimenta os controles no ar para fazer scratchs, mixar as faixas e criar sons ao vivo. Todos os botões do joystick também são utilizados para modificar as trilhas. No site djwiij.com, ele mostra vídeos de suas performances, informa data dos shows e ensina como transformar o Wii Remote em um instrumento musical.



Primeiro, o DJ seleciona todas as músicas pelo computador



Depois, ele começa a sacudir seus Wii Remotes enfeitados com luzes para agitar a balada

TELEVISÃO

Wii com IBOPE

A principal reclamação dos executivos dos canais de televisão nipônicos, que afirmam que a audiência está em grande declínio no Japão, é o Wii. O motivo é que as pessoas preferem passar horas jogando Wii em família do que assistir à novela. Isso faz com que os anúncios e, por conseqüência, a renda das empresas, caíam. Outro problema é que os japoneses estão assistindo à TV por meio dos celulares, impedindo a medição da audiência.

HOUSE GAMES

TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA













CONFIRA NOSSA LINHA COMPLETA DE ACESSÓRIOS







FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 24X*

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO: MasterCard VISA Diners Club International AMERICAN EXPRESS

VISITE NOSSO SITE: WWW.HOUSEGAMES.COM.BR

HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM

(3326-0045

ENVIAMOS NOSSOS PRODUTOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.

Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844
EM FRENTE A IGREJA STA. IFIGÊNIA

* sujeito a aprovação de crédito junto ao financeiro c/ juros

produzido por OPUS Fotografia - f:5506-9979



A garota não acha que o mercado de games é dominado por homens e afirma que há muitas mulheres envolvidas no desenvolvimento de jogos

A musa dos games

Simpática e atraente, Jade Raymond roubou suspiros na E3 2007 com o seu sorriso... e também com Assassin's Creed

Por THÉO AZEVEDO

Por onde ela passa, os olhares a acompanham, como se exercesse um efeito hipnótico ou magnético. Não bastasse o charme, a beleza e a simpatia, Jade Raymond está à frente do ousado *Assassin's Creed*, um dos poucos projetos originais em uma indústria repleta de clones.

Tais características, somadas à desenvoltura de Jade diante das câmeras (ela já foi apresentadora do G4, canal de TV norte-americano dedicado aos games), renderam à produtora uma espécie de aura, como a "queridinha dos games". Qualquer aparição de Jade em eventos é sempre cercada por frisson.

A GameMaster entrevistou Jade Raymond com exclusividade, oportunidade de comprovar de perto tudo o que foi dito acima e, grata surpresa, descobrir que ela adora o Brasil – esteve no País recentemente, aliás. O papo foi de *Assassin's Creed* ao status de sex symbol. Confira:

GAMEMASTER – Quais foram as influências de *Assassin's Creed*?

JADE RAYMOND – *Assassin's Creed tem um monte de influências. Uma delas é o "Le Parkour" (ou "Free Running"), que está ficando superpopular e apareceu em Die Hard e no novo filme de James Bond. Pensamos se poderíamos levar isso ao PlayStation 3 e Xbox 360, de forma que se possa escalar qualquer coisa e que as pessoas se sintam como um desses caras. Vamos tentar.*

Também há a influência dos jogos de esporte: muitos dos controles quando você está sendo perseguido ou tem de escapar com a multidão ao redor levam em conta o aspecto tátil. A física de pular na multidão e de tocar e empurrar as pessoas para fora do caminho foi um dos grandes objetivos do time para que se tenha realmente a sensação de interação, ao invés de passar pelos personagens como se eles fossem árvores.

Temos pessoas na nossa equipe que trabalharam em Prince of Persia e acho que você verá similaridades no estilo de animação. Há outras que trabalharam em Splinter Cell, mas são contribuições menores. Pode haver comparações com Thief ou Grand Theft Auto.

GM – *Assassin's Creed* é uma das poucas novas franquias em um mercado dominado por seqüências. Como você vê essa situação?

JADE – *É realmente excitante, sob a perspectiva de time e de desenvolvimento, ser capaz de trabalhar numa franquia nova, pois a criação é maravilhosa. Você não fica restrito e pensa o que pode fazer no PlayStation 3 e no Xbox 360 que nunca foi possível antes e qual é o limite em termos de jogabilidade.*

O aspecto criativo é incrível. Você não vê muitas franquias novas porque fazer games nos dias de hoje é um investimento muito alto e as companhias não querem assumir riscos, preferindo fazer novas versões de marcas que vendem bem ou optando por gêneros populares, sem se arriscarem. Isso é muito ruim para os jogadores. Penso que, como jogador, você quer sentir que está num

JADE EM VÍDEO

• Que tal ver a entrevista com a produtora em vídeo? Acesse: jogos.uol.com.br/videos/ult3693u42.jhtm



Inteligente, bonita, simpática e responsável por um dos games mais esperados da atualidade, Jade é a musa dos nerds

novo tipo de game. Esperamos com Assassin's Creed criar esse tipo de experiência.

GM – Você pode falar um pouco sobre a sua jornada na indústria de jogos?

JADE – *Eu sempre quis fazer games. Era meu sonho desde criança. Jogava muito. Decidi que a melhor coisa a se fazer era aprender como programar um game, então eu comecei como programadora na Sony, há uns dez anos, trabalhando com jogos pequenos. Quando você sai da escola e ainda é caloura, fica excitada em trabalhar na indústria e faz qualquer jogo que pode. Trabalhei em Jeopardy Online e licenças que a Sony tinha. Então eu fui para a EA [Electronic Arts] e trabalhei como produtora de The Sims Online. Depois das grandes, quis experimentar pequenas companhias e, enfim, acabei na Ubisoft, como produtora de Assassin's Creed.*

GM – Como é trabalhar numa indústria dominada por homens?

JADE – *Acho que há mais mulheres do que você imagina: em nosso time, por exemplo, tem a encarregada pela gerência de projeto, animadoras, programadoras, artistas, texturizadoras e uma especialista em efeitos. Nós temos um time de muitas mulheres. A proporção ainda não é meio a meio, mas mesmo assim há muitas mulheres talentosas se tornando especialistas na indústria de games.*

> "Decidi que a melhor coisa a se fazer era aprender como programar um game, então eu comecei como programadora na Sony"
>
> **Jade Raymond, produtora de Assassin's Creed**

GM – Você já esteve no Brasil?

JADE – *Passei o réveillon lá. Eu amo o Brasil e fiquei maravilhada ao ver como as cidades são grandes. Soa como uma mistura da cultura européia, norte-americana e latina. É muito diversificado. Você sente todas essas influências. Fiquei realmente impressionada quando fui a São Paulo, de ver como a cidade é gigante. Sei que há muitas indústrias lá. Na América do Norte, não se fala muito sobre o Brasil, tirando o Carnaval e Rio, obviamente.*

Não ligam para o Brasil como uma grande potência econômica ou coisa assim. E quando você chega lá, nota que muitas coisas estão acontecendo no Brasil, como moda... Fui também à Praia do Rosa, que fica ao sul de Florianópolis, que também é uma das grandes cidades. O País é grandioso, as praias são bonitas e as pessoas são também muito legais e de boa aparência. É um bom lugar [risos].

GM – Já tem planos sobre o que fazer após *Assassin's Creed*?

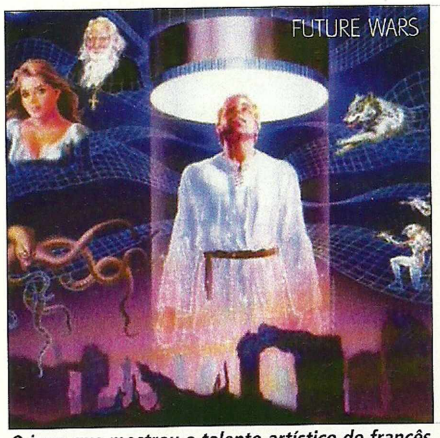
JADE – *Com esperança, se Assassin's Creed fizer sucesso como parece, ou seja, de como as vendas fluírem, vamos fazer Assassin's 2 e talvez eu tenha oportunidade de trabalhar nele ou em outro projeto. Não quero planejar muito. Prefiro ver o que há disponível na hora, que tipos de ofertas o futuro reserva.*

GM – Suas aparições em eventos como a E3 e X06 a tornaram bem popular entre os jogadores de videogame. Você se considera uma sex symbol?

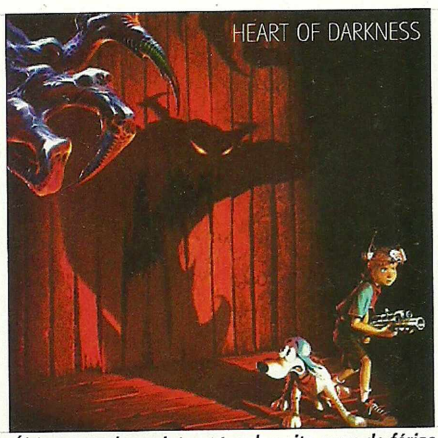
JADE – *[Muitos risos] Eu não penso em mim dessa forma. É engraçado: eu comecei como programadora, então me acho uma pessoa do tipo nerd. Agora eu tenho um trabalho no qual sou produtora e parte dele é falar sobre o game, algo que amo, pois sou apaixonada por Assassin's Creed no qual estou trabalhando. É engraçado de ouvir. Eu não vejo assim.*

Por ARTUR PALMA

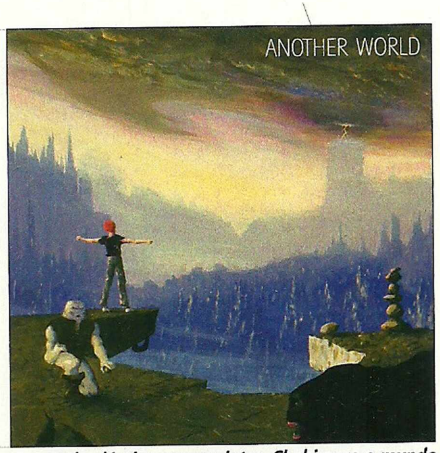
Sem eles, sua vida não teria a menor graça



O jogo que mostrou o talento artístico do francês



Último grande projeto antes dos oito anos de férias



O grande clássico que projetou Chahi para o mundo



O RETORNO DO GÊNIO FRANCÊS

ERIC CHAHI

O homem que sozinho revolucionou os jogos de plataforma

Mesmo sendo pouco conhecido entre nomes fortes da indústria, o francês Eric Chahi foi um dos precursores na criação de jogos com enredos cinematográficos e com gráficos inovadores. Seu grande trunfo foi *Out Of This World*, game que ele produziu sozinho.

Antes disso, em 1985, ele trabalhou em seu primeiro game, *Infernal Runner*, para o Amstrad CPC. Este foi um dos primeiros títulos a trazer elementos de Survival Horror, apesar de não ter nada em comum com os títulos atuais do gênero. O game de plataforma colocava o jogador em uma mansão cheia de armadilhas na qual a missão era escapar a qualquer custo. Depois do sucesso de *Infernal Runner*, Chahi lançou games que só apareceram na França.

Em 1989, Chahi trabalhou como artista principal do jogo *Future Wars*. Curiosamente, o game ganhou o nome de *Time Travelers* e seria dividido em diversos episódios. Entretanto, o jogo de aventura no estilo "point-and-click" teve apenas um episódio. Por conta desse relativo fracasso, Chahi decidiu se dedicar à sua criação de maior sucesso.

CLÁSSICO FEITO POR UM SÓ HOMEM

No mesmo ano do lançamento de *Future Wars*, e inspirado pelo visual de *Dragon's Lair*, Chahi viu que seria possível criar animações usando apenas vetores (gráficos com profundidade) e dar novos efeitos aos games e, assim, utilizar menos memória. Depois de testar e comprovar essa idéia, ele começou a escrever um roteiro de ficção científica. Segundo ele, criar esse complexo enredo foi mais difícil do que produzir a engine do jogo.

Chahi resolveu afastar-se da produção de jogos até 2006 quando, após recuperar os direitos do Out of this World, relançou-o em alta resolução e com o título *Another World*

Por isso, a introdução e a primeira fase do projeto que se transformaria em *Out Of This World* ficaram prontas após um ano de trabalho. Chahi criou uma atmosfera dramática para que o jogador compreendesse, sem usar textos, os sentimentos e expressões dos personagens. O game foi lançado depois de dois anos de desenvolvimento, em 1991, e é o primeiro título 2D a utilizar polígonos.

Por conta do sucesso do jogo, a distribuidora Delphine Software resolveu lançar uma continuação, com o nome de *Heart of The Alien*, lançada em 1994. Ao contrário do original, que foi totalmente desenvolvido por Chahi, o game teve outro time de produção, pois a proposta do criador de refazer *Out Of This World* sob a perspectiva do alienígena que ajuda o protagonista não foi aceita e ele decidiu partir para outro trabalho.

Seu próximo projeto foi *Heart of Darkness*, lançado em 1998 e bem recebido pela crítica. Mesmo assim, Chahi resolveu se afastar dos games, pelo menos até 2006, qaundo recuperou os direitos de *Out Of this World* e o relançou em alta resolução com o nome de *Another World*.

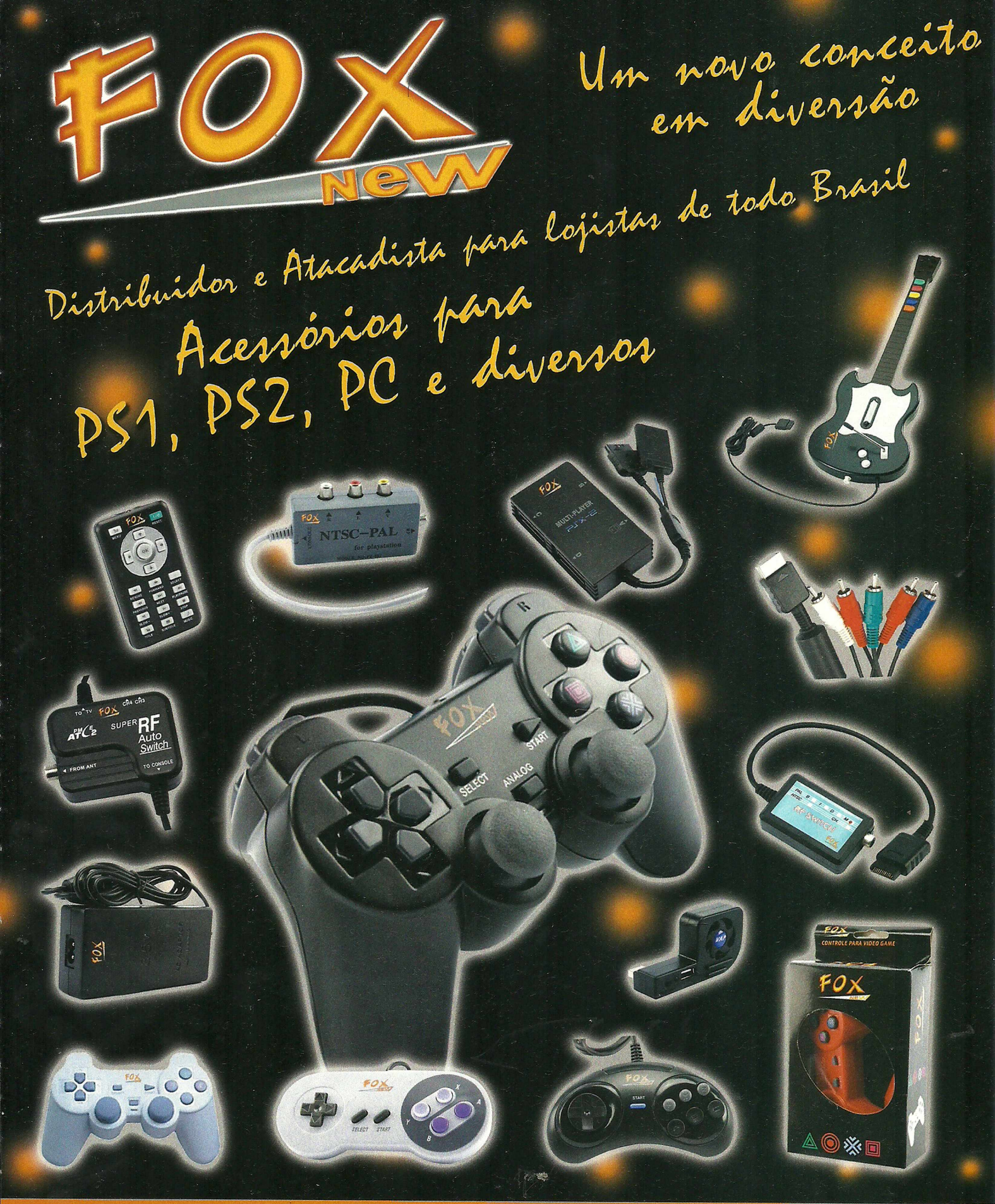
Recentemente, Chahi anunciou que está trabalhando em um projeto, que pode ser um game de estratégia. Vamos esperar para ver.

FOX NEW

Um novo conceito em diversão

Distribuidor e Atacadista para lojistas de todo Brasil

Acessórios para PS1, PS2, PC e diversos



e-mail: fox-new@uol.com.br
fox.new@hotmail.com

Tel: (11) 3326-2170

Peter Moore apresenta Rock Band em sua última E3 como membro da Microsoft

A Nintendo focou as novidades nos jogadores casuais

Como se fosse novidade, Cliff B. revela Gears of War para PC

Havia poucos, mas bons, jogos na área de testes da E3

O troféu de maior telão do evento vai para a Microsoft, sem dúvida

Chewbacca mostra a edição especial do PSP, que virá com game inédito de Star Wars





E3 2007

Fomos até Santa Monica, nos EUA, para ver como é a nova E3. Podemos afirmar que o evento piorou, mas os jogos compensam

Por **POR GUSTAVO PETRÓ E ARTUR PALMA**
Enviados especiais: **FELIPE AZEVEDO E NELSON ALVES JR.**

A E3 mudou para pior. Quando pessoas do calibre de Hideo Kojima (*Metal Gear Solid*), Jade Raymond (*Assassin's Creed*) e Peter Molyneaux (*Fable*) dizem que a nova estrutura do evento não funcionou, pode ter certeza de que algo muito errado aconteceu. Pode ser estranho ler isso já que, para quem acompanhou de longe, via internet, a impressão é de que nada mudou.

Pois bem, para quem esteve lá, a realidade foi bem diferente. A tal "nova estrutura" refere-se à diminuição radical no tamanho da feira. Antes, tudo rolava num espaço imenso, com ares de show de rock, todas as empresas agrupadas e os jornalistas se acotovelando pelas informações. Tão estressante quanto empolgante. Em 2007, porém, a ESA (Entertainment Software Association) reduziu tudo a hotéis espalhados por Santa Monica, nos Estados Unidos. Dos 400 expositores vistos nos anos passados, a edição 2007 teve pouco mais de 30. A queda na quantidade de participantes foi ainda mais brutal: de mais de 60 mil para cerca de 5 mil. Evidentemente, com menos gente se atropelando pelos corredores, sobraria mais tempo para conseguir detalhes sobre as produções. A idéia ficou no papel.

Quer dizer que o mundo acabou e não houve patavinas de informações? Claro que não. Jogos sempre aparecem e novidades nunca faltam. O problema da feira, para resumir, foi de logística. O lance de exigir dos jornalistas a locomoção entre um hotel e outro encavalou muitas demonstrações agendadas. Sem dizer que a ESA pecou feio num detalhe: mesmo para quem estava devidamente registrado e com a credencial em mãos, não havia passe livre para todas as demonstrações. Ou seja, quem se deu bem foi a mídia norte-americana, só para variar.

ENXURRADA DE JOGOS

Se por um lado a organização pecou, ao menos as produtoras salvaram os três dias de E3. A quantidade de jogos anunciados diminuiu, porém a qualidade cresceu assustadoramente. As três plataformas têm títulos de dar água na boca. A primeira a soltar a enxurrada de lançamentos foi a Microsoft. Com exceção de *Resident Evil 5*, que chega somente em 2008, todos os games mostrados na conferência da empresa chegarão às lojas este ano. Por conta disso, e sem nenhum exagero, a linha de produções para o X360 mostrou-se a mais forte até o final de 2007, até porque a quantidade de exclusividades é enorme: *Bioshock, Mass Effect, Halo 3, Fable 2, Project Gotham Racing 4, Lost Odyssey, Ace Combat 6, Too Human, Bomberman Live* e *Naruto: Rise of Ninja*, entre outros. A empresa evitou falar de futuros lançamentos, provavelmente para guardar as fichas para seu evento próprio chamado "X0", ainda sem data definida.

Na apresentação da Nintendo, por outro lado, ficou clara a intenção da produtora em conquistar os "não-jogadores". *Mario Galaxy, Metroid Prime 3* e *Mario Kart DS* dividiram o palco com algo inusitado: um controle em forma de balança chamado Wii Fit. Desenvolvido por Shigeru Miyamoto (sim, aquele do *Mario*), o apetrecho permite controlar as ações na tela apenas com o uso do corpo. Mais casual, impossível. De quebra, o Wii receberá em breve uma geringonça que transforma o Wii Remote e o Nunchuk em uma pistola. O primeiro jogo a fazer uso será *Resident Evil Umbrella Chronicles* que, aliás, estava disponível para teste e surpreendeu positivamente.

Por fim, a surpresa do evento foi a Sony. Sem o discurso morno da Microsoft, nem a escassez da Nintendo, a dona do PS3 finalmente mostrou *Killzone 2* rodando em tempo real, liberou *LittleBigPlanet, Eye of the Judgment* e *Lair* para teste, esmiuçou a rede Home e anunciou uma nova versão do PSP, que será menor, mais leve e com saída de vídeo componente. Ainda discursou sobre games inéditos e promissores, no caso *Folklore* e *Ecochrome*, ambos de PS3.

Em relação aos títulos multiplataforma, a quantidade impressiona. Aliás, empolga, porque a maioria esmagadora possui qualidade excelente. A lista é gigante: *Guitar Hero 3, Beautiful Katamary, Sega Rally*, Assassin's Creed, Devil May Cry 4, *Grand Theft Auto IV, Time Shift, Turok, Medal of Honor Airborne, Skate, Stranglehold, Brothers in Arms Hell's Highway, Silent Hill 5, Soul Calibur 5, Star wars Forge Unleashed, The Simpsons Game, Need for Speed ProStreet, Call of Duty 4*... Ufa, a lista vai longe ainda.

No geral, apesar dos deslizes, o evento focado em jogos esquentou a briga pela preferência dos usuários. Os próximos meses prometem uma enxurrada de excelente títulos, alguns dos quais você confere em detalhes nas próximas páginas da **GM**, que marcou presença na E3 2007.

MULTIPLATAFORMA

The Simpsons Game

Produtora: Electronic Arts
Desenvolvimento: EA Redwood Shores
Lançamento: Novembro
Plataformas: X360, PS3, Wii, PS2, DS e PSP

O RETORNO DA FAMÍLIA AMARELA

Fazia muito tempo que os Simpsons não apareciam em um game do gênero "beat'em up", como *Streets of Rage*, por exemplo – a única vez foi no arcade da Konami, de 1991. Depois, o quarteto estrelou jogos de todos os tipos possíveis. Finalmente, a espera acabou.

Aproveitando o hype em torno do novo filme de Homer, Marge, Bart, Lisa e Maggie, mas com um enredo original, *The Simpsons Game* traz o mesmo humor escrachado e sarcástico visto na TV para todos os consoles da atualidade e aproveita para homenagear a história dos videogames, colocando a família dentro de jogos famosos em que não pouparão piadas e terão que fazer o impossível para completar suas missões.

CLICHÊ DOS GAMES

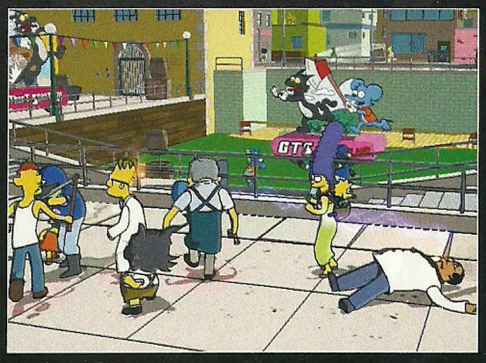
Em *The Simpsons Game*, cada estágio é protagonizado por dois personagens e jogando sozinho, o controle do segundo fica a cargo do computador. No entanto, um amigo pode entrar para jogar cooperativamente a qualquer momento, como no velho game dos fliperamas. Segundo Alex Charlow, um dos produtores do jogo que apresentava o game na E3, a Electronic Arts planeja incluir golpes em conjunto como na clássica versão para arcade. Na versão demo disponível no evento, porém, essa opção não existia.

Uma sacada cômica bacana são os clichês de videogame. Sempre que você encontra um, uma mensagem indica qual é e quantos faltam para serem

Não se engane por esta imagem. Homer detesta fazer exercícios. Tanto que no game ele pode se transformar em uma bola de banha



Os Simpsons colocarão o jogador dentro de sátiras de diversos clássicos da história dos videogame



encontrados. Os dois vistos no teste foram: encontrar o ponto fraco para vencer chefões (no caso, um boneco gigante que anda com um rosquinha na mão e lança raios); e desviar de serras gigantes.

Nas fases, existem elementos que apenas um personagem pode interagir. Na demo, o jogador no comando de Lisa tinha que conversar com a estátua de uma divindade para controlar uma mão gigante (nesse momento, o ângulo de câmera muda e a fase passa a ser vista de cima) para levantar pedaços de madeira e posicioná-los de modo a criar uma seqüência de plataformas. Assim, o jogador, no controle de Bart, conseguia alcançar a alavanca que abria o portão para a próxima área. Na mesma fase, Lisa precisou usar a mão gigante para arrancar a tampa de uma tubulação de ar. Feito isso, Bart deve usar a capa de sua versão Bartman para flutuar com o ar que sai dos dutos e, assim, chegar a uma plataforma mais alta.

PODERES ANIMADOS

Entre socos e pontapés, cada herói tem um poder especial: Homer vira um bola de gordura que esmaga os inimigos e Bart vira o Bartman, cuja capa pode ser usada para flutuar. Lisa tem em mãos o seu saxofone e Marge usa sua voz irritante para incomodar os cidadãos com um megafone.

Ao lado das missões baseadas em games de sucesso, *The Simpsons Game* trará diversos elementos da série. Em todas as fases, você verá locais, personagens e situações que aconteceram em algum episódio ao longo de 18 temporadas da família. Até mesmo Matt Groening, o criador da turma, disse que será o chefão final do game.

Para manter-se fiel aos traços de Groening, a EA trabalhou no visual do jogo, que impressiona. Os Simpsons estão em um nível de cel-shading 3D muito acima do que é visto nos games atuais. A movimentação é suave e alguns trejeitos da família são hilários, dando a sensação de realmente estar em Springfield.

Entretanto, nem tudo é perfeito. O jogo apresentou problemas relacionados à câmera, que atrapalhava bastante. Mas o fato é que *The Simpsons Game* tem tudo para ser um dos maiores sucessos deste ano.

E MAIS...

GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

Produtora: Activision **Lançamento:** Novembro **Plataformas:** X360, PS3, Wii e PS2



Além das músicas inéditas, que também apresentam versões originais (e não apenas covers), *GH III* tem uma guitarra e um modo multiplayer novos.
O controle/instrumento é baseado em uma Gibson Les Paul, um dos modelos mais clássicos da fabricante, e será sem fio em todos os consoles – o PS2 terá um modelo Kramer, também sem fio. Essas guitarras serão usadas ao limite, principalmente na batalha entre guitarristas do modo versus. Agora, eles têm "poderes" que podem ser usados contra o rival: um deles faz com que as notas sumam e o jogador tenha que tocar às cegas; outro embaralha as notas ou as inverte de posição. Só o melhor vencerá esses desafios. A mudança do time de produção, no entanto, pode ter prejudicado o game. Em algumas músicas, as seqüências de notas altas para baixas não apresentaram o mesmo padrão visto em *GH* e em *GH II*. Mas ainda há tempo para corrigir essa falha antes do lançamento.

ROCK BAND

Produtora: Harmonix **Lançamento:** Novembro **Plataformas:** X360, PS3 e Wii



Depois que a Harmonix se separou da Activision e anunciou *Rock Band*, *GH* ganhou um rival à altura. O game pegou o melhor do rival na hora de tocar guitarra e baixo e uniu com um microfone para o vocalista da banda cantar e uma bateria. Além disso, conseguiu um acordo entre MTV e gravadoras para incluir performances originais de artistas famosos, garantindo o sucesso do game. O objetivo de *Rock Band*, montar uma banda famosa, funciona muito bem. Todos os instrumentos possuem o mesmo sistema para seguir as notas, que é parecido com *GH*. Já o cantor tem um sistema parecido com *Karaoke Revolution*. A guitarra, baseada no modelo Fender Stratocaster, é maior que a de *GH*, trazendo um ar mais real, e a bateria é idêntica aos modelos elétricos reais. Barulho é o que não vai faltar neste final de ano com a briga acirrada entre os dois melhores jogos musicais do momento.

UNREAL TOURNAMENT 3

Produtora: Midway **Lançamento:** Novembro **Plataformas:** X360, PS3 e PC



O PC e o PS3 mostraram todo o seu poder gráfico com *UT 3*, considerado um dos jogos mais bonitos da E3. O alto nível dos gráficos permitiu criar um mundo totalmente novo, repleto de construções futurísticas cheias de detalhes. O visual apurado deixa as batalhas ainda mais cheias de ação: uma troca de tiros entre alguns inimigos é suficiente para deixar você babando em frente à TV devido à grande quantidade de efeitos e partículas voando pela tela. O jogador de PS3 terá uma ajuda para controlar os veículos com o Sixaxis: movendo o controle para os lados, você controla o volante enquanto tem a liberdade com os analógicos para os tiros. Para quem gosta de partidas on-line, o game suporta 24 jogadores em mais de 40 arenas. As armas, de metralhadoras a lança-mísseis, continuam poderosas e trazem tiros secundários.

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Produtora: Ubisoft **Lançamento:** Novembro **Plataformas:** X360, PS3 e PC



O grande destaque do game é a união do novo sistema de física com a presença de materiais mais realistas no cenário. Na demonstração de *Hell's Highway*, foi mostrado que as cercas de madeira não são locais de proteção garantida. Agora, elas se despedaçam no exato local onde o tiro as atinge. Uma rajada ali faz as balas atravessarem a cerca e atingir os inimigos. O mesmo vale para o jogador na mesma situação, que deve procurar abrigo atrás de uma parede de concreto. Haverá também momentos mais dramáticos: ao explodir uma granada no meio de um grupo de adversários ou acertar um tiro na cabeça, o jogo fica em câmera lenta por alguns instantes para que você "curta o momento", segundo os produtores.

MULTIPLATAFORMA

Call of Duty 4: Modern Warfare

MODERNIZANDO A GUERRA ENTRE OS POVOS

Produtora: Ubisoft
Desenvolvimento: Ubisoft
Lançamento: final do ano
Plataformas: X360, PS3 e PC
Expectativa: Alta

"Desde o desenvolvimento do primeiro *Call of Duty*, tivemos muitas idéias para incluir no game, mas que não se aplicariam no contexto da Segunda Guerra Mundial e que fomos guardando para quando fizéssemos um game de guerra atual", conta Grant Collier, diretor da série. Pelo que foi apresentado, parece que essas idéias podem fazer com que *Call of Duty 4* seja o melhor FPS dos últimos anos.



A exigência dos consoles da geração atual obrigou a Infinity Ward a triplicar seu número de funcionários, o que, de acordo com Collier, permitiu que os talentos da produtora deixassem o game acima de suas expectativas. Além de modernizar, os produtores trouxeram o que os fãs mais gostaram em toda a série para *Modern Warfare*. Por conta disso, a ação é frenética e ininterrupta.

NOVO CAMPO DE BATALHA

O objetivo de *CoD 4* é impedir que um terrorista russo chamado Zakhaev crie uma insurreição em seu país na tentativa de criar uma nova União Soviética. Para isso, ele utiliza os métodos do ex-ditador Stalin: execuções e massacres. Cabe a você, no papel dos fuzileiros norte-americanos ou dos soldados britânicos, impedir que a guerra alcance níveis catastróficos.

O fato de a história acontecer no século 21 faz os soldados terem armamentos modernos. O arsenal real contém mais de 70 armas e acessórios como rifles com miras laser, minas terrestres, óculos de visão noturna e bombas de longo alcance. Todos os equipamentos poderão ser modificados conforme a necessidade do jogador.



A guerra atual alcança níveis extremos em Call of Duty 4, que trará realismo além do imaginado para os consoles



Um verdadeiro arsenal de mais de 70 armas poderá ser utilizado pelo jogador para impedir ataques terroristas

CoD 4 mostra tanto a guerra dentro do campo de batalha quanto de longe, por meio dos satélites. Sempre que a missão permitir, você poderá chamar reforços utilizando esse recurso. Além disso, você terá que utilizar aviões para eliminar a defesa inimiga, usando as mais recentes aeronaves do exército dos EUA.

"Nosso objetivo é mostrar uma guerra real, com mais profundidade", afirma Collier. Por isso, os produtores se dedicam na parte visual e sonora. "O som apresenta tantos detalhes que é possível escutar os passos de alguém o seguindo", explica o diretor. "A tecnologia usada para os gráficos traz mais profundidade de campo e visual fotorrealista, além de efeitos de sombra e física avançados."

TIROTEIO ON-LINE

O modo on-line de *CoD 3* não agradou e, por isso, a Infinity Ward refez o modo multiplayer. "Queremos que o jogador sinta-se em uma comunidade", explica Todd Alderman, desinger do modo multiplayer. "Criamos um sistema de mira que faz o joystick ser tão eficiente quanto o mouse do computador." Para os mais experientes, haverá a dificuldade Hardcore. Em uma partida Deathmatch Hardcore, por exemplo, os tiros causam mais danos, há menos munição e menos itens. "Só vencerá quem conhecer bem os cenários e os melhores pontos de ataque", conta Alderman.

Assassin's Creed

USE TODOS OS MEIOS PARA ASSASSINAR SUAS VÍTIMAS



Na busca por seu alvo, Altair pode decidir empurrar as pessoas ou se misturar entre elas

Produtora: Ubisoft
Desenvolvimento: Ubisoft
Lançamento: Final do ano
Plataformas: X360, PS3 e PC
Expectativa: Alta

A expectativa de liberdade, de se misturar entre o povo, de eliminar suas alvos silenciosamente e de poder escalar paredes tornou *Assassin's Creed* um dos games mais aguardados de 2007. No papel de um assassino durante o período da Terceira Cruzada, você deve eliminar alvos que se encontram no meio da multidão.

A nova demo mostrou a cidade de Jerusalém pela primeira vez. Do alto dos prédios é possível ver a imensidão do mundo, que apresenta clima em tempo real e mostra as pessoas levando suas vidas. Para completar as tarefas dentro de cada missão é preciso se infiltrar no meio da multidão. Para isso, o herói Altair conta com movimentos mais discretos dos que os usados em ataques e perseguições. Ele pode sentar em bancos de praças, caminhar entre as pessoas e até interagir com elas. Na demo, uma mulher perseguia o herói, que a empurrou na frente de todos, chamando a atenção do povo, que passou a acompanhar o personagem.

ATAQUE BANDIDO

Na E3, foi revelado o funcionamento do sistema de mira. Quando ativado, ele mostra uma moldura meio futurista que cobre o personagem. O alvo da missão aparece com uma cor diferente, para destacá-lo em meio aos soldados. Nas lutas, quando o alvo está travado, Altair pode contra-atacar utilizando a força e o peso do inimigo ao seu favor. Ele derruba os inimigos e os abate com sua espada. O sistema é bom e permite lutar contra diversos alvos ao mesmo tempo.

Altair também pode subir em qualquer local do cenário onde ele puder agarrar. Rachaduras na parede, parapeitos de janelas e bordas de telhados são os locais principais para realizar essa ação. Manter-se nas alturas ajuda a ficar longe da vista dos guardas e a localizar os alvos. Também nas alturas, o herói pode realizar o movimento mais legal de *Assassin's Creed*: o Leap of Faith. Em pontos altos das construções, indicados pela presença de pombas, Altair salta de braços abertos e cai em uma carroça cheia de feno sem chamar atenção.

Em meio a uma gama de continuações, *Assassin's Creed* recebe louros pela originalidade, mesmo que alguns de seus elementos remetam a outros games como *Prince of Persia* e *Tomb Raider*. Na demo, o game mostrou alguns bugs como câmera confusa, paredes invisíveis e inimigos que flutuavam. Acreditamos que esses pontos serão corrigidos até o lançamento do jogo.

E MAIS...

RESIDENT EVIL 5

Produtora: Capcom **Lançamento:** 2008
Plataformas: X360 e PS3

A continuação de um dos melhores games da série não teve muitas novidades, apenas um novo, e curto, trailer, que foi o suficiente para animar os fãs. Pelo mostrado, parece quer *Resident Evil 5* será uma seqüência direta de *RE 4*, pois os inimigos são muito parecidos com os que Leon enfrentou controlados por um parasita. A vila parece ter mudado da Espanha para algum país da África, onde o calor deve ser um fator fundamental para o desenvolvimento desse parasita e para o desenrolar da trama. Muito do que os fãs gostaram em *RE 4* deve voltar em *RE 5*.

DIRT 2

Produtora: Codemasters **Lançamento:** Sem previsão
Plataformas: X360 e PS3

O game não foi anunciado oficialmente, mas os produtores deixaram escapar que *DiRT 2* já está em produção. Aproveitando o sucesso do seu antecessor, os produtores estão retirando o que não ficou bom em *DiRT* e focando o trabalho nas partidas multiplayers que, segundo Matthew Horsman, designer-chefe do game, será uma grande surpresa. E como o PS3 ficou sem *DiRT*, uma demo do jogo estará disponível na PlayStation Network para deixar os fãs mais tranqüilos.

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP 2009

Produtora: THQ **Lançamento:** sem previsão
Plataformas: X360, PS3, Wii, PC, DS, PSP e Celular

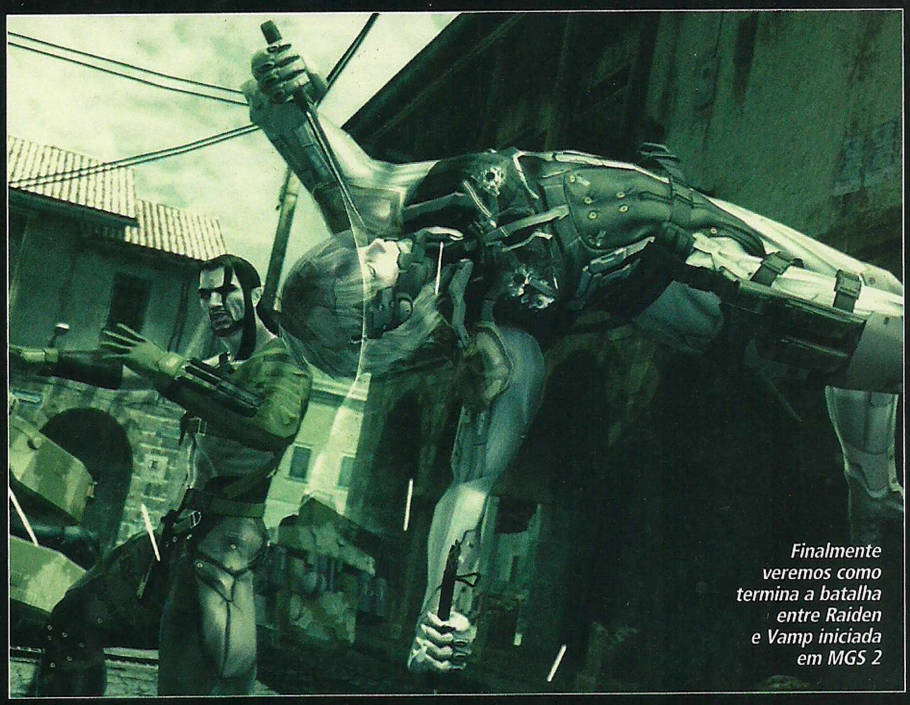
O curto vídeo apresentado pela THQ foi um dos que mais impressionaram na E3. Ele mostrava dois lutadores de vale-tudo com visual bastante realista brigando dentro de um ringue fechado por grades. A cada soco e chute desferido, os corpos reagiam de diferentes maneiras as pancadas, fazendo com que os músculos e a pele reagissem como nas lutas de verdade. Os detalhes eram tantos que os golpes faziam o lutador espirrar sangue e suor, além de seus calções balançarem realisticamente a cada movimento – até o protetor dos dentes sai voando pelo ringue após receber um soco certeiro. Em se tratando de uma evolução da engine de *Fight Night Round 3*, tanto gráficos quanto a física são bastante promissores.

TONY HAWK'S PROVING GROUND

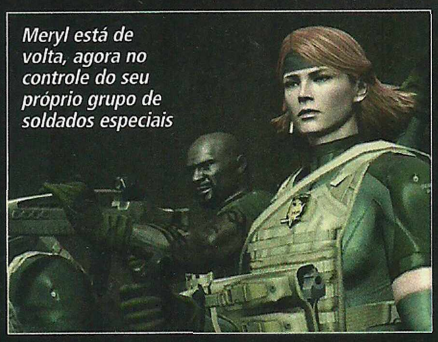
Produtora: Activision **Lançamento:** Outubro
Plataformas: X360, PS3, Wii, PS2 e DS

Para competir de frente com *Skate*, o nono game de *Tony Hawk* quer proporcionar liberdade para construir as características do seu skatista. Para isso, a Neversoft traz nove habilidades inéditas para o game. Entre elas, os novos movimentos "Nail", que agora estão bem mais fáceis de serem realizados – ícones na tela auxiliam, por meio de cores, a manter-se equilibrado durante essas manobras. Depois, basta ir ao editor de vídeo e criar um mini-documentário sobre sua vida na prancha com rodas, algo que o time de produção acredita ser um sucesso – o objetivo é oferecer recursos para que os vídeos fiquem com um ar "profissional", com efeitos especiais e cortes precisos. Além disso, as partidas on-line prometem ser melhores do que no game anterior.

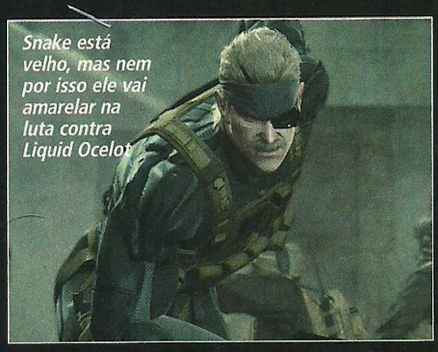
SONY



Finalmente veremos como termina a batalha entre Raiden e Vamp iniciada em MGS 2



Meryl está de volta, agora no controle do seu próprio grupo de soldados especiais



Snake está velho, mas nem por isso ele vai amarelar na luta contra Liquid Ocelot

Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots

EM SUA ÚLTIMA MISSÃO, SNAKE DEVE ACABAR DE VEZ COM LIQUID OCELOT

Produtora: Kojima Productions
Desenvolvimento: Konami
Gênero: Ação
Lançamento: 2008
Plataforma: PS3

Hideo Kojima foi quem apresentou, em carne e osso, a mais nova prévia de *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*, game que chega para o PS3 no início de 2008. Além de repetir que este é o último *Metal Gear* de sua carreira, o mestre afirmou que todos os segredos da série de Snake serão revelados neste capítulo final da saga, que contará com a presença de absolutamente todos os personagens já mencionados na história do game.

Mantendo a tradição que já dura duas edições da E3, o executivo preparou um vídeo em tempo-real, que, apesar do visual embasbacante, não mostrou cenas da jogabilidade propriamente dita – esta, segundo o produtor, será testada em breve, quando ele demonstrar o sistema de jogo em um evento no Japão. Em se tratando de história, porém, a experiência foi um pouco mais enriquecedora. Caso você não conheça o enredo, basta saber que a trama se passa dois anos após os eventos de *MGS 2* e nove anos após Snake, agora mais velho e com apenas seis meses de vida, ter sido contaminado com um vírus supostamente letal conhecido como FOXDIE.

Na nova demonstração, Snake encontra-se em um campo militar no deserto que abriga alguns conhecidos de longa data por quem é fã da franquia, como Meryl, que no local comanda o seu próprio esquadrão de elite, e Liquid Ocelot – entidade que representa um híbrido entre Revolver Ocelot e a alma de Liquid Snake. O vilão, como Colonel Campbell e a Dra. Naomi Hunter advertem ao protagonista, busca obter total controle sobre as unidades militares ao seu redor por meio de um experimento que busca interagir com estruturas eletrônicas microscópicas injetadas no corpo de cada soldado. Snake, que aceita a missão de colocar um fim na trajetória de Liquid, até tenta, mas, assim como Meryl, é afetado pela experiência e acaba perdendo o controle sobre seus movimentos, e é obrigado a assistir à fuga de seu principal inimigo.

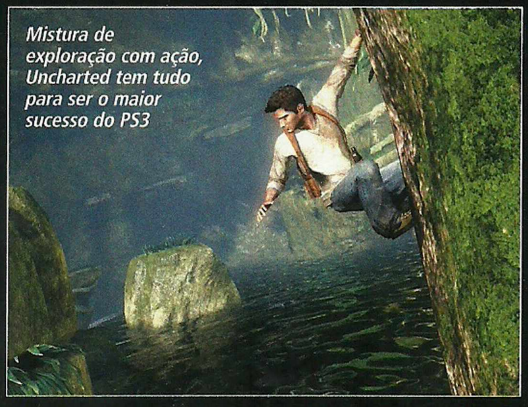
Embora tudo isso exija um certo tempo para absorção, o vídeo vai além e, após os créditos, é tomado por um selvagem confronto entre Raiden, em sua versão robótica, e o imortal Vamp. Esse conflito, caso você não se lembre, já havia sido retratado de modo inconclusivo no segundo game da série, *Sons of the Liberty*. Certamente, o fato de ele ter deixado aquele gostinho de "quero mais" foi o suficiente para que os produtores optassem por uma nova, e derradeira, batalha.

Uncharted: Drake's Fortune

EQUILÍBRIO NA MÃO DO SIXAXIS

Produtora: Sony Computer Entertainment
Desenvolvimento: Naught Dog
Gênero: Ação
Lançamento: Novembro
Plataforma: PS3

Dos criadores de *Crash Bandicoot* e da turma de *Jack & Daxter*, *Uncharted: Drakes's Fortune* foi um dos títulos de destaque entre a lista dos 15 games exclusivos para o PS3 apresentados pela Sony. Aqui você controla Nathan Drake, um caçador de tesouros que, acreditando ser descendente direto de um renomado explorador já falecido, parte rumo a uma ilha no Oceano Pacífico com o intuito de



Mistura de exploração com ação, Uncharted tem tudo para ser o maior sucesso do PS3

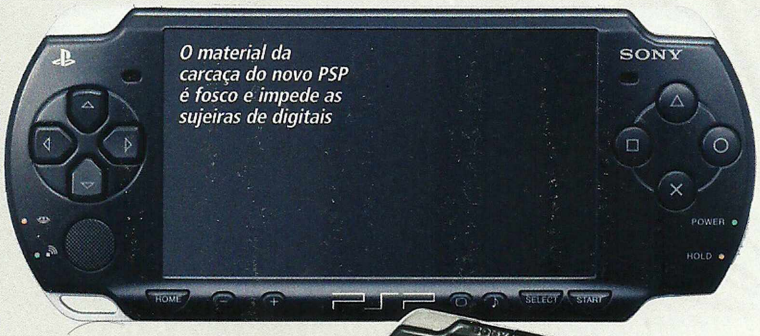
encontrar o lendário El Dourado – artefato preciosíssimo que se encontra enterrado na selva.

Disponível em versão jogável, *Uncharted* impressionou por conta do uso de uma tecnologia que, segundo a Sony, é prioritária e desenhada especialmente para abusar das capacidades do PS3. Este quesito influencia diretamente na jogabilidade do game, com cenários compostos por armadilhas que se escondem por conta da luz, por exemplo.

Graças a isso, a jogatina em *Uncharted* vai muito além da mera exploração – ao se agarrar nas beiradas, seu equilíbrio depende exclusivamente do modo como você movimenta o Sixaxis. Além disso, é preciso se acostumar com um arsenal de armas de fogo e treinar muito para os combates mano a mano. Na exibição, foi possível ver que todos os elementos do cenário podem servir como cobertura contra o fogo inimigo. O esquema funciona como manda o figurino – embora a movimentação de Drake ainda seja muito pesada –, e nem sempre você consegue sair ileso. Ponto para a Inteligência Artificial.

E MAIS...

PORTÁTIL REMODELADO



O material da carcaça do novo PSP é fosco e impede as sujeiras de digitais



Mais barato, mais leve e menor. Será que isso fará você finalmente comprar um PSP?

Kaz Hirai, um dos manda-chuvas da companhia, exibiu a versão melhorada do PSP pela primeira vez. A reação do público? Ninguém notou uma diferença sequer. É que, basicamente, essa nova edição conta com melhorias que envolvem muito mais a parte técnica do que a estética. Ela é mais leve, mais fina e, felizmente, conta com uma bateria cuja promessa é suportar até dez horas de jogatina quando totalmente carregada. Como se não bastasse, há ainda uma singela alteração na memória RAM do aparelho, que agora carrega os jogos mais rapidamente, além da adição de algumas saídas de vídeo e de som. Se você é o feliz dono de uma televisão de alta definição e deseja uma telinha um pouco maior para jogar, por exemplo, saiba que o novo PSP pode ser facilmente conectado ao seu televisor. Custando US$ 199, o modelo redesenhado estará à venda a partir de setembro nas cores Piano Black e Ice em um pacote que traz o jogo *Daxter*, um UMD do seriado *Family Guy* e um cartão de memória de 1 GB. Em se tratando da edição apresentada por Chewbacca, que será lançada apenas no início de outubro, o portátil apresenta a coloração branca marcada por um decalque de Darth Vader - além, é claro, de uma cópia de *Star Wars Battlefront: Renegade Squadron*, game exclusivo para o PSP.

PLAYSTATION NETWORK



Com o intuito de impressionar possíveis investidores presentes na feira, a Sony destinou uma boa parte de sua apresentação para revelar alguns dados referentes à PlayStation Network, a rede online do PS3. De acordo com David Reeves, presidente da divisão européia da empresa, já existem mais de 80 jogos casuais programados para serem distribuídos pelo do serviço, incluindo até mesmo novidades como *Wipeout HD*, *Pain* e *SOCOM*. Em se tratando de números propriamente ditos, a companhia reiterou os valores publicados previamente: em sete meses de operações, a PlayStation Network já soma mais de dois milhões de usuários.

HOME



Com lançamento programado para o mês de outubro, a PlayStation Home só não foi a maior estrela do evento por conta da postura da Sony, que optou por não apresentar muitos detalhes do sistema. Na ocasião, Phill Harrison, da SCEA, fez as honras da casa e demonstrou, ao vivo e em cores, o que o período de testes do sistema já trouxe de bom para a comunidade virtual do PS3. Em posse de um celular da marca Sony Ericsson, o executivo tirou uma fotografia da platéia e, após enviá-la para o PS3, pôde utilizá-la como um quadro virtual em seu apartamento na rede. A idéia por trás disso, explicou Harrison, é fazer com que cada aplicativo possa ser utilizado em sinergia com a Home – de formas mais modestas, é claro, mas ainda assim funcionais. Para fortalecer este conceito, foi demonstrado ainda o uso da PlayStation Eye, a câmera oficial do PS3, que pôde gravar vídeos cujos trechos puderam ser reproduzidos na comunidade online.

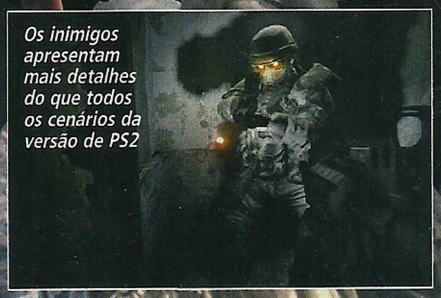
SONY

Killzone 2

APARIÇÃO EM TEMPO REAL MOSTRA QUE O GAME ESTÁ CADA VEZ MAIS PRÓXIMO DO VÍDEO DE 2005



Não tem o visual do vídeo da E3 2005, mas mesmo assim, Killzone 2 surpreendeu



Os inimigos apresentam mais detalhes do que todos os cenários da versão de PS2



A iluminação e o visual cheio de detalhes foram os destaque do game

Produtora: Guerrilla Games
Desenvolvimento: SCE
Gênero: Tiro
Lançamento: 2008
Plataforma: PS3

Quem é fã da Sony pagou todos não aguentava mais as chacotas sobre *Killzone* do PS3 – culpa da Sony que mentiu sobre o primeiro vídeo do projeto. Após toda essa polêmica, a companhia resolveu pedir desculpas durante o evento deste ano e, desta forma, preparou uma conferência especial para demonstrar, agora rodando em um PS3 de verdade, a quantas anda *Killzone 2*. O resultado não foi o mesmo visto no polêmico vídeo exibido durante a edição de 2005 da E3, mas sim, algo bem próximo.

Na versão que tomou conta desta nova edição da feira, o que não faltaram foi empenho e sofisticação: enquanto que a iluminação impressionou por conta do fotorrealismo, toda a ação (por mais espetacular e tenebrosa que possa ter sido) foi representada de maneira suave e com poucas quedas na taxa de quadros exibidos por segundo. Outro aspecto notável do game atende pela modelagem dos soldados retratados no campo. Segundo a Guerrilla, cada um deles apresenta mais polígonos que um cenário inteiro do primeiro game, para PS2, lançado em 2004. Esse capricho, obviamente, rendeu elogios até mesmo por parte de profissionais conhecidos. Um deles foi o principal responsável por *Gears of War*, game exclusivo do X360.

No que diz respeito ao jogo em si, não há muito o que diferencie *Killzone 2* frente aos principais títulos de sua categoria – o tiro em primeira pessoa. Com exceção do clima sombrio e não-convidativo de Helghan, o planeta onde o jogo se passa, e do fato de todos os cenários serem dinâmicos e destrutíveis, tudo lembra um campo de batalha de *Call of Duty*. Caso você não esteja por dentro da trama desta seqüência, basta saber que, dessa vez, ela acontece no planeta natal dos Helghast, os principais inimigos da humanidade, cujo líder deve ser capturado pelo esquadrão comandado pelo jogador.

E SOBRE O MULTIPLAYER?

Pouco se sabe sobre as partidas contra outros jogadores. A Guerrilla promete que, entre os diversos modos de jogo on-line, o principal será diferente de tudo o que já foi visto até hoje. A única dica sobre a modalidade diz respeito ao fato de ela se integrar com a PlayStation Home. Como e por que, entretanto, são perguntas que ficam para a próxima ocasião em que o game der as caras. E isso, a julgar pelo empenho da Sony em divulgar o projeto, não deve demorar para acontecer.



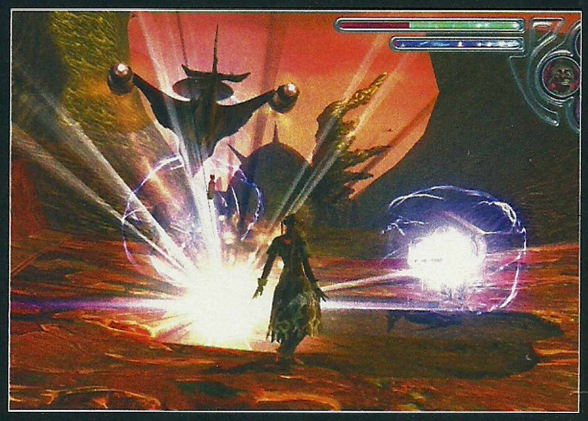
Dependendo do ponto onde você acertar no adversário, ele reagirá de modo diferente

Folklore

SUGUE AS ALMAS MOVIMENTANDO O SIXAXIS

Produtora: Sony Computer Entertainment
Desenvolvimento: Game Republic
Lançamento: Outubro
Plataforma: PS3
Gênero: Aventura

Mesmo sem agradar ao público japonês, o que é raro já que eles são os maiores fãs de RPG do mundo, *Folklore* foi uma ótima surpresa para a Sony na E3. No game, um RPG que mistura sonhos e realidade, você controla dois personagens que entram nesse mundo de magia. O diferencial do game está em poder se apoderar da alma de seus inimigos. Depois que você os ataca e eles ficam tontos, uma aura azul surge em torno deles. Nesse momento, você deve lançar um poder que uma espécie de fio mágico que prende nos mosntros e tenta sugar sua alma. Para que a investida puxe as almas, o jogador deve movimentar o Sixaxis com se estivesse puxando algo. Além do visual excepcionalmente belo, o jogo surpreendeu por conta de seu sistema de combate: na tela, a função de cada botão é demonstrada que desenhos.

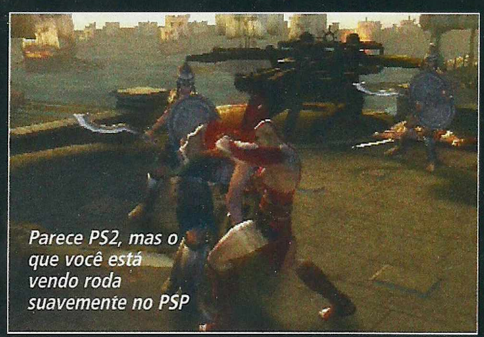


God Of War: Chains Of Olympus

O PSP MOSTRA QUE TAMANHO NÃO É DOCUMENTO

Produtora: Sony Computer Entertainment
Desenvolvimento: Ready At Dawn Studios
Gênero: Ação
Lançamento: 2008
Plataforma: PSP

O ditado é velho, mas serve perfeitamente para ilustrar a situação: "quem é rei não perde a majestade". Pois acredite, do pouco que jogamos, podemos afirmar sem medo que este jogo é forte candidato a melhor game já feito no PSP. Antes de começar a testar a demo em primeira mão, pensamos em como se poderia manter a qualidade do PS2 no portátil. Oras, a tela diminuta e a ausência de alguns botões poderiam comprometer a experiência. O ceticismo durou pouco. *Chains of Olympus* consegue manter o mesmo nível de seus irmãos maiores. Até mesmo a sensação de amplitude nos cenários está presente, algo que espanta no PSP. Nas batalhas, fica evidente o trabalho cuidadoso em manter intactas as características do jogo: o uso de combos é simples, a câmera nunca atrapalha sua visão e a fluidez é o ponto alto da ação. O melhor é que o game roda suave no PSP.



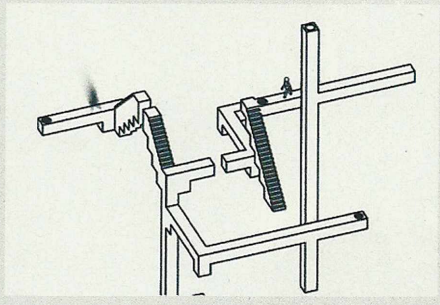
Parece PS2, mas o que você está vendo roda suavemente no PSP

E MAIS...



GRAN TURISMO 5: PROLOGUE

Como *Gran Turismo 5* ainda está longe de se tornar realidade, a Polyphony Digital seguiu a tradição e exibiu, durante o evento, a versão Prologue de seu simulador de automobilismo. Em forma de vídeo, a prévia agradou por conta de seu visual fotorrealista, muito embora um detalhe tenha decepcionado os fãs fervorosos: infelizmente, o estúdio deixou bem claro que o game não contará com um famigerado sistema de danos.

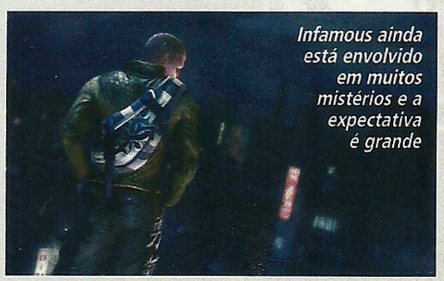


ECHOCHROME

O game simples, de mexer com a dimensionalidade dos objetos, roubou a cena quando foi revelado pela divisão japonesa da Sony. Grafismo simples, sem utilizar de qualquer tecnologia sofisticada, bebe da fonte de projetos como *Crush*, do PSP. Embora pareça simples, a obra tem um toque de complexidade: recheada de quebra-cabeças, ela exige que o jogador rotacione a tela com o intuito de transitar entre as dimensões e escapar de buracos e armadilhas. Além disso, é possível "roubar" itens que fazem parte dos cenários para facilitar as missões: frente a um buraco, por exemplo, o jogador pode se valer de um item ao seu redor para tapá-lo e seguir em frente.

INFAMOUS

Dos criadores de *Sly Cooper*, *Infamous* é a nova aposta da Sony no mesmo gênero do *GTA*. Exibido em um trailer na conferência, o jogo mostrou uma cidade moderna e aparentemente devastada por uma catástrofe onde o jogador controla um cidadão com capacidades sobrenaturais. A julgar pela demo, o personagem é capaz de escalar prédios, levantar e arremessar veículos e demais objetos. Pouco se sabe sobre a trama do game ou sobre quem o jogador estará combatendo, mas, a julgar pela prévia, esta aventura promete.



Infamous ainda está envolvido em muitos mistérios e a expectativa é grande

MICROSOFT

Halo 3

O NOVO DESAFIO DOS HUMANOS

Ele está de volta. Mais forte, mais rápido, com mais armas... e com o seu X360 personalizado



Até o Master Chief ficou bem nas matas do novo título



Prepare-se para enfrentar todos os tipos de adversidades climáticas

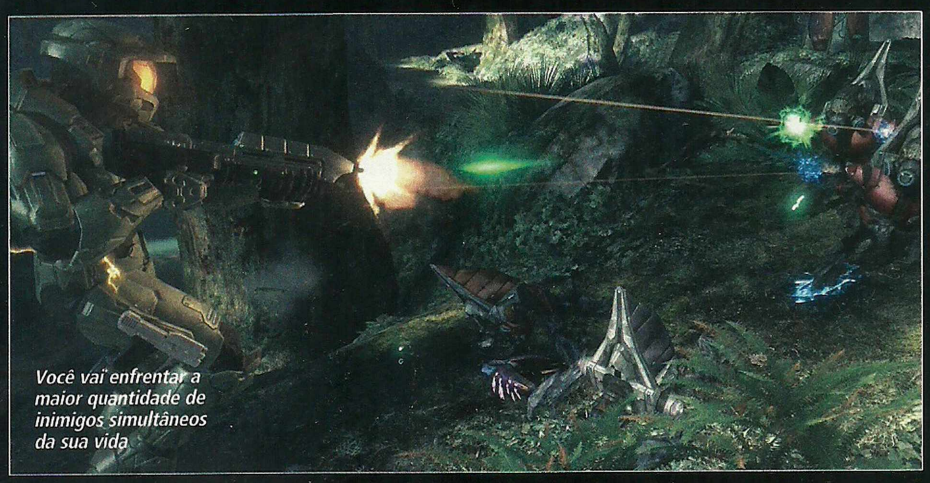
Produtora: Microsoft
Desenvolvimento: Bungie
Gênero: Tiro
Lançamento: 25 de setembro
Plataformas: XBOX 360

Depois da divulgação do beta on-line pela Live, a E3 2007 revelou mais imagens e detalhes do terceiro episódio da série do Master Chief. Como o modo on-line já foi experimentado pelo público, ao menos pela maioria dos fãs, o destaque ficou para a batalha solo.

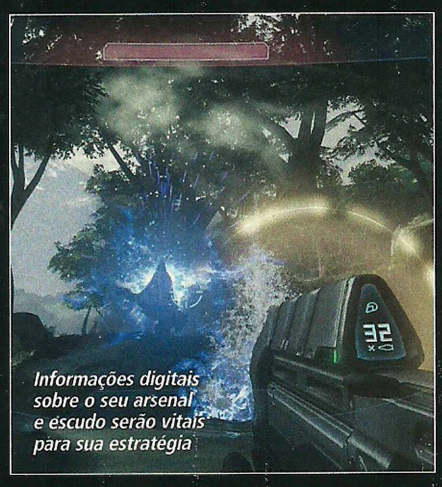
A nova fase, que será chamada Sierra 117, começa em uma floresta e é incrível ver todos os raios de luz passando por entre as folhas das árvores. Além da óbvia evolução gráfica da versão beta para a final, é possível ver seus companheiros trabalhando na mesma missão que você.



Há novos detalhes interessantes, como, por exemplo, quando Master Chief é alvejado, informações do estado do seu escudo aparecem na tela. Isso é particularmente importante, já que há uma quantidade enorme de inimigos simultâneos na tela, um volume intenso como nunca foi visto antes nos jogos anteriores da série – ou seja, você terá muito mais trabalho e desafio em *Halo 3* do que nas aventuras anteriores. É bom se preparar.



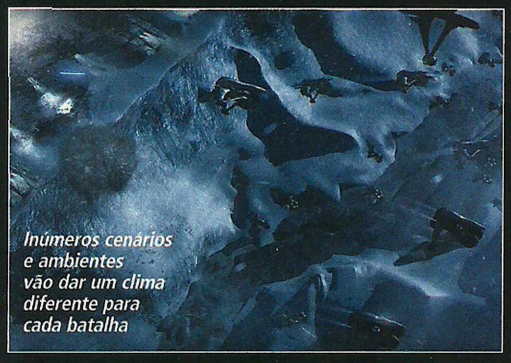
Você vai enfrentar a maior quantidade de inimigos simultâneos da sua vida



Informações digitais sobre o seu arsenal e escudo serão vitais para sua estratégia

Halo Wars

ESTRATÉGIA COM MASTER CHIEF



Inúmeros cenários e ambientes vão dar um clima diferente para cada batalha

Produtora: Microsoft
Desenvolvimento: Ensemble Studios
Gênero: Estratégia
Lançamento: Sem previsão
Plataforma: XBOX 360

Dos criadores do famoso *Age of Empires*, chega um jogo de estratégia em tempo real inspirado no sucesso *Halo*. Visualmente, o jogo lembra muito os ambientes externos que apareceram durante os títulos da série, com florestas e ambientes montanhosos.



Os cenários vistos na série principal ganharam ainda mais detalhes e estruturas

Além de cuidar das características visuais, outra grande preocupação dos produtores tem sido reproduzir nos consoles a mesma praticidade de controle que é típica deste gênero no PC. Seja no controle da resistência humana ou na pele escamosa dos aliens Convenant, tudo que você precisa fazer para selecionar um grupo de soldados é segurar o botão A e arrastar para comandar um grupo ou pressionar A duas vezes sobre uma unidade para selecionar todas as unidades semelhantes. É bastante simples e intuitivo.

Já foi confirmado que o jogo possuirá um modo on-line. Infelizmente, não foram exibidos maiores detalhes sobre isso ou mesmo a data exata para o lançamento de um dos jogos mais aguardados do 360 para 2008.

OUTRAS EXCLUSIVIDADES DE X360





BEAUTIFUL KATAMARI

A partir do dia 26 de outubro, os donos do X360 poderão experimentar o surreal desafio de montar as gigantes katamaris, bolas que grudam em tudo que encostam. A serviço do Rei de Todos os Cosmos, você poderá competir nas tradicionais missões solos ou, pela primeira vez, em um modo multiplayer cooperativo com fases temáticas, como uma cozinha onde é necessário pegar apenas objetos quentes.

VIVA PIÑATA: PARTY ANIMALS



As competições vão rolar no céu e na terra com as versáteis pinãtas recheadas

O jardim de piñatas, bonecos cheios de doces, foi um sucesso no X360 e receberá uma continuação versão gincana. O novo jogo com as piñatas trará a festa para seus bichos, com mais de 50 minigames, como corridas atrapalhadas ou disputas em que as piñatas precisam tirar doces uma de dentro das outras. *Party Animals* proporcionará partidas com até quatro pessoas off-line ou pela Live.



Toda a atmosfera colorida e amigável está de volta



ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERTATION



O novo episódio da série do simulador de caças de guerra será lançado em 23 de outubro com gráficos impressionantes. Um inédito sistema vai gerenciar batalhas simultaneamente e isso vai criar um novo ambiente onde nada ficará parado, ou seja, outros combates vão rolar fora da área onde você estiver atuando. Haverá também um modo on-line para desafiar outros ases da aviação ou para cooperar com ele.



Você não é mais o foco da ação: outros combates vão rolar simultaneamente

MICROSOFT





Mass Effect

UM FUTURO APOCALÍPTICO COM ALIENÍGENAS MEGALOMANÍACOS EM UM GRANDE RPG DE AÇÃO

Produtora: Microsoft
Desenvolvimento: BioWare
Gênero: RPG de ação
Lançamento: Novembro 2007
Plataforma: XBOX 360

Um dos títulos mais aguardados para o console da Microsoft é o RPG de ação futurista *Mass Effect*. A história do jogo gira em torno de Saren, comandante alienígena que tem o objetivo de acabar com a raça humana por toda galáxia. No passado, sua raça guerreou com os humanos, mesmo em uma teórica paz, ainda há ressentimento entre os povos.

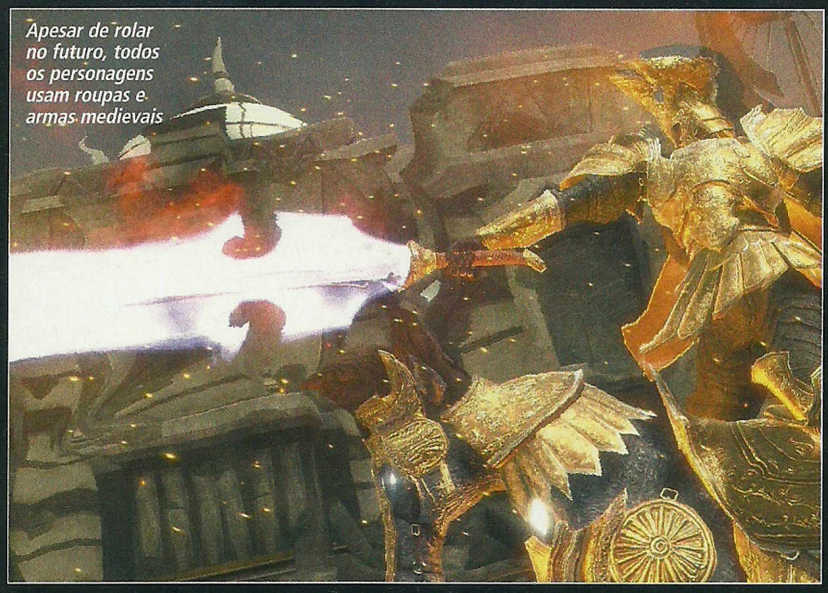
Neste primeiro título do que deverá se tornar uma trilogia, é preciso conter o avanço desse exército alienígena.

Para evoluir no jogo há um sistema de talentos e habilidades. Aumentando esses status é possível distribuir seus pontos pelas diferentes habilidades. Dependendo de como os pontos forem distribuídos, ataques e características são liberadas. Cada classe de personagem possui sua própria cadeia de habilidades e talentos.

Dá para viajar por todos os cantos do gigantesco universo, com liberdade para explorar diversos planetas em busca de aliados e inimigos.



Este simpático ser foi demonstrado em gráficos de jogo. Você vai tremer na base



Apesar de rolar no futuro, todos os personagens usam roupas e armas medievais

Lost Odyssey

A PRÓXIMA PRODUÇÃO DO PAI DE FINAL FANTASY

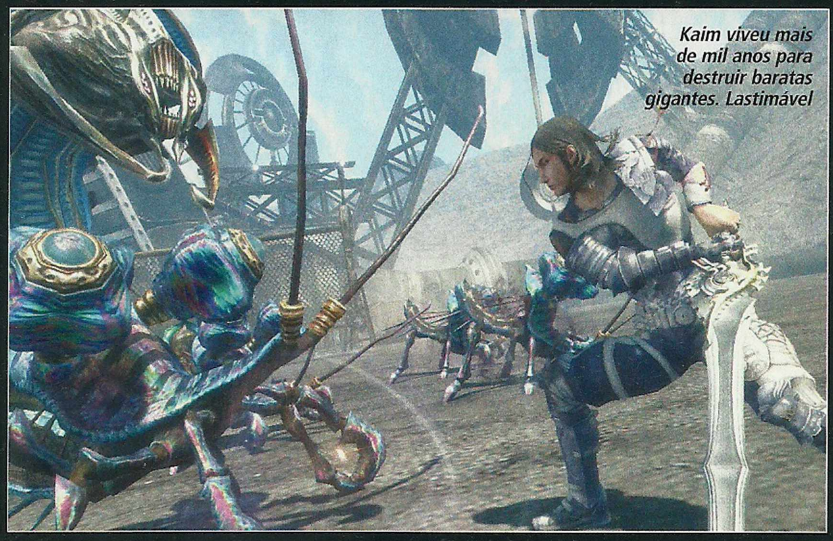
Produtora: Microsoft
Desenvolvimento: Mistwalker
Gênero: RPG
Lançamento: Janeiro de 2008
Plataformas: XBOX 360

O segundo projeto do criador do *Final Fantasy*, Hironobu Sakagushi, para o X360 será um RPG futurista. Neste jogo, você assume o papel de Kaim, um homem sentenciado a viver mil anos.

Lost Odyssey utiliza o Unreal Engine 3, o mesmo do *Gears of War*, para criar a parte gráfica, o que garante ótimas texturas e incríveis partículas de líquidos. Os combates também tiram proveito das capacidades da UE3 na criação de animações que representam as suas ações nas lutas

A batalha exibida na E3 2007 rolou sobre um trem em movimento, tudo rodando sem queda de frames e com inúmeros detalhes. É possível utilizar o analógico para aumentar e diminuir o zoom para observar os ambientes ao seu redor e também para explorar todos os seus detalhes.

Se for como *Blue Dragon*, será mais um título indispensável de Hironobu.



Kaim viveu mais de mil anos para destruir baratas gigantes. Lastimável

E MAIS...



As animações dos jutsus (técnicas especiais) serão mais legais do que no anime

NARUTO: RISE OF A NINJA

Está confirmado para o dia 16 de outubro a estréia de *Naruto* no X360. O game cobre a trama narrada nos primeiros 60 episódios do desenho animado, ou seja, vai colocá-lo na pele de Naruto durante as agruras do torneio Chunin até os primeiros confrontos contra Orochimaru. O game vai representar um salto para a franquia, pois vai contar com o visual mais caprichado já visto em um game de Naruto. O foco será em combates individuais, mas vai oferecer acesso a elementos de RPG e exploração a cenários famosos da série dos ninjas de Konoha.

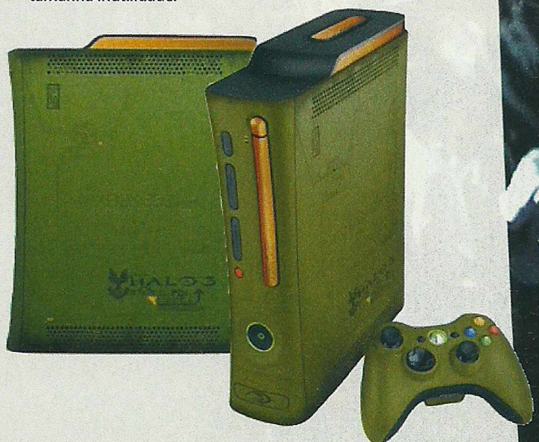


FABLE 2

A principal característica de *Fable 2* é a tentativa de inovar o sistema de combate na tentativa de torná-lo mais simples e acessível para qualquer tipo de jogador. A idéia de Peter Molyneaus, criador do game, é oferecer três botões para ataque (magia, ataques curtos e longos) e cada um acessar ações diferentes de acordo com a força com que for apertado.

XBOX 360 - HALO EDITION

O público esperava o anúncio de um novo X360 na E3, de preferência um console que utilizasse o processador de 65nm, que, teoricamente, eliminaria o problema das três luzes vermelhas. Porém, tudo que a Microsoft anunciou foi um modelo com míseros 20 GB de HD para divulgar o badalado *Halo 3*. Peter More fez o anúncio e, ao invés da esperada salva de palmas, bolas de feno rolaram no palco, diante do público estupefato com tamanha inutilidade.



NINTENDO

Mario Kart Wii

UM DOS MAIS HILÁRIOS JOGOS DE CORRIDA GANHA NOVA VERSÃO PARA O WII

Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Corrida
Lançamento: Não divulgado
Plataforma: Nintendo Wii

O anúnciio da primeira versão da série *Mario Kart* para Wii não foi exatamente uma surpresa, mas fez a alegria da galera que gosta de correr pelo simples amor a bagunça. No Wii, o jogo virá acompanhado por um pequeno volante que encaixará no Wii Remote.

A Nintendo exibiu algumas pistas, das quais algumas delas são recriações de cenários de *Mario Kart DS*, enquanto imagens de divulgação revelaram pistas novas, como Wario Mines e uma nova versão da Mario Circuit. Para quem havia detestado as mudanças do *Mario Kart Double Dash*, há uma boa notícia, os carros voltaram a ter um só piloto.

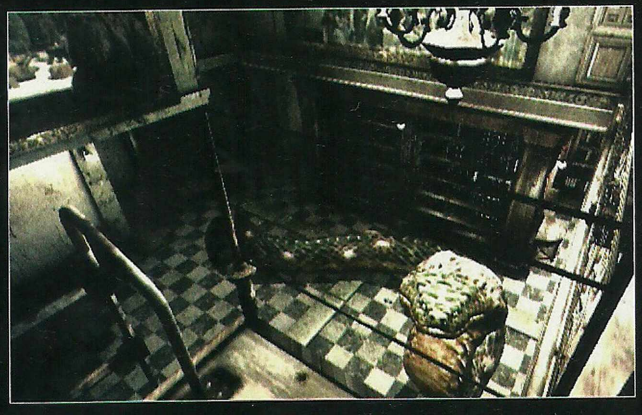
Destaque do jogo foi o modo on-line, que poderão ser disputada com até oito corredores, aproveitando ao máximo a rede da Nintendo para estender as corridas caóticas para todo o mundo.



Pistas e alguns veículos da versão de DS voltam para jogatina online

RE Umbrella Chronicles

POR TRÁS DO INCIDENTE EM RACCOON CITY



Produtora: Capcom **Desenvolvimento:** Capcom
Gênero: Tiro **Lançamento:** Outubro 2007 **Plataforma:** Wii

Depois do sucesso do relançamento de *RE4*, a Capcom investe pesado para implacar mais um sucesso no console revolucionário da Nintendo. O jogo ainda serviu para demonstrar um novo acessório, Wii Zapper. Com ele é possível encaixar o Wii Remote e o Nunchuck, transformando-os em uma pistola estilo arcade. De acordo com a Big N, o acessório acompanhará um jogo não anunciado ou poderá ser comprado por US$ 19,99.

O jogo também vai oferecer um modo cooperativo para dois jogadores. Mesmo o jogo sendo on-rail, com caminho prédefinido e pouquíssimas variações de traçado, o jogador não fica totalmente à mercê do jogo, pois com o analógico do Nunchuck será possível olhar para todos os lados.

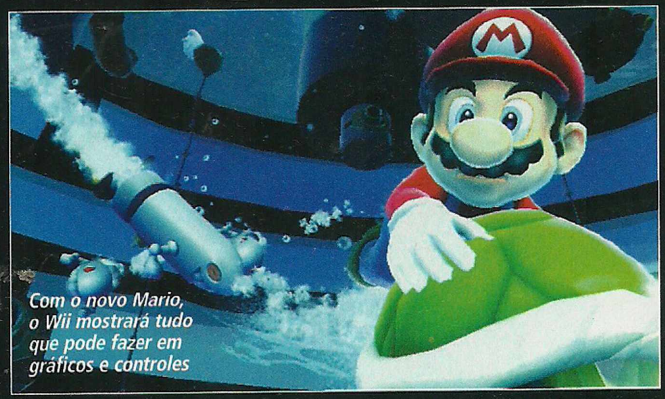
Super Mario Galaxy

A VOLTA POR CIMA DO ENCANADOR BIGODUDO

Produtora: Nintendo **Desenvolvimento:** Nintendo EAD Tokyo
Gênero: Aventura **Lançamento:** 12 de Novembro **Plataforma:** Wii

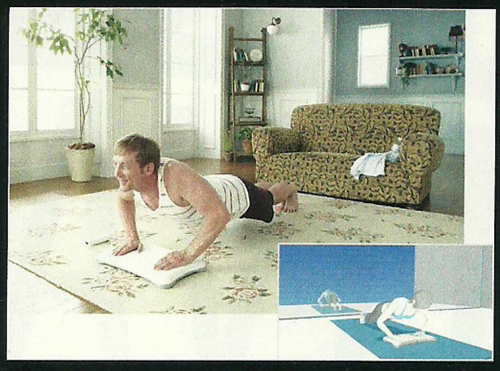
O jogo mais aguardado para o Wii mostrou o motivo dessa ansiedade. *Super Mario Galaxy* promote redenção para a série, que pecou com o fraquíssimo *Super Mario Sunshine* para GameCube, e é o jogo mais bonito do Wii.

Além de passear pelos planetas, como já foi visto, é possível vagar pela galáxia e, assim como no *Super Mario Bros. 3*, adquirir transformações, entre elas a forma de abelha. O Mario Abelha tem a habilidade de voar por alguns instantes e de se prender em flores e paredes que o Mario normal jamais conseguiria. Haverá outras transformações para o personagem, como uma versão fantasma do encanador, que poderá voar e atravessar objetos.


Com o novo Mario, o Wii mostrará tudo que pode fazer em gráficos e controles

Wii Fit

FAÇA EXERCÍCIOS SE DIVERTINDO



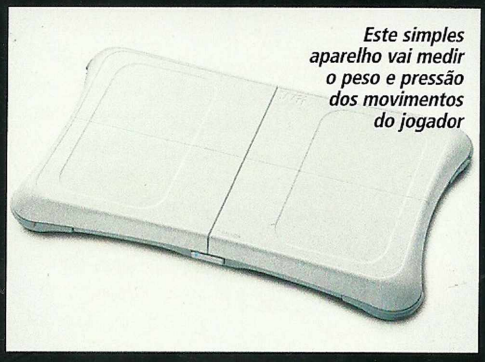
Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Interativo
Lançamento: Não disponível
Plataforma: Nintendo Wii

O principal destaque da Nintendo na E3 2007 foi o lançamento do Wii Fit, um novo acessório para o Nintendo Wii, cuja função é atrair ainda mais pessoas que não jogam videogame (jogadores casuais). Esta balança (sim, aquele aparelho que serve para medir o seu peso) servirá como uma ferramenta para curtir jogos de ginástica e minigames em geral.

A balança usa dois parâmetros para avaliar a sua saúde: o Índice de Massa Corpórea, uma avaliação feita pela média entre peso e altura; e a sua idade *Wii Fit*, uma medida de idade pela da realização de rápidos testes, parecido com o teste criado pelo *WiiSports*.

Para o jogador evoluir nessas avaliações será necessário conseguir um bom desempenho em mais de 40 tipos de treinos, divididos em quatro categorias: exercícios aeróbicos, condicionamento muscular, poses de yoga e equilíbrio.

Aparentemente, jogar não será difícil: basta ficar sobre o aparelho e alternar passos, movimentos ou a pressão exercida sobre os painéis.



Este simples aparelho vai medir o peso e pressão dos movimentos do jogador

MAIS PROMESSAS

SUPER SMASH BROS. BRAWL



Além de poder jogar com quatro controles e ter inúmeros itens novos, a principal notícia sobre o jogo foi a sua data de lançamento. O jogo chegará às lojas no dia 3 de dezembro deste ano.



BATALLION WARS 2

Com visual cartunesco e combate estratégico, *Bwii* segue a linha de seu antecessor para Cube. A principal diferença desse novo título é seu modo online, com três tipos de partidas pela rede. Além disso, o jogo contará com novos ambientes e mais veículos. Infelizmente, só isso foi revelado

SOUL CALIBUR: LEGENDS



Jogo de ação inspirado na famosa série de luta. Este beat'em up vai estender o enredo original. Infelizmente, o jogo foi mostrado em um estado muito cru de produção e seus controles ainda são imprecisos – a maioria dos movimentos ainda não respondia corretamente aos comandos.



METROID PRIME 3: CORRUPTION

O último episódio da série *Prime* chegará no dia 27 Agosto aos EUA. O game estava disponível para teste no evento e provou que o WiiRemote realmente fará com que o sistema de interatividade e mira seja eficiente e rápido como os mouses são para os FPS de PC.

MYSIMS

A versão fofinha dos *The Sims* para Wii e DS. A simulação e visual lembram o estilo de *Animal Crossing*, com mais ênfase no convívio social e detalhes como roupas e arquitetura da pequena cidade onde seu personagem vive. A maior novidade foi que o jogo recebeu uma data nessa E3: 18 de setembro.





MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAME

A olimpíada de Beijing é o palco da primeira competição esportiva dos ex-rivais. Mario, Sonic e seus companheiros disputam diversos esportes olímpicos: arremesso de peso, salto triplo e corridas de 100 metros sem barreira são algumas das modalidades. O jogo será lançado ainda este ano para Wii e DS.

NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS



Ao contrário do que se esperava, a Sega não está fazendo uma continuação do jogo de Saturn; muito pelo contrário, usará até algumas fases do primeiro jogo. Apesar de ter sido demonstrado com o uso do Nunchuck, a Sega afirmou que o jogo usará apenas o Wii Remote.



SONIC RUSH ADVENTURES

A volta da mascote da Sega ao gênero plataforma será bem-vinda, ainda mais depois do ótimo *Sonic Rush*. Além da já esperada velocidade e beleza dos novos cenários, haverá fases extras para controlar jet ski. Isso porque cada fase rola em uma ilha e será preciso guiar o ouriço pelos mares para alcançar outros ambientes, tudo pela tela de toque.

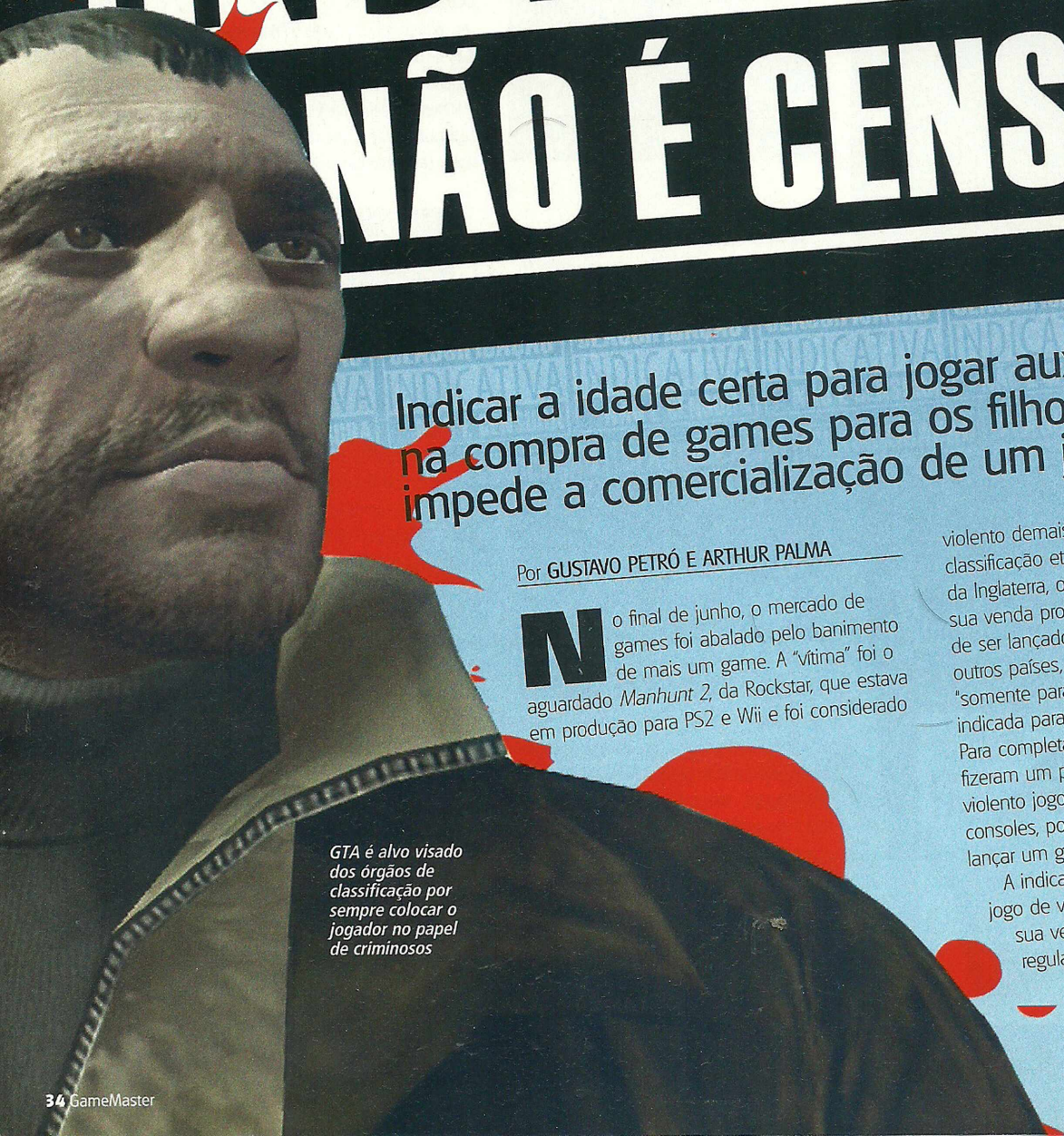
CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA NÃO É CENSURA

Indicar a idade certa para jogar auxilia os pais na compra de games para os filhos, mas não impede a comercialização de um jogo no País

Por GUSTAVO PETRÓ E ARTHUR PALMA

No final de junho, o mercado de games foi abalado pelo banimento de mais um game. A "vítima" foi o aguardado *Manhunt 2*, da Rockstar, que estava em produção para PS2 e Wii e foi considerado violento demais pelo órgão regulador de classificação etária de jogos de videogame da Inglaterra, o BBFC, onde o produto teve sua venda proibida – isso antes mesmo de ser lançado. Já nos Estados Unidos e em outros países, o jogo foi classificado como "somente para adultos", ou seja, com a venda indicada para indivíduos com mais de 18 anos. Para completar a história, Sony e Nintendo fizeram um pronunciamento, afirmando que o violento jogo não seria lançado para os seus consoles, pois é costume das empresas não lançar um game com essa classificação.

A indicação da classificação etária de um jogo de videogame, ou até mesmo proibir sua venda, é algo que cabe aos órgãos reguladores de cada país. Nos EUA, essa função é da ESRB (Entertainment Software Rating Board), que utiliza



GTA é alvo visado dos órgãos de classificação por sempre colocar o jogador no papel de criminosos



Manhunt é um dos game mais violentos da história e sua segunda versão pode acabar nem saindo do papel

Apesar de ser um game aparentemente infantil, Harry Potter é indicado para maiores de 12 anos

os seus critérios para classificar o game com o objetivo de informar a população, e principalmente os pais, sobre o que eles encontrarão naquele jogo, que pode ser nocivo ou não para os seus filhos.

No Brasil, isso não é muito diferente. Aqui, a classificação etária indicativa é feita por analistas do Ministério da Justiça, no Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação (DJCTQ), que estudam minuciosamente o conteúdo dos games e indicam qual é a idade recomendada, que deve aparecer na caixa do produto. O objetivo desse trabalho no País é o mesmo dos americanos: "Seguimos as normas do manual da nova classificação indicativa para realizar nosso trabalho com o objetivo de informar os pais sobre o que o conteúdo do jogo que ele está comprando apresenta ", explica Tiago Santos, analista de classificação indicativa.

Proibir a venda de um game no País, no entanto, não é algo tão simples. Para tanto, é necessário que alguém entre na Justiça contra o game, provando que ele tenha causado algum mal à sociedade. Um bom exemplo é *Duke Nukem 3D*. No início de 2000, o título foi banido do Brasil porque ele teria servido de inspiração para um jovem que matou três pessoas e feriu outras oito em um cinema de São Paulo. Na sua defesa, o atirador afirmou que queria imitar uma cena do jogo.

Para que se possa diferenciar o que é ou não bom para uma criança, o DJCTQ indica as idades recomendadas por meio de símbolos nas caixas dos jogos e com o que o game apresenta de conteúdo inadequado. Esse trabalho não é uma censura maquiada e sim um serviço para auxiliar os pais na educação dos filhos. Entenda como esse trabalho funciona.

A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA NO BRASIL

A nova classificação indicativa brasileira existe desde 2005. Ela foi unificada, recomendando a idade certa para as crianças usufruírem de games, programas de televisão e de filmes. Segundo o Ministério da Justiça, "a classificação indicativa é uma norma constitucional que resulta do equilíbrio de duas outras regras: o direito à liberdade de expressão e o dever de proteção absoluta à criança e ao adolescente".

Desse modo, foram estipulados critérios que são analisados nas produções para atribuir uma das classificações entre "Livre" e "Não Recomendado para Menores de 18 Anos". Por exemplo, qualquer jogo que tenha agressão física realista (que não seja aquela vista nos desenhos do *Tom & Jerry*) é classificado como impróprio para menores de 12 anos. "São analisados fatores como grau de violência, insinuação sexual e uso de drogas para avaliar

Para que a análise seja feita, as produtoras e os representantes nacionais das mesmas enviam um material sobre os jogos para o Ministério da Justiça alguns dias antes que sejam lançados

o jogo", explica Tiago Santos.

Cada um desses fatores pode ser um atenuante e um agravante. Um jogo apresenta sangue vermelho, ou seja, da cor do sangue humano, por exemplo: além da violência, o sangue é o agravante que faz com que o game seja classificado como impróprio para 14 anos. Caso o sangue fosse verde, esse fator serviria de atenuador para a avaliação.

Para que a análise seja feita, as produtoras e os representantes nacionais dos games enviam um material sobre os jogos para o Ministério da Justiça alguns dias antes que eles sejam lançados no País, que pode ser a versão final do game ou uma sinopse completa que informe ao analista o que o produto contém. Também é necessário o envio da classificação pretendida – a idade para a qual a produtora acredite que o jogo possa ser vendido. Ainda são solicitadas mais informações, caso os analistas responsáveis pela análise achem necessário. Desse modo, os analistas (que fazem um treinamento específico para realizar o trabalho), tem cerca de 20 dias para fornecer a classificação indicativa do produto.

O resultado da análise de todos os jogos lançados oficialmente no Brasil podem ser consultados em www.mij.gov.br/classificacao/jogos.htm. Na maioria das vezes, a classificação indicada não é a mesma definida pelo DJCTQ. *The Sims Histórias da Vida*, por exemplo, teve a classificação pretendida indicada como "Livre" pela Electronic Arts, mas o Ministério definiu como "Não Recomendado para Menores de 12 Anos". "A avaliação do Ministério da Justiça serve como referência para compradores que não estão habituados com a cultura de games. Assim, podemos dizer que é uma informação útil ao mercado consumidor em geral. As avaliações seguem critérios do próprio Ministério da Justiça", diz Ivan Kako, gerente de comunicação da produtora no Brasil. "Quanto à venda de jogos, não acredito que a classificação a prejudique, visto que seu caráter é informativo."

MUITO TRABALHO PARA INFORMAR

O foco do trabalho dos analistas é informar aos pais. "Muitas vezes, um pai compra um jogo de videogame para o filho e não sabe sobre o que ele trata", conta Adriano Leite, também analista do MIJ. "No nosso trabalho, além de indicarmos qual a melhor idade, informamos o que o jogo apresenta que pode ser nocivo à criança, como agressão física ou palavras de baixo calão". Para facilitar essa compreensão, existe uma padronização dos símbolos e das regras de avaliação, que são usados nos games, programas de TV e filmes.

Os beneficiados pela classificação indicativa aprovam a existência dela. "Há uma idade em que as crianças devem ser poupadas de algumas coisas", afirma o jornalista Márcio Neves, pai de dois filhos. "Como não tem como saber o conteúdo dos jogos sem antes conhecê-los ou testá-los, sigo a classificação indicativa." A falta de conhecimento sobre um determinado game é o fator principal para que os pais sigam a indicação do governo. "Se eu soubesse o que minha filha irá ver no jogo, eu poderia mudar minha opinião sobre o que está indicado na classificação etária", diz o jornalista Rafael Pfeifer, "mas se estou comprando algo sem conhecer, sigo a indicação, sim."

Para oferecer uma informação completa, o trabalho realizado pelos analistas do DJCTQ acontece em três fases: análise objetiva de cenas que tenham sexo e violência (neste quesito, também é observado o consumo de drogas), a identificação dos temas e, por fim, a gradação,



Blood é um dos shooters mais sangrentos e engraçados dos PCs

CLASSIFICAÇÃO DA ESRB

Conheça a classificação feita nos EUA, baseada nas leis do país, conduzida pela ESRB (Entertainment Software Rating Board). Cada símbolo define diretamente qual é o público indicado para cada game que vai para as prateleiras norte-americanas:



EARLY CHILDHOOD

Os jogos classificados com este selo apresentam conteúdo para crianças a partir dos três anos ou em idade pré-escolar.



EVERYONE

Games com o símbolo "E" têm conteúdo feito para todas as idades, mas a ESRB sugere que o mínimo seja seis anos. Jogos com essa classificação podem apresentar baixos níveis de violência e de linguagem ofensiva.



EVERYONE 10+

A classificação "E10+" é muito parecida com a "E", mas a grande diferença está na idade mínima de dez anos. Desse modo, os jogos com esse símbolo apresentam maior teor de violência, palavrões e temas sugestivos.



TEEN

Os títulos da categoria "T" tem conteúdo indicado para jovens a partir dos 13 anos, pois contém violência, um pouco de sangue, temas sugestivos, humor sarcástico, simulação de jogo de apostas ou linguagem mais pesada.



MATURE

A classificação "M" apresenta jogos com conteúdo para jovens a partir dos 17 anos, apresentando violência intensa, sangue e mutilação, além de conteúdo sexual e linguagem ofensiva.



ADULTS ONLY

O selo "AO" é dado aos games com conteúdo para indivíduos acima dos 18 anos por apresentar cenas prolongadas de violência e mutilação intensa, conteúdo sexual e nudez. As produtoras querem evitar este selo a todo o custo pois, desse modo, o game é vendido para um público muito menor.

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA NÃO É CENSURA

que classifica a obra de acordo com a idade. Finalmente, os símbolos são impressos junto com as caixas dos jogos.

Os critérios usados para a análise estão no Novo Manual de Classificação do Ministério da Justiça, que padroniza o trabalho. Ele pode ser encontrado em www.mj.gov.br/classificacao/publicacoes/Manual%20da%20Nova%20Classificação %20Indicativa.pdf. A classificação é realizada por uma equipe de 30 analistas de várias áreas como psicologia, direito, administração, comunicação social, audiovisual e pedagogia e conta também com uma rede de colaboradores eventuais. As obras são analisadas sempre em dupla ou até mesmo em trios para evitar avaliações pessoais e de cunho moral. Quando ocorrem divergências, as obras podem ser examinadas por outro analista. De acordo com o MIJ, se o produtor não concordar com a classificação atribuída à obra, ele pode pedir a revisão e o DJCTQ pode acionar o grupo de colaboradores voluntários, o diretor do departamento e o secretário Nacional de Justiça.

Vale lembrar que o trabalho do governo não obriga o consumidor a comprar um jogo para uma determinada idade. Isso é responsabilidade dos pais. "Do mesmo modo que eles não deixam os filhos assistirem a um determinado programa na televisão, eles não vão deixar uma criança de sete anos atropelar pessoas em um game", afirma Adriano Leite. "O MIJ só indica a idade recomendada do jogo, ele não pode proibir a comercialização dele no País", explica Patrícia De Almeida Costa, assessora de imprensa do Ministério da Justiça. "Este trabalho é do juiz, que deve julgar um caso em que um determinado jogo tenha prejudicado ou causado danos a alguém."

A classificação é realizada por 30 analistas de várias áreas como psicologia, direito, administração, comunicação social, audiovisual, pedagogia e conta com uma rede de colaboradores eventuais

O CASO MANHUNT 2

O órgão que regulamenta a idade indicada para os jogos nos EUA, a ESRB, foi criado em 1994. Além de classificação de jogos, a organização impõe regras para publicidade e de privacidade online no mercado de games. Diferentemente do Brasil, a organização pode sugerir que o jogo seja banido do seu país. Foi o que aconteceu com *Manhunt 2*, novo título da Rockstar que abusa da violência e de formas de eliminar o adversário. Na pele de um condenado à prisão que conseguiu a liberdade, você deve eliminar os adversários utilizando armas pouco convencionais como um martelo, por exemplo.

A Inglaterra foi a primeira a ocupar as manchetes com o game. O órgão regulador de



Execuções como esta impediram o lançamento de Manhunt 2. Só vai para as prateleiras se pegar mais leve

CLASSIFICAÇÃO DA PEGI

A PEGI (Pan-European Game Information) é um sistema de classificação indicativa criado em 2003 e que vigora na Europa. Como cada país tem sua legislação, que define as idades recomendadas para jogar videogame, o PEGI divide o seu sistema de classificação em duas partes: além de definir as idades mínimas para cada game, a PEGI utiliza sete símbolos que detalham características únicas dos games diretamente nas caixas.



LINGUAGEM OBSCENA
Linguagem obscena, palavrões e insinuações sexuais e racistas.



DISCRIMINAÇÃO
Discriminação ou material que encoraje práticas discriminatórias.



DROGAS
Retrata, mostra ou insinua o uso de qualquer tipo de droga ilícita.



MEDO
Avisa que o conteúdo pode ser assustador para crianças pequenas.



APOSTAS
Selo para jogos que encorajam ou ensinam a apostar dinheiro.



SEXO
Retrata nudez, comportamento sexual ou referências sexuais.



VIOLÊNCIA
Contém representações de violência ou agressão exagerada.

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA NÃO É CENSURA

CLASSIFICAÇÃO DO MINISTÉRIO DA JUSTIÇA

Confira como o Brasil classifica os seus jogos:

L – LIVRE
Conteúdo indicado para todas as idades, sem restrição.

12 – INADEQUADO PARA MENORES DE 12 ANOS
O conteúdo do jogo pode apresentar pequena violência, pequenas insinuações sexuais ou linguagem inapropriada.

14 – INADEQUADO PARA MENORES DE 14 ANOS
Pode conter linguagem inapropriada, insinuações sexuais e/ou sexo moderado, porém sem nudez ou sem mostrar o ato sexual explicitamente, menção ao uso de drogas ou violência.

16 – INADEQUADO PARA MENORES DE 16 ANOS
Pode conter linguagem forte, insinuações sexuais intensas e/ou sexo com ou sem leve nudez, violência forte e uso de drogas.

18 – INADEQUADO PARA MENORES DE 18 ANOS
Pode conter linguagem forte, sexo e/ou nudez intensa, violência forte e uso intenso de drogas. Também é usado para classificar filmes pornográficos.

classificação etária, o BBFC, baniu o jogo do seu território. Em seguida, a ESRB o classificou como "Apenas para Adultos", o que faria o game perder uma enorme fatia do mercado consumidor. Além disso, Sony e Nintendo informaram que não vão publicar o game em suas plataformas.

A Rockstar, além de recorrer da decisão, pode reformular o jogo, editando as cenas de violência para que o título receba outra classificação. Até o fechamento desta edição, a produtora não havia se pronunciado sobre o assunto. O fato é que a ESRB sempre foi polêmica e costuma pegar no pé da Rockstar. Nos últimos meses, entretanto, a organização começou a classificar até os trailers dos jogos veiculados na internet. Ela obrigou os sites especializados em games a solicitarem que os usuários indiquem assistir ao conteúdo.

Mexer com o que cada pessoa pode ou não fazer sempre será algo polêmico e, no Brasil, a classificação etária indicativa poderá ser ligada à censura. Pelo menos por aqui, existe a liberdade de escolher jogar qualquer game, mesmo que não seja indicado para determinada idade. A responsabilidade de deixar ou não uma criança jogar games impróprios é dos pais, que têm na classificação um auxílio para escoher e decidir.

O BRASIL JÁ BANIU GAMES

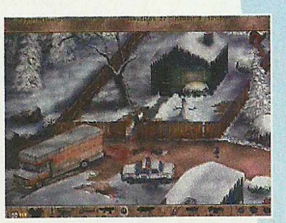
José Carlos Dias, o Ministro da Justiça em fevereiro de 2000, proibiu a venda de seis jogos de PC em território nacional. *Doom*, *Mortal Kombat*, *Requiem*, *Blood*, *Postal* e *Duke Nukem 3D*, mesmo lançados anos antes, foram considerados violentos demais e foram retirados das lojas. Antes deles, *Carmageddon* tinha sido banido do País.

O motivo principal da decisão foi um incidente em um shopping de São Paulo, no qual o fã de jogos de computador, Mateus da Costa Meira, na época com 24 anos, matou três pessoas e feriu outras oito. Em seu depoimento na delegacia, o jovem afirmou que queria recriar uma cena de *Duke Nukem 3D*. O caso teve repercussão internacional e foi publicado na revista norte-americana *PC Gamer*, cuja opinião foi a seguinte: "acreditamos que o ato de Meira tenha sido em razão da enorme quantidade de cocaína encontrada em seu sangue e de seus problemas psicológicos do que a influência do jogo." Faz mais sentido.

CENSURADOS

Censura em jogos está longe de ser algo recente. Desde o polêmico *Death Race* do Atari 2600, considerado o primeiro jogo em que se atropelava figuras que lembravam seres humanos, muitos jogos sofreram com a repressão da sociedade ou foram banidos pela Justiça. Confira os casos mais famosos:

POSTAL



Lançado em 1997, o controverso jogo de tiro mostra a fúria de um sujeito que chegou ao limite de sua mente perturbada e despejou o seu ódio contra bandas de marchas escolares, pedestres e até contra o Papai Noel. O correio norte-americano (Postal Service) processou a produtora, mas o caso foi arquivado seis anos depois. Na Austrália, o game foi proibido de cara. Em 1998, *Postal* foi anexado à lista de jogos prejudiciais à juventude pela BPjM, departamento federal alemão que controla produtos de mídia prejudiciais à juventude.

CARMAGEDDON



Game de corrida no qual o seu objetivo é atropelar pessoas. A principal influência do jogo é o filme *Death Race 2000*, estrelado por Sylvester Stallone, que se passa em um mundo caótico no qual há corridas entre Nova York e "Nova Los Angeles" e uma das formas de pontuar é atropelar pedestres.

O jogo foi censurado na Alemanha e no Reino Unido. Por isso, os pedestres foram trocados por zumbis, pois atropelar mortos não é tão ofensivo. Na França e no Brasil, o jogo foi banido, enquanto na Austrália, é conhecida por rígidas censuras, o jogo foi classificado para maiores de 15 anos.

THRILL KILL

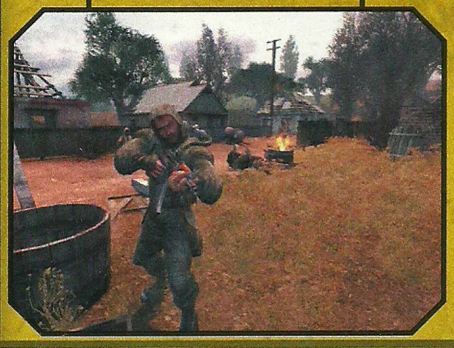




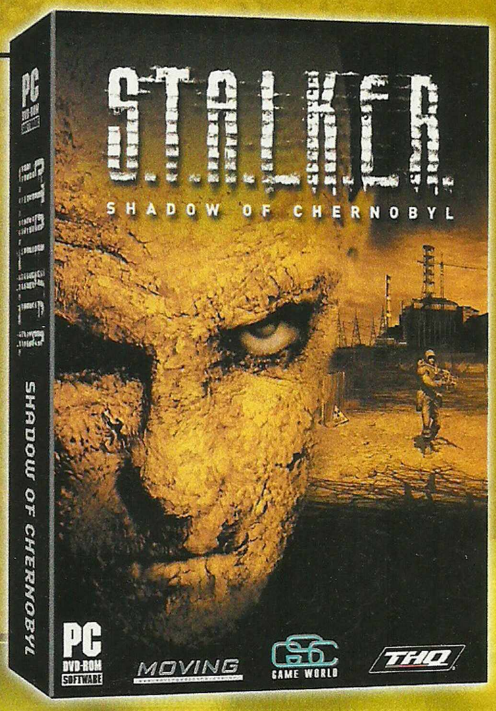
Combate no qual o medidor de energia deu lugar a uma barra de morte, que servia para ativar um ataque para dilacerar o oponente. O jogo estava em desenvolvimento pela Paradox Development e seria distribuído pela Virgin Interactive. No entanto, a Virgin foi vendida para a Eletronic Arts, que cancelou o jogo algumas semanas antes de seu lançamento. A EA declarou que não queria publicar "um jogo tão insensível e violento" e que o considera tão ofensivo que não o venderia para outra distribuidora. Resultado: funcionários que trabalharam no desenvolvimento do game o distribuíram – ilegalmente – pela internet.

DUAS BOAS RAZÕES PARA VOCÊ PASSAR SUAS NOITES EM CLARO.

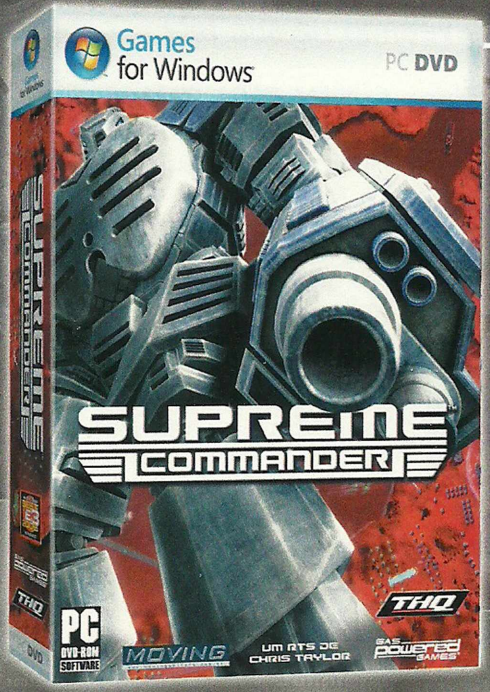
BEM-VINDO AO INFERNO



O SHOOTER MAIS AGUARDADO DE 2007



ESTRATÉGIA EM ESCALA GALÁTICA



VENCEDOR DE 6 PRÊMIOS POR MELHOR JOGO DE ESTRATÉGIA



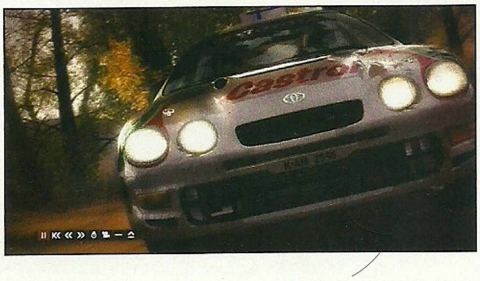
INFORMAÇÕES
11 3708-1300

THQ

MOVING
www.movingeditora.com.br



DiRT traz o melhor do rali sem exigir paciência do jogador para regular cada parte do carro







Um acidente mais forte pode tirá-lo da corrida. Tome cuidado nas curvas

➔ X360

DiRT

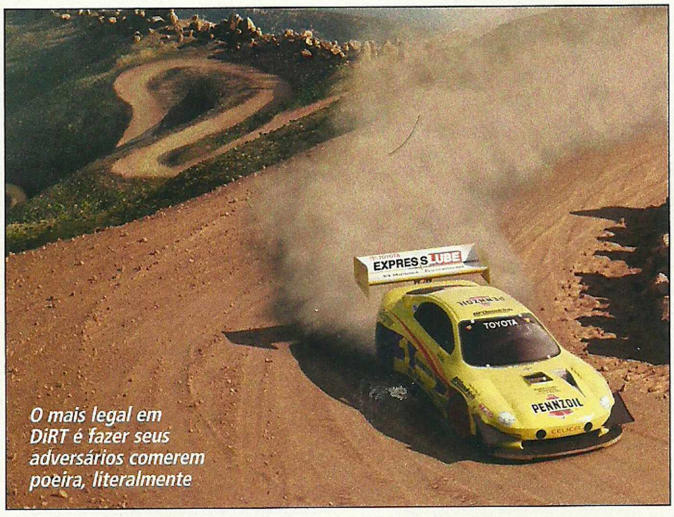
Nunca foi tão divertido ver um monte de sujeira e peças de carro voando na sua tela

::FICHA TÉCNICA:: Plataformas :: PC / X360 :: Produção :: Codemasters :: Desenvolvimento :: Codemasters :: Gênero :: Corrida :: Jogadores :: 1 (2 a 100 online)

NOTA **8,0**

Por **LEANDRO RODRIGUES**

Já faz quase dez anos que a série *Colin MacRae* é sinônimo de jogo de rali de qualidade. Apesar do sucesso, os produtores resolveram dar roupa, ou melhor, um nome novo. Foi trocada a pomposa alcunha do corredor escocês por algo mais simples e direto: *DiRT*, ou sujeira, em português. E o jogo faz muito jus a isso, já que é justamente muita sujeira que os jogadores verão na tela.



O mais legal em DiRT é fazer seus adversários comerem poeira, literalmente

SUJEIRA PARA CIMA DE TODO MUNDO

Há quem goste de simuladores, em que a mudança de um simples parafuso pode significar um ganho de tempo suficiente para conquistar a vitória. Outros gostam de ligar o console e sair jogando sem se importar com um monte de ajuste antes da largada. *DiRT* consegue satisfazer esses dois públicos, já que apresenta elementos de ambos os estilos.

Quem prioriza a simulação, pode realizar uma série de ajustes antes de entrar na corrida, mas precisa ter consciência de que qualquer acidente pode significar o fim da disputa. Agora, se você

gosta de simplicidade, pode deixar de lado as customizações, diminuir a dificuldade e sentar o dedo no controle. Vai ao gosto do freguês.

DEFORMAÇÃO EM TEMPO REAL

DiRT possui uma das qualidades que mais empolgam os fãs de jogos de corrida: um sistema de danos surpreendente. Conforme seu carro toca nos adversários ou em elementos do cenário, as peças vão caindo pelo caminho gradativamente. Primeiro as portas, depois capô e assim por diante, podendo chegar até o ponto de correr somente com a carcaça do carro.

Além das peças caindo pelo caminho, outros modos de deformação demonstram a qualidade estabelecida pela Codemasters. Placas de sinalização, pedaços de outros carros, marcas de pneus na lama e outros elementos nas pistas respondem de maneiras distintas conforme o ângulo de interação com o seu veículo. E se a pista também não for o suficiente para agradar a seus olhos, saia da trilha para observar galhos, mato e toda a vegetação se quebrando enquanto você luta desesperadamente para voltar para a corrida.

Não é só na física que o jogo é caprichado, pois os seis tipos de câmeras diferentes também mostram todo o trabalho da equipe de produção. Uma delas mostra tudo de dentro do cockpit: nela, é possível ver todos os detalhes do painel e o esforço das mãos do piloto. Outra câmera que merece destaque é a que fica na frente do carro – deste ângulo, não só o realismo é mais alto como também é possível perceber o magnífico trabalho de efeitos sonoros. O barulho do pneu em contato com o asfalto beira ao absurdo, principalmente se o jogo estiver rodando em algum bom sistema de som.

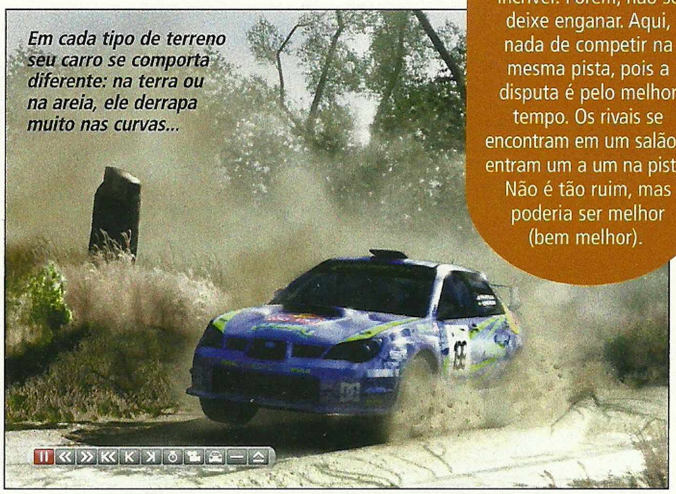
ENTROU POEIRA

A extrema preocupação com o visual e o sistema de física deixou outros pontos descobertos. O primeiro é a taxa de quadros por segundo. Em outros jogos, como *Forza 2*, tudo roda a 60 frames por segundo. Em *DiRT*, as coisas acontecem a 30 frames. Apesar de não comprometer o andamento da corrida, tira um pouco do aspecto realista e cria um cenário de fundo meio borrado – culpa do excesso de detalhes nas pistas. Outro problema, imperdoável nos dias de hoje, é a falta de um modo multiplayer mais empolgante e refinado.

Enfim, *DiRT* faz bem seu papel e sujeira aqui é não colocar as mãos nesta maravilha.

Multiplayer só para constar

Quem bateu o olho na ficha técnica do jogo deve ter se assustado, afinal um jogo de corrida com suporte para até cem jogadores é algo incrível. Porém, não se deixe enganar. Aqui, nada de competir na mesma pista, pois a disputa é pelo melhor tempo. Os rivais se encontram em um salão e entram um a um na pista. Não é tão ruim, mas poderia ser melhor (bem melhor).



Em cada tipo de terreno seu carro se comporta diferente: na terra ou na areia, ele derrapa muito nas curvas...



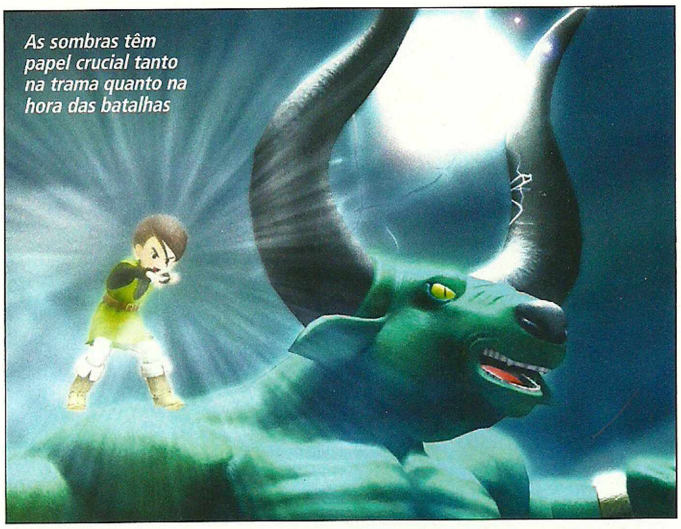
... Já no asfalto, o veículo possui muito mais aderência, auxiliando nas ultrapassagens



Disputas palmo a palmo não são possíveis no modo online. No modo multiplayer corre um de cada vez

ISSO SIM QUE É LOADING

Ninguém suporta as intermináveis, e chatas, telas de carregamento entre uma fase e outra. Infelizmente, elas continuam existindo e, diga-se de passagem, aqui são bem demoradas. Ao menos no game, elas possuem uma função: os dados sobre suas performances no volante são demonstradas neste momento, em menus simples e bonitos. Um show de informação e de bom gosto.



As sombras têm papel crucial tanto na trama quanto na hora das batalhas



Os personagens levam os traços de Akira Toriyama, de Dragon Ball

X360

Blue Dragon

Grandes mestres orientais criam o primeiro grande RPG para X360

::FICHA TÉCNICA:: Plataforma :: X360 · Produção :: Microsoft · Desenvolvimento :: MistWalker · Gênero :: RPG · Jogadores :: 1

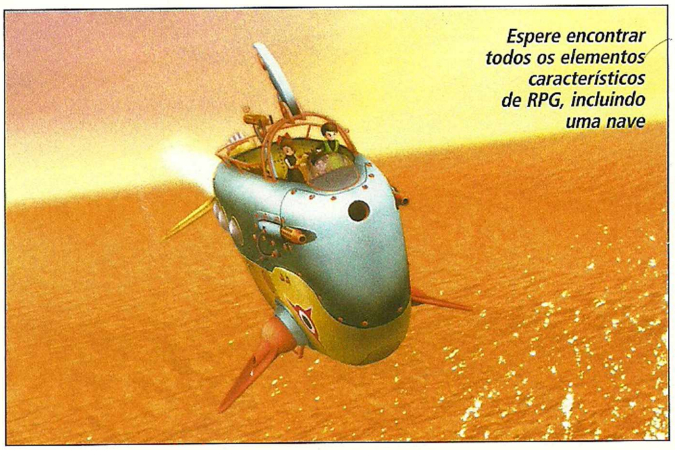
NOTA **9,0**

Por FLÁVIA GASI

O lançamento de *Blue Dragon* no Japão já é notícia velha, mas finalmente você pode comprar o game com preço nacional e legendas e dublagem em inglês. Não é tão bom quanto uma adaptação para o português, mas você vai descobrir que isso não será empecilho, afinal estamos falando de uma produção afinada, certeira e extraordinária em quase todos os aspectos.

Como é tradicional de Toriyama e Sakaguchi (gênios que criaram *Chrono Trigger*), a trama não é difícil de entender e carrega traços bem característicos de *Dragon Ball* e *Chrono Trigger*.

Shu, o herói, é um menino de cabelos espetados e alma de guerreiro que vive na vila Tata com seus amigos Shiro e Kluke. Todo ano, o vilarejo é atacado por um monstro apelidado de Tubarão de Terra, que já dizimou muito da população. Então, os três resolvem capturar o tal tubarão e acabam descobrindo que o bicho é, na verdade, uma máquina, lançada de um castelo voador.



Espere encontrar todos os elementos característicos de RPG, incluindo uma nave

Lá, encontram o vilão (e também alívio cômico) da história: uma criaturinha orelhuda e roxa que estava entediada e resolveu atacar o mundo. Assim, só para ter o que fazer. Apesar de Nene já ser uma visão bem estranha, ele ainda carrega um papagaio de silício no ombro que deixa toda a cena mais bizarra, e engraçada. Porém, mesmo lembrando um dos Muppets, Nene é o malvado da trama e vai transformar a vida dos heróis em um completo caos.

Logo no começo, ele quase acaba com a raça de Shu, Shiro e Kluke, que se livram por encontrar e engolir esferas azuis. As bolas de energia conferem aos amigos uma energia poderosa e suas sombras são transformadas em animais mitológicos – dragão, minotauro e fênix – com muito gás para as batalhas.

Combate

As lutas fazem parte da gama de diferenciais do jogo. Por mais que exista toda a conhecida estratégia em turnos, também há uma pitada de ação. Os inimigos ficam espalhados pelo mapa – o que significa que eles não vão simplesmente dar o ar da graça do nada enquanto você anda por um cenário aparentemente vazio.

O bacana é que você pode abordá-los de várias maneiras: atacar sem ser detectado, atacar pelas costas, atacar um monte de uma mesma vez e até sair correndo se bater uma preguiça. Cada uma das ações tem um efeito na luta em si. Por exemplo: se você consegue surpreender o monstro, tem direito a desferir os primeiros golpes.

Ainda é possível atrair e reunir um grupo de oponentes em um raio determinado, para conseguir



O visual, criado especificamente para o game, é um dos seus pontos altos

lutar com todos ao mesmo tempo. Se os monstros forem incompatíveis, eles acabam se enfrentando e você fica só vendo a baderna rolar.

As sombras dão um show à parte e incrementam a jogabilidade. Principalmente pela sua maleabilidade, você pode formatá-las para qualquer tipo de luta: físico, magia negra ou branca. Existem ainda evoluções dentro das três categorias, o que garante a diversão de personalizá-las por um bom tempo. Ainda mais porque não é necessário sempre aprender novas variações do mesmo estilo de luta. Um mago pode aprender golpes de um monk, por exemplo. Além disso, as sombras ficaram realmente bonitas, tanto em animações como dentro do game.

Inclusive, essa transição suave entre o jogo rodando e as animações é impressionante. Não há quase nenhuma diferença entre um e outro e, não fossem as telas de loading, *Blue Dragon* seria um verdadeiro filme interativo. Tudo isso por conta de uma nova engine gráfica, mais poderosa que o cel-shading, chamada BD. Basicamente não há aquela linha preta e feia que acompanha os personagens de cel-shading, os cenários ficam mais complexos e a animação de Toriyama aparece bonita e detalhada. O trabalho de modelagem dos personagens e monstros é inspirado, plástico.

O universo de *Blue Dragon* é colorido e tem um quê de ingenuidade. Bem coisa de RPG na década de 1990. Outro ponto em que a tradição pesa é a trilha sonora de Nobuo Uematsu. Por vezes épica, por outras onírica, preenche cada espaço da narrativa. Sem contar o ótimo trabalho de vozes.

O único deslize é o fato de que toda a ação rola bem linear, sem quase nenhum grau de desafio ou grandes enigmas que possam desafiar os seus neurônios. No entanto, para aqueles que conhecem o trio, isto não causará surpresas. Eles são conhecidos por agradar a todo o tipo de público. Desde que haja uma queda por RPGs grandiosos, claro.

O PRIMEIRO GAME ROCK'N'ROLL DO BRASIL!

CHEGOU O GAME DO

ROKO-LOKO

PARA

CELULAR!!!



ENVIE UM TORPEDO PARA 49900 COM A PALAVRA "ROKO-LOKO" E BAIXE O GAME E WALLPAPERS!

REALIZAÇÃO:

MARCIO BARALDI
WWW.MARCIOBARALDI.COM.BR

ROCK BRIGADE
WWW.ROCKBRIGADE.COM.BR

PLAY SYSTEMS
WWW.PLAYSYSTEMS.COM.BR

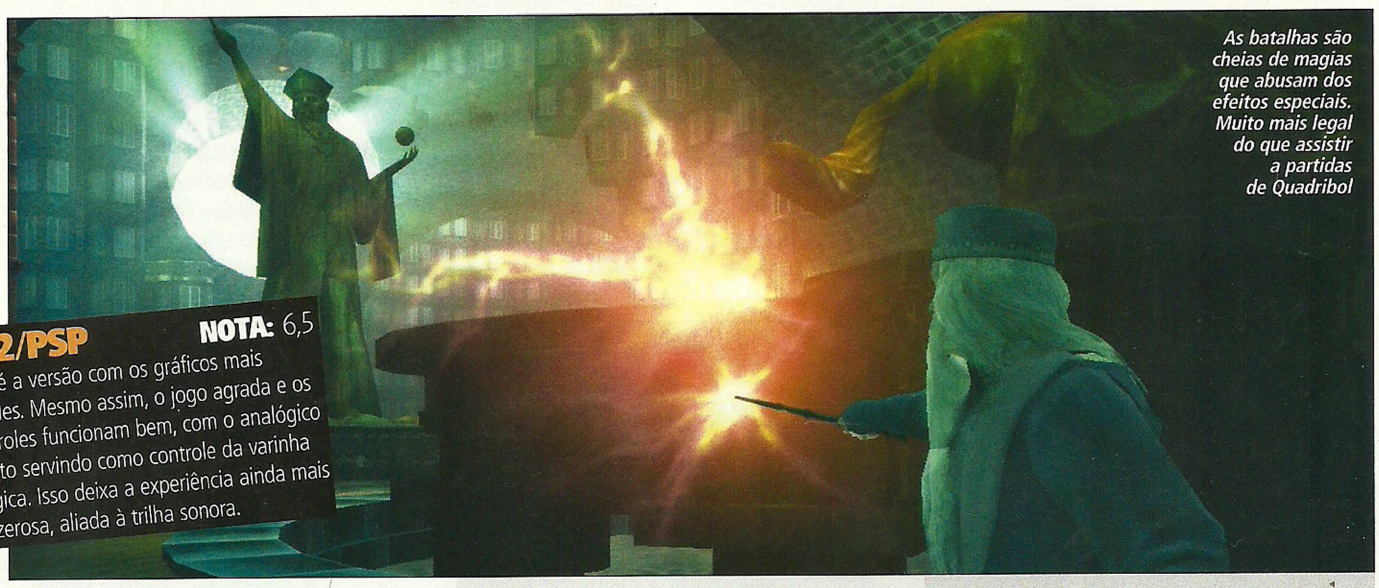
LIGAKI
WWW.LIGAKI.COM.BR

MULTIPLATAFORMA

Harry Potter
and the Order of the Phoenix

Magia, aventura, exploração e feijõezinhos de todos os sabores em todos os consoles

::FICHA TÉCNICA:: Plataformas :: PS2 / PSP / DS / Wii / X360 / PC Produção :: Eletronic Arts Desenvolvimento :: EA UK Gênero :: Aventura Jogadores :: 1



As batalhas são cheias de magias que abusam dos efeitos especiais. Muito mais legal do que assistir a partidas de Quadribol

PS2/PSP **NOTA:** 6,5

Esta é a versão com os gráficos mais simples. Mesmo assim, o jogo agrada e os controles funcionam bem, com o analógico direito servindo como controle da varinha mágica. Isso deixa a experiência ainda mais prazerosa, aliada à trilha sonora.

NOTA **8,0**

Por ARTUR PALMA

O novo episódio da vida de Harry chega aos cinemas e mostra o amadurecimento do bruxinho, mudança que também aparece no novo game. Agora, existe um apelo muito mais obscuro, que é percebido na trilha sonora e no visual. Exceto pelo DS, as outras versões são idênticas, contando apenas com controles e gráficos diferentes.

O jogo conta a história da "Armada de Dumbledore" que os jovens bruxos criam para treinar contra magia negra e unir forças. No começo, explorar os corredores e todos os cantos da gigante escola em sua mais bela versão até hoje é uma tarefa bem legal. Convencer os colegas a participar desse grupo de bruxos e o fato de que é impossível perder qualquer batalha contra os inimigos, no entanto, torna o jogo repetitivo.

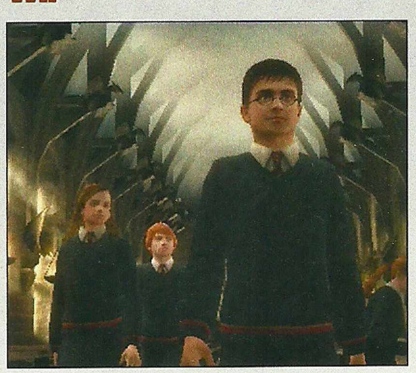
DS



A única versão diferente. Toda a engine foi refeita exclusivamente para o portátil da Nintendo, mas o objetivo continua o mesmo: procurar membros para a Armada. Alguns mini-games e magias controlados pela tela de toque ficaram bons, o resto é pelo direcional digital. Mesmo sendo divertido, a parte gráfica fica bem abaixo de outros jogos lançados para o DS. O que compensa é o som, que cria um ótimo clima para a aventura.

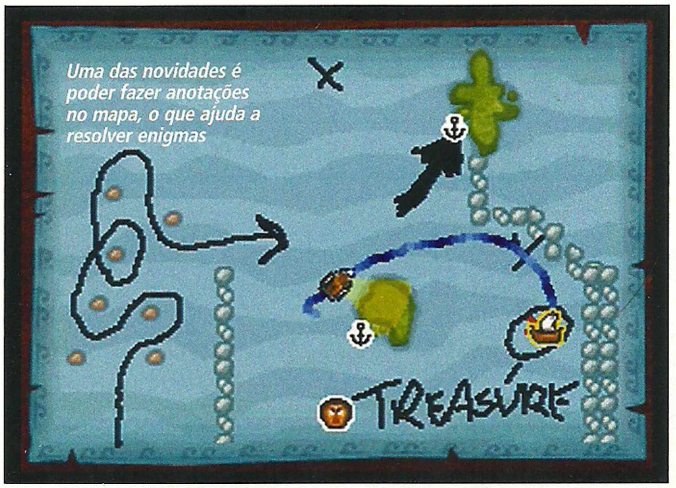
NOTA: 5,5

Wii



Se você quer se divertir de verdade com o ultimo jogo do bruxinho, a melhor opção é com o Wii. A versão de *HPOP* para o carro-chefe da Nintendo surpreende. Tudo está acertado: gráficos e som. E o mais importante: qualquer magia é executada com o Wii Remote e com o Nunchuk.

NOTA: 8,0



Uma das novidades é poder fazer anotações no mapa, o que ajuda a resolver enigmas



The Legend Of Zelda

Phantom Hourglass

O game que faz o Nintendo DS ter cara de console grande

::FICHA TÉCNICA:: Plataformas :: DS · Produção :: Nintendo · Desenvolvimento :: Nintendo · Gênero :: Aventura · Jogadores :: 1 a 2

9,0

Por **ARTUR PALMA**

Um dos episódios mais controversos das aventuras de Link recebe algo raro na série, uma continuação direta. Mesmo com toda a estranheza causada após seu anúncio, *Wind Waker* foi um grande sucesso por conta do seu estilo artístico, com gráficos em cel-shading que fez uns amarem e outros odiarem.

O novo título da série inicia exatamente aonde o *Wind Waker* parou, com Link, Tetra e toda sua tripulação viajando pelos mares até que uma espécie de navio fantasms surge no meio do oceano. Quando a destemida Tetra tenta explorá-lo, ela é levada a outra dimensão. Ao tentar salvá-la, Link falha e só acorda na praia de uma pequena ilha acompanhado por uma fada chamada Shiera.

Assim como no clássico *Ocarina of Time*, Link volta a ter uma fada para ajudá-lo em sua aventura – ela dá dicas e ajuda a resolver alguns quebra-cabeças. Comparado com a média dos jogos de DS, este assusta pela sua beleza, pois parece ter saído de um N64 ou até de uma primeira geração de jogos do Cube. Como de costume, os controles são todos Touch Screen, e não poderiam ser melhores. Depois de jogar alguns minutos, você se perguntará como jogou todos os *Zeldas* anteriores usando apenas o direcional digital.

Apesar disso, o detalhe mais legal é poder fazer anotações no mapa. Depois de ver alguma dica ou conversar com alguém, é possível anotar e lembretes do modo que você quiser usando a Stylus. Algumas vezes é possível fazer isso durante uma conversa. Se os gráficos parecem ser de videogame grande. o oceano para ser explorado também é. Para navegar por ele basta desenhar um caminho pela tela de toque e o barco navegará até o ponto - sem dependência do vento.

A aventura, como já é de costume na série, acontece em diversos templos. A diferença aqui está na ordem deles. Há um templo principal, na qual só é possível avançar até um certo ponto. Conforme você avança no jogo, é possível permanecer mais tempo nele. Lá dentro, existem alguns extras que permanecem inacessíveis até que o jogador consiga algum item especial, ajudando a desvendar todo o mistério de *Phantom Hourglass*.

O game ainda conta com a trilha sonora consagrada da série, que deixa o clima perfeito para horas com o DS em mãos. Agora é esperar o lançamento ocidental para poder aproveitar tudo que o jogo tem para oferecer.



Link está de volta com seu look cartunesco de Wind Waker

MULTIPLATAFORMA

Pokémon Battle Revolution

Não se engane. A batalha no Wii não tem nada de revolucionária, só mais do mesmo

::FICHA TÉCNICA:: Plataforma :: Wii :: Produção :: Nintendo :: Desenvolvimento :: Genius Sonority :: Género :: Luta :: Jogadores :: 1 a 4



Aqui, parece que a luta vai pegar fogo, mas na hora que o pau come, os Pokémon nem se encostam



Tenha o DS em mãos

Além de permitir usar os Pokémon capturados nas versões *Diamond/Pearl*, o portátil serve de controle. Em vez de os comandos aparecerem na TV, eles serão visualizados e acionados pelo DS, impedindo que seu adversário possa ver qual será a sua estratégia.







NOTA **4,5**

Por GUSTAVO PETRÓ

Você junta uma grana e compra uma Ferrari. Ao andar nela pela primeira vez, percebe que, mesmo pagando um alto valor pelo carro, faltou o motor debaixo do capô. Se em vez de uma Ferrari, você adquirir *Pokémon Battle Revolution*, a sensação da falta do motor será a mesma. O game nada mais é do que uma réplica das versões *Staduim* (N64) e *Colosseum* (GC) que, mesmo após alguns anos, não evoluiu como o restante dos Pokémon.

Como nesses jogos citados, sua única missão é lutar: você entra nas batalhas, seleciona quem deve brigar e tem o trabalho de apenas escolher os golpes e de trocar os animais. Não é preciso pensar muito nem manusear o Wii Remote.

Na verdade, você passa a maior parte do tempo observando as animações repetitivas de Pikachu e cia. Para escapar da extrema limitação, é possível usar os Pokémon adquiridos em *Diamond/Pearl* e levá-los para a tela grande com o mesmo "level" e golpes que eles têm no portátil. Essa função faz valer todo o trabalho obtido durante as muitas horas de jogo no DS, deixando o game totalmente personalizado e as partidas on-line, a grande novidade no Wii, muito mais acirradas. Por meio delas, é possível chamar seus amigos para jogar a distância, cada um com seus respectivos lutadores.

Entretanto, quem não tem um DS com um dos RPGs terá um game mais limitado ainda, pois *Battle Revolution* obriga a "alugar" um passe para as batalhas que lhe dá apenas seis Pokémon predeterminados. O bom é que o game serve para duas coisas: jogar enquanto se faz qualquer outra atividade ou curar a insônia – o sono chega rapidinho. Se eu fosse você, guardaria esses US$ 50 do game para comprar uma Ferrari.

Existem quase 500 Pokémon, mas sem o DS, você ficará com quase nenhum

MUNDO DOS GAMES

MDG

CONFIRA NOSSAS PROMOÇÕES
NOS PRINCIPAIS CANAIS DE OFERTAS
DA TV

ENVIAMOS VIA SEDEX
PARA TODO BRASIL

MP4



R$ 159,00

PlayStation 2
+ MEMORY CARD



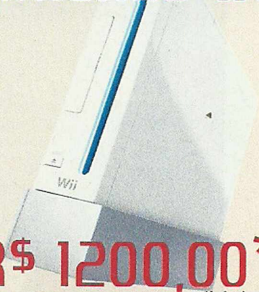
R$ 499,00*
(somente para pagamento em dinheiro)

PlayStation 3



R$ 2200,00*
(somente para pagamento em dinheiro)

Nintendo WII



R$ 1200,00*
(somente para pagamento em dinheiro)

PROMOÇÃO QUERO TUDO SUPER



TRANSCONTINENTAL FM 104,7

AS LOJAS MUNDO DOS GAMES
E A RÁDIO TRANSCONTINENTAL FM
AGORA SÃO PARCEIRAS NAS MELHORES
PROMOÇÕES DO SEU DIAL.

INFORMAÇÃO, MÚSICA E MUITO VÍDEO-GAME.

www.transcontinentalfm.com.br

www.mundodosgames.net

Shopping Silvio Romero Plaza - r.: Coelho Lisboa, 334 - loja 6 -Tatuapé SP/SP (11) 6225-3020
Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º piso - loja 2043 SP/SP (11) 3311-8617 / (11) 3311-8986
Shopping ABC Plaza - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP (11) 4427-4165 / (11) 4427-4922

Imagens meramente ilustrativas. Produto sujeito à aprovação. Promoção valida enquanto durarem os estoques

ONLINE

Por MATHEUS BOURG

Games casuais e raridades para comprar nas lojas virtuais

LIVE ARCADE

Gaste seus pontos no que há de melhor no comércio virtual do Xbox 360



PRINCE OF PERSIA CLASSIC

Preço: 800 MSPoints

Remake do clássico de PC, *Prince of Persia Classic* traz para o X360 todas as acrobacias e magia que impulsionaram a carreira de Jordan Mechner, o gênio que criou o game em 1989. O novo pacote vem com novidade no visual, na jogabilidade e na trilha sonora.

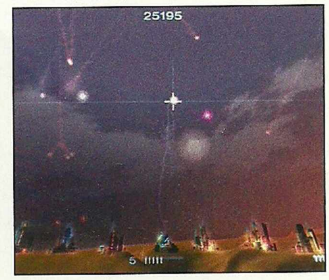
Assim como na obra original, aqui você é um nobre príncipe cujo principal objetivo, resgatar a princesa das mãos do terrível Jaffar, deve ser cumprido em uma hora. Por um lado, há a dificuldade gerada pelos inimigos, que são espertos e criam armadilhas, mas por outro há a simplicidade proposta pelo visual, que é mais amigável ao seguir uma linhagem tridimensional, e pelas armas e poções mágicas. Se você ainda tem alguma dúvida, teste e comprove: *Prince of Persia* está reinando entre os casuais do X360.



CARCASSONNE

Preço: 800 MSPoints

Neste jogo inspirado em um tabuleiro alemão, seu objetivo é recriar uma fortaleza medieval localizada no Sul da França. Para isso, é necessário unir peças em um mapa virtual com o intuito de criar castelos, estradas, fazendas e monastérios. Tanto on-line quanto local, o game suporta partidas com até cinco jogadores e requer altas doses de estratégia.



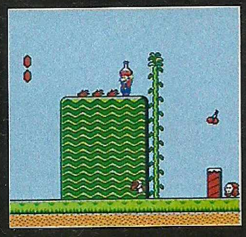
MISSILE COMMAND

Preço: 400 MSPoints

Inspirado no arcade da década de 80, *Missile Command* para o X360 é uma releitura sofisticada. Isso porque, assim como *Geometry Wars*, o game teve o visual e a trilha sonora remodelados. Aqui, sua tarefa é proteger o seu planeta, Zardon, de uma série de invasores interplanetários, tarefa que exige rapidez e perícia na hora de movimentar o cursor de ataque.

VIRTUAL CONSOLE

Clássicos de várias gerações de consoles à venda na loja virtual do Nintendo Wii



SUPER MARIO BROS. 2

Preço: 500 Wii Points

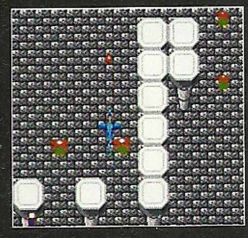
Obra que, de forma pioneira, ousou modificar levemente algumas das principais características da franquia popularizada por Mario. No game, que se passa durante um sonho do famoso bigodudo, você pode controlar até quatro personagens distintos.



ECCO: THE TIDES OF TIME

Preço: 800 Wii Points

Seqüência de *Ecco the Dolphin* e segunda parte da trilogia abandonada pela Sega, o game traz o gênero da plataforma em 2D para o mundo submarino. Aqui é possível explorar cenários e coletar itens na base da natação - afinal, você joga como um simpático golfinho.



DRAGON SPIRIT

Preço: 600 Wii Points

Jogo de plataforma com progressão vertical, permite que o jogador encarne em um herói mítico que, no controle de um dragão, pode percorrer os cenários com facilidade e eliminar os inimigos com bolas de fogo. Pode ser curto e simples, mas compensa pelas doses de ação.



STREET FIGHTER II TURBO

Preço: 800 Wii Points

Versão melhorada de *SF II*, o game conta com o acréscimo de um novo personagem, Akuma, e de uma série de movimentos inéditos e interessantes. Marca a estréia, também, do medidor que, quando cheio, permite a execução de golpes especiais.



GOLDEN AXE II

Preço: 800 Wii Points

Excelente no que diz respeito ao modo multiplayer, o game consiste em uma pancadaria generalizada com progessão lateral. Avançando pelos oito estágios, é preciso derrotar hordas de inimigos com sua espada e, é claro, eliminar os tradicionais chefões.

➔ PLAYSTATION STORE

Os games mais quentes que estão à venda nas prateleiras virtuais do PlayStation 3



SUPER STARDUST HD

Preço: US$ 8

Para preencher a lacuna criada pelo inexpressivo *Blast Factor*, este jogo traz idéias de shooters clássicos como *Robotron 2084* e *Time Pilot*: aqui, você controla uma nave que, para sobreviver em um espaço recheado por inimigos e asteróides, pode disparar diversos tipos de projéteis para todas as direções. Caso queira ajuda, há opção de juntar-se a um amigo localmente e, em uma mesma tela, curtir a campanha tradicional.

Embora a jogabilidade dinâmica seja um dos pontos altos, ela só não é tão empolgante quanto o capricho empregado no visual e na sonoplastia do jogo. Enquanto os efeitos gráficos fazem jus à era da alta definição, a trilha sonora de *Super Stardust HD* é formada por faixas enérgicas e estimulantes.

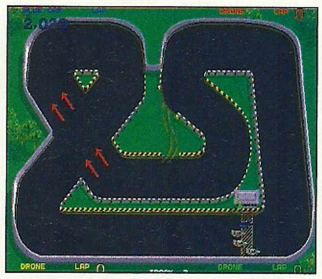
Caso você curta games de tiro, compre sem pensar duas vezes.



GO! PUZZLE

Preço: US$ 6

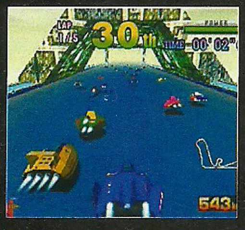
O game lembra a velha brincadeira do cubo mágico. Isso porque o sistema de jogo, ao misturar quebra-cabeças como *Lumines* e *Hexic*, dá ao jogador um campo formado por peças coloridas que, em grupos de quatro unidades, podem ser rotacionadas até que formem colunas de uma mesma cor e sejam eliminadas. O multiplayer on-line suporta até quatro usuários.



CHAMPIONSHIP SPRINT

Preço: US$ 5

Idêntico à versão da década de 80 para os fliperamas, o jogo é simples ao extremo e, por isso, deve agradar apenas a quem curtia a jogatina nos tempos dourados. No game, sua meta é percorrer circuitos de F1 para, ao término de cada partida, conquistar pontos suficientes para melhorar seu veículo. On-line, *Championship Sprint* oferece suporte para apenas dois jogadores.



F-ZERO X

Preço: 1000 Wii Points

Game de corrida com velocidades absurdas.



KID CHAMELEON

Preço: 800 Wii Points

Jogo une plataformas com transformações.



CHINA WARRIOR

Preço: 600 Wii Points

Ação em tamanho extra-grande do TurboGrafx.



LODE RUNNER

Preço: 600 Wii Points

Clássica mistura de ação e quebra-cabeças.



BLOODY WOLF

Preço: 600 Wii Points

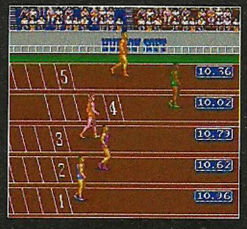
Cópia de *Contra*, é um game de tiro e ação.



ZELDA II - THE ADVENTURE OF LINK

Preço: 500 Wii Points

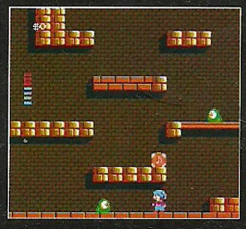
Ovelha-negra da série.



WORLD SPORTS COMPETITION

Preço: 600 Wii Points

Esportes para o TurboGrafx.



MILON'S SECRET CASTLE

Preço: 500 Wii Points

Quebra-cabeças musical.



DEAD MOON

Preço: 600 Wii Points

Shooter com progressão lateral para TurboGrafx.



SONIC THE HEDGEHOG 2

Preço: 800 Wii Points

Plataforma empolgante em um *Sonic* de respeito.

RPG

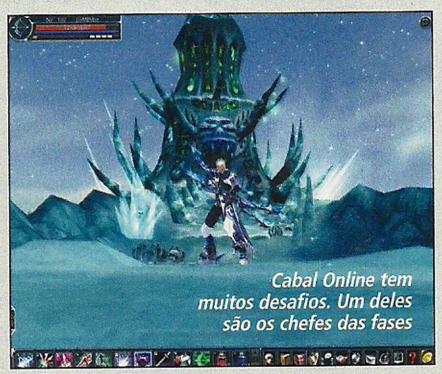
CABAL ONLINE

Game quer revolucionar o gênero MMORPG

Lançamento aposta na ação e nos combos para prender a atenção dos jogadores



Existem diversos equipamentos como armaduras e armas, para equipar o seu personagem



Cabal Online tem muitos desafios. Um deles são os chefes das fases

Um longo período de testes e de tradução feitos pela Gamemaxx marcou a chegada de um sucesso dos MMORPGs com exclusividade ao Brasil. *Cabal Online*, da sul-coreana EstSoft, possui tudo de que os jogadores do gênero mais gostam: personagens poderosos, cenários enormes e repletos de magia, e batalhas que lembram os jogos de ação, utilizando um completo sistema de combos. "*Cabal Online* é um enorme sucesso e tem mais de 20 milhões de jogadores em todo o mundo", afirma Gilberto Akisino, diretor da Gamemaxx. "Só na Coréia do Sul, ele ficou entre os mais jogados, com 50% dos jogadores do país se enfrentando on-line."



Não faltam ataques cheios de efeitos especiais

No Brasil, *Cabal Online* tem tudo para dar certo. Durante o período fechado de testes, 1.200 usuários puderam participar da versão beta. "Em um único dia, recebemos 5 mil e-mails de pessoas que queriam testar o jogo", comemora Akisino. "Isso mostra que o mercado nacional é promissor."

A grande procura se dá pelo fato de o game ser totalmente original, mesmo tendo elementos que lembram *World of Warcraft*. Na história, o jogador deve combater o mal do planeta de Nevareth, destruído há mil anos por uma catástrofe chamada Cabal. Cabe a você destruir esse mal utilizando os poderes de um grupo de seis personagens com características únicas (ver box).

O grande destaque de *Cabal Online* é que esses personagens utilizam combos para desferir golpes poderosos contra os inimigos. Cada técnica de ataque é conectada à outra, criando movimentos cinematográficos e reduzindo o tempo de espera entre cada golpe. Os botões de ataques podem ser configurados conforme a vontade do jogador, deixando

Sangue chinês

O sucesso do game é tamanho que na China ele é um dos mais jogados. Tanto que, lá, na considerada terra da pirataria, o game, além de ter o servidor clonado e ter cópias ilegais distribuídas nas ruas, sofre com os trapaceiros. Eles utilizam esquemas para ganhar dinheiro vendendo itens e usar magias infinitas.

Quando descobertos, eles são banidos pelos game masters e não podem mais voltar a jogar. Entretanto, a empresa responsável por *Cabal Online* na China teve uma idéia para dar uma segunda chance aos malandros: quem quiser voltar ao mundo de Nevareth deve doar sangue e encaminhar o comprovante para a empresa.

A ação, além de tornar o jogo mais seguro, ajudou os bancos de sangue. Os jogadores que fizeram a doação receberam uma edição especial do game e salvaram sua conta. Se essa moda pega no Brasil...



O mundo é gigantesco, com muitas regiões para explorar



Um sistema de combos traz mais ação ao gênero MMORPG







Cada classe possui características únicas como um segundo modo de batalha

"Ele é um mundo virtual onde **as pessoas podem interagir** umas com as outras por meio **de chats, criar grupos, além** de negociar itens"

Kim Jang Joong, CEO da EstSoft

mais fácil a ligação entre os ataques.

Como em outros MMORPGs, você pode montar guildas, enfrentar outros jogadores (player vs player) e até confrontar nações. Um sistema de honra faz com que os melhores jogadores se destaquem no mundo de Nevareth. Já aqueles que gostam de matar os mais fracos (players kill) perdem pontos e podem até ir para a cadeia.

O foco de *Cabal Online*, no entanto, está na socialização. "Ele é um mundo virtual onde as pessoas interagem umas com as outras por meio de chats, criam grupos e negociam itens", explica Kim Jang Joong, CEO da EstSoft. Para o game dar certo, a Gamemaxx terá uma prestação de serviços diferenciada. "O jogador pagará uma mensalidade de R$ 19,90 e terá o auxílio da nossa equipe para qualquer dúvida ou problema relativo ao jogo", explica Akisino. "Com isso, esperamos ter 15 mil usuários no lançamento do game (este mês) e 60 mil em janeiro de 2008."



Os melhores jogadores aparecem em um ranking e são bem vistos pela população virtual do game

Lutadores de Nevareth

Conheça as seis classes de *Cabal Online*:

Guerreiros: canalizam sua força física nas batalhas em detrimento da velocidade. Ao evoluir, eles podem invocar a Foice Astral e utilizar seu segundo modo de batalha conhecido como "O Ceifador".

Duelistas: são ambidestros, muito velozes e podem realizar poderosos ataques supersônicos. Para compensar a falta de força de seus ataques, eles usam duas espadas para atacar grupos de adversários.

Magos: aprenderam a manipular a Força Arcana e a tecnologia do Núcleo para criar ataques poderosos baseados nas magias do mundo de Cabal. Por isso, eles buscam aprimorar sua inteligência para criar novos ataques.

Arqueiros Arcanos: têm seu estudo de magias mais desenvolvido que o dos magos, o que permite que eles realizem ataques mais rápidos e precisos, manipulando a Força Arcana e utilizando cristais.

Guardiões Arcanos: por meio dos estudos dos Arqueiros Arcanos, eles criaram o Escudo Astral. Essa arma permite realizar ataques misturados com magias eficazes próximo aos adversários.

Espadachins Arcanos: têm os ataques mais precisos do jogo. Para compensar sua fraqueza física, descobriram um modo de usar espada e magia, obtendo vantagem no campo de batalha.



O castelo do Ratozinger tem muitas armadilhas e astros do rock presos. Vasculhe todas as áreas

CELULARES

Por GUSTAVO PETRÓ E ARTUR PALMA

Depois dos consoles e portáteis, agora é a vez dos celulares

➔ PLATAFORMA

ROKO-LOKO

O personagem mais rock and roll do Brasil chega para quebrar tudo nos celulares

Distribuidora: LigAki **Produtora**: PlaySystem
Preço: Variado **Nível de dificuldade**: Médio
Operadoras: Claro, Tim, Vivo, Oi, Brasil Telecom e CTBC.





O sucesso dos PCs chega igualzinho aos celulares: com os mesmos traços dos quadrinhos e muito rock and roll

Em sua estréia nos games, ele enfrentou um rato maligno nos PCs, unindo humor escrachado com muito rock. Foi assim que o personagem de Márcio Baraldi saiu dos quadrinhos e foi parar nos games. *Roko-Loko no Castelo de Ratozinger* foi um grande sucesso e Baraldi comemora dizendo que o game "vende até hoje". Além de vender bem no site www.marciobaraldi.com.br (ele custa R$ 10 e vem prensado com caixinha e manual), ele pode ser baixado gratuitamente no mesmo lugar. "É por conta desse sucesso que migrar para o celular foi algo natural", diz Baraldi. Assim, *Roko-Loko* pode, agora, ser jogado em qualquer lugar e em praticamente qualquer aparelho.

Para isso, o game de PC passou por modificações que o fizeram rodar suavemente em qualquer celular. A mesma produtora do game para PC, a PlaySystem, fez as alterações nos gráficos e na música. "A trilha sonora continua a mesma, o rock pesado, mas convertemos as músicas para o formato midi, o que deixou tudo mais engraçado", conta o desenhista. "O visual e a jogabilidade ficaram melhores e com o game mais leve, ninguém terá dificuldades em controlar Roko e enfrentar os inimigos."

No game, você deve ajudar Roko-Loko a entrar no castelo do Ratozinger e libertar astros do rock aprisionados, como Gene Simmons do Kiss, Ozzy Osbourne, King Diamond e muitos outros. "O foco é a molecada", diz Baraldi, "mas os adultos também se divertirão muito no celular."

O game está disponível para a compra no site LigAki (www.ligaki.com.br) ou enviando a mensagem "Roko-Loko" para o número 4990. O valor varia de acordo com a operadora, mas, segundo Baraldi, não ultrapassa os R$ 10. "Fico feliz de sair na frente nesse mercado novo que são os jogos para celular."



Dominar as áreas estratégicas dos cenários é vital para facilitar a sua vitória



É com esse trabuco, que solta tiros poderosos, que você deve destruir os Decepticons

TRANSFORMERS

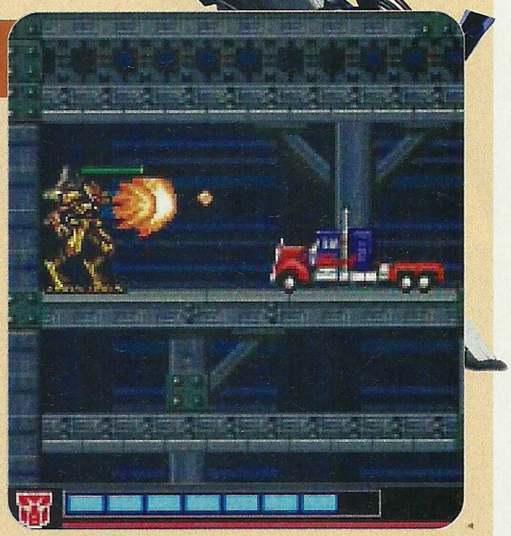
Robôs salvam a Terra nos celulares

Distribuidora: GLU Mobile
Produtora: Hasbro
Preço: R$ 10,00
Operadoras: Oi, TIM, Claro e Vivo



Aproveitando o lançamento da nova produção de Michael Bay, foi lançado um novo título que coloca você na pele de Optimus Prime, líder dos Autobots, na batalha contra os Decepticons.

O jogo segue a linha de clássicos de plataforma, com gráficos bem concebidos e efeitos de explosão realistas. O objetivo do robô gigante é destruir todos os inimigos que cruzarem seu caminho. Na forma de robô, é possível usar ataques rápidos e atirar com seus canhões, mas, ao se transformar em carro, perde-se um pouco da emoção, mas você ganha mais agilidade na movimentação.



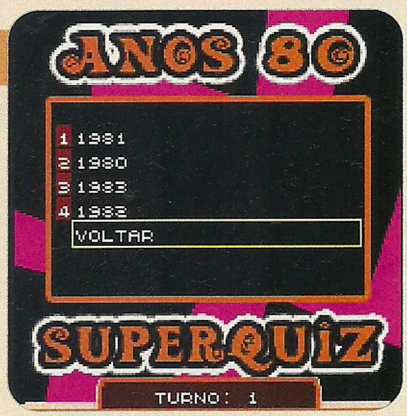
Além de usar os ataques como robô, você pode se transformar em carro para se locomover rapidamente pelas fases

QUIZ ANOS 80

Distribuidora: Skyzone **Produtora**: Skyzone
Preço: Entre R$ 5,50 e R$ 8,50 (varia de acordo com a operadora)
Operadoras: Claro, BR Telecom, Oi, Telemig e TIM

Para quem gosta de relembrar tudo que viveu na caricata década de 1980, vai adorar se divertir com esse quiz temático e ver mesmo se você é, ou não, bom de memória.

Não vá pensando que as perguntas são fáceis, muito pelo contrário. O jogador tem que suar para percorrer um tabuleiro e responder a perguntas sobre cinema, TV, brinquedos, séries como *Armação Limitada* e músicas como as do Lobão. Se o jogador acertar, avança no jogo. Se errar, a casa é bloqueada e é preciso seguir por outro caminho para chegar ao final. Um excelente título para quem tem saudade dos anos 80.



Marketing MALIGNO

O mundo seria um lugar melhor se todas as agências de propaganda seguissem o exemplo da Sony? Certamente não

Por HUMBERTO MARTINEZ Ilustrações MAKOTRON

A Sony adora aparecer – e, geralmente, o faz da pior forma possível. Se já não bastasse o clima de desconfiança quanto às chances de o PS3 se dar bem na guerra da nova geração, a empresa ainda gasta sua grana em péssimas campanhas publicitárias que seguem na contramão do bom senso.

A proeza mais recente aconteceu há pouco mais de dois meses, na festa do lançamento europeu de *God of War II*, que rolou na Inglaterra. Um show pitoresco conduzido por mulheres seminuas (esta foi a única parte legal) e atores fantasiados de bárbaros resultou na exibição de





um bode decapitado. A idéia, vinda de algum gênio publicitário, era ligar o sacrifício do pobre animal à virilidade brutal e espartana do game. Kratos pode ser um sacana sádico e não é exemplo para as criancinhas, mas, pelo que me lembro, ele não matou nenhum animal que não tivesse menos de três metros de altura ou que não fosse igualmente maligno e merecedor de uns bons combos.

Resultado da festinha sanguinária: milhares de protetores dos animais protestando contra a empresa e os críticos que adoram cultivar uma péssima imagem do mundo dos videogames se esbaldaram. Ainda fui obrigado a ouvir de uma amiga confusa que *God of War* é coisa do Capeta e que Kratos sacrifica animais em rituais satânicos - o que não acontece nos games..

TRADIÇÃO DE MANCADAS

Vamos viajar de volta no tempo para provar que essa não é uma atitude isolada na empresa. Na Itália, em outubro de 2005, época em que a empresa comemorava dez anos do PlayStation, houve uma campanha que enfureceu o Vaticano. Cartazes mostravam **um rapaz com um sorriso no mínimo maligno e uma coroa de espinhos na cabeça**, uma referência a Jesus Cristo. Os espinhos formavam quatro botões (■, ✖, ▲, ●) do Dual Shock e acompanhavam a frase "dieci anni di passioni" (dez anos de paixão). Não demorou nada para que os espinhos e a palavra paixão se juntassem em um só contexto para enfurecer o Vaticano. Nas ruas, as pessoas carregavam cartazes com mensagens do tipo "excomunguem a Sony". Antonio Sciortino, então responsável pela publicação católica *Famiglia Cristiana*, a mais popular do gênero na Itália, comentou: "Desta vez, eles foram longe demais". Será?

A próxima ferida cutucada pela Sony foi o racismo. Em 2006, na Holanda e na Bélgica, foi dada a largada a uma campanha para anunciar a vinda do PSP Ceramic White. A propaganda escolhida foi publicada em outdoors na qual **uma mulher caucasiana vestida de branco agarrava de forma agressiva o queixo de uma mulher negra, como se estivesse se preparando para socá-la.** Esta cena acompanhava o slogan: "o PSP branco está chegando". A campanha contou com cem imagens cde situações diferentes, algumas delas com a modelo negra subjugando a representante do PSP Ceramic. Não faltaram críticas contra a campanha e a Sony limitou-se a declarar que não havia nenhuma mensagem racial em sua expressão.

É possível listar diversas outras bolas foras em suas estratégias publicitárias, como a campanha viral na qual a Sony pagou sigilosamente uma agência de publicidade para criar um blog falso de um garoto desesperado para ganhar um PSP no Natal. Não demorou para a verdade vir à tona. A bola da vez é a campanha This is Living (isso é viver) do PS3, seis filmetes bastante esquisitos nos quais algumas pessoas vão para uma pensão e sofrem alucinações após beberem a água local (que foi batizada com um certo pozinho branco), situação que resulta em um sujeito se masturbando ao assistir um jogo de futebol e outras bizarrices. É, a Sony é que sabe viver... perigosamente.



NINTENDO

A campanha do próximo game do Mario vai rolar nas praias do Projeto Tamar, onde o bigodão poderá caçar tartarugas raras e exibir as suas técnicas.

APROVAÇÃO DIVINA

Você já imaginou como seria se os deuses de *God of War* aprovassem o sacrifício do bode e se o "jeitinho" especial da Sony contaminasse as agências concorrentes? Bom, nós imaginamos... e o resultado é no mínimo divertido



NAMCO

Campanha "faça você mesmo a sua katamari" nos Alpes Suíços. É fácil e as crianças podem brincar. O dono da maior bola ganha uma serenata com o Rei do Cosmo.

SQUARE ENIX

Uma balada rave com potions "batizados" distribuídos por Cloud & Cia é a estratégia perfeita para os fãs verem bahamuts e cactuars de uma forma realista... e traumatizante.

CAPCOM

Nada melhor para divulgar o novo *Resident Evil* do que canibais fantasiados de zumbis para distribuir panfletos... e morder jogadores que não temem mais os zumbis virtuais.

Tem empresa nova no Brasil

A canadense Synergex inaugura escritório local para trazer ao País games da Tecmo, Square-Enix, Namco Bandai e muito mais

Por THÉO AZEVEDO

O lançamento oficial do Xbox 360 no Brasil, além da presença da Nintendo, ainda que por meio de uma importadora, colocou a indústria nacional de volta à ativa – em um ritmo lento, mas por ora constante. Diante disso, é natural que novas empresas se interessem em explorar tal potencial, e a mais recente delas é a Synergex Corporation, de origem canadense.

Um título pode chegar às lojas pelo preço cheio e, com o tempo, baratear. A intenção é lançar aqui, jogos das produtoras que a companhia já representa

É bem provável que você nunca tenha ouvido falar dessa tal de Synergex, mas os canadenses estão totalmente por dentro do assunto: por lá, a empresa representa produtoras como Tecmo, NCSoft, Square-Enix, Midway, Namco Bandai, LucasArts, Atari e Activision, cuidando da logística de distribuição e comercialização dos games de todas elas. São dez anos de operação no Canadá, com faturamento de US$ 176 milhões em 2006 e previsão de recorde para 2007.

De olho na América Latina, a Synergex resolveu abrir escritórios no México, Chile e na Colômbia e, a partir de agosto, começa as suas operações no Brasil, na cidade de São Paulo, onde contará com 20 pessoas, entre funcionários e colaboradores. Por aqui, a empresa está sob os cuidados de Glauco Bueno e João Gabriel Albani, que trabalharam na Atari do Brasil. Serão comercializados títulos para todas as plataformas, do PlayStation 2 à nova geração de consoles, sem esquecer os portáteis e o PC.

Muitos podem estar se perguntando agora por que uma "intermediária" como a Synergex é necessária, já que as produtoras poderiam se instalar diretamente no País. Bem, um mercado como o Brasil, com todos os seus problemas – pirataria, alta carga tributária e as próprias condições econômicas precárias – costuma espantar as empresas. A Synergex quer mostrar que o cenário local ainda assim vale a pena: "Dizemos às empresas: 'Vocês podem confiar em nós. Ao comprar os games e trazê-los para cá, vamos vendê-los para as lojas brasileiras e manter vocês informados sobre tudo'", explica David Aiello, CEO da Synergex. "É com esta transparência que o nosso negócio funciona."

O processo, chamado por Aiello de "túnel transparente", é uma relação a médio e longo prazo, à medida que a Synergex mantém as



David Aiello, CEO da Synergex, quer provar para as produtoras internacionais que o Brasil pode ser um grande mercado consumidor de jogos

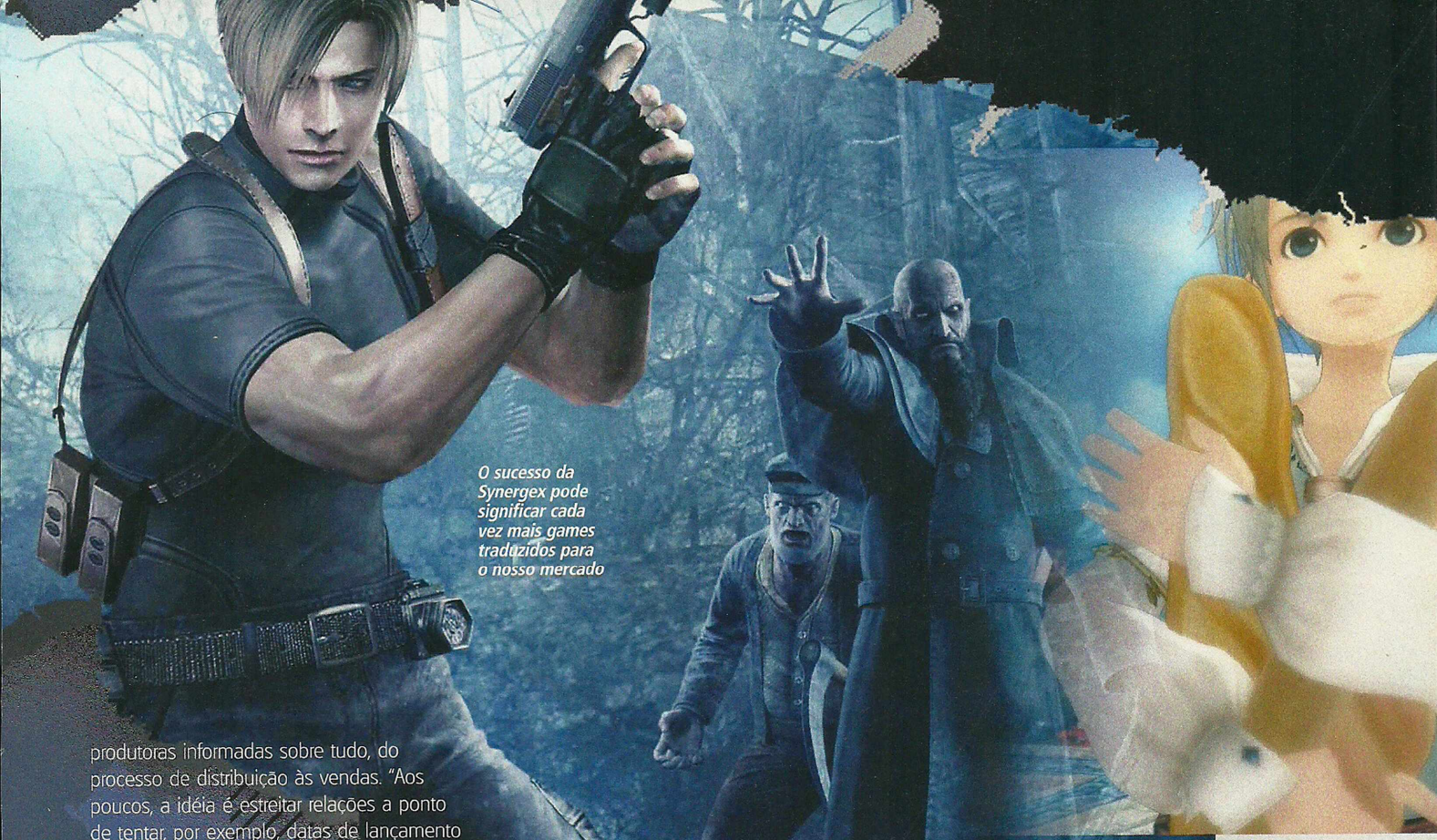
OS LANÇAMENTOS

• Conheça a lista de games que a Synergex vai trazer para o Brasil:

JULHO
- Resident Evil 4 (Wii)
- Ninja Gaiden Sigma (PS3)

AGOSTO
- Resident Evil 4 (Wii)
- Ninja Gaiden Sigma (PS3)
- Smash Court Tennis 3 (PSP)
- Hour of Victory (X360)
- Naruto Ultimate Ninja Heroes (PSP)
- Naruto Ultimate Ninja 2 (PS2)
- One Piece Unlimited Adventure (Wii)
- Stranglehold (PC/360/PS3)
- Stranglehold Collector's Edition (PC/360/PS3)
- Space Station Tycoon (Wii)
- Saga (X360)
- Moto GP (PS3)
- Garfield's Nightmare (DS)

SETEMBRO
- Unreal Tournament 3 (PC/360/PS3)
- Naruto: Uzumaki Chronicles 2 (PS2)
- BlackSite: Area 51 (PC/360/PS3)
- Digimon World: Data Squad (PS2)
- Digimon World: Dawn & Dust (DS)
- Mega Man Advent ZX 2 (DS)



O sucesso da Synergex pode significar cada vez mais games traduzidos para o nosso mercado

produtoras informadas sobre tudo, do processo de distribuição às vendas. "Aos poucos, a idéia é estreitar relações a ponto de tentar, por exemplo, datas de lançamento simultâneas – como aconteceu com *Spider-Man 3* no Chile", exemplificou Aiello.

Até o fechamento desta matéria, a Synergex ainda negociava com as produtoras o preço dos jogos no País. Aiello destacou, no entanto, que por aqui vai funcionar o efeito cascata, ou seja, um título pode chegar às prateleiras pelo preço cheio e, com o tempo, ser barateado. A intenção é lançar em terras brasileiras os jogos de todas as produtoras que a companhia já representa no exterior – a princípio, com exceção daquelas que já estão representadas por aqui.

Entre os pontos de venda confirmados estão Fnac, Saraiva, Blockbuster e lojas virtuais como Americanas.com. Todos os games terão manual e embalagem em português e, no futuro, legendas ou até tradução para o português serão possíveis

OUTUBRO

- Hour of Victory (PC/360/PS3)
- Mortal Kombat: Armageddon (Wii)
- Beautiful Katamari (X360)
- Eternal Sonata (X360)
- MotoGP 07 (PS2)

NOVEMBRO

- Ace Combat 6: Fires of Liberation (X360)
- Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3 (PS2/Wii)
- Godzilla Unleashed (Wii)
- Beautiful Katamari (Wii)
- Soul Calibur: Legends (Wii)
- Time Crisis 4 (PS3)
- Devil May Cry 4 (PS)

SONY NO BRASIL?

"Qualquer PlayStation que está no Canadá chegou através da Synergex". A frase de Aiello, naturalmente, inspira a pergunta inevitável. Afinal, se a companhia representa a Sony no Canadá, o mesmo eventualmente poderia acontecer no Brasil? Entre muitos risos, Aiello limitou-se a se esquivar, respondendo com um "eu não posso comentar agora". Contudo, não é um "sim", mas também não é um "não". Ou seja, vale esperar a performance da Synergex no país para conferir o que pode acontecer.

É TUDO FREE

Economize sua grana e divirta-se com cem jogos que você pode baixar pela internet sem gastar um tostão

Por **THÉO AZEVEDO**

Entre as principais desculpas para a pirataria, normalmente, costumam figurar o alto preço dos jogos e o bolso vazio do "pobre" consumidor brasileiro. O que muita gente talvez não saiba é que na nossa querida e maravilhosa internet estão centenas de jogos gratuitos (e completos). Isso mesmo: de graça, sem crime, sem culpa. E coisa de qualidade.

O problema, muitos podem argumentar, é separar o joio do trigo. Bom, não é mais: a **GameMaster** preparou para você uma seleção com 102 jogos gratuitos que valem a pena conhecer, dos freewares aos MMOs que utilizam o modelo de venda de itens – ou seja, o acesso sai na faixa, mas se você quiser comprar algum item, acessório ou coisa do gênero, precisa colocar a mão no bolso.

A maioria são mesmo os MMOs, a bola da vez, dos mais variados gêneros e para os mais diferentes gostos. Mas tem ação, simulação, estratégia, pinball e outros gêneros não tão usuais. Prepare o seu modem e o disco rígido para o que vem a seguir. Porém, sabendo que alguns jogadores adoram pedir o braço inteiro quando só podemos oferecer a mão, deixamos aqui o aviso: qualquer dúvida referente a instalação dos jogos, dicas ou reclamações devem ser encaminhadas aos próprios criadores. Nada de "ajudinha rápida por telefone".

1

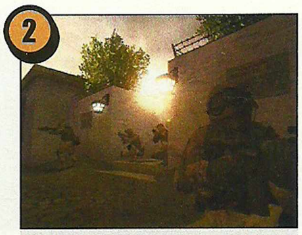


Allegiance

www.freeallegiance.org/

• Simulador espacial online que divide os jogadores por equipes para competições acirradas.

2

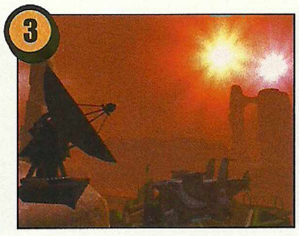


America's Army

www.americasarmy.com/downloads/

• Criado pelo exército dos Estados Unidos para estimular o alistamento militar no país, *America`s Army* rompeu barreiras geográficas e tornou-se um dos cinco shooters online mais populares da internet. O jogo virou franquia e apareceu nos videogames – agora, está a caminho do Xbox 360 –, mas a versão para PC, graças à simulação autêntica e às periódicas atualizações, ainda é de longe a mais popular de todas . Aliste-se já!

3



Anarchy Online

www.anarchy-online.com

• MMORPG bastante competitivo de ficção científica, ambientado no planeta de Rubi-Kan.

4



Armada Online

www.armada-online.com/

• Mistura de estratégia e RPG no espaço sideral, coloca até oito jogadores em combate.

5



Assault Cube

assault.cubers.net/

• Feito sob encomenda para o multiplayer, é um game de tiro com temática realista.

6

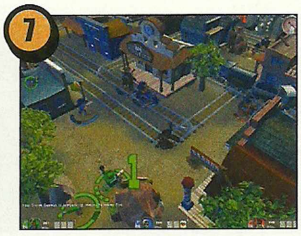


Babylon 5: I've found her

ifh.firstones.com/

• Game de combates espaciais com diversas naves. Visual simples, porém o desafio atraente compensa.

7



Bang Howdy

www.banghowdy.com/

• O Velho Oeste como você nunca viu: repleto de estratégia com várias unidades para combate.

8

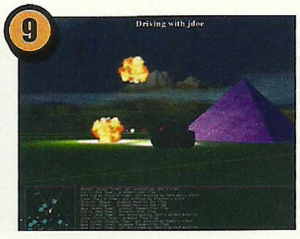


BOTS

bots.acclaim.com/

• Construa seu BOT, defina habilidades e lute contra o CPU ou adversários de carne e osso.

9



BZFlag

www.bzflag.org/

• Game multiplayer online com tanques e também compatível Linux, Mac OS X, Irix etc.

10



CodeRED: Alien Arena

red.planetarena.org/

• Como o título sugere, tem alienígenas e arenas, em meio a tiroteios online.

11



Conquer Online

www.conqueronline.com/

• Cenários em 2D e efeitos visuais em 3D dão vida ao mundo mítico deste MMOG.

12



Corum

corum.gpotato.com

• MMORPG coreano com um ótimo sistema de PvP (jogador contra jogador) na disputa por masmorras.

13



Cube

www.cubeengine.com/cube.php4

• Cartão de visita da engine homônima, trata-se um shooter que conta com um editor de fases.

14



Cube 2

sauerbraten.org

• Também conhecido como *Sauerbraten*, shooter com visual elegante e modos single e multiplayer.

15



Daimonin

www.daimonin.net/

• MMORPG totalmente gratuito, idealizado e desenvolvido por um alemão gente fina.

Dark Space - Freeciv

16



Dark Space

www.darkspace.net

• Em um futuro no qual o universo se tornou um lugar hostil, busque a sobrevivência online.

17



Darkeden

en.darkeden.com

• RPG online de horror, com uma guerra entre vampiros e humanos ambientado na Europa Oriental.

18

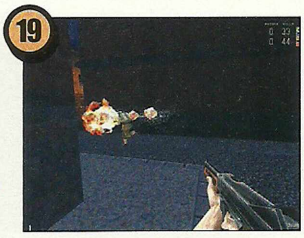


Darsana

darsana-game.com

• Uma combinação de shooter, estratégia e RPG que permite até 30 jogadores simultâneos.

19



D-Day Normandy

dday.planetquake.gamespy.com/site

• Mod de *Quake 2* ambientado durante a 2ª Guerra resiste ao tempo (não é preciso ter o jogo para rodar).

20



Deicide

deicide.ongameport.com

• Se você sente falta de aventura nos MMOGs atuais, experimente as quests e guerras de *Deicide*.

21



Digital Paint: Paintball 2

digitalpaint.planetquake.gamespy.com

• O nome já diz tudo: uma disputa de paintball sem qualquer risco de hematomas ou sujeira.

22

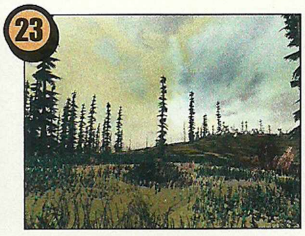


Dungeon Runners

www.dungeonrunners.com

• Três classes de personagens e uma extensa variedade de masmorras são as atrações de *Dungeons Runners*.

23

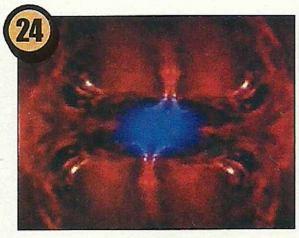


Entropia Universe

www.entropiauniverse.com/index.var

• Neste celebrado universo online, pessoas, atividades e até a economia são de verdade.

24

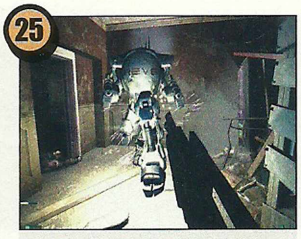


Eternal Wraith

eternal-wraith.com

• Neste MMORPG, assuma o papel de personagem recém-falecido que tornou-se um fantasma.

25



F.E.A.R. Combat

www.joinfear.com/main

• É verdade que o forte do consagrado *F.E.A.R.* é a campanha single-player, mas a Vivendi Games deu uma tacada de mestre ao tornar gratuito, no ano passado, o modo multiplayer do shooter, intitulado *Combat*. As variações de competições passam pelo usual, como Deathmatch e Capture the Flag, até algumas modalidades originais, tudo construído com o uso da competente engine de *F.E.A.R.* Este é para jogar e compartilhar seu medo com outros jogadores (leia-se vítimas).

26



Faldon

www.faldon.net

• Experiência "old school" de RPG online, com visão isométrica e fórmula acessível.

27



Fishing Champ

fishingchamp.gamescampus.com

• Em tempos modernos, tem MMO até de pescaria para relaxar nos finais de semana virtuais.

28



FlightGear

www.flightgear.org

• Simulador de vôo com código aberto. Jogue à vontade e participe do desenvolvimento do game.

29



Flyff: Fly For Fun

flyff.gpotato.com

• Como o próprio nome sugere, voe à vontade pelos cenários do MMORPG e batalhe com vontade.

30



Freeciv

freeciv.wikia.com/wiki/Main_Page

• Inspirado no clássico absoluto de Sid Meier, *Freeciv* oferece estratégia inspirada no game *Civilization*.

31



FreeStyle Street Basketball

freestyle.sierraonline.com

• Enterradas online com gráficos e personagens cheios de estilo neste MMO de basquete de rua.

32

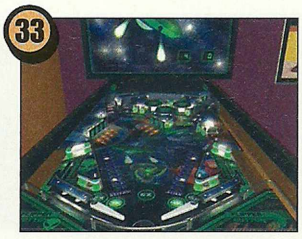


Frets on Fire

fretsonfire.sourceforge.net

• Você morre de inveja dos proprietários do PlayStation 2 e do Xbox 360 por causa de *Guitar Hero*? Pois saiba que o PC possui um esforçado "clone" do título musical. É necessário um pouco de imaginação para transformar o teclado em guitarra, mas o jogo é compatível com os controles dos videogames e possui um diferencial e tanto: um editor de músicas – por isso, a internet reúne muitas músicas para baixar e prolongar a vida útil do jogo. Ainda assim você deveria juntar dinheiro para jogar *Guitar Hero*.

33



Future Pinball

www.futurepinball.com

• Este game realiza o sonho de fãs de fliperama: crie as suas próprias mesas de pinball e experimente-as.

34



Glest

www.glest.org

• Dragões, magias e guerreiros em um RTS com gráficos tridimensionais e belos efeitos visuais.

35



Golf?

www.golfquestionmark.com

• O golfe como você nunca viu antes. Gráficos vetoriais e desafios criativos são as atrações deste golfe exótico.

36



Graal Online

www.graalonline.com

• Construa sua casa, procure tesouros e faça amizades – não necessariamente nesta ordem.

37

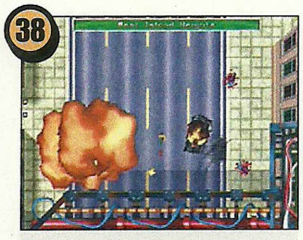


Grand Theft Auto 2

www.rockstargames.com/

• Chegue ao topo do crime e da bandidagem combatendo gangues como Yakuza e Hare Krishnas.

38



Grand Theft Auto

www.rockstargames.com/

• Em 1997, vários produtores, que mais tarde tornariam popular a Rockstar Games, lançaram *Grand Theft Auto*, um controverso game que coloca o jogador ao lado do crime, com generosas doses de humor e violência. Talvez você só tenha conhecido a série a partir de terceira edição, o que torna o download do original praticamente obrigatório, para ver as raízes daquele que é hoje um dos maiores best-sellers da indústria. Se você é um fã, então eis a ocasião perfeita para uma boa sessão de nostalgia.

39



Gunbound

www.gbound.com.br/main.asp

• Se você ainda não conheceu este sucesso tático e estratégico, não sabe o que está perdendo.

40



Gunror

www.asahi-net.or.jp

• Shooter 3D de conceito abstrato e gráficos estilizados. Excelente para quem curte games "diferentes".

41



HaloZero

www.dobermannsoftware.com/index.php?p=games&g=1

• Enquanto *Halo 3* não chega, que tal se distrair com um autêntico side scrolling 2D baseado em *Halo* e cujo pano de fundo é uma versão alternativa da batalha de Reach? Ajude Master Chief a se juntar ao Pillar of Autumn e a deixar o caótico planeta. Mas lembre-se: você é a última esperança da humanidade; logo, tente permanecer vivo. O visual simples pode dar a impressão de um game fácil, mas você não encontrará piedade nos tiroteios nervosos.

42



Hero Online

hero.netgame.com

• As técnicas de luta realistas são o grande diferencial, com movimentos e impactos distintos.

43



KAL Online

www.kalonline.com

• RPG online que leva você para se aventurar pela cultura oriental. Batalhas inclusas no pacote turístico.

Knight - Pirate King

44


Knight Online World
www.knightonlineworld.com

• MMORPG com forte componente PvP que já foi experimentado por dez milhões de pessoas.

45


Kuma\War
www.kumawar.com

• *Kuma\War* utiliza tecnologia gráfica avançada para recriar, em forma de shooter, alguns dos eventos bélicos mais famosos da história atual – a captura do ex-ditador iraquiano Saddam Hussein, por exemplo. O jogo é abastecido mensalmente com novas missões para os modos single e multiplayer, que não descuidam de aspectos como arsenal, táticas e forças envolvidas. É, sem dúvida, a experiência mais próxima que se pode ter do que é uma guerra de verdade.

46


Last Chaos
lastchaos.aeriagames.com

• Embora seja online, RPG também oferece um modo privativo de jogo para os "lobos solitários" de plantão.

47


Legends
legendsthegame.net

• Shooter nos moldes de *Tribes* desenvolvido com base na engine Torque.

48


Lunia
global.lunia.com

• Combinação de arcade e RPG com gráficos em estilo cartoon, porém com nível de desafio nada infantil.

49


Maple Story
www.maplestory.com

• MMORPGs são de fato comuns, mas que tal um em 2D? Confira e divirta-se com os seres caricatos.

50


Marathon Trilogy
trilogyrelease.bungie.org

• Descubra o que a produtora Bungie fazia antes de *Halo* com esta trilogia de shooters.

51


Martial Heroes
www.martialheroes.com

• Se você se atrai pela China antiga e por MMORPGs, achou o jogo ideal para gastar suas horas vagas.

52


Mixmaster
www.mixmaster.com.au

• MMORPG oriental com clima de anime e monstrinhos para se aliar. Parece irresistível.

53


MU Online
hard.muonline.com.br

• Bastante popular em lan houses, um RPG online com fortes elementos de fantasia e magias interessantes.

54


Myth War Online
www.mythwaronline.com

• Está longe de ser um zoológico virtual, mas este MMORPG permite que você tenha até oito bichos.

55


Neverball
icculus.org/neverball

• Sabe aqueles jogos em que você tem que guiar a bola até o buraco? Então, este é mais um para a lista.

56


Nexuiz
alientrap.org/nexuiz

• Um game feito sob encomenda para partidas Deathmatch – rápido, simples e contagiante.

57


Orbiter Space
orbit.medphys.ucl.ac.uk/orbit.html

• Um simulador que leva você para dar uma volta pelo sistema solar em satélites e naves futuristas.

58


Pirate King
www.piratekingonline.com

• Explore oceanos atrás de tesouros e desafios na companhia de outros bucaneiros virtuais.

59



Plasma Pong
www.plasmapong.com

• Uma variação do clássico supremo com visual todo produzido e cheio de cores. Vibrante!

60



Purge
www.purgefinal.com

• Típico shooter online com 23 fases disponíveis e combates frenéticos entre combatentes virtuais.

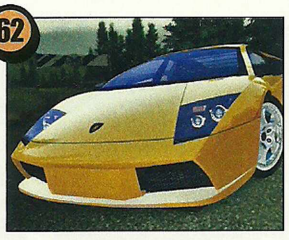
61



Puzzle Pirates
www.puzzlepirates.com

• Uma variação de *Tetris* com temática pirata para jogar sozinho ou online.

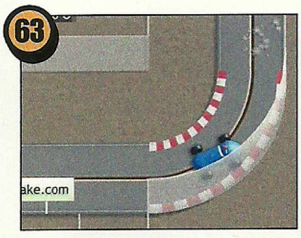
62



Racer
www.racer.nl

• Simulador de automobilismo com gráficos 3D e enfoque realista. Só para quem leva o esporte a sério.

63



Racing Pitch
skinflake.com/games/prototypes

• Use um microfone e banque o motor do seu próprio carro para vencer. Bom para pagar mico.

64



Rappelz
rappelz.gpotato.com

• Gráficos robustos para um MMORPG com várias opções de customização de personagens.

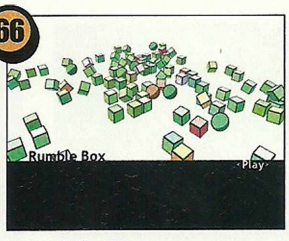
65



Risk Your Life 2
www.ryl2.com.my

• Prove sua capacidade de liderança conquistando e defendendo territórios em *Risk Your Life 2*.

66



Rumble Box
phackett.com/rumblebox

• Neste original jogo de ação, todos os personagens são formados por diferentes objetos.

67



Rumble Fighter
www.ogplanet.com/rf/default.asp

• Batalhas em estilo casual para até oito jogadores simultâneos com traços coloridos de anime.

68



Savage
www.s2games.com/savage

• Mistura de RTS e shooter que vale a pena ser experimentada. Desafio na medida certa.

69



Scions of Fate
fate.netgame.com

• Gráficos e abordagem "bonitinho" fazem este MMORPG mais indicado para os pequenos.

70



Scorched 3d
www.scorched3d.co.uk

• Baseado no jurássico clássico para DOS, mas com toques modernos para convencê-lo a jogar de novo.

71



Secrets of Mirage
www.secretsofmirage.com

• MMORPG que nasceu do trabalho de fãs do remoto *Mirage*. Visual típico de RPGs clássicos de console de mesa.

72



Shadow Armada
home.comcast.net

• Jogo de combates espaciais já extinto (logo, as chances de atualizações são nulas).

73



Shadowbane
chronicle.ubi.com

• Um RTS, um MMORPG ou ambos? Jogue e tire as suas conclusões no esquizofrênico Shadowbane.

74



Shattered Galaxy
www.sgalaxy.com

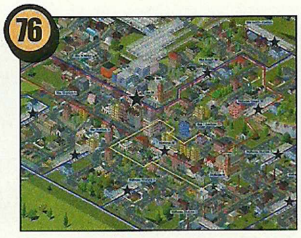
• Milhares já se envolveram no universo de ficção científica e tecnologia. Só falta você (clichê).

Silkroad - Trickster

75


Silkroad
games.levelupgames.com.br/

• Refaça a Rota da Seda, caminho que vai dos confins da China ao Império Romano ocidental.

76


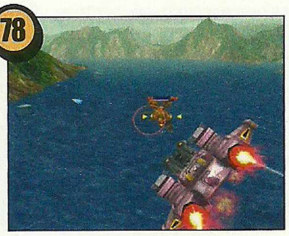
Simutrans
www.simutrans.com

• Cuide do sistema de transporte de cidades e evite que o caos se estabeleça nas ruas.

77


Space Combat
www.x-plane.com/SpaceCombat.html

• Como seria pilotar uma nave espacial? É o que o game tenta responder sem complicações.

78


Space Cowboy Online
sco.gpotato.com

• Game online com naves espaciais e um universo inteiro para explorar e combater alienígenas.

79


Starsiege: Tribes
ftp://ftp.sierra.com/pub/sierra/tribes/other/tribes_fullgame.exe

• *Tribes* possui no currículo o mérito de ter sido o primeiro shooter exclusivamente online a alcançar alguma notoriedade. Jogabilidade baseada em equipes, grandes cenários a céu aberto, diversas modalidades de jogo, personagens customizáveis e veículos são algumas das características do game. Para completar, a visão do comandante acrescenta um teor tático que foi um dos seus principais diferenciais. Vale a pena jogar de novo.

80


Steel Panthers
www.steelpanthersonline.com

• Veja e viva a Segunda Guerra Mundial sob um ponto de vista tático e extremamente desafiante.

81


Strange Attractors
www.ominousdev.com/games.htm

• Jogabilidade única e desafiadora, ainda que a única tecla usada seja a barra de espaço.

82


Tantra
www.tantra.com.ph

• Oito heróis estão à sua disposição. Tente salvar o mundo com eles ou mate os seus heróis na tentativa.

83


Thang Online
thang.ongameport.com

• O diferencial neste MMO é a possibilidade de transformar os seus personagens em monstros.

84

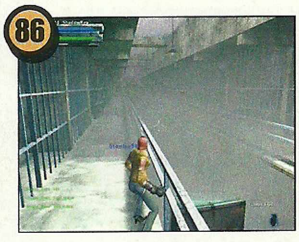

The Battle for Wesnoth
www.wesnoth.org

• Qualquer semelhança com *Heroes of Might and Magic* não é mera coincidência.

85


The Dinohunters
www.thedinohunters.com

• Um hilário game sobre caça a dinossauros. Visite o site e assista aos trailers divertidos das caçadas.

86


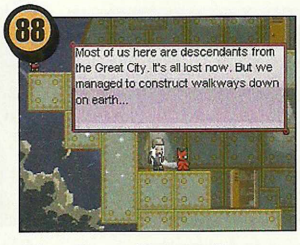
The Duel
www.levelupgames.com.br/

• Com visão em 3ª pessoa, game online tem espadas e armas de fogo com grande liberdade de movimentos.

87


The Elder Scrolls: Arena
www.elderscrolls.com/

• Conheças as raízes de um dos mais aclamados RPGs ocidentais e encare as suas monstruosidades.

88


The New Satan Sam
satansam.co.uk/blog/?page_id=11

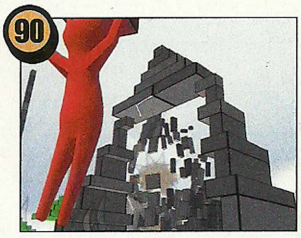
• Side-scrolling de aventura com gráficos cartoon repleto de ataques absurdamente poderosos.

89


Trickster
www.tricksteronline.com

• MMORPG com visual colorido, personagens cabeçudos e infinidade de itens para torrar sua grana.

90

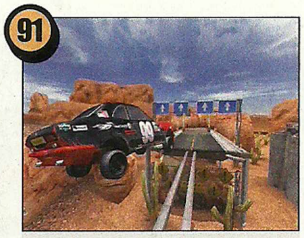


Toblo

toblo.csnation.net

• Game no estilo "capture a bandeira" em que as armas são objetos que compõem os cenários.

91



TrackMania

www.trackmanianations.com

• Construído sob encomenda para a Electronic Sports World Cup (ESWC), *Trackmania Nations* é um game de corrida ideal para estimular o espírito de competitividade, como você pode imaginar. É possível personalizar o seu veículo e o ranking online, atualizado constantemente, garante desafios a todo instante em busca dos melhores índices de tempo possíveis. Além disso, os jogadores podem trocar conteúdo, o que valoriza ainda mais as suas criações originais.

92



Transfusion

www.transfusion-game.com

• Nova versão do shooter *Blood* criada por usuários por meio da engine de *Quake*.

93



Tremulous

tremulous.net

• Alienígenas e humanos lutam em um híbrido de shooter e RTS. Escolha o seu lado e divirta-se.

94

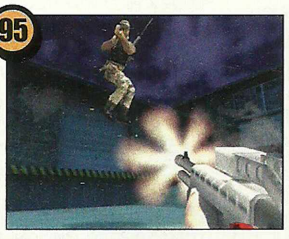


Turf Battles

www.turfbattles.com

• Elfo ou humano, a sua missão é salvar o vilarejo de Ladianes de ataques sanguinários.

95



Urban Terror

www.urbanterror.net/news.php

• Criado pela engine de *Quake III*, shooter tem abordagem tática e realista.

96

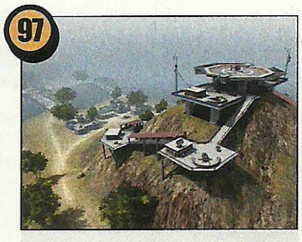


Vega Strike

vegastrike.sourceforge.net/

• Simulador orbital com caçadores de recompensa e mods inspirados em clássicos da ficção científica.

97

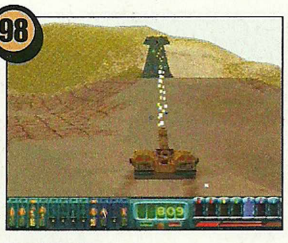


War Rock

www.warrock.net

• Shooter no melhor estilo *Battlefield*, em que as batalhas acontecem por terra, mar e ar, com tropas de infantaria, helicópteros Blackhawk, tanques K1 e caças F-15, por exemplo. Os personagens, divididos por várias classes, evoluem e podem adquirir novos equipamentos. Para manter o interesse dos jogadores, o game sempre recebe atualizações e são promovidos torneios e eventos, sem falar no forte estímulo à criação e formação de clãs.

98



Wild Metal

www.rockstargames.com/classics

• Participe de batalhas com veículos armados até os dentes. Mais um clássico gratuito da grande Rockstar.

99

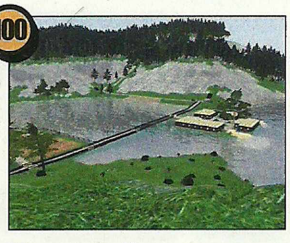


Wolfenstein: Enemy Territory

www.splashdamage.com

• Planejado originalmente para ser um pacote de expansão para *Return to Castle Wolfenstein*, *Enemy Territory* (ou *ET*, como é mais conhecido) acabou, por problemas na campanha single-player, sendo lançado de graça, mas apenas em sua porção multiplayer. Foi o suficiente para torná-lo um dos prediletos em servidores e redes locais pelo mundo. Em relação a títulos como *Counter-Strike*, *ET* se diferencia, por exemplo, pela divisão por classes, o que deixa a jogabilidade mais elaborada.

100

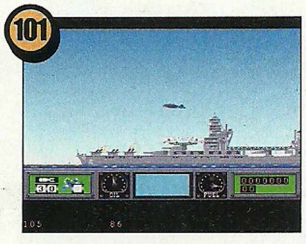


Wurm Online

http://www.wurmonline.com/

• Remodele a natureza, controle a fauna local e construa vilarejos para abrigar o seu povo.

101



Wings of Fury

www.rastaduck.org

• Relaxe o seu cérebro e pilote um avião em combates 2D que divertem pela simplicidade do seu desafio.

102



Xiah

www.gamescampus.com/xiah

• MMORPG de artes marciais com visão em 1ª e 3ª pessoas. Pancadaria bacana e ininterrupta.

Por FERNANDO WIEK

Como configurar seus aparelhos sem ter dores de cabeça

➔ ONLINE

Multimídia no seu videogame

Acesse toneladas de músicas, fotos e vídeos contidos em um PC e divirta-se para valer com os seus videogames

O seu videogame não serve só para rodar jogos, ainda mais se ele faz parte da nova geração. Você pode assistir aos seus vídeos favoritos, escutar suas músicas do coração ou ver as fotos recém-tiradas de sua máquina fotográfica usando o seu console.

Os concorrentes Wii, PS3 e X360 apresentam opções muito práticas, capazes de torná-los verdadeiras centrais de entretenimento multimídia, com entrada para cartões de memória, conexão com a internet e hard disks internos.

O único problema destes aparelhos é que existem inúmeras barreiras quando se fala em armazenamento de conteúdo. A memória interna dos videogames é muito pequena e não existe a possibilidade de manipulação livre de dados ou, para fazer a transferência, é necessário que os arquivos estejam dentro de um cartão de memória.

Para conectar...

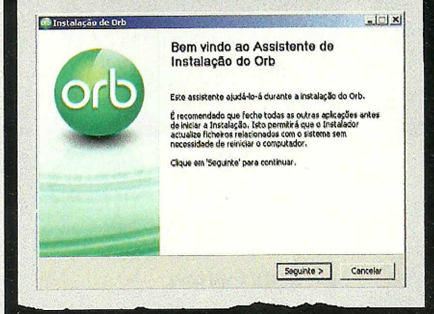
• Para saber como conectar seu console à internet, adquira as edições **GM#28** (X360), **GM#29** (Wii, DS) e **GM#30** (PS3, PSP) no site www.europanet.com.br e clique no link da **GameMaster**.

Para solucionar esse problema de vez, criamos para você a melhor solução para executar todos os seus arquivos multimídia no seu videogame sem ter que transferi-los um por um: o acesso remoto aos arquivos de seu computador. Com programas específicos, é possível criar um canal de comunicação que liga o PC ao console, para acessar os arquivos salvos em HD em qualquer lugar que você esteja.

O melhor de tudo é que não é preciso fazer qualquer modificação em seu console ou usar algum aparelho em especial, basta uma TV e uma conexão wireless ou banda larga convencional. É tudo dentro da lei e gratuito. Confira as etapas a seguir e comece a bancar o técnico improvisado.

Wii e PS3

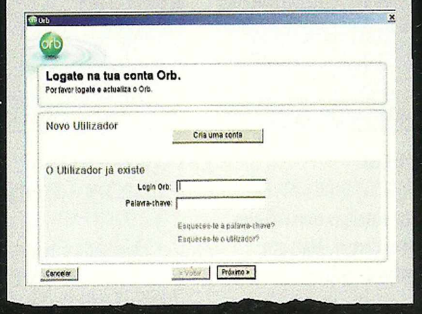
Instalar o Orb



1 Muito popular entre os usuários de PC, o Orb é um programa que possibilita o acesso remoto (em outro local) de todo o conteúdo alojado no HD do computador. Essa conexão é feita pela internet e pode ser utilizada por qualquer aparelho que contenha um navegador, como é o caso do PS3 e do Wii. Além de acessar, você pode executar alguns tipos de arquivos como MP3, vídeos e fotos.

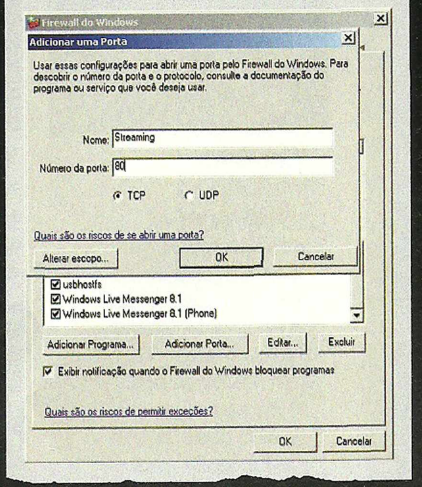
Para começar, vá até o site do Orb (www.orb.com/en/ download_orb), baixe a versão em português e instale-a em seu computador.

Criar e validar a conta



2 Quando uma tela pedir uma senha, clique no botão *Criar uma conta*. Preencha todos os campos com informações verdadeiras, crie seu apelido e a senha, que deve ser digitada duas vezes. Na próxima tela, não modifique nada e aperte *Próximo*. O programa se alojará ao lado do relógio do Windows e abrirá o seu navegador. Antes de qualquer coisa, vá até sua conta de e-mail registrada no Orb, verifique se chegou alguma mensagem do programa, abra-a, clique no link para que uma nova janela do web browser surja e coloque seu nome e senha.

Logar-se no sistema



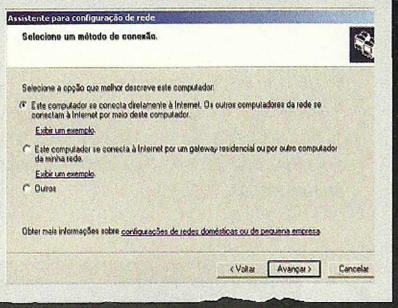
3 Chegou a hora de logar o seu usuário ao Orb. Antes disso, é necessário destravar a porta 80 do Windows, a responsável por streaming de dados. Clique em *Iniciar/ Configurações/ Painel de controle* e clique em *Firewall* do Windows. Aperte o botão *Adicionar*

Opções não faltam
Se os programas usados no tutorial por acaso não funcionarem em seu computador, alternativas não faltam. Confira:

PS3 - Tversity (http://tversity.com/home)
PS3 Media Center X (www.redkawa.com)
Wii - Wii Media Center X (www.redkawa.com)
Xbox 360 - Tversity (http://tversity.com/home)

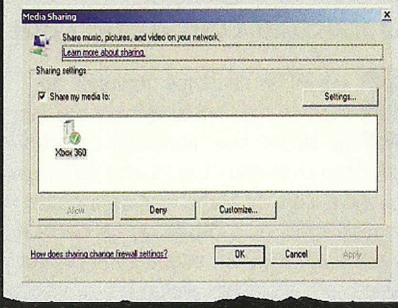
Xbox 360

Rede PC/Console



1 Para que exista uma conexão entre o PC e o X360, eles precisam estar conectados em uma mesma rede por meio de um hub ou roteador. É um processo razoavelmente trabalhoso, por isso leia o "Suporte GM" da edição 28 para conhecer os procedimentos corretos em detalhes.

Configurar o WMP 11



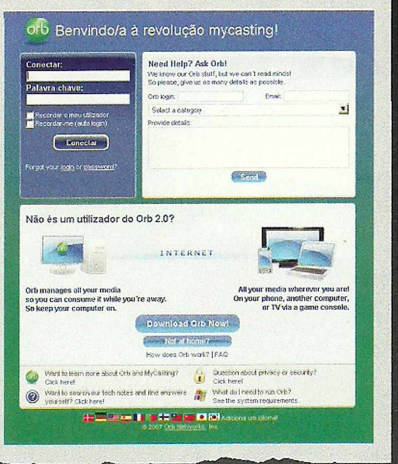
2 O Windows Media Player é o player oficial do Windows e tem opções especiais de conexão com o Xbox 360, execute-o. Na aba *Library* (Biblioteca), clique em *Media Sharing* (Compartilhamento de mídia), aguarde o Xbox 360 ser reconhecido e só então clique no botão *Allow* (Permitir).

Adicione músicas e vídeos

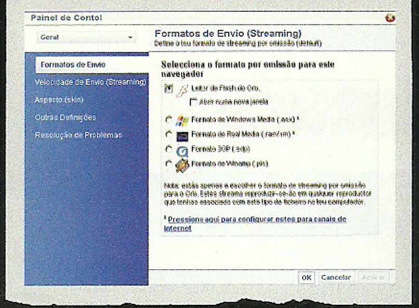


3 Para que o videogame enxergue as músicas em MP3/WMA e seus vídeos em WMV, é necessário adicionar os arquivos à Library. Feito isso, ligue o X360 e vá até a seção *Mídia*. Selecione a opção *Música* ou *Vídeo* e escolha transferir seus arquivos pelo computador.

Porta e, em *Número da Porta*, digite *80* e, em *Nome*, digite *Streaming*. Dê *OK* até sair do Painel de controle. Clique duas vezes no ícone verde do Orb e coloque seu nome e senha para entrar no sistema de acesso remoto. Se tudo correr bem, surgirá uma tela com várias opções.



Configure o programa



4 Após destravar a porta 80 do Windows, responsável pelo streaming de dados, chegou a hora de configurar o programa para seguir à parte mais simples do processo. Clique no botão *Abrir Aplicação/Painel de Contole* em *Formato de Envio*, selecione *Leitor de Flash do Orb*. Ligue o seu Wii ou PS3, abra o navegador de internet particular de cada console, digite *mycast.orb.com* na barra de endereço e coloque seu nome de usuário e senha nos campos correspondentes. Isso finaliza este passo.

Inicie o programa



5 Pronto, você já tem acesso total aos arquivos multimídia de seu PC no próprio console. Pelo menu *File Browser*, você consegue enxergar todos os arquivos de seu computador, até os que estão no drive de CD/DVD e disquete. Se você quiser organizar todos eles de uma forma mais metódica, vá até o ícone verde do Orb no PC, clique com o segundo botão do mouse em cima dele, selecione *Configuração, Media* e adicione as pastas que contenham vídeos, MP3, fotos e documentos. Não se esqueça de retirar as pastas não utilizadas.

Texto ARTUR PALMA
Fotos NELSON ALVES JR.

Porque tem gente que não tem nada melhor para fazer da vida

Pintura de consoles



Não seja igual: pinte o seu console com a sua cara

Existem fãs de carros "tunados" aos montes, mas pouca gente sabe que há artistas que modificam consoles na atividade chamada mod. Apesar de serem confundidos com os hacks, eles apresentam diferenças: os mods são pinturas de carcaças sem alterações internas, enquanto hacks são consoles com alterações profundas ou adição de novas características.

Talvez por causa do apelo de cores diferentes, os mods fazem mais sucesso e ganham mais atenção na internet do que os hacks. O que pode parecer um trabalho simples, na prática, é um processo lento que exige muita paciência. Conversamos com um especialista na área para ensinar a você como tunar seu console usando apenas tinta em spray. O console escolhido foi um X360.

Xbox com carcaça modificada: processo lento e cidadoso envolve, entre outras, técnicas com tinta em spray

O que é necessário?

- Tinta spray colorida.
- 1 lata de verniz spray incolor
- 2 folhas de lixa d'água
- Máscara cirúrgica para não respirar tinta
- 1 removedor de tinta para limpar as mãos (de preferência, sem solvente)

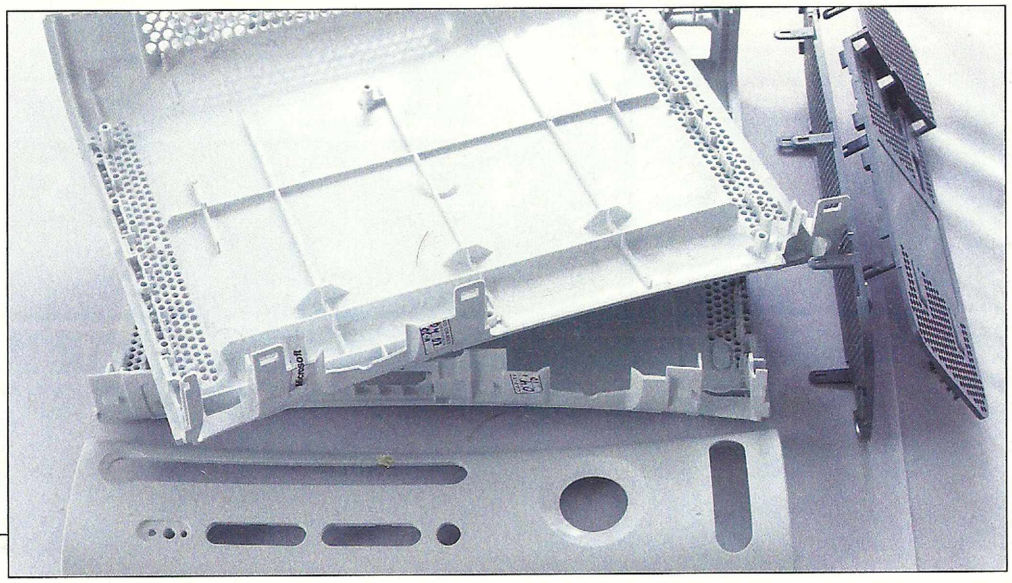
AVISOS

- Antes de começar, procure um local seco, arejado e longe de interferências externas, pois nada pode cair sobre a tinta úmida.
- Evite contato com a tinta se você for alérgico.
- É recomendável que crianças sejam acompanhadas por adultos, respeitando os períodos de secagem das tintas e do verniz.
- Crie um projeto do seu trabalho antes de começar. Utilize uma foto do console e crie um esboço no computador com o Photoshop.
- Escolha as cores e tente pegar qualquer console velho para treinar.
- Lembre-se de que você violará a garantia do seu console ao abri-lo para a pintura.
- Caso algo dê errado durante o procedimento, espere a tinta secar, lixe e recomece o trabalho.
- Não nos responsabilizamos por qualquer dano inflingido ao console durante o processo.

Processo de pintura

1 SEPARE AS PEÇAS

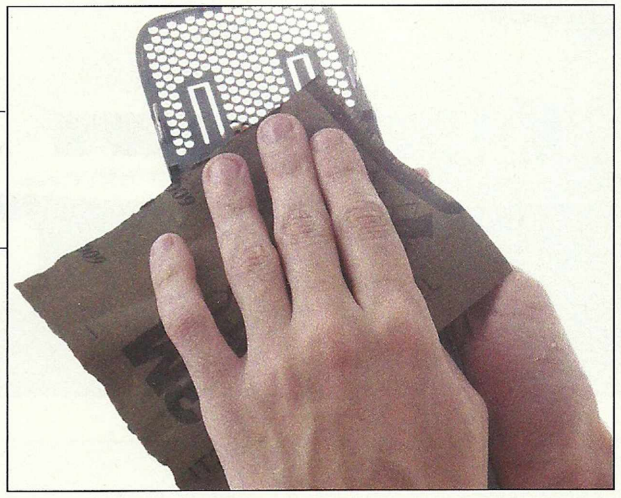
Desmonte o console e separe todas as partes, inclusive os botões. Use a chave torxs T10 para soltar os parafusos da parte interna. O 360 possui o receptor infravermelho e o plástico que protege as luzes verdes. É importante removê-los para não prejudicar seu console e também para que a pintura fique uniforme. Esta é uma parte opcional, pois isso pode danificar o seu aparelho se não for conduzido corretamente.



2 LIXE O CONSOLE

Lixe as peças. No X360, foi usada uma lixa d'água 600.

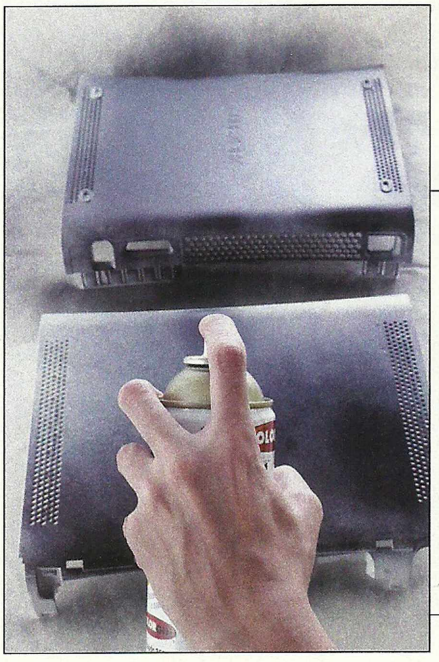


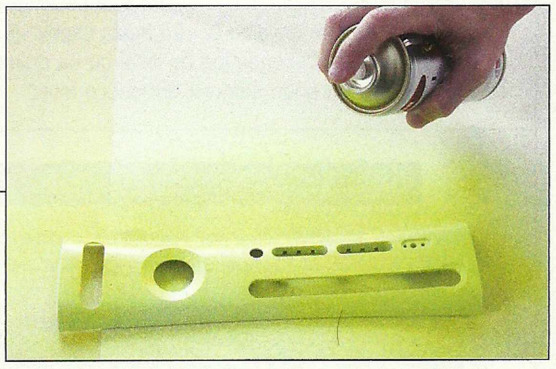


3 LIMPEZA

Em seguida, limpe com um lenço de papel ou com um pano seco para tirar o pó e fixar melhor a tinta.







4 PINTURA

Coloque a máscara e separe cada uma das partes que serão pintadas. Caso você tenha escolhido alguma tinta para metal, aplique uma fina camada de selador e espere o tempo indicado para continuar. Aplique a tinta e lembre-se de economizá-la. O importante é compor uma fina camada de tinta com a cor desejada.

O PROFISSIONAL

• Para criar o tutorial convidamos Paulo Kathanni, conhecido em alguns fóruns por causa de seus tunnings. Batemos um papo rápido com ele sobre tunnings no Brasil.

GAMEMASTER – De onde veio o interesse de tunar os seus consoles?
KATHANNI – Eu não tinha vontade de tunar um console até que um dia eu manchei meu controle do Dreamcast, então resolvi pintar. Eu achava que era só desmontar o controle, jogar a tinta e pronto. Fiz e não deu certo, ele não secava. A tinta saía cada vez que tocava no controle. Então, entrei no DCEmulation, um site gringo de DC, e vi vários tunnings. Foi lá que aprendi a fazer as coisas de maneira adequada. Comprei mais tinta, verniz e consegui fazer meu primeiro tunning. Aí virou mania e eu queria tunar tudo.

GM – É difícil encontrar equipamentos e materiais para tunning aqui no Brasil?
K – É fácil encontrar as tintas para fazer um mod ou tunning simples. Mas ao tentar fazer algo mais complexo, como cortar a carcaça, é preciso de materiais específicos. E como quase todas as informações vêm de fóruns estrangeiros, os nomes são todos em inglês. Se eu for à loja pedir um "shaper", o vendedor não vai saber do que eu estou falando.

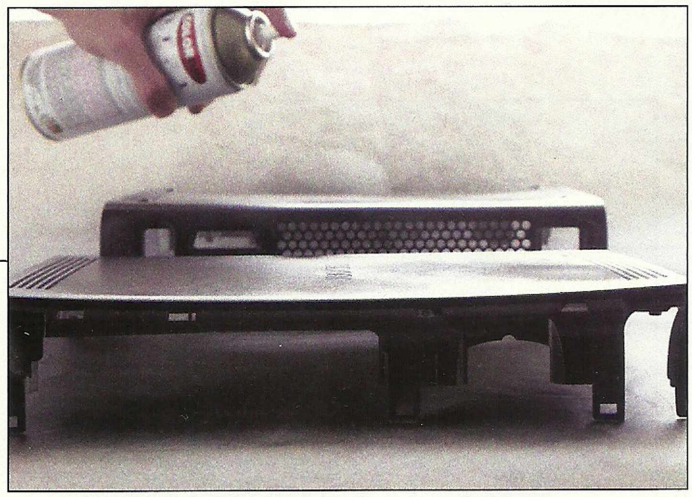
GM – Você ganha algum dinheiro com seus tunnings?
K – É só hobby, coisa de colecionador que não gosta de ver nada feio, mesmo que seja a coisa mais simples do mundo, como cartuchos de videogame. Aquele cartucho todo zoado não fica bem na coleção, você quer dar um jeito de limpar. Com o console é a mesma coisa, só que é um pouco mais complexo.

GM – Você acha que esse hobby tem futuro?
K – Eu acho que o problema é que é tudo muito caro. Se você pegar um videogame para tunar e fizer uma besteira, você vai perder um bom dinheiro e é muito caro conseguir peças de reposição.

Tudo que é bonito atrai as pessoas, seja o que for, uma capa de revista ou CD. Com videogame não é diferente.

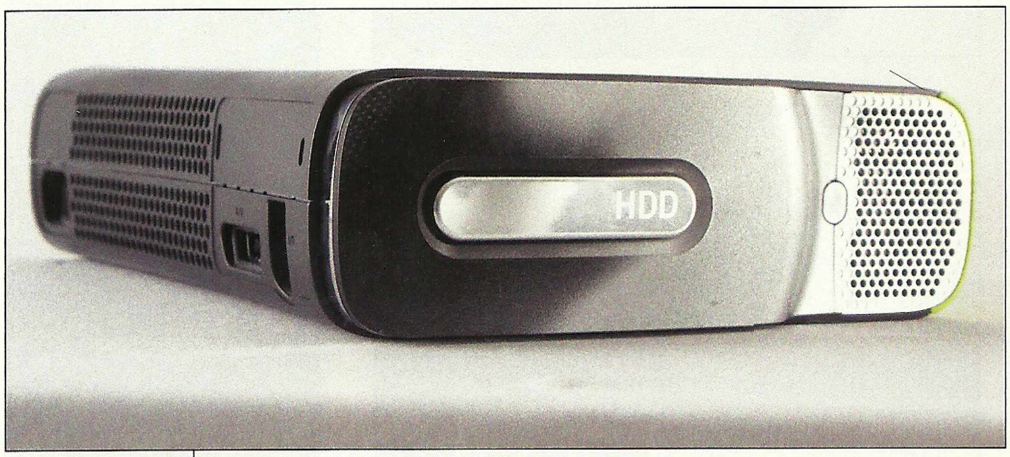
5 SEGUNDA MÃO

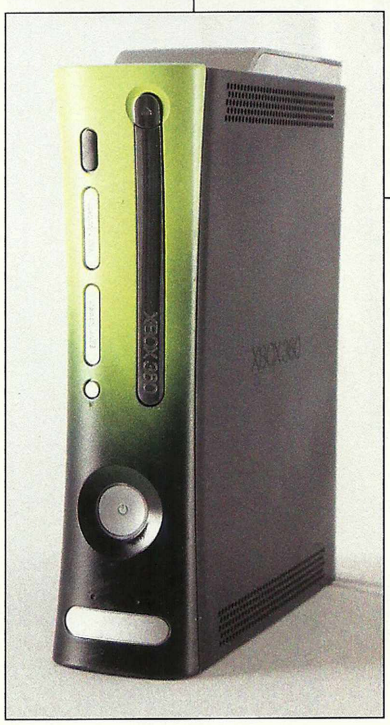
Espere a tinta secar para continuar a pintura. Antes, passe um pano seco, sem esfregar, para remover o pó resultante. Repita a operação até a cor ficar no tom desejado, sempre com camadas finas de tinta.



6 APLIQUE O VERNIZ

Assim que a pintura estiver do seu agrado, aplique verniz por três vezes com camadas finas, apenas o suficiente para fixar a tinta, e espere secar por 14 horas.



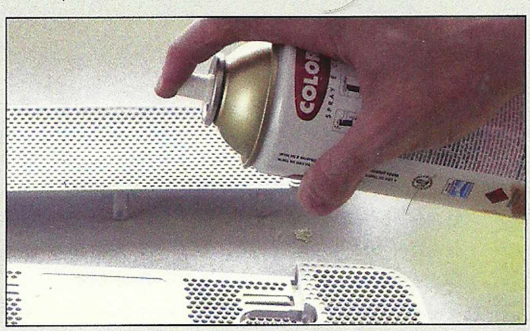


7 FINALIZE A OBRA DE ARTE

Remonte o console com cuidado. Seja paciente e evite a todo custo mexer no aparelho por 24 horas depois da última aplicação de verniz. Dependendo do local ou da quantidade de tinta, a secagem pode demorar um pouco mais.

Tinta Cromo

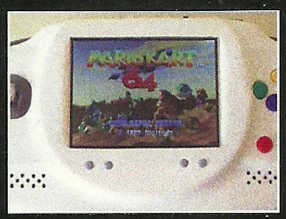
- A tinta sai ao contato com a pele. Portanto, não crome o controle.
- **IMPORTANTE:** Não aplique verniz em peças pintadas de cromo, pois ele tira seu brilho.





NES PORTÁTEIS

Modelos desenvolvidos pelo famoso Benheck, são as primeiras versões que possuem saídas para fone de ouvido. Outra curiosidade é o uso de uma tela LCD com TFT ativo, o que proporciona imagens mais nítidas.





N64 PORTÁTIL

Versão do console de 64 bits da Nintendo, possui slot de cartuchos na parte de trás e, além do controle já no corpo do console, ele possui entradas para jogos multiplayer.



PS2P

O mais curioso do PlayStation 2 portátil é que o criador usou a maior quantidade de peças do original, desde o logo do console até o botão para abrir o DVD.

PROMOÇÃO

REVISTA NA MÃO

Junte 4 códigos de barras de Cartuchos Ink Jet Compatíveis Extralife, e **Troque** por uma revista da Editora Europa*.





Essa promoção é válida para toda a linha de Cartuchos Ink Jet Compatíveis Extralife.
Conheça mais em www.extralife.com.br

EDITORA 20 Anos EUROPA

extralife Memphis

*Consulte Regulamento no site: www.extralife.com.br. Promoção válida até 31/08/2007

Por João Bernardes, Pesquisador do INTERLAB Para entrar em contato: joao.bernardes@poli.usp.br

O INTERLAB realiza pesquisas em três grandes linhas: Entretenimento Digital, Realidade Virtual e Tecnologias Interativas Aplicadas à Educação. Na linha de Entretenimento Digital, o foco está nos jogos eletrônicos, com pesquisas envolvendo novas tecnologias para jogos. A página do INTERLAB pode ser acessada pelo site: www.interlab.pcs.poli.usp.br

Games 3.0

A nova moda é deixar os jogadores bancarem desenvolvedores na criação de conteúdo



Os jogadores, cada vez mais, serão responsáveis pela criação de conteúdo para sua própria diversão



Esta bonequinha parece complexa, não? Nem tanto. Você poderá criar o seu avatar em LittleBigPlanet

No último Papo Tech, falamos sobre os mods e como os jogadores fazem alterações em games usando conhecimentos de programação. Essa onda evoluiu e os desenvolvedores batizaram uma nova onda em que o conteúdo é criado pelo usuário, a geração Games 3.0. Antes de aprofundar neste campo crescente, vale relembrar o processo evolutivo.

Games 1.0 são os jogos offline, nos quais você joga principalmente sozinho e há poucas mudanças possíveis. O comportamento do jogador é mais previsível e não traz tantas variações. Da parte dos desenvolvedores, as mudanças vêm somente de alguns patches (se for um jogo para PC lançado na última década) e algumas raras expansões, muitas vezes pagas. Pelo lado dos jogadores, há os mods, que nem sempre são fáceis de fazer. É comum exigirem conhecimentos de modelagem 3D, algum software específico (que não vem junto), conhecimentos da estrutura do jogo (como seus diretórios) ou programação. E nunca são "fabricados" de dentro do próprio jogo.

O diferencial dos Games 3.0 é a criação de conteúdo pelo jogador (parecido com vídeos no YouTube)

Os desenvolvedores foram facilitando esse processo com ferramentas amigáveis, editores de mapas e campanhas, mas a criação pelos jogadores continua sendo separada do jogo e a distribuição dos mods mais ainda, normalmente feita por fansites.

Games 2.0 são os jogos online. Neles, a interação entre vários jogadores acaba aumentando bastante as variações que podem existir e em muitos jogos é o mais importante (imagine jogar *Counter* sem outras pessoas). Ficou mais fácil para os desenvolvedores acrescentarem mudanças por meio de patches, instalados automaticamente quando o usuário se conecta. Muitos jogos permitem que se faça upload e use mapas novos ou até mods bem diferentes (um exemplo é o *Warcraft 3*). Ainda assim, os Games 2.0 permitem ainda menos modificações que os anteriores. Mods de MMOs não fazem muito sentido e quando existem são só uma interface diferente (as skins) ou alguma funcionalidade extra que não seja considerada trapaça.

O diferencial dos Games 3.0 é justamente a criação de conteúdo pelo jogador (parecido com vídeos no YouTube ou criações no *Second Life*), não só auxiliada com ferramentas amigáveis, mas incluindo a criação dentro do próprio jogo.

Para quem cria (estima-se que sejam somente 5% a 10% dos jogadores), há benefícios no jogo, as mesmas vantagens que fazer mods (expressão, divulgação, aprendizado, etc.) de maneira mais fácil. Para os outros 90%, isso também é vantagem: mais conteúdo inédito.

O *Second Life* (que não é um jogo) mostra bem isso. Para os desenvolvedores, mais conteúdo e mais jogadores felizes sempre é vantagem. Além disso, eles ganham com o marketing do jogo que o jogador faz ao mostrar suas criações para família, amigos, etc.

Mas por que isso não foi feito sempre?

O Game 3.0 mais promissor é o LittleBigPlanet, que ainda não foi lançado. Outra razão é que saber, com certeza, que os usuários gostam de criar e ver a criação alheia é recente. Outra forte razão é tecnológica. Da mesma forma que o *Second Life* e outros mundos virtuais (como o *Virtual Laguna Beach* da MTV) emprestaram tantas tecnologias de jogos (gráficos, som, interação, física), os jogos estão começando a emprestar sua tecnologias de criação para os jogadores.

Muitas outras tecnologias podem convergir nos jogos 3.0, como o sistema de busca e ranking de conteúdo do YouTube, sistemas de compras online (o *Singstar*, do PS3, mistura de conteúdo dos jogadores com conteúdo pago comprado online), sistemas de streaming de vídeos ou som (usados no *SL* e nos mundos da MTV), o apoio a comunidades aprendido nos jogos online, etc.

www.GameOne.com.br

Vídeo Games e Informática

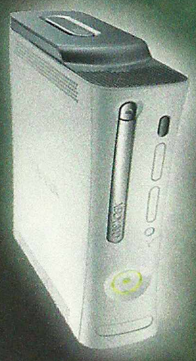
PLAYSTATION 3



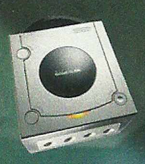


XBOX 360





GAME CUBE



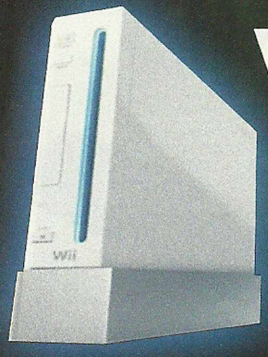






PS2

Wii





DS







PSP

Assistência Técnica Especializada:

XBOX 360 Playstation PC

Até 10x s/ juros* Até 6x s/ juros*

*Crédito sujeito a aprovação.

Informações ou Encomendas:

(19) 2122-5252

SITE 100% SEGURO

Entregamos para todo Brasil. SEDEX

Av. Barão de Itapura, 1647 • Campinas • SP

CONSUMO

Por MATHEUS BOURG

Bugigangas legais para você gastar seu dinheiro



☑ Halo 3 Covenant X360 Wireless Controller
Fabricante: Microsoft
$ Preço: US$ 59,99
Site: www.gamestop.com (EUA)



☑ Halo 3 Spartan X360 Wireless Controller
Fabricante: Microsoft
$ Preço: US$ 59,99
Site: www.gamestop.com (EUA)

Contagem regressiva para Halo 3

Todd McFarlane cria versões estilizadas e limitadíssimas de acessórios especiais para comemorar a volta de Master Chief em Halo 3

Pelo jeito, criar uma versão especial do tocador portátil Zune não foi o bastante para convencer o pessoal da Bungie, estúdio responsável pelo universo de Master Chief, de que o lançamento de *Halo 3* estará bem servido quando o jogo chegar às lojas no próximo dia 25 de setembro. Com o intuito de promover ainda mais essa mega produção, os produtores colocaram a mão na massa e trouxeram a público uma tríade limitadíssima de acessórios que chega às prateleiras no final deste mês.

Você se lembra do ergonômico e premiado controle sem fio do Xbox 360? Pois ele foi parar nas mãos do canadense Todd McFarlane, desenhista ex-Marvel e o responsável pela criação do anti-herói Spawn e de algumas HQs de figuras como Batman e Spider-Man. O resultado dessa parceria atende por dois novos modelos especiais do joystick: enquanto a versão Spartan é estampada por Master Chief, o protagonista da série, a Covenant é marcada pela presença de um antagônico Brute Chief. Sem custar um centavo a mais por isso, cada acessório ainda acompanha uma miniatura comemorativa desenhada por McFarlane.

Para completar o trio, a customização inspirada em *Halo 3* também pode ser conferida no novo comunicador sem fio do aparelho. Além de custar o mesmo que o periférico convencional, o Headset mescla as cores verde e dourado com o intuito de fazer com que os fãs da série fiquem ainda mais empolgados em suas competições em rede.



☑ Halo 3 X360 Wireless Headset
Fabricante: Microsoft
$ Preço: US$ 59,99
Site: www.gamestop.com (EUA)



Na compra de qualquer um dos novos controles, você leva absolutamente na faixa uma réplica plástica do soldado que protagoniza a série. A assinatura no brinquedo é de Todd McFarlane, artista que já produziu HQs de personagens como Batman e Spider-Man

Portátil na rede



Depois de muita espera, o público norte-americano pode finalmente dar as boas-vindas ao primeiro navegador lançado oficialmente para o Nintendo DS. Fruto de uma parceria com a inovadora Opera, o DS Browser permite que você tenha total acesso à rede mundial de computadores através de uma conexão Wi-Fi.

Compatível com linguagens como Flash e Javascript, o software funciona de modo simples e intuitivo: enquanto a tela superior exibe as páginas em versões minimizadas, a área sensível ao toque pode ser explorada com o intuito de preencher formulários e campos de busca ou, em todo caso, para ampliar seções específicas de cada site. Para a versão Lite do DS, o pacote acompanha um cartucho expansor de memória, que, entre outras coisas, torna a tarefa de navegar na web ainda mais ágil.

☑ **Produto:** Nintendo DS Browser
Fabricante: Nintendo **$ Preço:** US$ 29,99
Site: www.cduniverse.com (EUA)

Elite? Que nada!

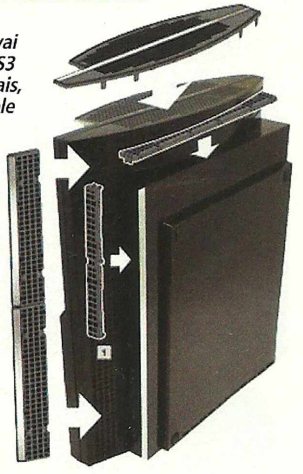
Caso você não queira desembolsar uma nota preta pelo Xbox 360 Elite e esteja interessado apenas no disco rígido de maior capacidade do novo aparelho, saiba que não é preciso muito esforço para ter em mãos esse espacinho extra de 120 GB. Isso porque a Microsoft, como prometido, já está comercializando uma versão avulsa do seu modelo inédito de HD, acessório essencial para quem curte comprar games, seriados e filmes em alta definição na rede Xbox Live. Embora o preço seja um pouco salgado, o pacote acompanha um cabo de transferência para que você não perca seus downloads e jogos salvos quando optar por aposentar o disco que já vem de fábrica.



☑ **Produto:** Xbox 360 Hard Drive 120 GB
Fabricante: Microsoft **$ Preço:** US$ 179,99
Site: www.cduniverse.com (EUA)

Proteção adicional

Esta engenhoca vai proteger o seu PS3 de poeira e digitais, para que o console fique sempre brilhante e luxuoso como quando chegou da fábrica



Embora seja bonito e luxuoso, o design arrojado do PS3 pode levar à loucura quem não suporta ver seus consoles tomados pela poeira. De olho nisso, a japonesa Hori desenvolveu um conjunto de peças que, além de evitar o contato com a sujeira, faz com que o aparelho não seja exposto à fumaça, caso alguém no mesmo ambiente queira fumar. Pode parecer besteira, mas o acessório condiz com a iniciativa da instituição Folding@home, que utiliza o PS3 para buscar a cura de doenças como o câncer.

☑ **Produto:** Dust and Nicotine Guard for PS3
Fabricante: Hori **$ Preço:** US$ 16,99
Site: www.play-asia.com (Japão)

Menu on-line

• Fique por dentro das novidades disponíveis para compra nos mercados virtuais do PS3, do X360 e do Wii e descubra quais delas valem a pena.

Conversão
Exceto pela loja virtual do PS3, na qual os itens são comercializados em dólar, no Wii e no X360 os produtos disponíveis são vendidos por meio de pontos (Wii Points e Microsoft Points, respectivamente). Para saber quantos reais você vai precisar desembolsar para comprar algo nesses dois consoles, faça as conversões a seguir:
US$ 1,25 = 100 Microsoft Points
US$ 1,00 = 100 Wii Points



Xbox Live Marketplace
Novos cenários
Custando apenas 400 Microsoft Points, o terceiro pacote de mapas para *Lost Planet* reforça a tese de que Capcom gosta mesmo do X360. Desta vez, a adição apresenta três cenários inéditos para a jogatina online. Ruins consiste em um aglomerado de templos em meio a uma selva antiga, Ice Drop é uma geleira repleta de altos e baixos e, por fim, Lost Technology corresponde a um tributo à era pixelada em 8-bits. Este último pode até parecer estranho, mas quem jogou aprova: o mapa é divertidíssimo.
☑ **Map Pack #3 (Lost Planet)**
Fabricante: Capcom
$ Preço: 400 Microsoft Points



Wii Shop Channel
Wiinternet
Até então disponibilizado gratuitamente pela Nintendo, o acesso ao Internet Channel do Wii, isto é, ao navegador de internet desenhado para o aparelho, passa a custar alguns pontos para aqueles que, por alguma razão, não puderam baixá-lo no período promocional. Já catalogado no Wii Shop, o software custa o equivalente a US$ 5 e permite que o jogador tenha acesso a páginas que contenham linguagens como Flash e arquivos de áudio e vídeo. Os programas obtidos previamente não serão desabilitados.
☑ **Opera Browser for Wii**
Fabricante: Opera
$ Preço: 500 Wii Points



PlayStation Store
Passatempo
Também conhecido como *Swizzeblocks*, *Go! Puzzle* é um conjunto de quebra-cabeças que chega à PlayStation Store em preço promocional. O game é constituído por três estágios, que, separadamente, são vendidos por US$ 3 cada um. O objetivo é unir blocos de uma mesma cor para obter pontos.
☑ **Jogo Go! Puzzle**
Fabricante: Zoonami
$ Preço: US$ 5,99

game shop

PARA ANUNCIAR NESTA SEÇÃO LIGUE:

(11) 3038-5093 e (11) 3038-5097

ou mande um e-mail para:
publicidade@europanet.com.br

BITS GAMES
www.bitsgames.com.br
bitsgames@bitsgames.com.br
Video Games e Acessórios em Geral, Aluguel, Assistência Técnica e vendas
Rua: Carijós, 424 (Praça 7) - 9º andar - Centro
(31) 3271-9537 / 3271-9484 / 3271-9414 / 3271-9423

HOUSE GAMES
TUDO PARA O SEU VIDEOGAME
COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA
FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 15X*
3326-0045
ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO:
WWW.HOUSEGAMES.COM.BR HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM
Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844

GAMEWORKS
Super Promoção de Palystation 2
Parcelamos em até 36X
Sedex para todo Brasil
a partir de:
R$ 489,00
Comprando o Play 2 você ainda ganha dois controles, 1 memorycard, 1 DVD com 40 jogos + 2 brindes
Tel.: (11) 5562-2667 / 9738-7483
e-mail: play3games@hotmail.com
Rua Gonçalo Borges, 49 antigo 08 Vl. Joaniza / Interlagos - SP
VISA | VISA Electron | MasterCard

Inputbox games
JOGOS • ACESSÓRIOS • VÍDEO GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Preços especiais para logistas
Enviamos via SEDEX
Tudo em até 24X
Tel.: (11) 3998-9640 ou (11) 3976-6699
Av. Itaberaba, 1986 Loja 13 – Freguesia do Ó – São Paulo – SP

OS GAMES MAIS IRADOS DA CIDADE ESTÃO AQUI!
PS3 PlayStation2 Wii XBOX360 PSP NINTENDO DS.
Visite nossa loja:
End.: Viaduto Sta. Ifigênia, 66 - box 410 / 412
VISA MasterCard REDE SHOP Losango
Ligue e faça seu financiamento por telefone
Televendas: (11) 3328 6823 / 3328 6824 / 3328 6827
METRÓPOLE Games
www.metropolegames.com.br

PLANET GAMES
• Consoles e acessórios
• Assistência técnica
• Sedex para todo Brasil
Pague em até 18x no cheque com a 1º parcela para 60 dias ou no carnê em até 15x. Aprovamos por telefone para SP. Aceitamos todos os cartões.
*Sujeito a aprovação de crédito
Fones: (11) 6987-2641
(11) 6949-5195
Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina – São Paulo-SP
contato@planetshopping.com.br

ELETROMIL
20 ANOS
GAMES - MÍDIAS - INFORMÁTICA
• COMPRA - VENDA - TROCA
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM CONSERTOS E SERVIÇOS GERAIS EM VÍDEO GAMES
SEDEX
MANUTENÇÃO DE COMPUTADORES ACOMPANHADA PELO CLIENTE
Só aqui você encontra o computador do seu sonho com Total Qualidade e Confiabilidade !
R. Santa Ifigênia, 348 - 1º Andar Lj. 12 — CEP 01207-001 — Centro — São Paulo — SP
Atendimento: de 2ª a 6ª das 08:00 às 18:00H. — Sáb. das 08:00 às 17:00H.
T. (11) 3362-2306
www.eletromilgames.com.br





PARA ANUNCIAR NESTA SEÇÃO LIGUE:

(11) 3038-5093 e (11) 3038-5097

ou mande um e-mail para:
publicidade@europanet.com.br




RDK
Mastergames
Financiamos em até 15 x no cheque sem entrada
Financiamos suas compras
Assistência Técnica especializada
Compra, Venda e Troca de Novos e Usados
Tel. 11 - 3362-9166 / 3361-8986 / 3333-6691
Rua Santa Efigênia, 364 Loja 228 (entrada pelas Ruas: Vitória, 247, 253 e 257 Aurora, 186 e 200) - cep 01207-001 São Paulo - SP


JOGOS ONLINE
Entre nessa nova aventura !!!
LHA DOS JOGOS
WWW.ILHADOSJOGOS.COM.BR


Fantasy Star
Games e Mídias
Enviamos para todo o Brasil
Compra, Venda e Troca de Aparelhos novos e usados
Assistencia tecnica para video-games, Cd' s virgens
Acessorios para Video-Games em Geral
www.fantasystar.com.br
Fone: (11) 3221-5253 / Fax: 3221-3253 • e-mail: fantasystar@fantasystar.com.br
Rua Sta. Ifigênia, 490 – Box 18 – CEP: 01207-000 – São Paulo / SP

EVOLUÇÃO

Por MATHEUS BOURG

Desde os primórdios até hoje em dia...

Soul Calibur

De *Soul Edge* a *Soul Calibur*, prestígio é a marca registrada da série de luta da Namco

PS3, X360 e Wii

Soul Calibur IV e Soul Calibur Legends - 2008

A distinção entre as máquinas da nova geração tem tudo para ficar ainda mais acentuada quando os dois novos episódios de *Soul Calibur* chegarem às lojas: prevista para o ano que vem, a nova leva da série chegará ao X360 e ao PS3 com uma versão robusta e ao Wii em uma edição mais simples, porém exclusiva. O conceito por trás de *Legends*, o episódio dedicado ao Wii, pende mais para o lado da aventura e exploração do que para a ação propriamente dita: no game, que explora a história sombria do guerreiro Siegfried, o jogador poderá controlar até dois lutadores por fase na campanha solo. Já em se tratando do multiplayer – que poderá ser tanto competitivo quanto cooperativo –, a promessa é incluir outros personagens que serão controlados de acordo com movimentos reais pelo Nunchuk.

Soul Calibur IV, por outro lado, vai usufruir do poder de processamento do PS3 e do X360 para proporcionar visuais embasbacantes. A principal meta da Namco é rodar o game na resolução de 1080 linhas progressivas sem comprometer a fluidez do game, que deve novamente ficar na casa dos 60 quadros por segundo. Entre as novidades em se tratando da jogabilidade, há a adição de um tipo de golpe especial que, quando executado com perfeição, poderá acabar com o adversário de uma só vez.

Arcade, PS2

Soul Calibur III - 2005

Ao contrário do segundo game da franquia *Calibur*, lançado para plataformas como GC e Xbox, o terceiro episódio consagrou-se como uma das exclusividades mais bem quistas do PS2. Além de mudanças no visual, nada menos que um dos mais bonitos de sua categoria, o game introduziu o inédito Chronicles of the Sword, sistema em que o jogador podia criar seu próprio lutador e ingressar em uma trama instigante. *Soul Calibur III* acertou em cheio ao adicionar seis novos personagens à trama – a voluptuosa Tira, por exemplo, estreou nesta versão.

Arcade, PS

Soul Edge - 1995

A estréia da franquia *Soul* no mundo dos games aconteceu em 1995, em arcades, com um game que no ano seguinte seria relançado para o primeiro PlayStation. *Soul Edge*, como a obra ficou conhecida, foi basicamente o segundo game de luta em 3D a possibilitar que os personagens utilizassem armas brancas, como espadas e lanças em torneios em que o ritmo pesado e vagaroso favorecia a estratégia. O game ficou conhecido como um dos mais difíceis de sua era – o último chefe, Soul Edge, foi considerado imbatível por muito tempo.

Um dos melhores combates 3D já vistos, Soul Calibur vai rumar para um novo nível de realismo na nova geração

Arcade, DC

Soul Calibur - 1998

Considerado até hoje como um dos melhores games já lançados para o falecido Dreamcast, *Soul Calibur* surpreendeu por conta de seu visual polido e jogabilidade sólida e atraente. Para aqueles que ainda não sabem, o subtítulo *Calibur* originou-se de uma espada sagrada capaz de derrotar o modelo Edge, detentor do poder do caos, apresentado ao público no primeiro game com o intuito de tornar o enredo um pouco mais envolvente. Ao todo, o elenco contava com mais de 19 personagens que podiam disputar torneios em cerca de seis modalidades de jogo distintas.

WCG 2007

WORLD CYBER GAMES

MarketingCall

Venha ver os melhores competidores do Brasil em uma disputa rumo a Seattle



Com fortes emoções e muita diversão o Samsung WCG 2007 te convida para assisitir a Final nacional que ocorrerá no Playcenter em SP nos dias 18 e 19 de agosto, não fique de fora.

Saiba mais no site:
www.samsung.com.br/wcg



LN40R8

imagine participar

WCG
WORLD CYBER GAMES

SAMSUNG

Aproveite todos os recursos sonoros de seus games com os

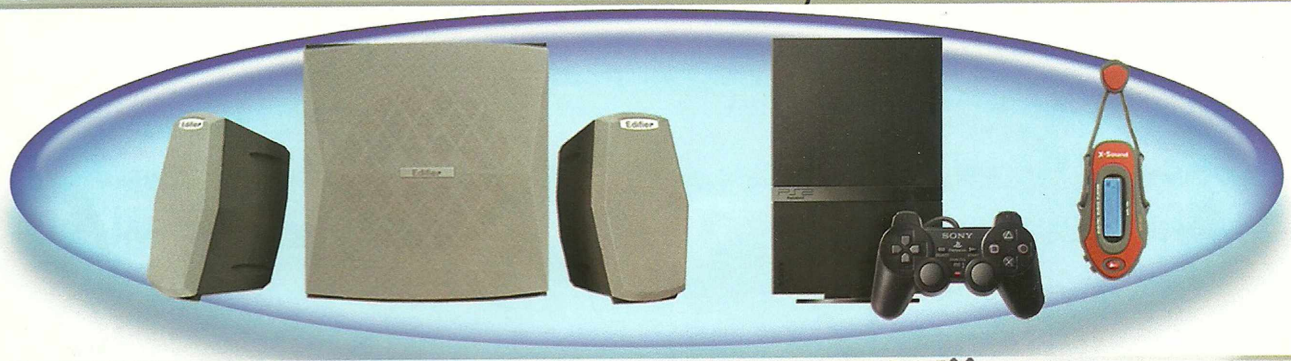
Super Combos Edifier

Caixas de som Edifier. O seu jogo com mais emoção!

The Audio Artist

www.edifier.com.br

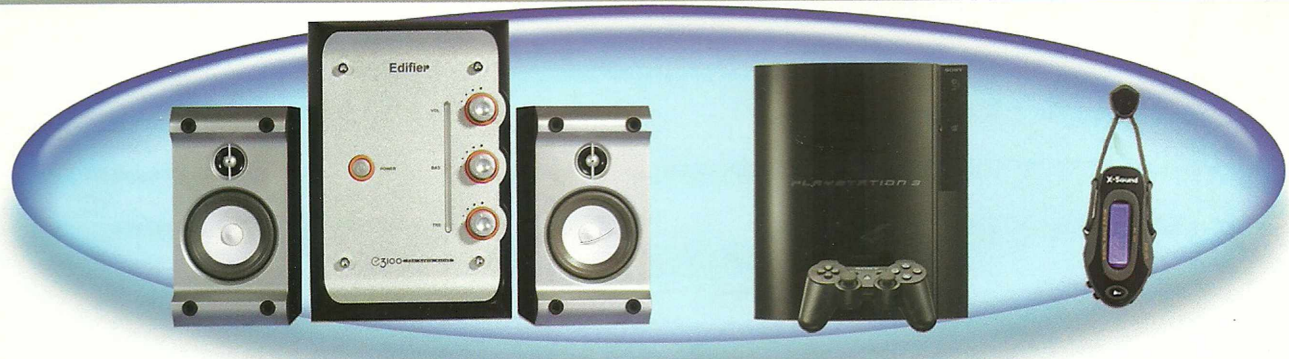
Peça Caixas Edifier X200 + mp3 512 X-Sound! + PlayStation®2 = Preço Especial



Peça Caixas Edifier E2100 + mp3 512 X-Sound! + Wii™ = Preço Especial



Peça Caixas Edifier E3100 + mp3 512 X-Sound! + PLAYSTATION 3 = Preço Especial



Compre seu Combo preferido nas redes de lojas:

São Paulo:

UZ GAMES.com

GAME PLANET .com.br

Campinas:

IG

www.inicialgames.com.br

Brasília:

SUPER GAMES

www.lojasupergames.com.br



© 2007 Advanced Micro Devices, Inc., AMD, the AMD Arrow logo, and combinations thereof, ATI, the ATI logo, are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Windows Vista is a trademark of Microsoft Corporation. 02/02/07