

GAMEMASTER

VIDEOGAME LEVADO A SÉRIO

FIFA 08

Em entrevista exclusiva, o produtor do jogo revela o Modo Carreira Solo e maior foco em simulação



ASSASSIN'S CREED

Enredo histórico ou ficção científica? Revelações bombásticas sobre o game de ação que vai combinar Prince of Persia, Tomb Raider e Splinter Cell em um só pacote

WCG 2007

Cobertura completa da maior competição de games do País

PROFISSÃO GAMER

Conheça as experiências dos brasileiros que trabalham na indústria de videogames

DENÚNCIA!

Sequestro de jogador revela o lado negro dos MMOGs no Brasil

*Performance medida comparando o Processador Intel® Core™2 Duo para desktops e o Processador Intel® Pentium® D 805 no SPECint_rate_base 2000 e SPECint_rate_base 2000 e SPECint_rate_base 2000 (2 copies). Performance atual pode variar. Veja em <http://www.intel.com/performance> para mais informações. ©2006 Intel Corporation. Intel, Core2 Duo Inside e os logos Intel, Intel Core2 Duo e Core2 Duo Inside são marcas comerciais, registradas ou não, da Intel Corporation. Todos os direitos reservados.

McCANN



**VOCÊ MERECE UM COMPUTADOR COM
PROCESSADOR INTEL® CORE™2 DUO.**

PROCESSADOR INTEL® CORE™2 DUO.
VOCÊ MERECE MULTIPLICAR SUAS CHANCES
DE FINALMENTE MUDAR DE FASE.
Confira no www.maisdemim.com.br



Multiplique tudo aquilo que você ama nos games com o Processador Intel® Core™2 Duo. *40% a mais de performance para você atacar em várias frentes. Confira tudo o que ele faz no curta-metragem mais inovador da internet.



**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:
arajujo@europenet.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:** Leticia Nunes, Natália Azeredo**Publicidade São Paulo**
E-mail: publicidade@europenet.com.br
Gerentes ComerciaisRodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097 e
Maurício Dias (0xx11) 3038-5093**Executivos de Negócios:** Ana Carolina Corrêa,
Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez,
Claudia Alves, Elisângela 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)3223-0205 - New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 - GRP Midia**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@europenet.com.br (0xx11) 3038-5104

Desenvolvimento de Pessoal:

Tânia Marília Ribeiro Roriz, Elisângela 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.europenet.com.br**E-mail:** atendimento@europenet.com.br**Administração****Gerente:** Cecília TomazelliRenata 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 Filhos à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

QUALIDADE EM PRIMEIRO LUGAR

O momento mais tenso na criação de uma revista é o seu fechamento. É quando chega o momento de finalizar tudo, caçar todos os erros, conseguir as imagens que faltavam e incluir as notícias que chegaram no último momento. Isso tudo piora muito quando chega o dia do fechamento e você está de viagem marcada para cobrir um dos maiores eventos de games do planeta. Nem preciso dizer que essa foi a realidade da edição da **GameMaster** que você tem em suas mãos.



No dia do fechamento, embarquei para Leipzig, na Alemanha, para cobrir pela primeira vez a Games Convention, a maior feira de games da Europa (e quem sabe agora do mundo). Escrevo esse texto após meu primeiro dia de feira aqui na Alemanha, e posso garantir para vocês, com a experiência de quem já cobriu a E3, nos EUA, que a GC tem tudo para se tornar a feira mais importante do segmento de jogos eletrônicos. Desde o primeiro dia ela mostrou a que veio. Impressionante, em todos os sentidos.

A cobertura completa da GC 2007 você vai conferir na próxima edição da **GameMaster**. Além de todas as outras publicações de games da Editora Europa (temos várias, anota aí: Dicas & Truques para PlayStation, Revista Oficial do XBOX e NGamer). Em 2007, a Editora Europa foi a única editora do Brasil a enviar jornalistas para cobrir E3 e GC. Não poderia ser diferente. A idéia é sempre garantir uma cobertura internacional do jeito que você gosta.

A ansiedade da viagem, felizmente, não atrapalhou em nada a qualidade dessa edição. Um bom exemplo foi a integração do trabalho gráfico do Nani com o brilhante texto do Gustavo Petró no completíssimo preview do aguardado *Assassin's Creed*. Também do Petró o ótimo trabalho de reportagem sobre crimes envolvendo os MMORPGs. Vale a pena ler. Percebeu? Aqui na **GameMaster** você tem a garantia de sempre ter o melhor sobre os games do Brasil e do resto do Mundo.

HUMBERTO MARTINEZ

humberto@europenet.com.br

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@europenet.com.br**Redação**
Fone (0xx11) 3038-5086
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: gamemaster@europenet.com.br**Publicidade**
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europenet.com.br**Para entrar em contato
com a Editora Europa****Fones: (11) 3038-5050**

São Paulo - SP

ou 0800 557667

Ligação gratuita - Outras localidades

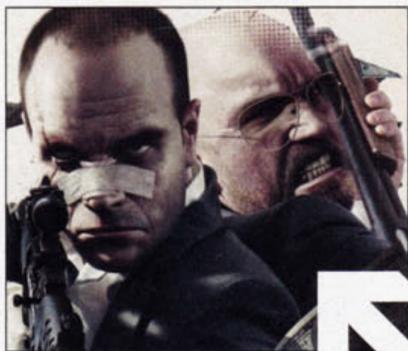
Visite nosso site:

www.europenet.com.br

ÍNDICE

CONFIRA TUDO O QUE ACONTECE NESTA EDIÇÃO

06 CARTAS



08 ARTE NOS GAMES



10 CULTURA GAMER



14 ENTREVISTA

16 GÊNIOS



18

CAPA
Assassin's Creed
(PS3/360)



26 PREVIEWS

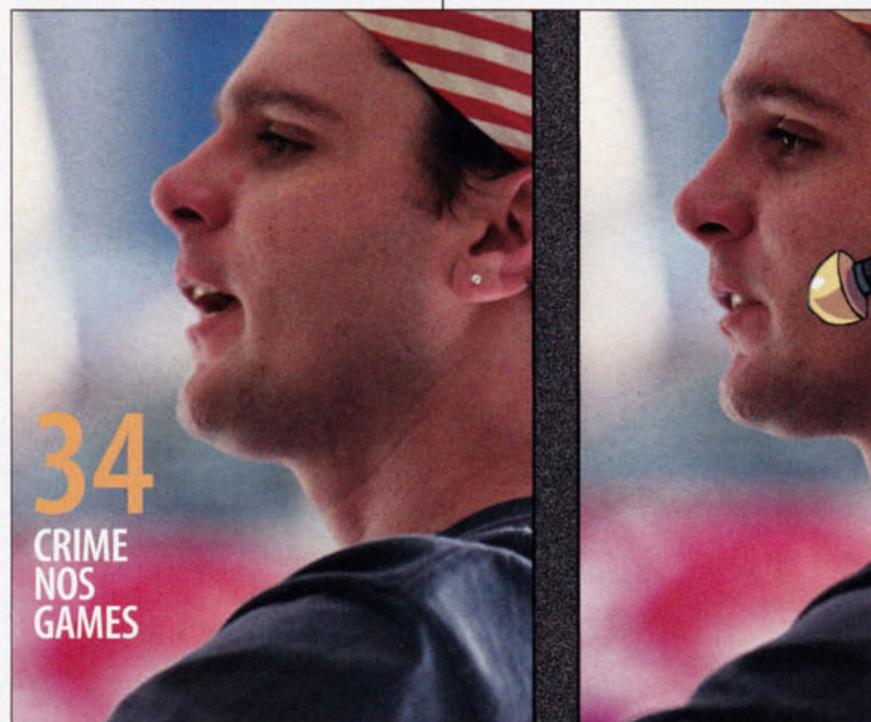
Beowulf (X360/PS3/PSP/PC)26
Spider-Man: Friend or Foe
(X360/Wii/PS3/PSP/PC/DS)28
Contra (DS)30
Lost: The Videogame (PS3/X360)31
Endless Ocean (Wii)32

48 WORLD CYBER GAMES



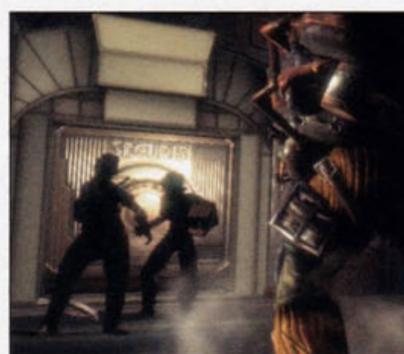
54 100% EM PORTUGUÊS

40 REVIEWS



34
CRIME NOS GAMES

42 DOUTORES E MESTRES DOS GAMES



Bioshock (X360/PC)58



Ninja Gaiden Sigma (PS3)60

Mario Strikers Charged (Wii)62



64 REVIEWS ONLINE



66 MUNDO MMOG



70 REVIEWS PARA CELULAR

72 SUPORTE GM

74 PAPO TECH

76 CONSUMO

82 EVOLUÇÃO



CARTAS

O canal obrigatório para você tirar dúvidas sobre games

O melhor PC

E aí, galera. Beleza? Estou querendo entrar para a nova geração de games para PC e por isso gostaria de saber qual é, na opinião de vocês, a melhor placa-mãe, processador e placa de vídeo para poder jogar, porque o meu PC não vai conseguir rodar *Gears of War* e *Rainbow Six Vegas*.

Wagner Tomaz da Silva
por e-mail

Wagner, existem diversas opções de componentes no mercado com preços variados e que podem apresentar um bom desempenho para o que você deseja. A primeira coisa é ter certeza de que você possui um bom gabinete, com refrigeração eficiente e uma fonte de, no mínimo, 500 watts reais. Procure por um bom processador.

O melhor no momento é o Intel Core2 Extreme QX6850, ideal de ser usado com uma placa-mãe modelo D975XBX2, também da própria Intel. Quanto à placa gráfica, tanto a Nvidia quanto a ATI tem boas novidades, como a GeForce 8800 GTS e a Radeon HD 2900 XT, respectivamente. Ambas têm suporte ao DirectX10 e é o que você deve buscar em uma placa gráfica para o seu computador.

Entretanto, não adianta você ter os melhores componentes se não tiver bastante memória RAM (1 GB é o recomendado) e bastante espaço no HD. É bom lembrar que não adianta ter tudo isso sem um bom monitor de LCD com um contraste grande de, no mínimo 2000:1, e uma placa de som que faça valer o investimento, como a Creative Labs Sound Blaster X-Fi XtremeGamer. Com isso, você terá uma excelente máquina para jogar todas as novidades para PC.

PS3 no Brasil? Acho que não

E aí, galera da GameMaster, beleza? A edição #29 foi uma das melhores que eu já li, mas queria saber se vocês não tiveram mais notícia do Satoshi Fukuoka, o porta-voz da Sony japonesa, falando sobre um possível lançamento do PlayStation 3 no Brasil. Vocês acham mesmo que a Sony irá lançar o console aqui ainda este ano?

Fernando Vieira - por e-mail

Fernando, o mais provável é que o PS3 não seja lançado no Brasil. Se ele for, não será este ano, pelo menos nada indica isso. A Sony reclama dos altos índices de pirataria que existe por aqui. Imagine: o PSOne e PS2 são os consoles mais populares no País e a Sony não ganha um centavo pela venda de jogos (piratas) no Brasil. Se a pirataria der uma trégua e as empresas de games no Brasil começarem a ganhar dinheiro, provavelmente a Sony mudará de idéia.

O demônio chorou

Acho que vocês não respondem a esse tipo de pergunta, mas mandarei mesmo assim: podem me informar onde consigo o jogo *Devil May Cry 3 Special Edition*?

Rodrigo Escobar da Glória
por e-mail



BLÁ BLÁ BLOG



Quer participar dessa 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!

DVD o único
08/08/2007 13:01

Spider pig, spider pig... Harry porco. Huahuahuahuahu

É, o filme dos Simpsons fez bastante sucesso entre os frequentadores do GameBlog. Esperamos que eles não sejam tão burros quanto o Homer e que não maltratem os porquinhos. E sim: o Porco-aranha é o melhor do filme!

WERDURA
05/08/2007 13:00

Desde que eu conheço este blog, ele é habitado por pessoas de qualidade mental duvidosa. A metade dessas pessoas é solteira e a falta de mulher aqui no blog é um problema. Quando aparece uma, a galera delira! Bem que as Garotas Play poderiam comentar aqui nesta sessão.

O WERDURA quase conseguiu analisar a quantidade de testosterona que a galera que comenta no blog da redação têm. Pena que a gente já tinha descoberto que a galera está com os hormônios à flor da pele muito antes dele. Caso contrário, não colocaríamos as belas fotos das Garotas Play por lá.

WIZARD
28/07/2007 18:37

Huahuahuahuahua, vocês estão parecendo a Globo no final do ano: estão cheio de especiais. Se bem que eu prefiro ver o Kratos do que o Roberto Carlos.

Estamos preparando um especial do Rei, que será muito melhor que o da Globo. São tantas emoções...

Pablo Escobar... Brincadeira, viu? Rodrigão, você pode encontrar em sites de compras como Americanas.com ou Submarino. Mas, como o jogo é um pouco antigo, você pode ter dificuldade para encontrar. Caso não consiga, tente os leilões do Mercado Livre que colocam à venda tanto o game usado quanto mais novo e são bastante seguros. Se mesmo assim você não encontrar, a solução é apelar para o eBay ou sites de venda de games norte-americanos. Mas, dependendo de onde você comprar, o preço pode ficar bem mais salgado.

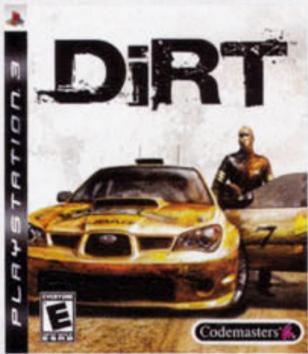
Dúvida cruel

Fala, pessoal da GameMaster! Tenho R\$ 3.000, fruto de muito tempo juntando minha mesada. Acompanho a história do X360 desde seu lançamento, mas aí que entra a grande dúvida: fiz o orçamento de um PC com uma excelente configuração e deu o valor de R\$ 2.960,00. Estou na dúvida do que comprar: este computador ou um X360. Do mesmo jeito que quero jogar *Crysis*, *Spore* e *The Sims 3*, quero jogar *Forza Motorsport 2*, *Halo 3* e todos da série *Dead or Alive*. Na opinião de vocês, o que é melhor: um Xbox 360 ou um PC com a configuração acima?

Victor Mafra - por e-mail

Cara, não importa ter um computador superpoderoso que custe R\$ 3 mil ou um Xbox 360 novinho: o que realmente importa são os jogos e as duas plataformas têm games muito bons. Você que precisa avaliar os títulos que mais lhe agradam. De que adianta investir em um PC se você não curte nenhum jogo, o que não é o seu caso? As duas plataformas são parecidas em termos de gêneros de jogos (muitos games de X360 aparecem no PC) e você será feliz com qualquer uma.

LANÇAMENTOS
MÊS DE SETEMBRO



Dirt
PS3



Ghost Recon
Advanced
Warfighter 2 PS3



Heavenly
Sword PS3



Eternal Sonata
xbox360



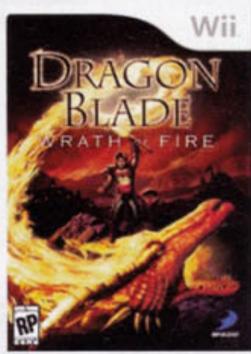
Medal Of Honor
Airbone
xbox360



Skate
xbox360



Stuntman Ignition
Xbox360



Dragon Blade
Wrath Of Fire
wii



Mario Strikers
Charged
wii



Metroid Prime 3
Corruption
wii



Resident Evil 4
wii



Syphon Filter
Dark Mirror
ps2



Warriors
Orochi
ps2



Naruto Uzumaki
Chronicles 2
PS2



Coded Arms
Contagion
psp



Ghost
Recon
Advanced
Warfighter 2
PSP



Naruto
Ultimate Ninja
Heroes psp



DK Jungle
Climber
ds



Megaman Star
Force Pegasus
ds



Sonic Rush
Adventure
ds

Tudo em 3X sem juros

Televendas:

3825-7600

www.netunia.com.br

FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - ESTOQUES LIMITADO - PREÇOS SUJEITOS À VARIACÃO CAMBIAL - PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ FINAL DO ESTOQUE

ARTE NOS GAMES

Fotos e ilustrações que são colírios para os olhos dos jogadores

O jogo possui algumas das mais impressionantes modelagens de personagens já vistas no PS3

Até os cabelos ruivos da heroína ganharam um movimento próprio que seria impossível no passado

Apesar de ter uma espada divina, nunca é uma má idéia contar com outras armas, como uma bazuca

HEAVENLY SWORD

Nariko é a filha do chefe de uma tribo de guerreiros cuja missão sagrada é proteger a Heavenly Sword, uma espada que já pertenceu a um deus. Quando seu pai é raptado, a jovem resolve usar a espada sagrada para salvá-lo, porém, ao usá-la a garota tem sua força vital drenada. É um dos jogos mais bonitos do PS3, abusa de efeitos de blur com objetos distantes e belos reflexos aquáticos. Há roupas e objetos que passam a sensação de possuir densidade e não parecem texturas chapadas.



ASSASSIN'S CREED

Camuflagem é fundamental no jogo que promete ser um dos maiores sucessos do ano. Para isso, a Ubisoft está abusando dos efeitos de luz e sombra e criou cidades e interações jamais vistas anteriormente. Utilize todo o cenário e fique atento para a reação das pessoas que o cercam.



UNREAL 3

O jogo que serve de padrão para engines gráficas chega a uma nova edição e reúne tudo o que as máquinas da nova geração têm a oferecer: texturas absurdas e efeitos realistas de iluminação.

KANE & LYNCH

A era dos protagonistas heróicos está acabando, pelo menos se depender dos produtores deste game. *Kane & Lynch* foi desenvolvido pelos criadores do obscuro *Hitman* e possui um estilo parecido ao de filmes do Quentin Tarantino, com pouca luz, muita violência e ação explosiva.





O lado "B" da indústria mundial dos games

→ ESPETÁCULO

O RETORNO DA MÚSICA

🏠 *Espetáculo Video Games Live volta ao Brasil com músicas novas e algumas surpresas*



Sucesso absoluto em 2006, o Video Games Live retorna para mostrar que videogame e música combinam

Não houve quem não aplaudisse de pé a performance e a orquestra do compositor Tommy Tallarico e do Maestro Jack Wall no musical Video Games Live

O Video Games Live, o maior evento musical dos games no Brasil, retorna recheado de atrações esse ano. No evento do ano passado, não houve quem não aplaudisse de pé a performance e a orquestra do compositor Tommy Tallarico e do Maestro Jack Wall. A calorosa recepção do público fez com que os dois norte-americanos decidissem retornar com o espetáculo este ano, trazendo algumas mudanças.

"A apresentação terá 30% de conteúdo novo e muitas surpresas", conta Tallarico. "Algo que posso adiantar é que incluiremos a música do filme *Tron* no repertório." Jack Wall diz que está feliz com o retorno ao País: "Estamos muito felizes, pois o pianista Martin Leung

(famoso pelo vídeo do YouTube no qual toca as músicas da série *Mario*) retorna com a gente ao Brasil com um material novo", conta. "Nós também temos músicas novas, mas há muito a finalizar ainda."

Para a felicidade de quem mora no centro do País, a cidade de Brasília entra para a turnê este ano, ao lado do Rio de Janeiro e de São Paulo. "É a primeira vez que nos apresentaremos lá, onde trabalharemos com a Orquestra Villa-Lobos", conta Wall.

Os ingressos já estão à venda e os shows estão programados para este mês no dia 16 em São Paulo, 23 no Rio e 30 em Brasília. Maiores informações sobre a compra de ingressos estão no site www.videogameslive.com.br.



O DVD com o show ao vivo será vendido no dia dos espetáculos



O maestro Jack Wall quer que o público seja surpreendido com as novidades

Lançamento do DVD

O sucesso do espetáculo no País rendeu um DVD gravado ao vivo no Rio de Janeiro. As imagens do filme vazaram na internet, mas a organização do evento não vê problemas com isso. "Não atrapalhou em nada, pois isso ajuda a divulgar o DVD", explica Sérgio Murilo Carvalho, produtor da VGL no Brasil. "Temos bastante material gravado e um produto de muita qualidade em mãos. Tenho certeza de que os que assistiram ao show no YouTube irão assisti-lo na televisão." O lançamento mundial do DVD acontecerá no show em São Paulo – nas outras cidades, ele será vendido no local do espetáculo. O site oficial também venderá o filme, que também será lançado em outros países.

INTERNET

Xbox 360 procurado

De acordo com a Hitwise, empresa responsável por calcular todo o tráfego da internet no mundo, o console da Microsoft passou o Wii e é hoje o videogame mais procurado em sites de busca como Google, Yahoo! e AltaVista. A pesquisa mediu quantas vezes as



O povo quer sanar o problema das luzes vermelhas

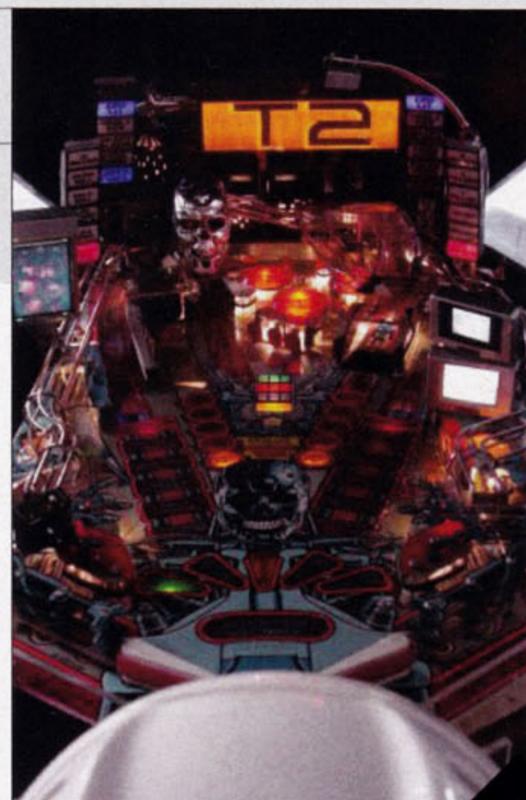
peças inserem o nome dos consoles nesses sites. O motivo principal da fama online, no entanto, não é algo positivo para a imagem do Xbox 360: o recorde de buscas foi por informações que solucionem o problema das três luzes vermelhas, causa de grandes dores de cabeça aos donos do aparelho. Uma busca curiosa ficou em sétimo lugar nessa lista. Todos os dias, milhares de pessoas usaram o termo "free Xbox", indicando uma tentativa desses indivíduos de descobrir algum lugar que está presenteando os jogadores com um Xbox 360 de graça. Se fosse fácil assim...

"TRANS-FORMISTA"

◆ Depois de fazer um bando de marmanjos barbudos ir ao cinema com seus Autobots e Decepticons, o filme dos Transformers rendeu novas criações para o mercado de games. Uma delas é o DualShock que se transforma em um robô da série. Como em alguns bonecos, basta apertar um botão para que o controle vire o robô.



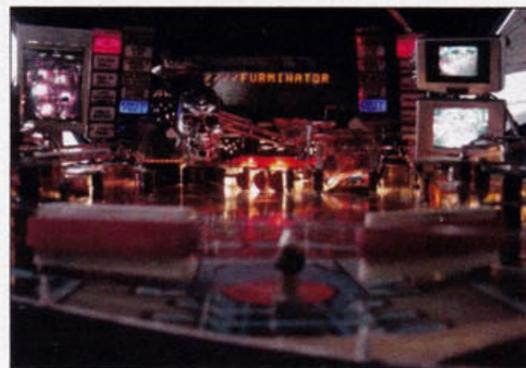
Apelidado de "High Score 100" e apresentado na feira Comic Con 07, o controle-robô estará nas lojas este mês nos Estados Unidos, ao lado de outros periféricos voltados a comunicação e informática como headsets bluetooth, teclados e mouses que podem se transformar em robôs parecidos com o Optimus Prime.



BUGIGANGA

Furminator

Quem joga pinball até hoje nos fliperamas irá fazer de tudo para testar essa bugiganga. A máquina, chamada de Furminator, coloca a mesa do jogo na altura dos olhos do jogador, que tem uma visão privilegiada e pode ter um controle melhor das bolinhas do que nas máquinas comuns. O aparelho pode se adaptar à altura da



peça por meio de um sistema especial e apresenta uma proteção para que a bolinha de ferro não atinja o seu rosto. De acordo com os criadores, a imersão dentro do pinball é incrível.

ARCADE

Corrida com um carro real

Os arcades dão tanto dinheiro no Japão que as produtoras mais conhecidas se dão ao luxo de investir em máquinas gigantescas e extremamente realistas. Uma dessas criações exóticas é a nova versão do game *Initial D*, um grande sucesso na terra do sol nascente. O título, inspirado na série de mangás e de filmes, apresenta réplicas em tamanho real dos carros que fazem o papel de cabine, dando ao jogador a mesma sensação de estar pilotando os modelos de verdade. Será que esse arcade chegará um dia chegará ao Brasil?

Nada como você ter dinheiro e produzir uma máquina que use carros de verdade. O problema é arranjar espaço para este brinquedinho





Wii NA GARRA

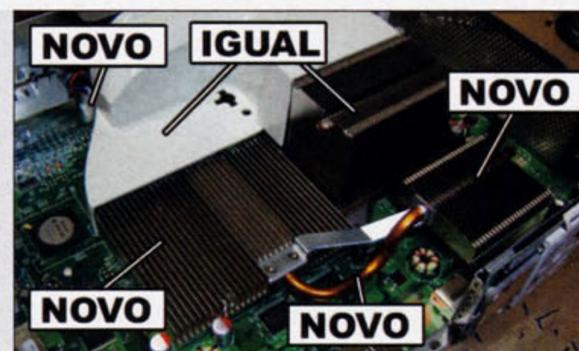


♦ Um parque de diversões norte-americano resolveu chutar o pau da barraca e distribuir prêmios muito melhores do que os ursinhos na máquina da garra: quem tiver muita habilidade e um pouco de sorte pode voltar para casa com um Wii novinho. Para jogar na Crane Machine, como o jogo é conhecido por lá, o jogador precisa desembolsar uma boa grana – é necessário pagar cinco dólares, cerca de dez reais, por tentativa.

O preço é justo já que o prêmio é o concorrido console que ainda falta nas lojas dos Estados Unidos. Em outra máquina do mesmo parque, os visitantes podiam tentar ganhar um iPhone. Até o fechamento desta edição, ninguém havia ganhado o o console e nem o celular.



Quem desembolsar US\$ 5 por tentativa pode voltar para casa com um Wii novo em folha



Resfriando as coisas

A adição de novos coolers, além da modificação dos resfriadores antigos é uma das soluções imediatas que a Microsoft está buscando para diminuir o problema das luzes vermelhas. Resta saber se a alteração trará benefícios.

RE-EDIÇÃO

Xbox com novos coolers



Foi o que o dono de um novíssimo Xbox 360 descobriu. Ao abrir o console para pintá-lo, ele percebeu que havia novos coolers cobrindo a GPU. Pelo visto, a Microsoft estaria adicionando esses coolers nos modelos Elite mais recentes para evitar problemas com o superaquecimento, o que causou

US\$ 1,8 bilhão em prejuízos à empresa desde o final de 2005. Os coolers extras foram vistos anteriormente em consoles consertados pela Microsoft na Europa. Resta saber eles se tornarão um padrão nos próximos lotes do aparelho. A Microsoft brasileira afirmou não ter conhecimento dos novos coolers.

MEDO

Silent Hill Arcade

Depois de um bom tempo em produção, o game de terror da Konami chegou aos fliperamas japoneses. O game, no entanto, é bem diferente das versões "survival-horror" para consoles. *Silent Hill The Arcade* é um jogo de tiro nos mesmos moldes de *House of the Dead*, da Sega, e apresenta inimigos conhecidos dos fãs como o Pyramid Head. A máquina, no entanto, não foi bem recebida pelo público e pela crítica, que reclamou da péssima qualidade visual e da jogabilidade confusa.



Até a arma consegue parecer tosca neste bizarro arcade



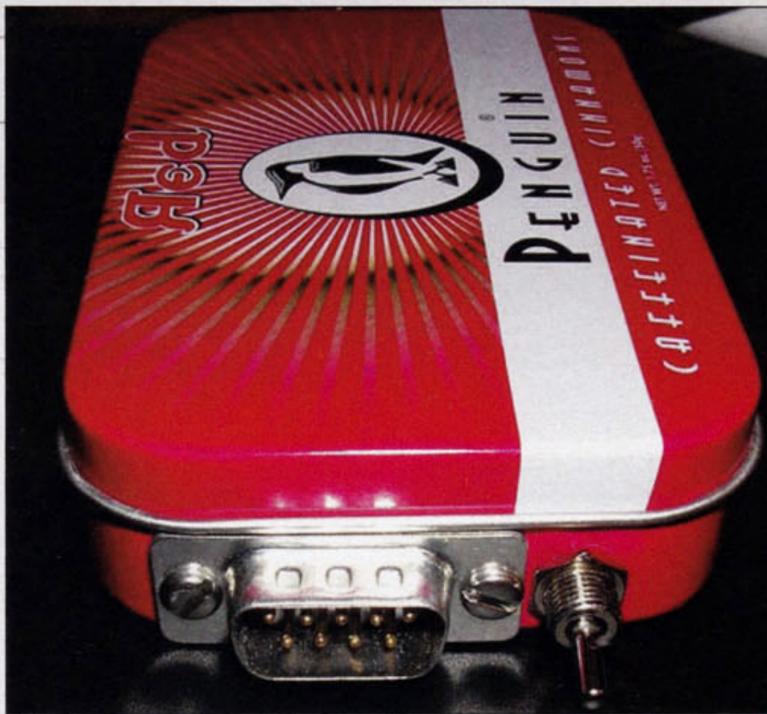
Pelo menos você pode aliviar o estresss atirando em monstros

Nada como jogar um RPG clássico em um console que cabe dentro do bolso

ENGENHOCA

Game da lata

Um norte-americano chamado Greg Sanders teve a brilhante idéia de criar um inusitado game portátil. Para isso, ele utilizou uma latinha de pastilhas de menta como o "caixa" do aparelho, colocou memória interna, os circuitos para saída de TV e para a entrada do controle. O diminuto videogame roda apenas um



jogo, o *Dungeons of Doom*, inspirado no título *Rogue*, lançado originalmente para os computadores em 1984. A versão utilizada é a mesma de 23 anos atrás: o game é preto-e-branco e possui gráficos muito simples. O "game da lata" não está à venda e o inventor não aceita encomendas. O console também funciona apenas com um controle de Mega Drive.

Dungeons of Doom é uma versão de Rogue, que foi muito popular nas faculdades norte-americanas durante a década de 80

ENCONTRO DE DESENVOLVEDORES

São Paulo debate sobre games

No dia 17 de julho, São Paulo foi sede do primeiro capítulo de uma série de debates do IGDA (International Game Developers Association). O encontro discutiu a situação da indústria de games do Estado e do País, procurando encontrar soluções para o crescimento, para os principais obstáculos que ela encontra e como superar todas as dificuldades.

"O objetivo de criar um grupo como esse é construir uma comunidade dentro da indústria, unindo diversos integrantes que fazem parte de produtoras ou que têm ligação com distribuidoras localizadas em São Paulo", afirma Rogério Tavares Gasi, um dos fundadores do grupo. Os integrantes da mesa debateram diversos assuntos com o público presente e buscaram encontrar soluções diretas para os problemas que impedem a expansão da indústria.

Durante o evento, discutiu-se muito o surgimento, um tanto tardio, das produtoras na região paulista, os benefícios e

malefícios de a região possuir empresas do gênero. A falta de incentivo fiscal foi um dos principais problemas levantados: sem esse auxílio não surgem novas produtoras. Sem o auxílio, no entanto, as empresas existentes não dependem do governo e tornam-se totalmente independentes. Além de levantar esses assuntos, o grupo busca reconhecimento e desenvolvimento dos profissionais por meio de uma comunidade democrática e bem estruturada.

O próximo evento deverá ser daqui a dois meses – a data e o local ainda não foram definidos. Para acertar esses detalhes, os organizadores querem que os interessados entrem em contato no fórum da página oficial da associação, www.igda.org/saopaulo.



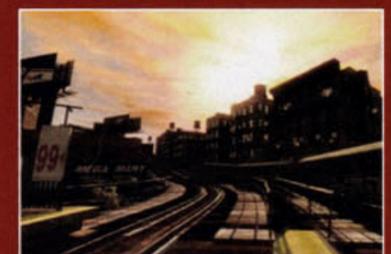
O assunto foi a falta de incentivo do governo às produtoras nacionais

ACONTECEU...

Os Estados Unidos realizaram a maior operação de sua história para apreender produtos piratas em seu território como jogos e chips de modificação. Números não foram divulgados.



A EA informou que *Spore*, que está previsto para 2009, só será lançado quando o game estiver realmente pronto. Ou seja, se ele for finalizado em 2018...



Outro atraso anunciado foi o de *GTA IV*. O jogo, antes previsto para 16 de outubro, deve sair entre fevereiro e abril de 2008.

Segundo boatos, os modelos do Xbox 360 mudarão de nome. O Core chamará Arcade e virá com um Memory Card e cinco jogos da Live Arcade. Já o Premium será Pro e o Elite manterá o mesmo nome.

Depois do banimento do *Manhunt 2*, a ESA, que regula a classificação dos jogos nos EUA foi acusada de alterar um artigo sobre modchips no Wikipedia.

Em 2008, chegarão dois novos jogos para o falecido Dreamcast. Ambos produzidos pela RedSpotGames são o *Dalforce* e *Wind and Water Puzzle Battles*.



Ao que tudo indica, *Guitar Hero* poderá receber outros instrumentos para concorrer com *Rock Band*. Pelo menos é o que apontam os analistas norte-americanos...



No Wii, FIFA 08 terá minigames em que os jogadores, como Ronaldinho, terão suas versões em Mii

Joe Booth tenta passar toda a sua paixão por futebol nos games da série FIFA

A busca pelo melhor FIFA de todos

Conversamos com o produtor do novo game de futebol da Electronic Arts, que conta as novidades da nova versão e os planos para o futuro da série para o PC e os consoles

POR GUSTAVO PETRÓ

É inegável que a rixa entre *FIFA* e *Winning Eleven* traga melhorias em ambas as séries. Mas se depender de Joe Booth, produtor do futebol virtual da Electronic Arts e fanático pelo esporte – e pelo time Leeds United, da Inglaterra –, *FIFA 08* tem tudo para ser o melhor game da série. A grande novidade, o modo Be A Pro, permitirá controlar apenas um jogador, seja zagueiro ou atacante, durante toda a partida ou campeonato. De acordo com Booth, isto é uma preparação para um futuro modo multiplayer online com 22 jogadores simultaneamente. Antes de você sair procurando dez amigos para montar seu time, conseguimos uma entrevista exclusiva com o produtor, que nos contou detalhes de uma das maiores produções da EA Sports no ano.

GAMEMASTER – O que podemos esperar de melhorias em termos de gráficos, de Inteligência Artificial e de física em FIFA 08?

JOE BOOTH - Refizemos o sistema de chute.

Agora, existe uma infinidade de contextos que afetam como o pé do jogador acerta a bola e que o fazem errar ou acertar o chute ao gol. Então, se ele estiver desequilibrado, chutar com seu pé mais fraco ou estiver sob pressão de um zagueiro, o chute tem grande possibilidade de sair pela linha de fundo.

A Inteligência Artificial de cada jogador analisa 35 pontos diferentes em cada um de seus ciclos, o que dá mil opções de reação diferentes por segundo a cada atleta. Há um novo sistema de marcação e de "oportunidade", que permite que a IA vasculhe o campo, procurando por espaços e evitando zonas de marcação. O novo sistema de criação de jogador funciona de modo "orgânico", com as habilidades sendo construídas por meio de um sistema de blocos. Por exemplo, os dribles e movimentos especiais são feitos de "blocos", que podem ser interligados para que você crie seus dribles próprios ou reproduza os de seus craques favoritos. Você inicia com pedaladas, cortadas e rolinhos, e cria complexos giros, voleios, bicicletas, elásticos e chutes de letra.

Na parte visual, continuamos refinando a aparência dos jogadores, dos uniformes e das

chuteiras. O trabalho do time de arte é difícil, pois concentramos todo o poder dos sistemas na jogabilidade. Então, eles têm que encontrar meios de fazer o jogo ficar bonito sem utilizar muita memória. Mesmo assim, os gráficos estão incríveis e *FIFA 08* será o jogo de esporte mais bonito de todos os tempos.

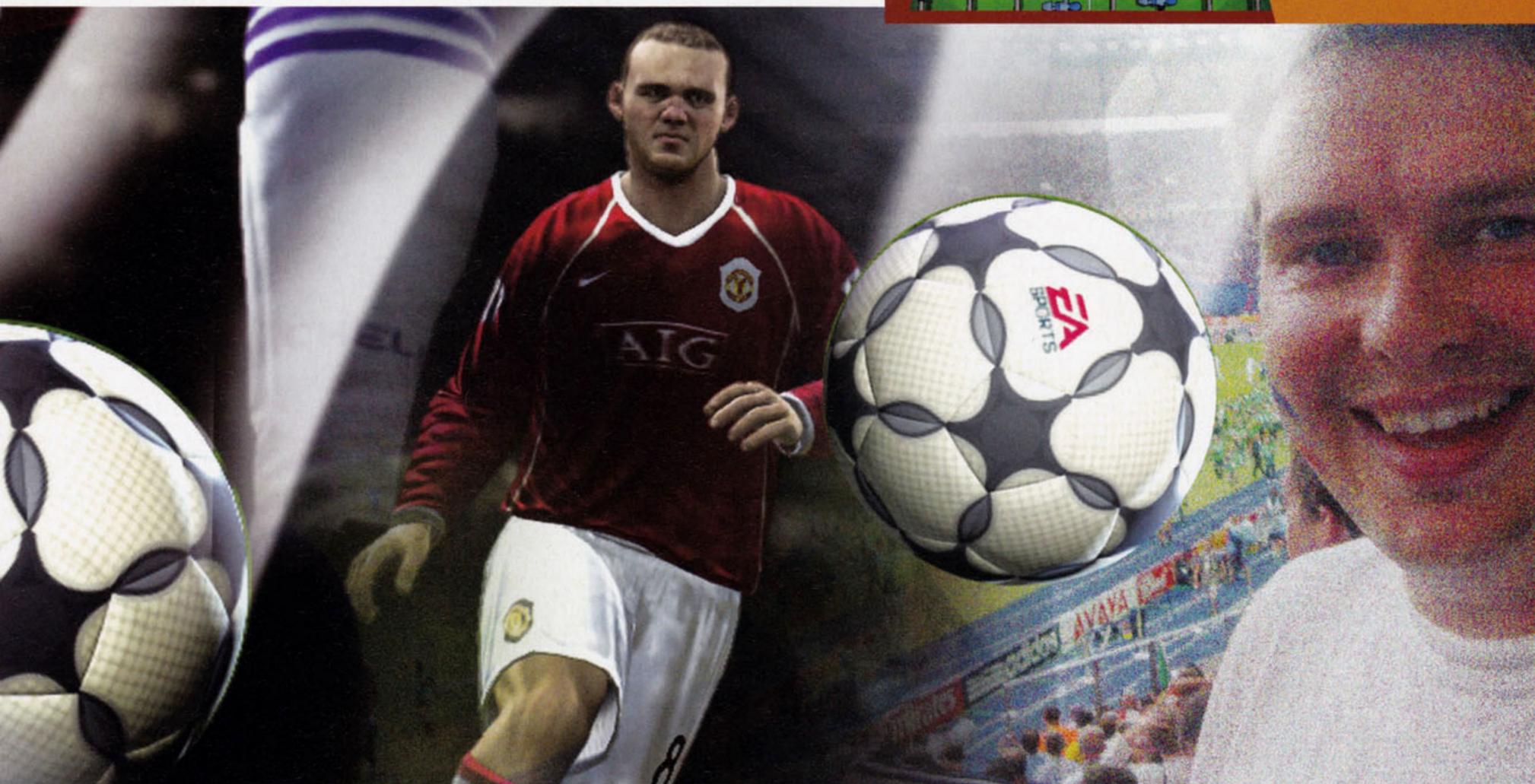
GM - Soubemos que a versão de PC não utilizará a mesma engine dos consoles de nova geração. Por que continuar com uma engine "ultrapassada"?

JB - Esta é uma excelente pergunta. Por anos, os donos de PC se acostumaram a jogar em uma engine condizente com a configuração de um PC modesto. A nova engine dos consoles utiliza todo o poder do PS3 e do X360 na jogabilidade. Fizemos um teste e constatamos que ela utiliza 35 vezes mais poder da CPU do que a versão anterior e vimos que seria necessário um computador com processador de quatro núcleos e uma placa gráfica top de linha para que o game rodasse no PC. Como ainda não existe uma base instalada para isso, decidimos ter uma engine condizente com os PCs populares.



Inúmeros minigames

A versão para o Wii terá uma série de minigames, como o pebolim. Nele, é necessário girar o Wii Remote como se estivesse jogando em uma mesa de verdade. Além disso, a EA trará outros games como de embaixadinhas e de cobranças de falta.



GM - O modo Be a Pro está tendo muita repercussão. Você pode nos contar um pouco sobre ele?

JB - Este modo permite que você jogue a partida inteira como um único jogador e ainda lhe dá o retorno do que você fez certo ou errado dentro de campo. Ele possui uma câmera única que se aproxima e se afasta do atleta quando ele ataca ou defende. Este modo foi desenvolvido para treinar os fãs para jogar como um atacante, por exemplo, em partidas online baseadas em um time completo com 11 jogadores.

GM - Você acredita que será divertido jogar como um atleta por toda a partida?

JB - Trabalhamos com bastante cuidado nesse modo, mas não nos envolvemos muito nele porque ele foi feito apenas para que o gamer entenda o funcionamento de se controlar apenas um jogador. É como um teste. No PS2 e no PC, o modo Be A Pro é cooperativo e permite que até quatro jogadores participem de campeonatos no mesmo time.

GM - Os fãs realmente querem um modo online de 11 contra 11. Por que você acredita que isso será possível apenas na época da Copa do Mundo de 2010? Isso não poderia ser adicionado às Ligas Interativas?

JB - Concordo que temos que fazer isso antes da próxima Copa do Mundo e o modo

Be A Pro é parte disso. Eu gostaria que as partidas 11 contra 11 fossem adicionadas às ligas online. Desse modo, os fãs de um clube poderiam se unir para fazer um campeonato.

GM - Como funciona a câmera especial do modo Be A Pro?

JB - A câmera tenta passar ação e emoção. Se você está longe da bola, a câmera se afasta do jogador, permitindo visualizar todos os lances do jogo – a emoção está na antecipação das jogadas. Mas se você está com a bola no pé, a câmera se aproxima e segue o jogador em direção ao gol.

O modo Be a Pro permite que você jogue a partida inteira como um único jogador e lhe dá o retorno do que você fez certo ou errado dentro de campo

GM - Haverá mudanças no modo Manager de FIFA 08?

JB - Sim. A mudança é a inclusão de 30 novas ligas oficiais, o que fez esse modo ficar gigantesco.

GM - Com a nova engine, vocês fizeram novas capturas de movimento? Quais jogadores trabalharam nisso? Eles ajudaram a construir a nova IA?

JB - Nós refizemos a captura de movimentos da maioria das animações este ano. Utilizamos uma mistura de movimentos de jogadores famosos como Ronaldinho e Rooney, além de atletas profissionais de um time de Vancouver. Até membros do nosso time de desenvolvimento serviram de cobaias nesse trabalho.

GM - É outra edição de FIFA sem a Copa Libertadores da América. Sabemos da dificuldade de conseguir colocar essa competição oficialmente no jogo, mas por que ela ainda ficou de fora?

JB - Queremos muito incluir a Copa Libertadores na série FIFA. É um problema de licenciamento e espero que isso se revolva o mais breve possível.

GM - FIFA 07 se aproximou de Winning

Eleven em termos de simulação, mas manteve um futebol no estilo arcade. FIFA 08 seguirá esse estilo?

JB - Acredito que FIFA 08 terá mais ênfase na simulação: você pode escolher os controles para passe, cruzamentos e chutes em manual, semi-automático e automático. Isso afeta o equilíbrio da jogabilidade entre o arcade e a simulação. Cabe ao jogador escolher o estilo que mais lhe agrada.

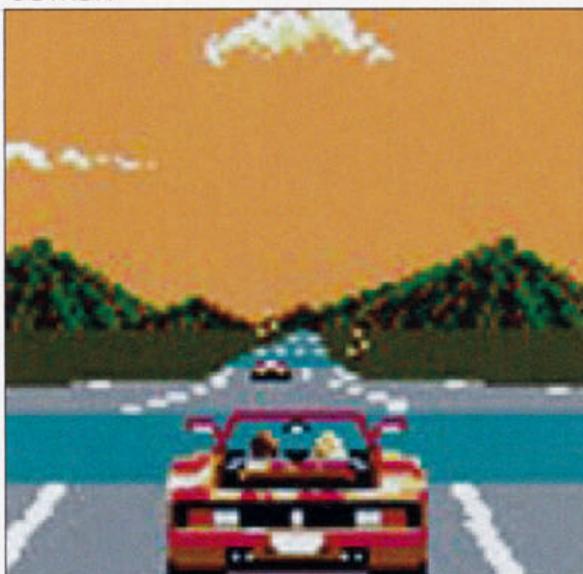
Sem eles, sua vida não teria a menor graça

PHANTASY STAR



O RPG inovou pela quantidade absurda de diálogos

OUTRUN



Nos anos 80, todos queriam agradar, uma bela loira

SONIC



O herói está em baixa, mas continua cheio de fãs



O MAIOR NOME DA HISTÓRIA DA SEGA

YUJI NAKA

O homem responsável pelo ouriço azul mais famoso do mundo

Depois de ser dispensado pela Namco por não ter formação universitária, Yuji Naka foi contratado por uma Sega desesperada para enfrentar a ascendente Nintendo. Em seus primeiros anos na produtora, Yuji trabalhou como programador para jogos do SG-1000 – a primeira investida da Sega nos consoles de mesa – e, em seguida, participou da criação de alguns dos principais games do Master System como *OutRun*, *Space Harrier* e o clássico *Phantasy Star*. Durante a produção deste último, Yuji conheceu Naoto Ohshima, que seria a peça chave na criação da sua maior obra.

No fim dos anos 80, a Sega havia conquistado apenas uma pequena fatia do mercado de games, para tentar virar o jogo, preparava o lançamento do Mega Drive. Yuji e boa parte da equipe com quem trabalhava foram designados a criar uma versão caseira de *Super Thunder Blade*, que seria um dos títulos de lançamento do console.

Depois de reencontrar Ohshima e começar a trabalhar com Rieko Kodama na sequência de *Phantasy Star*, Naka trabalhou em alguns projetos menores como uma versão do jogo *Ghouls 'n Ghosts* e, em seu

tempo livre, criou o primeiro emulador de console, que rodava jogos de NES no Mega Drive.

O NASCIMENTO DE UMA MASCOTE

Em 1990, Naka, Ohshima e Kodama começaram a trabalhar em um novo projeto. Sob ordens do presidente da Sega na época,

Em uma das discussões, Yuji disse que o personagem precisava ser rápido e que deveria poder virar uma bola para atacar os inimigos. Logo Ohshima comentou, “você está falando de um ouriço.”

Hayao Nakayama, eles precisavam criar um jogo que apresentasse uma mascote para ser a cara da empresa. A primeira ideia foi criar um coelho que pudesse interagir com todo cenário. Logo, o grupo concluiu que seria inviável desenvolver o game com as ferramentas e processadores da época.

A ideia mal sucedida fez o trio se

dedicar à criação de um novo protagonista. Em uma das reuniões, Yuji disse que o personagem teria que ser rápido e que deveria virar uma bola para atacar os inimigos. Logo Ohshima comentou, “você está falando de um ouriço”. Assim nasceu Sonic e o famoso estúdio Sonic Team.

Após o lançamento do jogo, Yuji Naka saiu da Sega por estar irritado com o sistema de remuneração da empresa. Entretanto, foi contratado pelo estúdio norte-americano da própria empresa. Ao lado dos dois colegas do Sonic Team, eles trabalharam nas sequências do game do ouriço lançadas no Mega Drive. Apenas em 1994, a Sega percebeu a importância do grupo e os convidou para voltar ao Japão. Assim, Yuji largou a programação e

virou produtor.

Ele continuou coordenando os títulos produzidos pelo Sonic Team, que criou títulos como *Nights*, para o Saturn, e *Sonic Adventure*, para o Dreamcast. Até que, em março de 2006, Yuji saiu da Sega para fundar seu próprio estúdio, o PROPE, que ainda não desenvolveu nenhum jogo.

FOX NEW

Um novo conceito
em diversão

Distribuidor e Atacadista para lojistas de todo Brasil

Accessórios para
PS1, PS2, PC e diversos



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

Tel: (11) 3326-2170

ASSASSIN'S CREED

"Nada é verdade. Tudo é permitido." O lema dos Assassinos indica que há mais por trás da trama do que imaginávamos

::FICHA TÉCNICA:: Plataformas :: X360/PS3/PC · Produção :: Ubisoft · Desenvolvimento :: Ubisoft Montreal · Gênero :: Ação · Jogadores :: 1 · Previsão :: Novembro

Por GUSTAVO PETRÓ

Em meio à enorme quantidade de continuações que inundam as prateleiras, poucos jogos conseguem nos trazer uma experiência realmente nova. E mesmo pegando elementos de títulos consagrados como *Prince of Persia*, *Tomb Raider* e *Splinter Cell*, *Assassin's Creed* é uma das grandes promessas para o final do ano.

A produtora do game, a bela Jade Raymond, aproveitou a leitura sobre a Ordem dos Assassinos, um grupo que criou suas próprias leis no século 11, como inspiração para criar um game que oferecesse total liberdade ao jogador para explorar cidades e escolher suas próprias estratégias para cumprir seus objetivos. Este é o espírito de *Assassin's Creed*, cujo destaque está em sua história e em uma possível reviravolta futurista.

Altair pode não ser um "simples" assassino, mas um enviado do futuro

GUERRA NA TERRA SANTA

Por trás da liberdade oferecida pelo game, existe uma história consistente, firmada em alicerces históricos de



Cenários áridos do Oriente são os palcos de ações sangrentas de Assassin's

um dos períodos mais sangrentos da História: as Cruzadas. No ano de 1191, durante a terceira parte desse evento com objetivos religiosos, tanto a Igreja Católica quanto os muçulmanos brigavam pelo poder do Oriente Médio, principalmente das cidades consideradas religiosas por ambos como Jerusalém. Os mais prejudicados entre uma batalha eram os civis, que pagavam o preço da guerra santa com suas vidas e viviam na pobreza, enquanto os líderes dessas regiões aumentavam suas riquezas.

Para evitar mais tragédias e tentar mudar o curso do destino, a Ordem dos Assassinos enviou diversos membros para eliminar os líderes de ambos os lados que estão envolvidos em uma conspiração para dividir os povos da Terra Santa. Um desses assassinos é Altair, um dos melhores da Ordem.

Altair, no entanto, não anda com muita sorte. Enviado para eliminar o líder dos Cavaleiros Templários, Robert de Sable, e recuperar um lendário tesouro, ele falha em sua missão. Como castigo, ele foi rebaixado na Ordem dos Assassinos para a classe mais baixa e, por isso, aceitou uma missão suicida pelas cidades de





A Ordem dos Assassinos enviou diversos agentes para eliminar os líderes dos dois lados de uma conspiração que visa dividir os povos da Terra Santa. Um desses assassinos é Altair, um dos melhores assassinos da Ordem

ALTAÏR

Outrora agraciado com um dos títulos mais altos da Ordem dos Assassinos, Altair foi rebaixado por falhar em uma missão de assassinato. Para recuperar o seu posto, o assassino parte em uma missão suicida na Terra Santa e deve eliminar cavaleiros templários.

A cruz vermelha é o símbolo sagrado dos cavaleiros templários. Altair está prestes a deixá-la ainda mais vermelha

VASTIDÕES

Esta é a cidade-porto de Acre, o palco inicial da missão de Altaïr. Esta ilustração mostra a visão aérea do local e dá uma pequena idéia da complexidade e das grandes dimensões dos cenários do game. Haverá muito o que explorar e, felizmente, muitos elementos para interagir.

Com a conquista, os **cavaleiros de Deus** montaram sua base de operações para marchar rumo ao sul e **conquistar Jerusalém**

O SALTO DO DESTINO

Um dos movimentos mais legais de *Assassin's Creed* é o Leap of Faith, ou salto do destino. Em pontos determinados (indicados por nuvens e pássaros), Altaïr pode saltar com os braços abertos em um movimento que lembra a saída nas provas de natação e dá uma cambalhota no ar para cair suavemente em uma carroça cheia de feno. Esse movimento serve para entrar rapidamente em um determinado local da cidade de forma sorrateira.



O assassino profissional deve matar suas vítimas com apenas um golpe furtivo



Acre, Damasco e Jerusalém para eliminar os líderes de ambos os lados (Templários e muçulmanos). Cabe a Altaïr impedir que as Cruzadas manchem o Oriente Médio de sangue.

Depois de falhar, o anti-herói segue rumo à cidade-porto de Acre, recém-dominada pelo Templário Richard the Lionheart. Com a conquista, os cavaleiros de Deus montaram sua base de operações para marchar rumo ao sul e conquistar Jerusalém. O problema é que a cidade está dominada pelo líder Saladin, que não vai entregá-la de bandeja. Enquanto os dois brigam, seus homens de confiança levam o território à falência devido à má administração e corrupção.

Nessa desordem, Altaïr deve cumprir sua missão e eliminar Richar, Saladin e os nove líderes. Entretanto, ele verá que nem tudo é tão simples quanto parece, já que ele descobrirá que seus alvos têm algum tipo de ligação com a Ordem dos Assassinos.

TRAMA MISTERIOSA

Embora a história seja do conhecimento público, existem elementos de *Assassin's Creed* envoltos em grande mistério. As especulações sobre um enredo diferente do anunciado começaram quando o sistema de mira revelou ícones futuristas. Além disso, na E3 deste ano, quando Altaïr morreu por causa das ações de um jogador nada habilidoso, a tela de game over mostrou as palavras "computer offline" (computador desconectado, em português), enquanto uma mulher vestindo um jaleco, como uma cientista, olhava para a tela.

Esses fatores criaram rumores de que *Assassin's* pudesse ter uma reviravolta digna de filmes de ficção científica. Baseado nisso, os boatos mais variados surgiram, cogitando que Altaïr pode ser um viajante do tempo, um homem participando de uma simulação em um computador

à la *Matrix* ou até que as visões do personagem são parte da memória genética de um assassino que realmente viveu na guerra santa.

Essa última tese é a mais coerente por causa de algumas imagens vistas nas demonstrações. Na mesma tela de game over, apareceram as palavras "memory/01", "hard drive" e "options". Além disso, em todas essas opções, aparecia a palavra "animus", que é a expressão em latim para alma, e "access your genetic code" (acesse seu código genético), dando a idéia de que existe algo futurista na história.

Em entrevista no ano passado para o site *IGN*, Kristen Bell, dubladora de uma personagem ainda não revelada no game, disse que a trama de *Assassin's* é centrada na memória genética e trata sobre uma corporação procurando por descendentes dos assassinos. "O game é baseado em um tipo de pesquisa que está acontecendo hoje e sobre o fato de os nossos genes carregarem parte de nossas memórias. Também é sobre como uma empresa está tentando entrar no cérebro das pessoas e descobrir um ancestral que costumava ser um assassino", conta Kristen. Independentemente das especulações, é bastante provável que *Assassin's Creed* tenha algo relacionado ao futuro em sua história.

NO BERÇO DO ASSASSINO

Somente um assassino nato, treinado à exaustão em segredo e temido pela sua crueldade tem a coragem necessária para arriscar a vida para cumprir suas missões. Assim é Altaïr, o homem cuja existência moldará os eventos do período histórico no qual vive.

Ele faz parte de um grupo secreto conhecido como Hashshashin (que deu origem à palavra Assassino), fundado por Hasan ibn Sabbah em 1097. Seu fundador criou a seita com o objetivo de difundir uma nova corrente do ismailismo, que ele mesmo havia criado. Seu lema era "Nada é verdade. Tudo é permitido".

No controle de um assassino, você deve ser observador e agir com frieza matemática



Os cidadãos podem fechar um círculo em volta de Altaïr e indicar o caminho errado para os guardas. Porém, se a relação com o povo não for boa, as pessoas podem formar barreiras e atrapalhar sua fuga

A câmera é tão dinâmica quanto a usada em Prince of Persia e vai favorecer acrobacias nos cenários

Sua base era uma fortaleza situada na região de Alamut, no Irã onde eles partiam para matar quem o seu líder ordenava. A Ordem dos Assassinos era conhecida pelo consumo da droga haxixe antes de realizar suas matanças. De acordo com a crença da organização, era assim que eles enxergavam o Paraíso para onde mandariam suas vítimas.

Altaïr é muçulmano e um dos mais novos membros dos Hashshashin e é descrito pelo grupo como uma pessoa mais espiritual do que religiosa. Essa característica é pelo fato de ele ter uma mãe católica e um pai muçulmano. Por conta do seu árduo treinamento, ele pode fazer acrobacias quase sobre-humanas e tornou-se uma máquina de matar.

Um item que os assassinos carregam é uma pena branca, dada pelo líder do grupo. Quando o alvo é eliminado, essa pena deve ser molhada com o sangue da vítima para ficar vermelha e ser entregue novamente ao líder como prova da missão cumprida.

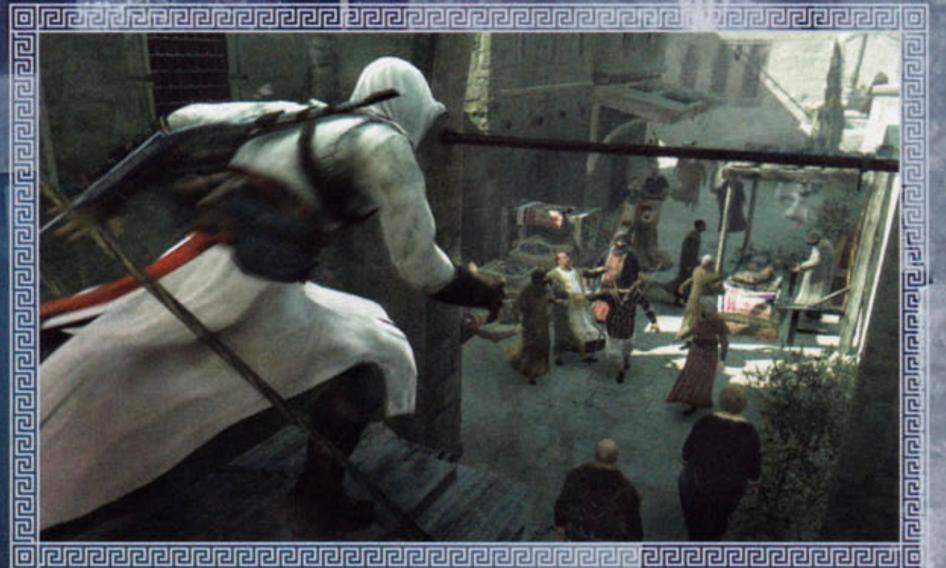
INTERAÇÃO COM O POVO

Dentro de sua busca incessante pela eliminação dos líderes da Terra Santa, Altaïr deve transitar pelas cidades e, com isso, andar no meio do povo. O papel da população é extremamente importante no desenrolar das missões, já que ela se comporta de modo extremamente realista. Quando Altaïr ultrapassa as muralhas da cidade, logo ele é recebido por vendedores, prostitutas e mendigos pedindo dinheiro. O jogador tem a opção de prestar atenção no que rola, continuar em frente ou agredir as pessoas.

Essas decisões influenciarão o comportamento dos indivíduos. O assassino deve manter a descrição em suas missões e, por isso, agredir um vendedor não é uma boa idéia, pois vai chamar a atenção da população e dos guardas. Entretanto, ele pode optar por seguir em frente calmamente, sem dar bola para quem tenta conversar. Por outro lado, chamar a atenção pode fazer com que os cavaleiros mudem de posição, abrindo brechas para Altaïr perseguir o seu alvo.

Para não ser identificado, o anti-herói pode realizar movimentos que imitam a rotina das pessoas. Ele pode sentar em bancos e fingir conversar com os transeuntes, imitar o caminhar de padres, etc. O cuidado maior é visível quando é necessário escalar construções, uma vez que as pessoas observam as suas habilidades. Misturar elementos é a chave para a vitória.

O povo também pode tanto ajudar quanto



atrapalhar Altaïr. Quando um guarda perseguir o assassino e ele entrar no meio de um grupo, as pessoas podem se assustar e indicar a presença do estranho aos guardas, complicando a situação. Do mesmo modo, os cidadãos podem fechar um círculo em volta de Altaïr e indicar o caminho errado para despistar o guarda. Dependendo do modo que o jogador tratar os homens e mulheres das cidades, eles podem formar barreiras e atrapalhar sua fuga.

MOVIMENTAÇÃO E COMBATE

Altaïr possui movimentos que determinarão seu sucesso ou o seu fracasso no game. Ele começa com poucas habilidades e adquire novas técnicas ao longo da história, totalizando 800 movimentos diferentes.

A inspiração do esporte urbano Le Parkour é um dos pontos fortes do anti-herói, que utiliza a habilidade para escalar qualquer construção. Com isso, ele se agarra em janelas, rachaduras e saliências para subir em locais mais altos e obter uma visualização melhor da cidade. Ele também pode saltar e equilibrar-se em vigas de madeira e mastros, o que ajuda a perseguir um alvo em fuga pelo alto.

Quando o inimigo foge, ele pode atrair Altaïr para emboscadas ou optar por pedir a ajuda de outros cavaleiros para a batalha. É aí que entra o sistema de combate desenvolvido para trazer emoção nas lutas com espada. O jogador pode travar a mira no adversário e, assim, pode entrar em modo de defesa. Isso faz com que os ataques sejam rebatidos pelo personagem, que pode ainda desferir um contra-ataque fatal. Para isso, o jogador deve pressionar o botão de ataque no momento certo para Altaïr realizar o movimento. Em um deles, por exemplo, ele se agacha, corta as pernas do inimigo e crava a espada em seu peito. Também é possível bloquear o ataque e posicionar-se atrás do adversário para derrubá-lo.



AS CRUZADAS

Por mais estranho que possa parecer, as Cruzadas foram movimentos militares que tinham um objetivo religioso: colocar a Terra Santa (território da Palestina), principalmente a cidade de Jerusalém, sob ordem dos cristãos de Roma que surgiram naquela região.

Essa "guerra" aconteceu entre os séculos 11 e 12, época em que a região era controlada por turcos muçulmanos. Esse domínio foi percebido pelos cristãos ocidentais como uma ameaça e uma forma de repressão sobre os peregrinos e os cristãos do Oriente.

Em 1095, no concílio de Clermont, o Papa Urbano II convoca o povo para libertar a Terra Santa e colocar Jerusalém de novo sob soberania cristã. Ele cria um exército em que qualquer integrante estará obtendo penitência perante Deus. O povo aceita o desafio e parte em direção ao Oriente. Por carregarem uma cruz vermelha em suas roupas, receberam o nome de "cruzados".

A História ensina que existiram oito Cruzadas, que se encerraram com a derrota dos europeus, minoria em meio a uma população hostil; a opressão à população nativa fez com que o domínio fosse cada vez mais difícil; as diversas lutas entre os próprios cristãos contribuíram para enfraquecê-los enormemente.

PODER DO POVO

Ainda não foi explicado exatamente como Altaïr poderá fazer para conquistar a simpatia popular para receber ajuda em momentos de perigo. Há chances de existir side-quests para ajudar as pessoas e assim conquistar sua confiança, mas nada foi confirmado pela Ubisoft.

ROUPAS

Como *Assassin's Creed* acontece no deserto, é natural que os personagens utilizem roupas características. No caso de Altaïr, a vestimenta é branca, cor que reflete a luz do Sol e, portanto, não esquenta tanto quanto uma roupa de cor escura.

O ALVO

Os líderes políticos ou religiosos da Terra Santa são protegidos por soldados e ficam em lugares estratégicos. Para chegar até eles sem chamar a atenção, Altaïr terá que ser estratégico.

O CAMPO DE BATALHA

PROTEÇÃO

O bom assassino não sobrevive apenas com armas, ele precisa de bastante proteção para as batalhas e para eventuais quedas. Por isso, ele conta com braceletes de metal, resistentes o suficiente para agüentar pancadas das espadas, além de uma proteção na região do abdome. Suas botas são feitas de couro reforçado para suportar escaladas em prédios e cavalgadas em alta velocidade. O seu capuz serve para proteger o rosto da luz do Sol, permitindo uma melhor visualização do alvo, e também para esconder o rosto de Altaïr.

ARMAS

Um assassino que se preze carrega diversas armas escolhidas a dedo. Altaïr usa uma espada longa para lutas corpo a corpo contra cavaleiros e carrega adagas em seu cinturão que ele usa para acertar indivíduos a uma certa distância. Para atacar alvos muito distantes, ele possui uma besta e uma aljava para guardar as flechas. Mas o grande segredo está na adaga mecânica que fica escondida no seu braço esquerdo por debaixo da roupa. Em um único movimento, ela se projeta para fora bem no espaço do seu dedo anelar, que foi amputado para usar essa arma.

HOMEM DO POVO

Uma das armas de Altaïr para concluir seus objetivos sem ser visto é se misturar no meio do povo. Ele pode sentar-se em bancos, olhar as mercadorias sendo vendidas em bancas, interagir com os cidadãos e imitar algumas pessoas. Desse modo, os seguranças da cidade não identificam Altaïr, que pode andar livremente pelas ruas e encontrar caminhos que o levem ao seu alvo. Para poder interagir com o povo, muitas vezes será necessário juntar-se a um bando que assiste a um enforcamento, por exemplo. Nada que Altaïr não esteja acostumado.

ESCALADAS

Altair teve um treinamento especial para saber como usar a furtividade. Muitas vezes, isso exige que ele tenha que se locomover sem ser notado, o que o obriga a procurar caminhos no alto dos prédios das cidades. Esse treinamento o ensinou a utilizar praticamente todos os elementos das construções nos quais ele pode se segurar, como janelas, ranhuras e saliências. Ele também possui reflexos apurados que o ajudam principalmente nas perseguições. Desse modo, ele salta sob vigas de madeira, vãos entre casas e buracos, sem perder o pique para caçar o alvo.

ENTRANDO NO BECO

Quando a situação fica preta, o melhor lugar para se esconder é sob as sombras das ruelas que ligam pontos da cidade. Lá, Altair tem a chance de se camuflar entre a multidão ou se esconder atrás de paredes e esperar os cavaleiros passarem. Essas ruas estreitas também são locais que os seguranças dos seus alvos controlam para identificar os seus alvos. Assim, os becos se tornam um bom local para Altair chegar por cima das casas e atacar os inimigos.

FAZER COMPRAS

Essa informação não foi confirmada, mas por causa da grande quantidade de barraquinhas nas cidades, pode ser possível que o jogador compre frutas, bebidas e comida como itens para recuperar suas forças e energia.

GUARDAS ATENTOS

Para proteger seus líderes, as cidades são reforçadas com um verdadeiro exército. Os cavaleiros ficam espalhados pelas ruas e sobre as casas e muralhas, observando o movimento das pessoas. No menor sinal de que algo está fora do normal, eles entram em ação para manter a ordem. Altair terá muito trabalho para burlar a segurança. Para isso, ele terá que encontrar meios de eliminar alguns cavaleiros sem chamar a atenção geral.



PREVIEW



Prazo de validade

Um dos aspectos mais interessantes do sistema de combate do game é o fato de todos os itens, sem qualquer exceção para armas, capacetes e escudos, serem destrutíveis e possuírem um prazo de validade determinado. Por conta disso, o jogo permite que você vasculhe cada centímetro dos cenários em busca de objetos que possam ser úteis durante os principais confrontos.



→ X360/PS3/PSP/PC

BEOWULF

::FICHA TÉCNICA:: Plataformas :: X360/PS3/PSP/PC Produção :: Ubisoft Desenvolvimento :: Ubisoft Shangai Gênero :: Ação Previsão :: Novembro

O mais novo projeto dos criadores de G.R.A.W. não se inspira em guerrilheiros mexicanos ou armas futuristas, mas sim em influências de um poema medieval da literatura britânica

POR MATHEUS BOURG

A menos que você tenha sido educado de acordo com os princípios da literatura britânica, é bem provável que a história do guerreiro Beowulf soe como um completo mistério. Em forma de um poema extremamente longo que

não distingue fatos reais de lendas e mitos históricos, o texto foi escrito por volta do século 4 e narra a trajetória do herói da tribo escandinava dos Geats – civilização que habitava o território correspondente à Suécia.

Dividida em cerca de três capítulos, a obra envolve a realização de três grandes confrontos entre Beowulf, o rei de seu próprio

povo, e criaturas míticas que buscam vingança por conta da morte de seus ancestrais.

Como era de se esperar em se tratando da francesa Ubisoft, bastou o longa-metragem inspirado em *Beowulf* ser anunciado para que o estúdio pegasse carona no projeto do cineasta Robert Zemeckis (*De Volta para o Futuro*) e investisse no desenvolvimento de um jogo inspirado neste universo. Tudo bem: obras baseadas em filmes não dão certo em 99% dos casos e você já está cansado de saber disso. Certo, e se não fossem os produtores de *Beowulf*, também pensaríamos assim. Acontece que o time responsável pelo game é o mesmo que, há cerca de um ano, criou *Ghost Recon Advanced Warfighter*, o simulador de conflitos militares mais aclamado dos últimos tempos.

Carnificina com limites

Valendo-se da mesma tecnologia empregada na concepção do simulador militar de Tom Clancy, *Beowulf* permite que o personagem principal seja controlado sob uma perspectiva em terceira pessoa. Desta forma, o jogador obtém total controle não apenas sobre o herói, que pode realizar magias especiais e destruir os inimigos no mano-a-mano, mas também



A visão em terceira pessoa torna a jogabilidade mais completa e prática, útil contra os grandes inimigos

Beowulf em outras obras

Já ouviu falar do ilustre J. R. R. Tolkien? Sim, o criador da saga de *O Senhor dos Anéis* foi um dos renomados escritores que ousaram revelar a influência de *Beowulf* em seus principais trabalhos.

Quando questionado sobre as influências presentes na obra de Frodo & cia, Tolkien foi enfático ao afirmar que o poema inglês figurava entre as suas principais fontes de inspirações. Há quem acredite, que a poesia também inspirou a inglesa J. K. Rowling, responsável pela série de livros *Harry Potter*. A prova desta conexão, ao que tudo indica, é o duelo realizado entre os magos Dumbledore e Grindelwald, narrado detalhadamente no último livro da série. Estima-se que ele faça alusão ao confronto entre Beowulf e o vilanesco Grendel.



em relação a todos os seus guerreiros e subordinados – afinal, todas as suas atitudes e decisões influenciam no modo como os seus parceiros se comportam. A princípio, estas alterações só podem ser notadas no início de cada capítulo do game, num período em que você acorda dentro de seu próprio palácio e pode passear livremente em busca de tarefas e missões secundárias. Dependendo dos caminhos pelos quais você opta, sejam eles bons ou maus, é possível notar mudanças até mesmo no semblante do protagonista.

Todo esse toque de estratégia exerce uma influência direta no seu desempenho em campo de batalha, seja combatendo os inimigos pessoalmente ou ordenando que os seus soldados o façam. Durante a maior parte do jogo, isto é, em momentos tensos nos quais o sistema de combate é posto à prova, é possível usufruir de duas modalidades de golpes: os carnis ou os espirituais. O primeiro grupo, como o nome sugere, privilegia os ataques na boa e velha base do mano-a-mano; Beowulf é capaz de transformar qualquer objeto à sua volta em uma verdadeira arma. Já os golpes mágicos, por sua vez, constituem uma opção muito mais complexa e atraente. Ao ativar um modo de fúria, por exemplo, o jogador se transforma em uma criatura incrivelmente mais forte e sensível à presença dos inimigos.

Faceta espiritual

Outra novidade bem interessante em se tratando do jogo diz respeito ao modo como o tradicional "fogo-amigo" é encarado por aqui. Em poucas palavras, é preciso tomar muito



Durante o seu reinado, Beowulf ficou conhecido como um comandante justo, responsável e poderosíssimo – bom para o jogador, já que este é exatamente o período retratado no game

Dependendo dos caminhos pelos quais você opta, é possível notar mudanças até mesmo no semblante do protagonista

cuidado para não acabar com os seus parceiros indevidamente: quando isto acontece, as almas que partem para um mundo melhor perseguem o seu personagem durante boa parte da jogatina. Apesar de se tratar de uma consequência supostamente astral, a presença destes homens afeta o desempenho de Beowulf em diversos aspectos físicos, como destreza e força, e não

é nem um pouco recomendada quando o assunto é vencer uma guerra.

Deixando os soldados rasos um pouco de lado, é válido ressaltar que esta mecânica é consideravelmente mais flexível caso você execute um de seus nobres comandantes. Isto porque, ao contrário das demais classes, estes oficiais podem ser ressuscitados caso o jogador entoe um cântico mágico, o que, é claro, depende de uma espécie de minigame. Assim como outros campos do jogo, entretanto, essa tarefa permanece em sigilo absoluto e em constante alteração. A promessa da Ubi é deixar todas as versões de *Beowulf* prontas para que o lançamento do game ocorra simultaneamente à estréia do longa-metragem, que, entre outras coisas, possui a voluptuosa Angelina Jolie no elenco.



PREVIEW



→ X360/Wii/PC/PS2/PSP/DS

SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE

::FICHA TÉCNICA:: Plataformas :: X360/Wii/PC/PS2/PSP/DS Produção :: Activision Desenvolvimento :: Activision Gênero :: Ação Previsão :: Outubro

Como seria cair na pele do Homem-Aranha e convidar o Venom e Duende Verde para um pôquer? É quase isso que acontece aqui

Por MATHEUS BOURG

Reza a lenda que *Friend or Foe* surgiu de um questionamento um tanto quanto inusitado: como seria a vida do Homem-Aranha caso o herói fosse amigo de figuras como Duende Verde, Venom, Homem-Areia e Dr. Octopus? Bobagem? Não para a Activision, que enxergou potencial nesta trama e deu carta branca para que um estúdio independente coordenasse o projeto *Friend or Foe*.

O resultado é um game que brinca com todas as proibições e tabus que cercam o mundo dos super-heróis, a começar pelo visual caricato, que lembra um desenho animado, passando ainda pelo sistema de combate que deixa a inteligência do jogador de lado e preza pelo esmagar de botões. Tudo por aqui tem o único objetivo: divertir aqueles que buscam um pouco de descontração sem compromisso.

Justamente por conta disso, o game permite que você embarque em uma trama em que encarnar apenas em Peter Parker passa longe de ser o suficiente. Em *Friend or Foe*, tudo tem início quando um misterioso vilão dá origem a um experimento que passa a clonar espécimes de uma criatura estúpida, que, em questão de pouquíssimo tempo, passa a assombrar a população mundial. Ciente do passado de Peter com estes seres, o capitão Nick Fury coloca nas mãos do herói a missão de salvar o dia e é a partir daí que entra em cena o rol de malvados que mudam de lado. Figuras como aquelas citadas no início do texto devem ser resgatadas e, o que é melhor, controladas pelo jogador.

Amassando os botões

Ao contrário do jogo vergonhoso que acompanhou o lançamento do terceiro filme do Aranha, em maio, *Friend or Foe* segue os

Peter Parker promete se recuperar da recaída em do assustador Spider-Man 3

passos do recente *Marvel Ultimate Alliance* e usufrui de um sistema de jogo clássico em que a sua principal preocupação corresponde a espancar tudo aquilo que se movimentar ao seu redor. Para isso, é possível criar times tendo como base os 12 personagens selecionáveis. Embora as opções não sejam o que há de mais variado em se tratando de um jogo do gênero (*Ultimate Alliance*,



Os principais inimigos da série aparecerão no jogo, cada um com seus poderes e particularidades

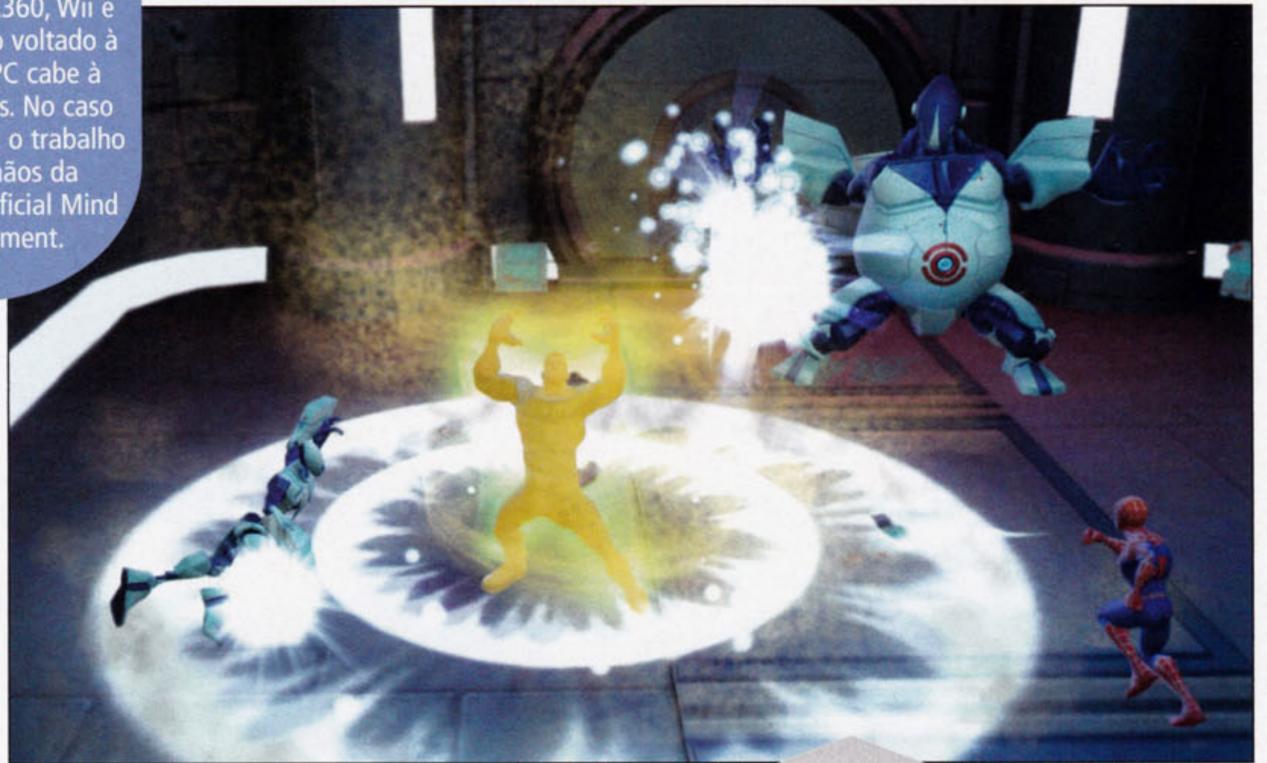


Diferentes versões

Embora a Activision supervisione o projeto de perto, são três as produtoras independentes responsáveis pelo desenvolvimento de *Friend or Foe*. Enquanto que a Next Level Games, cujo portfólio inclui os games da série *Super Mario Strikers*, cuida das edições para X360, Wii e PS2, o trabalho voltado à versão para PC cabe à Beenox Studios. No caso do DS e do PSP, o trabalho ficou nas mãos da canadense Artificial Mind and Movement.

por exemplo, contava com dez vezes mais heróis), um sistema de balanceamento de personagens promete suprir essa carência. Isso porque cada herói possui habilidades e características distintas, o que exige um pouco de estratégia na hora de dividir a turma em grupos. Enquanto que Venon, por exemplo, é um verdadeiro armário, o Duende Verde pode se locomover pelos cenários com muito mais facilidade.

Em se tratando de poderes e golpes especiais, a novidade atende pela ausência daquele clássico medidor que deve ser preenchido caso o jogador deseje realizar alguns movimentos diferentes e acrobacias. Somada ao fato de que em *Friend or Foe* não é preciso se preocupar com a morte – afinal, caso isto aconteça você é automaticamente ressuscitado no mesmo local –, esta liberdade para fazer o que quiser e quando quiser é a principal responsável por formar um dos maiores diferenciais do game: o seu apego à diversão. Aqui, cada personagem possui quatro diferentes golpes, que, inclusive, podem se tornar ainda mais fortes com o desenrolar da trama. Como se



Cada herói possui habilidades e características distintas, o que exige um pouco de estratégia na hora de dividir a turma em grupos

isso ainda não bastasse, *Friend or Foe* permite que alguns ataques inéditos, como um capaz de acabar com todos os oponentes ao seu redor simultaneamente, sejam assimilados de acordo com o seu progresso no decorrer do game.

Chame os amigos

Como o próprio visual do game denuncia, *Friend or Foe* é uma obra irreverente e o casual: por conta disso, nada mais justo do que permitir que o jogador se reúna com os amigos e curta algumas modalidades de multiplayer.

Além de uma modalidade competitiva que pode ser desbloqueada ao término da aventura, há a possibilidade de destrinchar todo o jogo ao lado de um parceiro em um mesmo console, no caso das versões de mesa, ou pelo do universo Wi-Fi dos portáteis DS e PSP. O esquema funciona mais ou menos assim: com o seu jogo rodando, basta

Passé livre

Aqui é possível executar golpes especiais a todo e qualquer momento – ao invés de esperar pelo preenchimento de barras e medidores, basta pressionar o comando correspondente e partir para cima do adversário.

conectar um controle adicional ao seu aparelho para que o outro jogador assuma o controle de um dos personagens da sua equipe e parta para a pancadaria. Fácil assim, a modalidade cooperativa não exige que você retorne ao menu principal ou aguarde por incansáveis telas de carregamento.



O Homem-Aranha atua ao lado de diversos personagens como o garotinho cintilante abaixo



→ DS

CONTRA 4

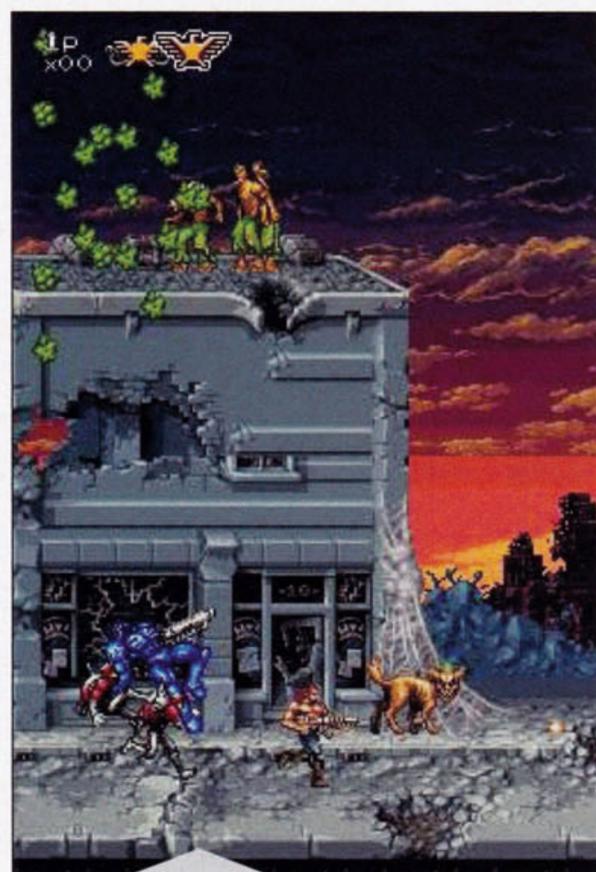
::FICHA TÉCNICA:: Plataformas : DS · Produção :: Konami · Desenvolvimento :: WayForward Tech. · Gênero :: Ação · Previsão :: Novembro

O clássico dos anos 90 volta totalmente renovado no Nintendo DS, trazendo o melhor da série Contra

Por **MATHEUS BOURG**

Para todos aqueles que já se esqueceram da dificuldade absurda de *Contra*, clássico de NES, o quarto episódio da série vai chegar exclusivamente ao DS para mostrar que a dupla formada por Bill Rizer e Lance Bean, os criadores do título, ainda tem muita história para contar.

O lado bom disso, ainda por cima, é que a Konami decidiu teimar com o estilo de jogo que consagrou a franquia na década de 90. Para reforçar a volta às raízes, vale tudo: desde situar a trama do novo game entre os célebres episódios *The Alien Wars* e



Releitura

Durante as últimas demonstrações realizadas em público, a Konami optou por exibir apenas o primeiro estágio do game. Porém, o estúdio garante que a variedade será um dos pontos mais altos por aqui. Haverá, por exemplo, versões atualizadas de fases situadas em pleno oceano, em uma cidade, em túneis subterrâneos e até mesmo em um laboratório.

Hard Cops, para NES e Mega Drive, respectivamente, até remodelar a estrutura em 2D, considerada por muitos como a mais apelativa dos últimos tempos.

Como o principal atrativo do DS é a existência das duas telas, foi exatamente por aqui que a WayForward, a nova responsável pelo projeto, decidiu se focar. A partir daí, o estúdio decidiu transformá-las em apenas uma e, desta forma, distribuir a ação entre os visores superior e inferior. A transição, por sua vez, é livre e pode acontecer em qualquer momento da jogatina: enquanto que o ato de descer, obviamente, é mole, voltar para a tela superior é um pouco mais trabalhoso. Tal movimento exige o uso de uma espécie de gancho que, entre outras coisas, também pode ser utilizado durante o confronto com alguns inimigos.

Bem-vindo à nova selva

Apesar de a proposta de *Contra 4* envolver a promessa de renovar os ares da série, basta testar o game por alguns minutos para que esta máxima caia por terra. Tudo continua como sempre foi: os inimigos, em quantidades ilimitadas, surgem de todos os cantos dos cenários e você, é claro, deve eliminar um grupo de soldados já pensando em como acabar com os seguintes – tudo para que a fila continue andando.

Felizmente, todo este esquema parece se comportar muito bem com os controles do DS, que são simples. Aperte Y para atirar, B para pular, A para trocar de arma e X para utilizar o gancho para se locomover de um canto a outro, simples assim.

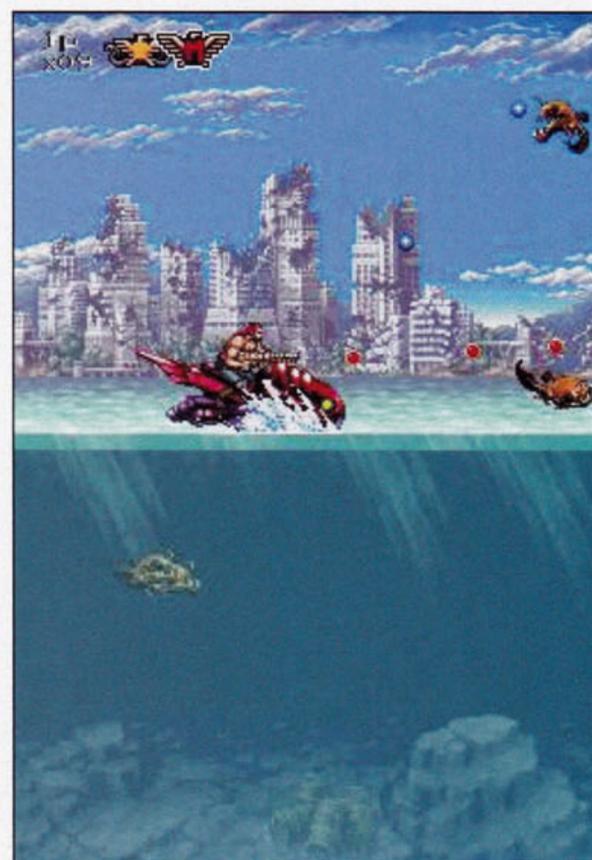
Depois dos controles que lembram muito as versões anteriores do jogo, é hora das novidades, como o inédito sistema de combinação de armas. Ele funciona apenas com objetos de uma mesma categoria, mas pode melhorar absurdamente o poder de fogo de pistolas, metralhadoras e de lança-chamas. Este último, por exemplo, pouco assusta em sua versão inicial – quando aperfeiçoado, porém, é capaz de distribuir rastros de fogo



Se a dificuldade for absurda, o jeito será apelar para o código da Konami: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →...

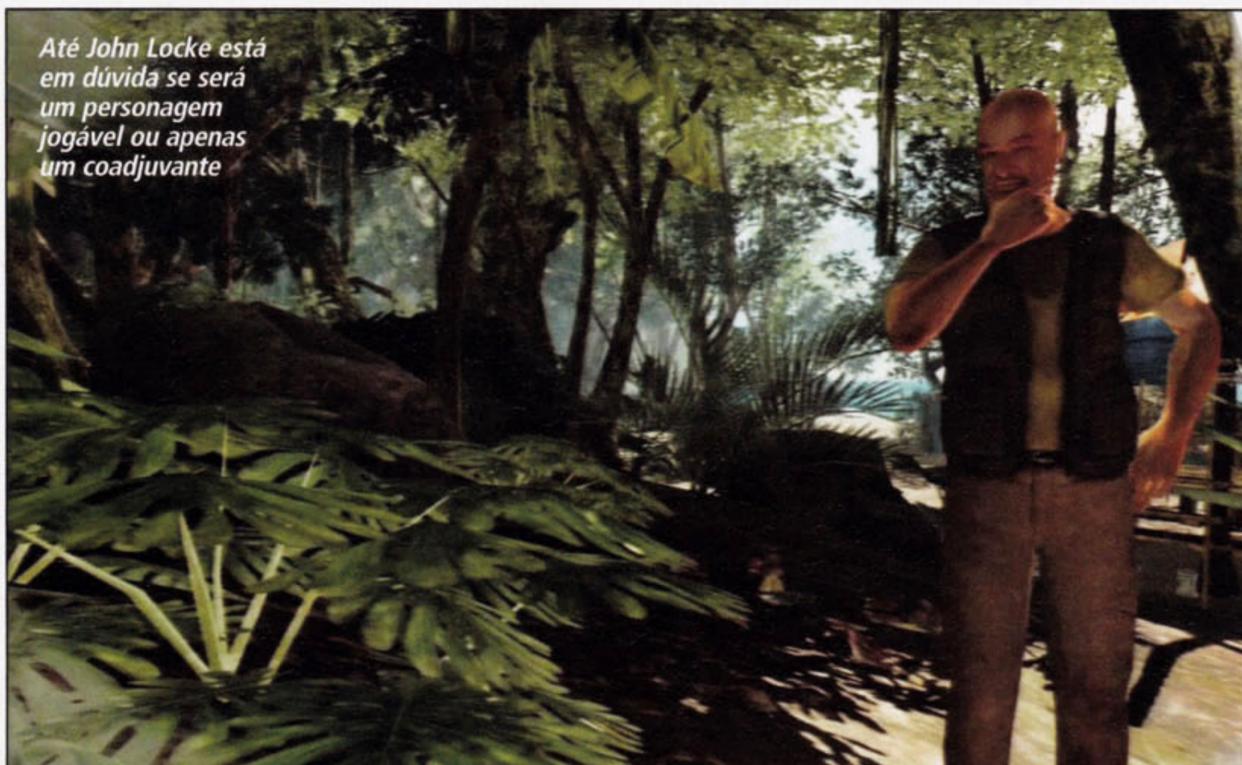
que ocupam quase todo o espaço existente na tela. Agora, se você acha que tudo isso dará conta da dificuldade tradicional de *Contra*, pode tirar o seu cavalo da chuva.

Para facilitar as coisas, prepare-se para jogar ao lado de um parceiro na modalidade cooperativa. Esta novidade lembra o modo dos jogos anteriores da série, porém, graças ao sistema de comunicação sem fios do DS, é possível jogar com um amigo usando apenas uma cópia do jogo.



O estúdio responsável por *Contra 4* decidiu unir o útil ao agradável e manter a essência da série

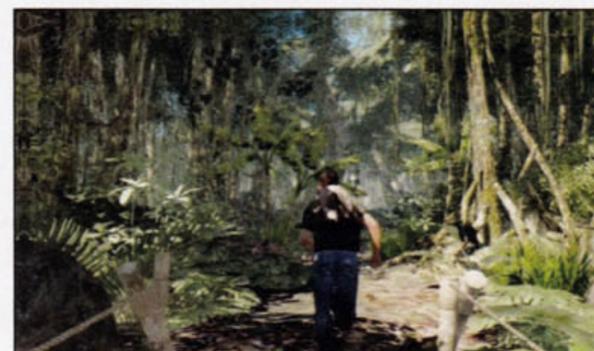
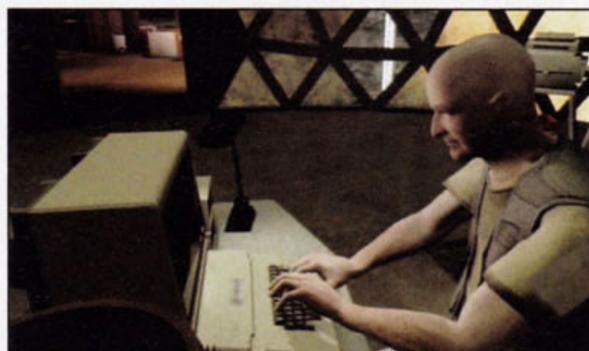
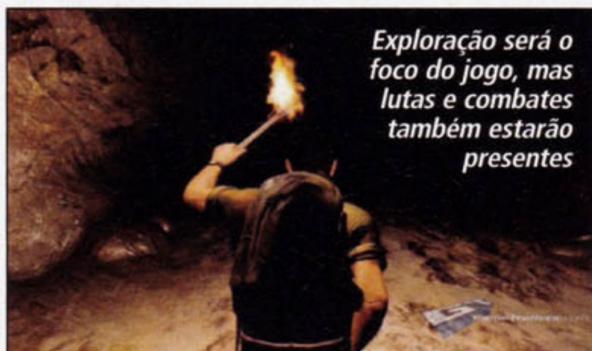
Até John Locke está em dúvida se será um personagem jogável ou apenas um coadjuvante



Típico adventure

No game, você é Jack, um dos sobreviventes do voo 815 e mocinho da série. Controlando-o, é preciso explorar todos os cantos da ilha em que caiu, buscando encontrar maneiras de escapar de volta para casa. Assim como na série, essa é uma tarefa longe de ser simples. Diversos quebra-cabeças ajudarão a explicar o que acontece na misteriosa ilha e entre os inúmeros sobreviventes.

Exploração será o foco do jogo, mas lutas e combates também estarão presentes



→ PS3/X360

LOST: THE VIDEOGAME

::FICHA TÉCNICA:: Plataformas :: PS3/X360 Produção :: Ubisoft Desenvolvimento :: Ubisoft Montreal Gênero :: Aventura Previsão :: 2008

Depois de muito mistério, Ubisoft revela a adaptação de um dos seriados de maior sucesso dos últimos tempos e promete combinação de quebra-cabeças e muita ação

Por **MATHEUS BOURG**

Após receber diversos prêmios da crítica especializada, virar mania ao redor do mundo e dar origem a diversos produtos paralelos ao programa televisivo, o seriado norte-americano *Lost* está a um passo de trilhar um caminho não exatamente comum entre a sua categoria: sob os cuidados da Ubisoft, a obra será transformada em um jogo de aventura destinado a PS3 e X360.

Seguindo os moldes de *Uncharted: Drake's Fortune*, game de aventura da Sony, *Lost: The Videogame* coloca o jogador na pele de um dos sobreviventes do voo que caiu em uma ilha do Oceano Pacífico.

Exibido pela primeira vez durante o

badalado Comic-Con, evento voltado ao universo dos quadrinhos e realizado recentemente nos EUA, o game promete contar com a mesma dose de segredos que consagrou a série em praticamente todos os cantos do mundo – aqui no Brasil, o canal pago AXN recém-exibiu o último episódio da terceira temporada do show.

Como era de se esperar, os detalhes em relação ao jogo são escassos: de acordo com o estúdio francês, a única certeza é a de que, na pele de um dos moradores da ilha, o jogador deverá entender seu passado, buscar redenção e, caso isto seja possível, escapar ileso da ilha.

Em se tratando do esquema de jogo propriamente dito, *Lost* aposta na velha e básica fórmula de exploração de cenários,

coleta de itens e resolução de enigmas e quebra-cabeças. Tudo isso, é claro, ao mesmo tempo em que é preciso se acostumar com o controle do médico Jack, o mocinho da história e único personagem controlável revelado até o momento. Embora Locke e Sawyer possam estar nesta lista (os caras aparecem no vídeo de demonstração exibido pela produtora), é provável que eles assumam o típico papel de personagens cujas principais funções consistem em oferecer coordenadas e missões secundárias. Estas, de acordo com os criadores do game, envolverão quebra-cabeças convencionais, como os relacionados às famosas escotilhas e estações submarinas, mas também exigirão o uso da força quando o assunto envolver o temido monstro da fumaça.



PREVIEW

Visual de primeira

Tudo bem que nenhum game do Wii tenha a obrigação de surpreender visualmente, mas tente dizer isso para o pessoal da Arika. Ao driblar a máxima de que o Wii é apenas um GC melhorado, a produtora conseguiu criar um game com ambientes vivos, coloridos e detalhados

É possível utilizar a Nintendo Wi-fi Connection para conectar-se com amigos do mundo inteiro e explorar os oceanos



Som debaixo d'água

Outro diferencial que o game exibe em relação aos demais jogos disponíveis para o Wii está no fato de ele permitir que, por meio de um cartão de memória SD, você escute as suas próprias músicas em vez da trilha oficial do game. Caso opte pelas faixas originais, entretanto, o som encontrado será digno de um game submarino: pacato.

→ Wii

ENDLESS OCEAN

::FICHA TÉCNICA:: Plataforma :: Wii - Produção :: Nintendo - Desenvolvimento :: Arika - Gênero :: Aventura - Previsão :: Outubro

Para quem sempre quis saber como é a vida submarina e nunca teve coragem de mergulhar, este simulador casual da Nintendo promete uma experiência interessante

Por **MATHEUS BOURG**

Você pode não dar valor para a premissa de *Endless Ocean*, previamente conhecido no Oriente como *Forever Blue*, mas um aspecto deste projeto merece destaque: talvez por envolver um tema tão distinto, o game é um dos poucos que buscam explorar o que o Wii tem a oferecer e não fica limitado apenas a usar os controles revolucionários do console.

Fruto de uma parceria com a pequena produtora Arika, o game quer engordar a lista de jogos casuais publicados pela Nintendo.

O tema de *Endless Ocean* é simples: fique sossegado e faça o que quiser, quando quiser e apenas se sentir vontade.

Pode parecer maluco, mas não é. Você cai na pele de um mergulhador que tem a vida toda para explorar o pacato mundo submarino do Oceano Pacífico. E isso pode ser feito ao lado de um outro jogador de qualquer parte do mundo – o que certamente é uma novidade em se tratando da política da Big N. Nesta modalidade cooperativa, cujo suporte é para até dois jogadores, também é possível

conhecer a embarcação de seu parceiro, onde ficam registradas as mais variadas estatísticas. A comunicação é feita por meio de frases prontas, que podem ser selecionadas ao pressionar o direcional digital.

Exploração submarina

Exceto pelas missões obrigatórias, que consistem, por exemplo, em caça a itens e tesouros perdidos que desbloqueiam novas áreas de exploração, as demais atividades em *Endless Ocean* são opcionais e inspiram tranquilidade. Uma delas, o contato com os seres submarinos, é a que mais contribui para que o game seja encarado como uma espécie de enciclopédia. Isso porque este contato pode acontecer de diversas formas: enquanto você pode simplesmente fotografar um determinado peixe, é possível ir além e alimentá-lo para que ele vire seu amigo. Conforme esses laços se estreitam, dados sobre a vida do animal são liberados

e podem ser conferidos em um quadro dentro de sua embarcação virtual.

Após tanta teoria, pode parecer que a exploração é complicada, mas *Endless Ocean* exige apenas o uso do Wii Remote, o que descarta o uso do Nunchuk. Para mergulhar, basta apontar na tela para que o mergulhador vá até o local indicado.

Também existe a possibilidade de nadar por conta própria, o que exige que as braçadas sejam executadas pelo botão B ou por movimentos reais ensaiados pelo próprio jogador.



No barco, é possível verificar diversos dados e informações coletadas

HOUSE GAMES

HOUSE GAMES

TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VIDEO 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:



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

PARTE NOS GAMES

Como alguns dos jogos online de sucesso aqui no Brasil se tornaram fonte de dinheiro ilegal e de crimes violentos

Texto **GUSTAVO PETRÓ** Fotos **NELSON ALVES JR.**

Os Massive Multiplayer Online Games aterrissaram no Brasil no início da década e logo conquistaram o seu espaço. Existem dezenas de opções de jogos, alguns pagos e outros gratuitos (sustentados pela venda de itens), que atraíram milhões de jogadores. Os jogadores não medem esforços na forma

de tempo e dinheiro para alcançar poder e fama dentro do jogo. Alguns jogadores mais determinados chegam a passar mais de 24 horas na frente do computador e compram uma pequena fortuna em itens.

Com o sucesso desses games, ladrões do mundo virtual perceberam que as contas dos jogadores e seus avatares nos jogos valiam muito dinheiro e começaram a roubá-los, criando um comércio ilegal de compra e

venda sem o conhecimento das empresas responsáveis. Utilizando programas espíões e aproveitando do descuido dos usuários, eles conseguem vender contas que chegam a absurdos R\$ 3 mil. O pior de tudo é que existem muitos compradores.

Um dos games que se tornou palco de crimes virtuais é o *Gunboud*, da OnGame, mistura estratégia e tiro em partidas contra outros jogadores. Com anos de comércio



ES

DuduMagiK sofreu na pele o que é ser ameaçado com uma arma. Tudo para que ele entregasse sua conta no GunBound

“Levei **60** dias para **reaver** minha **conta**, que retornou com meus **dados desatualizados**. O mesmo ocorreu com **outros jogadores**”

DUDUMAGIK



ilegal rolando solto dentro de seu universo, os integrantes da quadrilha La Firma não queriam mais apenas dinheiro dos usuários, mas também fama por realizar, e mostrar na internet, roubos audaciosos de contas de game masters (administradores) e jogadores famosos.

O La Firma, composto por Anderson Faquini, 19 anos, Alexsander Kaiser Pereira, 27 anos, Tamires Rodrigues Vieira, 19 anos, e Igor da Silva Carvalho, 27 anos, quis roubar um dos melhores jogadores do Brasil no game que lhe renderia fama e fortuna: DuduMagiK, o dono de uma invejável conta do ranking dragão.

NÍVEL DRAGÃO

Este é o nível mais importante do *GunBound* e também o mais difícil de ser alcançado e mantido. Quando o jogador alcança esse nível, ele entra em um ranking especial no qual ficam os 21 melhores colocados. Se o 22º passar o da frente, o que estava no ranking dá espaço para o outro. Desse modo, quem está em evidência é cobiçado pelos outros jogadores do game.



O jogador foi alvo de humilhações públicas e tentativas frustradas de roubo. Sem sucesso, a quadrilha decidiu sair dos ataques do mundo virtual e, em um ato que beira o absurdo, seqüestrou o jogador e o obrigou a entregar sua conta.

Além de mostrar a fragilidade do sistema dos MMOGs no Brasil, esse caso expõe ainda mais o novo retrato da sociedade brasileira, no qual jovens com boa educação cometem crimes. O fato abalou os jogadores de *GunBound*, que ficaram preocupados com sua segurança, e os pais, com o que seus filhos estão jogando. Entretanto, outros games sofreram tais problemas, como o *Ragnarök*, o MMO mais famoso do Brasil. Quando o game iniciou suas atividades no País, ele foi alvo da má índole dos seus game masters, que beneficiaram amigos com itens raros para deixar suas contas mais valiosas.

Entenda a seguir como os crimes dentro dos games deixaram de ser virtuais e como atacaram na vida real.

DO INÍCIO DOS PROBLEMAS...

DuduMagiK é um dos nomes mais conhecidos no servidor brasileiro do *GunBound*. Seu nome verdadeiro e sua idade não podem ser

divulgados porque ele é uma testemunha protegida por lei. O ex-jogador de futebol se afastou dos campos ao ter uma grave lesão que o obrigou a ficar meses de cama após a cirurgia. "Eu passava os dias dentro de casa usando a internet. Foi assim que conheci *GunBound*, por indicação de um amigo", conta o jogador.

Do servidor coreano para o brasileiro, são mais de sete anos de partidas quase todos os dias. "Cheguei a jogar por dez dias seguidos e dormir por dois", afirma DuduMagiK. "Depois dessa maratona, fui parar no hospital com desidratação." A exagerada dedicação lhe rendeu os primeiros lugares do ranking e o disputado nível dragão, o mais difícil de conseguir e manter.

Com o destaque, veio o assédio. De acordo com o jogador, centenas de pessoas o abordaram para conhecê-lo, pedir dicas de como jogar melhor e convidá-lo para apresentações em LAN Houses, tamanho o respeito que ele conseguiu no *GunBound*. Com isso, sua conta se tornou visada.

Diversos roubos causaram prejuízos ao jogador que, em um dos casos, teve de comparecer na OnGame para reaver sua conta. Ele afirma que a situação dos roubos de conta teve seu ápice no dia em que a empresa fez um recadastramento dos jogadores, que exigiu a inclusão de novos dados como CPF. Nesse



"Ele veio **acompanhado** por **duas pessoas** que ficaram do outro lado da rua. Depois de **me abordar**, ele mostrou a arma e me **levou** para uma LAN House próxima dali. Ele **ameaçou** me **matar**, diziam que ia me dar **dois tiros** na **cara** se eu não desse a **minha conta**"

DUDUMAGIK



dia, muitos jogadores perderam suas contas inexplicavelmente, conta DuduMagik. "Levei 60 dias para reaver minha conta, que retornou com meus dados desatualizados e mesmo ocorreu com outros jogadores. Quando mandava um e-mail para o suporte da OnGame, eles informavam que não podiam fazer nada para ajudar." No site oficial do game, a empresa afirma que não é responsável por contas roubadas, advertindo o jogador para tomar cuidado com suas senhas (www.gbound.com.br/suporte/regras.asp).

Após o recadastramento, o número de contas roubadas e o comércio ilegal cresceram. Ficou fácil encontrar vendas de avatares. É impossível a empresa responsável controlar a situação, pois os usuários trocam de nick (o apelido dentro do jogo) a cada 15 dias.

...PARA O SEQUESTRO

Quem ficou mais tentado a obter a conta de DuduMagik foi um clã do *GunBound*, o La Firma. Um dos objetivos do grupo, além de ganhar dinheiro com a venda ilegal de avatares, era mostrar que ele realmente conseguia realizar seus objetivos. Por isso, o grupo divulgou vídeos no YouTube, postou mensagens nos fóruns do game mostrando o que tinha obtido no dia. Nas imagens, o La

Firma ostentava muito dinheiro, jóias e armas. Só faltava o bem que eles mais queriam: a conta de DuduMagik.

O jogador, por conta do assédio, usava diversos recursos de segurança como senhas criptografadas e sigilo absoluto dos seus dados pessoais. O La Firma descobriu onde DuduMagik morava e colocou no fórum do *GunBound*. O resultado disso foi que sua casa e seu carro foram apedrejados. Ele também era alvo de piadinhas em comunidades virtuais e era ameaçado pelo bando dentro das partidas do jogo, mas não contava com a ousadia do grupo. "Um dia, uma menina me chamou no Skype querendo me conhecer. O nome dela era Tamires", explica o gamer. "Depois de alguns dias, ela insistiu querer me conhecer. Verifiquei todos os dados possíveis dela e não havia nenhuma ligação com o La Firma, por isso aceitei o convite."

O encontro foi na cidade de Guarulhos, em São Paulo, em um ponto de ônibus da Av. Timóteo Penteado e, ao invés de Tamires, foi Igor quem encontrou DuduMagik. "Ele veio acompanhado por duas pessoas que ficaram do outro lado da rua. Depois de me abordar, ele mostrou a arma e me levou para uma LAN House próxima dali", conta. "Lá, todos o conheciam e sabiam que o que ele queria era minha conta no jogo."

Por quase três horas, o jogador ficou na LAN House, enquanto Igor o forçava a dar a conta. "Ele ameaçou me matar, dizia que iria

me dar dois tiros na cara se eu não desse a conta." Depois de um tempo, Dudu cedeu e entregou a conta. Porém, quando Igor foi trocar a senha, a vítima viu o que ele tinha digitado. Assim que o seqüestrador começou a conversar com outros da quadrilha pela webcam de um outro computador, o jogador trocou a senha novamente.

Desse modo, ele conseguiu enganar o seqüestrador, que o liberou depois de quase cinco horas. Solto, DuduMagik fez a denúncia na delegacia, que rendeu na prisão da quadrilha na manhã do dia 17 de julho. Os quatro jovens foram reconhecidos pelo jogador e agora aguardam julgamento na prisão. Eles responderão por extorsão e seqüestro. De acordo com o delegado do caso, Dr. Paul Henry Verduraz da Delegacia de Investigações Sobre Entorpecentes (DISE) de São Bernardo do Campo, foram encontrados 4 mil contas do *Gunbound* nos computadores do grupo, além de programas espões para roubo de senhas. "Desde 2002, os crimes virtuais têm crescido consideravelmente, mas este caso é inédito no nosso departamento", afirma.

SITUAÇÃO SEM CONTROLE?

A OnGame, empresa responsável pelo *GunBound* no Brasil, é acusada de omissão por alguns jogadores do game e pela

vítima do seqüestro. "A empresa foi omissa comigo, tanto quando me roubaram a conta pela primeira vez, quanto agora que fui seqüestrado", lamenta DuduMagiK. "Tudo que obtive de resposta da OnGame foi que eles não poderiam fazer nada para me ajudar. A empresa foi omissa comigo."

A empresa rebate as críticas. "Sempre que uma conta é roubada, o usuário deve nos comunicar sobre o caso, informando seus dados reais e completos para que possamos resolver o problema", explica Katia Yuri Inamine, gerente de marketing da OnGame. "Acontece que tem gente que reclama que teve a conta roubada, mas não tinha documentação para nos apresentar ou havia esquecido a senha e achava que tinha sido roubado. Nesses casos, realmente, não temos como ajudar."

Para jogar *GunBound* como para usar qualquer programa online, Kátia avisa que são necessários alguns cuidados: o e-mail de cadastro não deve ser o mesmo do MSN e sim uma conta que não seja vista por qualquer um; os dados pessoais devem ser reais e não criados por geradores de CPF,

por exemplo; e quem é menor de idade deve usar dados da pessoa responsável.

A OnGame também afirma que qualquer comentário ofensivo ocasiona na suspensão e, dependendo do caso, do banimento da conta. O uso de programas hacker para dar vantagem dentro do jogo também é punido. Entretanto, os jogadores que usam hack continuam lotando as salas do *GunBound*.

Em uma das imagens publicadas pelo La Firma na internet, a quadrilha mostra que roubou a conta de um game master chamado Kenzo. A gerente de marketing afirma que as imagens foram forjadas.

Independentemente das atitudes tomadas pela OnGame, o fato é que existem problemas dentro do sistema do game. Como os game masters permitiram que o jogador fosse ameaçado de morte dentro do *GunBound* ou tivesse o seu endereço exposto no fórum? "Temos uma equipe que cuida do jogo e qualquer posto ofensivo é punido", afirma Katia. DuduMagiK, no entanto, afirma que somente depois do caso aparecer na mídia, a OnGame começou a tomar atitudes.

"Assim que o seqüestrador começou a conversar com outros da quadrilha pela webcam de um outro computador, o jogador trocou a senha novamente"

DUDUMAGIK

CRIME NO RAGNARÖK

Um dos MMOGs de maior sucesso no Brasil sofreu problemas que prejudicaram o desenvolvimento da comunidade do game. Alguns jogadores, que preferem se manter anônimos, entraram em contato com a equipe de reportagem da *GameMaster* e revelaram alguns acontecimentos que marcaram o início da febre *Ragnarök* no Brasil.

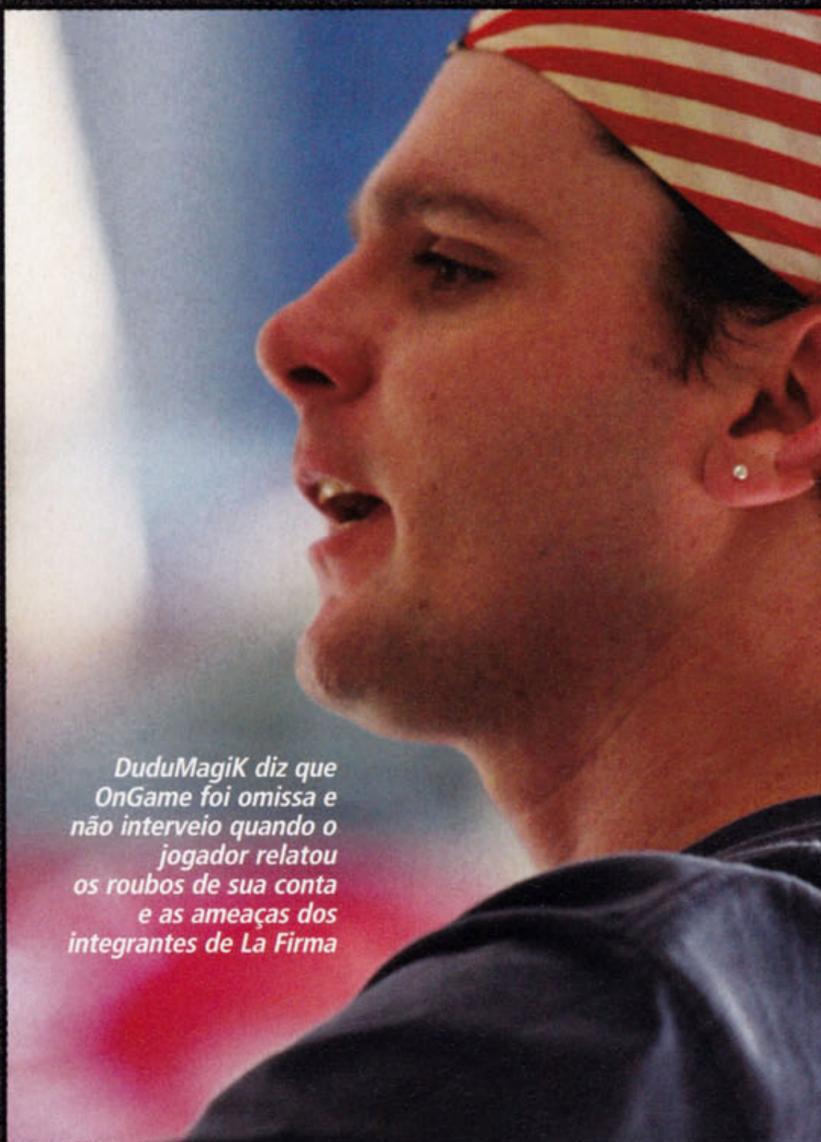
Quando o servidor foi inaugurado, um dos primeiros game masters, Ryu Sawatari, começou a usar seu poder no jogo para dar itens exclusivos, que só ele poderia ter, para ajudar seus amigos a ficarem mais forte em menos tempo do que outros jogadores. Ele também avisava quais eram os castelos mais fáceis de conquistar na Guerra do Emperium e deu o objeto mais raro do game para as pessoas do seu clã: a espada de Balmung.

Após esse fato, a LevelUp! cortou as asas de seus funcionários dentro do jogo, impedindo que eles acessem o game fora do horário de trabalho. Eles, no entanto,

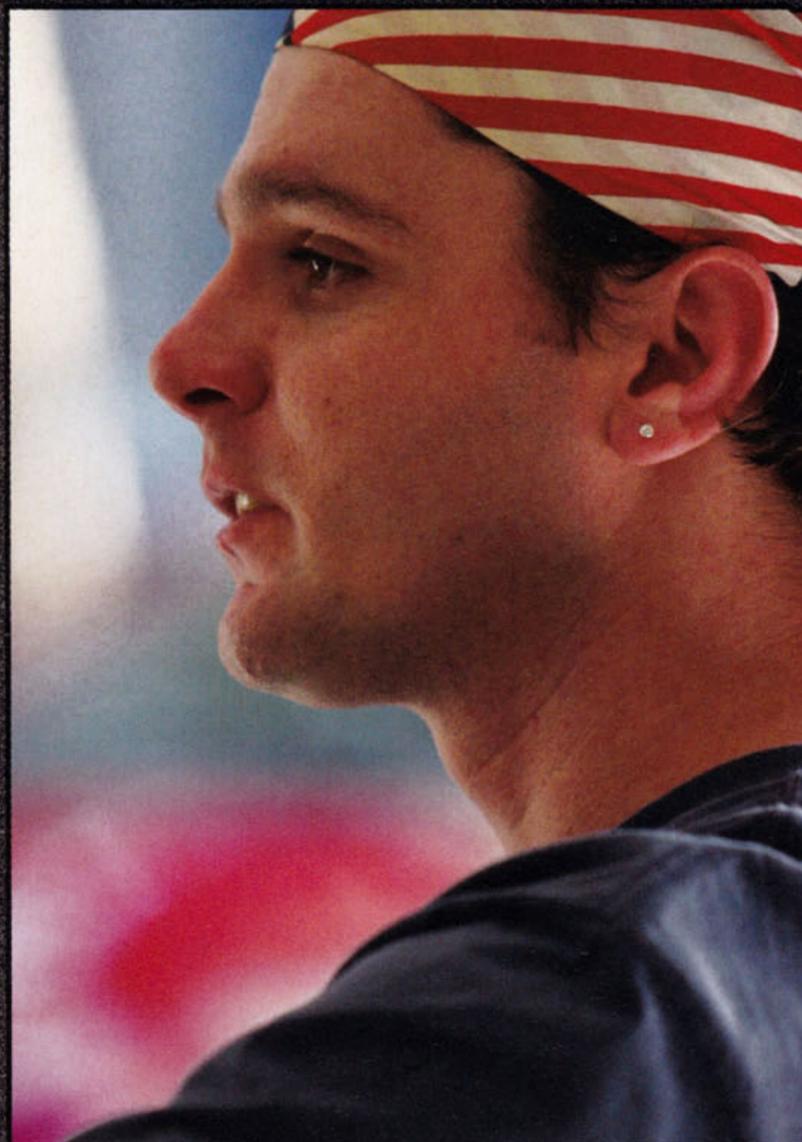
criavam itens com suas contas de game master e passavam os artigos para suas contas paralelas, deixando seus personagens muito poderosos.

Recebemos também mensagens que informavam que pessoas estavam clonando itens conhecidos como "godly", muito difíceis de serem conseguidos. Segundo os jogadores, todos esses fatos somados desde o início do servidor do *Ragnarök* no Brasil desequilibraram o jogo, criando guildas que dominam os castelos do mundo do game e ditando o preço dos itens mais poderosos.

A LevelUp! confirma que ocorreram os problemas, mas que eles são antigos e que já foram resolvidos. "Todas as contas que tiveram problemas foram excluídas e os funcionários foram demitidos, mudou parte da equipe. Isso já é assunto antigo", explica Julio Vieitez, gerente de marketing da empresa. "O Ryu saiu em 2004, quando o jogo ainda não era comercial. Sobre



DuduMagiK diz que OnGame foi omissa e não interveio quando o jogador relatou os roubos de sua conta e as ameaças dos integrantes de La Firma



clonagem de itens, descobrimos já que um bug do jogo que foi corrigido e as contas foram punidas e excluídas do jogo."

Quando perguntado se os game masters podem jogar *Ragnarök* com outras contas em casa e, assim, repassar os itens, Vieitez responde: "Eu não gostaria de entrar nesse assunto, pois ele é interno. Mas temos uma auditoria que impede isso de acontecer; se alguém fizer isso, terá problemas. Temos um sistema interno que permite esse controle e que impede um game master de passar itens para alguém."

Mesmo com os problemas ocorridos, Vieitez garante que a LevelUp! está tomando os cuidados necessários para evitar repetir o erro. "Hoje, o game master não acessa o jogo fora do horário de trabalho, não pode trocar itens e tem uma série de restrições dentro do game", explica. "Existe uma comissão de jogadores com a qual conversamos sobre o que acontece dentro do jogo. Qualquer um pode conversar com eles para que encaminhem os problemas para a gente", esclarece Julio.

MUDANÇA SOCIAL

Por que os jovens de classe média estão cometendo crimes? Para o pesquisador do núcleo de estudos da violência da USP, Renato Alves, o principal motivo é a falta de

punições. "A lei permite que o criminoso não pague pelos crimes que cometeu. Se a punição fosse mais dura, com os criminosos punidos como deveriam ser, esse tipo de crime não aconteceria."

Problemas na família e na educação do jovem são outras possibilidades de levá-los ao crime. "No caso dos seqüestradores do *GunBound*, uma análise psicológica poderia mostrar distúrbios que levariam os jovens a cometer essas atrocidades."

Além de ganhar dinheiro, a intenção da quadrilha era humilhar o jogador seqüestrado. Com isso, o pesquisador acredita que faltaram limites na educação dos criminosos. "Eles quiseram mostrar que eram os melhores, mas não aceitaram que ele (DuduMagiK) era melhor do que eles. Por isso, agrediram fisicamente e moralmente o jogador," conta Alves. "Vivemos em uma sociedade do medo. Quando saímos de casa, não sabemos se voltaremos. Para evitar que a situação se agrave, os pais precisam estar próximos dos filhos para educá-los, dar-lhes limites e saber com quem eles têm contato tanto na rua quanto no meio online."

Falta ao jogador de jogos online saber seus limites dentro do jogo. As empresas estão fazendo o seu trabalho, mas depende dele respeitar as regras, não roubar nem trapacear. Além disso, é preciso que exijam punições mais severas para quem comete crimes – e que elas sejam

cumpridas por lei. O mais importante talvez seja o fato de os pais estarem ao lado dos filhos e saber o que eles fazem na internet. Assim eles podem ensinar controle e como se portar com pessoas de má índole. E sempre que alguém se sentir lesado por casos como os citados nesta reportagem, que entrem em contato com a empresa responsável pelo jogo e exija seus direitos.

SANGUE E ABSOLVIÇÃO

Hackear as contas de games não é exclusividade dos brasileiros. Na China, os MMOs são bombardeados diariamente com programas de trapaceas, que garantem vantagens para quem os usa. Um dos games mais jogados por lá e, conseqüentemente, o que mais sofre com esse tipo de problema, é o *Cabal Online*, distribuído no Brasil pela Gamemaxx. Lá, no entanto, os baderneiros e assaltantes do mundo virtual são punidos severamente com o banimento permanente das contas. Para deixar o game mais seguro e também dar uma segunda chance para quem pisou na bola, a empresa responsável pelo game na China promoveu uma campanha diferenciada: quem doasse sangue e comprovasse teria direito de retornar ao game. Com isso, muitos arrependidos doaram sangue para continuar dentro do mundo de *Cabal*, além de ajudar os bancos de sangue chineses.

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.

mais um desafio



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

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

THE
LEADERSHIP
GROUP

ESPECIAL

Doutor

Conheça pessoas que gostam tanto de jogar videogame que transformaram diversão em temas de mestrado e doutorado nas universidades brasileiras



esses mestres dos games

Por THÉO AZEVEDO

O Brasil oferece uma porção de cursos, dos livres aos de graduação, sobre desenvolvimento e design de games. Até aí, nada de novo. O que pouca gente sabe, porém, é que existe uma série de pessoas estudando os jogos eletrônicos – ou melhor: a relação entre os games e suas respectivas áreas de atuação.

São cada vez mais comuns os projetos de mestrado e doutorado que têm os jogos como tema, deixando claro que a "gamecultura", ou seja, a visão dos games enquanto manifestação cultural, já está estabelecida no País.

Nas próximas páginas, você vai conhecer a história e os trabalhos de alguns destes acadêmicos, que mostrarão o que acontece quando os games se tornam objeto de estudo.



PAIXÃO PELOS GAMES

FABIANO ONÇA

"Até onde minha memória alcança, sempre fui uma pessoa ligada ao mundo dos jogos e da imaginação." É verdade. A paixão de Fabiano Onça pelos jogos começou na

infância, nos tabuleiros da Grow, até ele começar a inventar seus próprios joguinhos. Na juventude, após apresentar uma novela na Rádio USP inspirada nos RPGs, Onça e mais três amigos conseguiram emplacar três jogos de tabuleiros na Toyster, algo que ele conta com orgulho. O problema era a grana: "Descobrimos que os rendimentos provenientes deste tipo de atividade eram lamentavelmente magros."

Onça envolveu-se, ainda, com a imprensa, administrando um canal do antigo Zaz (hoje Terra) e, hoje, escreve para revistas da editora Abril, entre passagens por outros veículos. Foi nessa época que ele teve um contato maior com as comunidades, os chamados "clãs", que o intrigaram: **"Eles se deixavam absorver por estes jogos como se nada mais importasse e a própria vida real fosse apenas um complemento, uma pausa, um intervalo entre as experiências muito mais recompensadoras obtidas no mundo virtual"**, conta, admitindo que sua visão sobre o tema – na época, uma primeira aproximação – ainda era preconceituosa.

A vontade de realizar uma análise sociológica sobre o fenômeno transformou-se em um projeto de mestrado na USP, intitulado *MMORPGs: retóricas sobre os novos mundos*, que, Onça explica, não analisa o jogo pelo jogo, "mas sim o que o game, em pequena escala, reproduz o que a sociedade pensa". Com o mestrado concluído, ele não esconde a ambição pelo doutorado. O que não muda, no entanto, é a sua paixão, que ainda nos tabuleiros, em 2004, rendeu o prêmio máximo em um concurso internacional, o "Concours de Créateurs", promovido pela ludoteca de Paris, com o jogo *A Ilha de Waka-Waka*, batendo cerca de 200 outros criadores profissionais.



O SOBREVIVENTE

SÉRGIO NESTERIUK GALLO

Como a maioria das crianças de sua geração, Sérgio adorava se divertir jogando Atari com os amigos. Numa dessas belas tardes de sol, era exatamente o que estava



fazendo quando sua mãe, incomodada, deu-lhe um ultimato e desligou a chave de força para forçar o filho e seus amigos a fazerem outra coisa. Eles, então, resolveram brincar de

esconde-esconde e Sérgio, acidentalmente, cortou o pulso em uma porta de vidro. Sobreviveu por milagre – as chances, segundo o médico, eram de apenas 5%. "Depois desse dia, pude jogar videogame à vontade."

Sérgio fez mais do que isso: na época, sua faculdade não oferecia cursos específicos na área de games. O jeito foi optar por Rádio e TV e continuar jogando. No trabalho de conclusão, ele abordou a questão das narrativas interativas com foco nos jogos. Deu tão certo que resultou em um mestrado na área de Comunicação e Semiótica na PUC-SP, onde Sérgio estudou o tema por mais quatro anos.

A dissertação, defendida em 2002, foi pioneira no País. Logo, ele estava lecionando em cursos especializados, entre outras iniciativas – Sérgio é membro-fundador do CSGames, grupo de pesquisa semiótica sobre a linguagem dos games da PUC-SP. Ele, aliás, já é doutor: acabou de defender sua tese em junho, quando abordou, dentro do universo dos games, a questão do jogo em si e suas interfaces com a cultura e a tecnologia.

Quando o assunto gira em torno do Brasil enquanto celeiro para estudar os jogos, Sérgio assume um tom promissor:

"Em pouco tempo haverá uma nova geração de pesquisadores que terá, além da experiência prévia enquanto jogadores, uma inédita formação específica na área. Mais algum tempo e essa nova geração também irá lecionar e formar novos alunos, criando um ciclo." Nem por isso, contudo, o assunto deixa de ser encarado como entretenimento: "Os games merecem ser pensados de maneira séria, mas isso não significa que os jogos em si devam necessariamente ser 'sérios', mas que os estudos sobre eles sim."



MENINA TAMBÉM ENTRA

LYNN ALVES

Diferentemente da maioria dos demais perfis abordados nesta matéria, Lynn não desenvolveu uma paixão pelos games desde criança: enquanto o irmão se divertia com *Pac-Man*, ela torcia o nariz para o Atari. Anos se passaram até ela defrontar-se novamente com os games, o que só aconteceu durante sua pesquisa de mestrado, quando se deparou com a sedução dos jogos em meio ao universo infantil.

A partir daí, não teve mais volta.

"Escrevi um projeto de doutorado que tinha a pretensão de investigar as questões relacionadas com a violência e aprendizagem, que poderiam aflorar na interação com os games." Em pauta, um assunto para lá de polêmico: a idéia era apurar a relação que os jovens estabeleciam com os games violentos e se esses títulos tornavam os sujeitos mais violentos.

A tese virou um livro, intitulado *Game over - jogos e violência*, que, sabiamente, não trata o jogo como um "bode expiatório" para a violência, como, infelizmente, é comum ver na mídia. Para ela, os games ainda são vistos de forma negativa: **"A tendência de culpar a interação com os jogos violentos por comportamentos hediondos ainda é forte no cenário mundial, apesar de pesquisas em diversos países apontarem que o comportamento violento não está apenas vinculado ao simples fato de jogar."** É preciso continuar estudando o tema, na opinião de Lynn.

Orgulhosa por ser autora do primeiro livro brasileiro que trouxe à tona o tema, ela se declara apaixonada pela linha de pesquisa que une jogos e educação e, atualmente, está cuidando de um jogo chamado *Tríade- Liberdade, Igualdade e Fraternidade*, sobre a Revolução Francesa. "A nossa intenção é que o jogo se aproxime da lógica, da interatividade e da navegabilidade dos jogos comerciais, trazendo elementos importantes da história, sem ser chato para o jogador."

Antes tarde do que nunca, diz o ditado. Vale para Lynn, que resume a sua trajetória com a seguinte frase: "Fiz a escolha certa."



ESPORTE? QUADRIBOL

ALAN COSTA

Cá entre nós: não seria absurdo pensar que, para um professor de Educação Física, os games, normalmente um dos culpados pelo sedentarismo das crianças, sejam considerados um vilão? É uma visão deturpada, claro, mas para Alan Costa, que nunca foi um apaixonado por jogos eletrônicos, os games têm, isso sim, um papel na educação dos pequenos. Em sua tese de mestrado, ele decidiu estudar as possibilidades de correlação entre o jogo e as mídias.

Não entendeu? Tudo bem. Digamos que o Alan estava impressionado com o quanto as crianças se interessavam

e sabiam tudo sobre jogos (inclusive os eletrônicos). Para tornar suas aulas mais atrativas, adaptando-se ao contexto, o trabalho dele se propôs a tentar levar para a vida real uma experiência vivida nos games. E o jogo escolhido para a experiência foi *Copa do Mundo de Quadribol* – isso mesmo, aquele do "futebol com vassouras voadoras", de Harry Potter.

"Fomos para a quadra jogar uma versão adaptada do Quadribol e os resultados foram muito positivos." Na brincadeira, Alan percebeu o rompimento da necessidade de brincar com objetos, fazendo com que as crianças brincassem com um amigo. Para ele, a linguagem própria e universal, tanto dos videogames e das mídias quanto das crianças, pode servir de base para uma pedagogia específica no trato com as modalidades "virtualizadas" dos jogos e esportes.

Em meio à geração digital, Alan acha que os pais têm que correr atrás da informação para não serem ultrapassados pelos próprios filhos. Ele também defende o potencial pedagógico dos games: "Já é comprovado o poder educacional que os videogames têm, independentemente de serem utilizados nas escolas."

"As crianças – 'nativos digitais' (Hernandez) – já nascem com a velocidade da informação." Mas, que fique claro, como professor de Educação Física, ele ainda prefere a prática tradicional ("aquela em que nosso corpo é o personagem da ação e não um 'avatar' como nos videogames").



ORIENTAÇÃO

ESTEBAN WALTER GONZALEZ CLUA

Aficionado por jogos desde que se conhece como gente, como ele mesmo diz, Esteban, que atualmente é professor da Universidade Federal Fluminense, no Rio de Janeiro, orienta uma série de alunos em projetos de mestrado e doutorado e é presença garantida em praticamente qualquer evento ou projeto ligado a games e educação no Brasil. Boa parte disso, em função da forma como alia o pensamento científico e o amor pelos games.

Ele encontrou nos jogos e nas aplicações tridimensionais um campo perfeito para o estudo. **"Os jogos 3D podem servir de plataforma para pesquisa e integração de muitas áreas de natureza distinta da Ciência da Computação, tais como Inteligência Artificial, redes, engenharia de software, etc."** Não é à toa que a maioria dos projetos de seus orientados também é relevante a outras áreas.

Na opinião de Esteban, quem possui tecnologia e conhecimento de jogos pode criar qualquer aplicação nesta linha, passando por simuladores de aviões, jogos de treinamento e aplicações de realidade virtual. Ele defende com unhas e dentes a importância do estudo acadêmico dos jogos: "Vivemos num mundo totalmente digitalizado e globalizado, onde o pensamento 'ciber' começa a fazer parte do dia-a-dia. Os jogos são educadores para que os jovens estejam preparados para este paradigma." Naturalmente, há jogos com um caráter educativo maior (*Civilization* e *Age of Empires*, Esteban exemplifica). Ele diz que a explosão de laboratórios e disciplinas de informática que aconteceu nas escolas

durante a década de 90 não foi bem aproveitada porque os educadores não estavam preparados. Mas o quadro melhorou com o passar dos anos. "As iniciativas de escolas em usar jogos que permitem realizar imersões dentro de ambientes em que é possível complementar aulas das mais diversas disciplinas vêm crescendo com velocidade", comemora, lembrando que nos Estados Unidos já existem jogos dedicados para o ensino de História, Biologia e Língua Inglesa nas escolas públicas.



BITS E BYTES QUE CONTAM HISTÓRIAS

EUCIDIO ARRUDA

Se há uma coisa que os fãs de games sabem é que os jogos são ótimos contadores de histórias – quem nunca aprendeu nada sobre a Segunda Guerra Mundial com *Medal of Honor* ou sobre planejamento urbano em *SimCity* que atire a primeira pedra. É mais ou menos assim que pensa Eucidio, formado em História e cujo projeto de doutorado, vinculado à Universidade Federal de Minas Gerais, pretende investigar como adolescentes que jogam *Age of Empires*, por exemplo, desenvolvem sua maneira de pensar historicamente.

Eucidio começou a jogar aos sete anos de idade, nos antigos fliperamas de década de 80. Depois, aderiu aos videogames, mas hoje, naturalmente, prefere títulos como *Civilization*, *Empire Earth*, etc. **"Percebi que havia uma relação interessante entre os games de simulação histórica, as aprendizagens que os jogadores constroem e as possibilidades de vinculação destes games ao ambiente escolar. Hoje, este é o meu desafio."**

Para ele, que atualmente não apenas leciona, mas também ajuda a formar professores de História, o mais importante é descobrir como os jogos podem ser melhor aproveitados em sala de aula. "Os professores devem compreender os aspectos culturais dos games, as formas como eles são incorporados e modificam o cotidiano de seus alunos." O que Eucidio quer saber em seu projeto de doutorado é que, se ao aprender a jogar um game que simula a história por meio das interações entre os jogadores, quem está do outro lado da tela desenvolve concepções e raciocínios históricos. Quem sabe a proposta não vinga e, daqui algum tempo, aquela prova de História não aconteça dentro de uma partida multiplayer de *Age of Empires*?



ENTREVISTA

"NÃO ACHO QUE O PROPÓSITO FUNDAMENTAL DE UM GAME SEJA SOMENTE ENTRETER"

Roger Tavares é assim: subverte, agita e provoca, mas sempre embasado em fundamentos sólidos e sem nunca perder uma certa alegria de criança ao jogar e falar sobre os games. Os jogos não são apenas a sua paixão, mas também o seu maior desafio. Hoje, ele se diverte com o Wii, mas já passou por muitos consoles e, principalmente, passa noites em claro na frente do PC, com *Pirates!*, *Civilization IV* e outros títulos.

À frente da Comunidade Gamecultura (www.gamecultura.com.br), Roger é um verdadeiro "guerrilheiro" dos jogos no Brasil, correndo pelas mais diversas trincheiras para mostrar coisas que não conhecemos e que, muitas vezes, estão mais perto do que imaginamos. Conheça esta interessante figura e seu trabalho único:

GAMEMASTER – Fale um pouco sobre qual é o seu envolvimento com os jogos.

ROGER TAVARES – Eu sempre quis trabalhar com games. Mas não queria ser jornalista, tampouco programador. Queria algo que me desafiasse todo dia e, em 1999, conheci a área de pesquisas por meio de meu mestrado. Quando percebi tudo que tinha para ser feito e pesquisado cientificamente em termos de videogames, vi que havia descoberto o meu caminho para as próximas décadas. Hoje, presto consultoria para várias empresas e escolas, o que me permite trabalhar em diversos projetos simultaneamente e me manter estimulado. Não suportaria ter de fazer apenas um projeto por ano.

Atualmente, no entanto, meu maior envolvimento é científico e político. Faço parte das comissões científicas dos mais importantes eventos de games do Brasil e sou conselheiro de instituições e associações nacionais e internacionais. Estes

últimos, por um lado, atrapalham um pouco a produção da pesquisa, mas cumprem uma parte social, de organização e divulgação, que é muito importante de ser realizada. Acho que as pessoas também deveriam se preocupar um pouco mais com esses aspectos, além dos técnicos.

GM – O game, afinal, é uma manifestação cultural e artística? O que você acha desta discussão?

RT – Sem dúvida. E ainda vou mais longe: uma das mais importantes e, certamente, a mais contemporânea de todas. As pessoas ainda enxergam o game como uma pequena diversão eletrônica para passar o tempo, e eu acho isso ótimo. Acredito que essa aparente desprezão é a maior força dos games. Isso permite aos "gameartistas" levar a sua crítica e a sua acidez para um público que não costuma freqüentar os espaços desse tipo de arte. A gamearte nos mostra o game como uma peça que desafia a estética, a cultura, as artes, e até mesmo a política e a religião. Mas, para isso, temos de tentar fugir da caverna dos jogos das grandes produtoras e olhar para outras manifestações como os jogos independentes e as modificações.

GM – Fale sobre o Gamecultura.

RT – A Comunidade Gamecultura nasceu da necessidade de comunicar um país tão grande quanto o nosso, que em tamanho equivaleria a vários países europeus, e procurar organizar o conhecimento e facilitar a busca de informações

e de pessoas com interesse em conhecer as possibilidades que essa poderosa mídia nos traz hoje. Bem diferente dos outros sites de games, a Comunidade Gamecultura é produzida e organizada por seus próprios membros. Eu apenas edito e organizo as informações. O nível de edição é mínimo e a organização procura a diversidade ao equilibrar as multiplicidades características do game, com publicações das mais diversas, além de oito colunas mensais fixas, como Semiótica, Game Design, Marketing, games antigos, e até *Second Life*, que não é propriamente um jogo.

GM - Qual é a importância de colocar o game enquanto objeto de estudo?

RT - Seriedade e possibilitar um crescimento maduro. Se o game é realmente uma das mídias mais poderosas hoje, não apenas nos termos da sua linguagem mas também da economia monetária que tem proporcionado, então ele deve ser tratado com seriedade e não apenas como uma moda ou um objeto passageiro. Só assim, o game poderá atingir a sua maturidade. Você pode imaginar o caos em que viveríamos se o corpo humano ou as cidades não fossem tratados como um objeto de estudo? O game tem de ser tratado com essa seriedade, pois ele é tão importante quanto todos os outros objetos de estudo.

GM - Em meio ao ambiente acadêmico, o game não corre o risco de ficar sério demais?

RT - Não acho que o propósito fundamental de um game seja entreter. Acho que ele tem de ser divertido e dar prazer para quem usufrui dele, mas a visão de um game, ou mesmo um jogo de tabuleiro, como algo que se realiza apenas por meio do entretenimento eu acho muito pobre. Ela remete à primeira visão de jogo, tratada pela antropologia de Huizinga, em 1938. Nessa visão, o jogo se realiza por essa maneira e fica muito próximo da brincadeira e dos animais. Trinta anos depois, essa primeira visão de jogo já foi revisitada por Roger Callois, que mostra que os jogos vão muito além disso. Mais do que passatempos, eles podem ser vistos como ferramentas para entendimento, compreensão, treinamento e aprendizado.

GM - O que você acha do trabalho desenvolvido pelas produtoras de jogos locais?

RT - Eu vejo diversos modelos dos quais dois se ressaltam: aquelas que querem seguir o modelo de Hollywood e, portanto, concorrer ou trabalhar para a indústria norte-americana, e uma outra que entende as necessidades e as possibilidades do nosso país, procurando entender como satisfazer e se destacar nesse mercado. Embora eu ache importante o trabalho das duas, tenho visto resultados surpreendentes no segundo modelo e, particularmente, torço muito por ele. Mas existe um outro modelo do qual gosto muito e que vale ser citado, que é o independente: o modificador e o artista que se apropriam do game como um suporte para a sua arte. Se você quiser ver coisas diferentes, instigantes ou surpreendentes no mundo do videogame, fique de olho nessas pessoas.

O PRIMEIRO GAME ROCK'N'ROLL DO BRASIL!

CHEGOU O GAME DO

ROKO-LOKO

PARA

CELULAR!!!

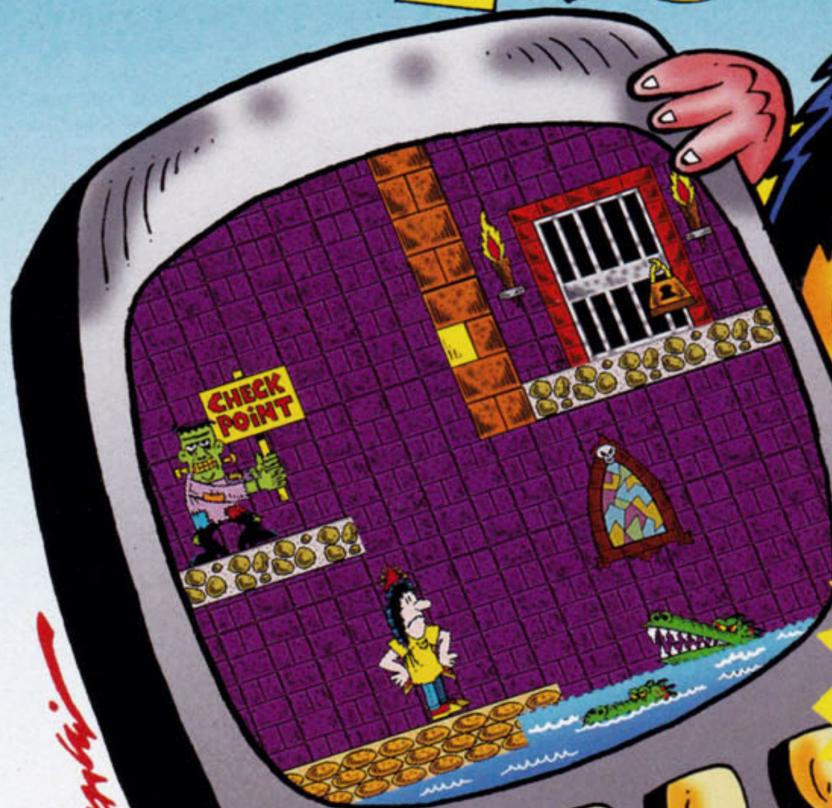
REALIZAÇÃO:

**MARCI
BARALDI**
WWW.MARCIORBARALDI.COM.BR

**ROCK
BRIGADE**
WWW.ROCKBRIGADE.COM.BR

**PLAY
SYSTEMS**
WWW.PLAYSYSTEMS.COM.BR

LIGAKI
WWW.LIGAKI.COM.BR



**DU
CARVALHO!!!**

**ENVIE UM
TORPEDO PARA**

49900

COM A PALAVRA

"ROKO-LOKO"

**E BAIXE O GAME
E WALLPAPERS!**

Estes são os campeões e os representantes do Brasil na final mundial em Seattle



SAMSUNG WCG 2007

Tempo de Mudanças

World Cyber Games 2007 classifica novos nomes do ciberatletismo brasileiro para a grande final em Seattle

Por GUSTAVO PETRÓ

Em meio a excelentes resultados e a queda de nomes favoritos ao título, a final nacional do World Cyber Games 2007, que ocorreu no final de semana dos dias 18 e 19 de agosto, no Playcenter, em São Paulo, SP, mostrou a nova cara do ciberatleta tupiniquim. A competição, que reuniu 168 jogadores, selecionou os 16 melhores que representarão o País no mundial.

Para a o campeonato, uma tenda gigante foi montada no parque, o que atraiu muitos

“Eles se acham favoritos e eu gritei para **mostrar que nem sempre eles serão os vencedores. Eu não costumo treinar todos os dias, mas treinarei bastante para o mundial**”

Felipe Augusto Martins - Vencedor do FIFA 07

curiosos que foram lá para passear. Além de assistir às competições, os visitantes puderam se divertir nos estandes das empresas participantes. Era possível jogar games para celular, *Guitar Hero*, *Gears of War*, *Age of Empires III: The Warchiefs* e um

simulador de Fórmula 1. O que mais chamou a atenção foi uma competição paralela do arcade de dança *Pump It Up*. Os participantes usavam fantasias para dançar nas diversas categorias e eram muito aplaudidos pelo público, que dividiu a atenção entre as

músicas barulhentas e o alto nível técnico das provas do WCG. E, realmente, os participantes se dedicaram para conseguir vencer nos games de PC *Warcraft III: The Frozen Throne*, *Counter-Strike*, *FIFA 07*, *Need for Speed: Carbon*, *StarCraft: Brood War*, *Age of Empires III: The Warchiefs*, *Carom3D*, *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* e o console estreante, o Xbox 360, com *Gears of War*. Os primeiros colocados irão para Seattle, entre os dias 3 e 7 de outubro com todas as despesas pagas para disputar o mundial.

Disputas no limite

Como qualquer competição esportiva de nível nacional, o clima era de intensa rivalidade entre os ciberatletas. Enquanto no sábado eles disputaram as partidas eliminatórias, o clima esquentou nas finais do domingo.

O primeiro vencedor saiu ainda pela manhã, no game *StarCraft*. Paulo César de Azevedo, o ReasoNsaM, foi campeão em 2005 e conseguiu voltar ao pódio. "Agora, os principais adversários são os coreanos, já que para eles o *StarCraft* é uma profissão", comenta o vencedor.

O gênero de estratégia teve uma surpresa na final de *Age of Empires*, com dois irmãos disputando o título. Bruno Fernandez de Queiroz, de 19 anos, foi o campeão, enquanto seu irmão, Bráulio Fernandez de Queiroz, de 22 anos, ficou com a prata. Bruno é o segundo no ranking mundial do game e costuma jogar só com os melhores. Assim – segundo ele – é o ideal para manter o nível.

No início da tarde, o palco principal deu espaço para a final de *Need for Speed*. O campeão, Rodrigo Nunes Silva, o "playArt^SpeedNG", levou um susto. "Este ano

tinha apenas uma vaga para o mundial e, por isso, havia muita competitividade", comenta. "Os jogadores eram bons e só no momento da partida era possível saber quem venceria." A novidade do WCG 2007, a competição de *Gears of War*, chamou bastante a atenção por conta do local preparado para o jogo: eram oito TVs de LCD rodando o game em alta definição. A equipe vencedora, a "X", tem uma característica singular: "Nossos integrantes moram em diversos cantos do País", conta Marcelo Kayo, um dos integrantes do grupo. "Jogamos e treinamos pela Xbox Live com outros integrantes do time que moram nos EUA e que irão até Seattle nos apoiar."

Pegando fogo

O clima do WCG esquentou com as finais de *FIFA 07* e de *Counter-Strike*, nas quais os jogadores mostraram muita rivalidade, com direito a provocações e partidas emocionantes.

A revelação em *FIFA*, André Buffo, não jogou bem e ficou em terceiro lugar (confira entrevista na página 51). O vencedor foi Felipe Augusto Martins, o "Feau", que, ao vencer, não poupou provocações aos jogadores da equipe playArt: "eles se acham favoritos e eu gritei para mostrar que nem sempre eles serão os vencedores, que existem pessoas que podem lutar contra eles", desabafa o jogador. "Eu não costumo treinar todos os dias, mas treinarei bastante

Os vencedores do WCG

Counter-Strike
Equipe g3x

**Warcraft III:
The Frozen Throne**
TeK-9.MysT

FIFA 07
AEC) Feaumomaea

Need for Speed: Carbon
playArt^SpeedNG

StarCraft: Brood War
ReasoNsaM

**Age of Empires III:
The Warchiefs**
Sk1pper

**Command & Conquer 3:
Tiberium Wars**
DeathGun

Carom3D
TheEvilMan

Gears of War
Equipe X

para conseguir uma boa colocação no mundial."

Antes da final de *Counter-Strike*, a última partida de *C&C3* amenizou o clima com uma partida equilibrada que deu a vitória a um veterano em jogos de estratégia. "Eu esperava que fosse um jogo mais fácil, mas meu adversário jogou muito bem, muito acima do esperado. Bateu um nervosismo", comenta Gregório Xavier, o "DeathGun", que já foi vencedor do WCG. "O nível dos jogadores no mundial é muito bom e, por isso, terei que treinar 24 horas por dia para poder igualar meu nível ao deles."

A final de *Counter-Strike* prometia uma briga acirrada pelo título. Como em edições anteriores do WCG e em outras competições nacionais, a

disputa ficou entre as equipes do MiBR e do g3x. Dias antes da competição, o jogador Lincoln Lau largou o MiBR e foi para o time rival. Com isso, o clima entre as duas equipes era de intensa rivalidade.

Fortalecidos com o novo integrante, que trouxe um estilo de jogo muito mais agressivo à equipe, o g3x atacou o adversário desde o início da final e, a cada ponto, vibrava e provocava o MiBR com gritos como "a gente dá aula" e "aprendam com a gente". O MiBR, talvez enfraquecido moralmente com a perda de um integrante, mal respondia, tanto verbalmente quanto dentro do jogo – o time errou muito e não parecia concentrado. O resultado: uma vitória esmagadora do g3x e a viagem garantida para Seattle. "Este era o campeonato mais importante da vida de todos no time", comemora Alexandre Bochi, o "Gaulês". "Com tão pouco, conseguimos provar que podemos ganhar do time favorito. Com um bom patrocínio, poderemos bater qualquer time do mundo."

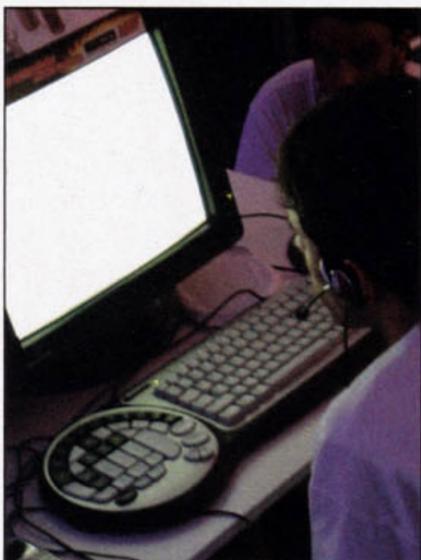
Com os bons resultados, o foco dos times agora é o mundial. "Minha avaliação sobre a competição é positiva", comemora Rodrigo Moretz, gerente de marketing da Samsung. "Conseguimos realizar um evento maior do que o ano passado e com mais qualidade ainda, por conta dos nossos parceiros. Todos os equipamentos e estandes no Playcenter foram de primeira qualidade". Sobre as novas caras na equipe, ele comenta: "Temos jogadores experientes e temos caras novas. Acredito que temos uma equipe forte e estaremos bem representados. Se os jogadores levarem treinarem muito, eles poderão ganhar, com certeza."



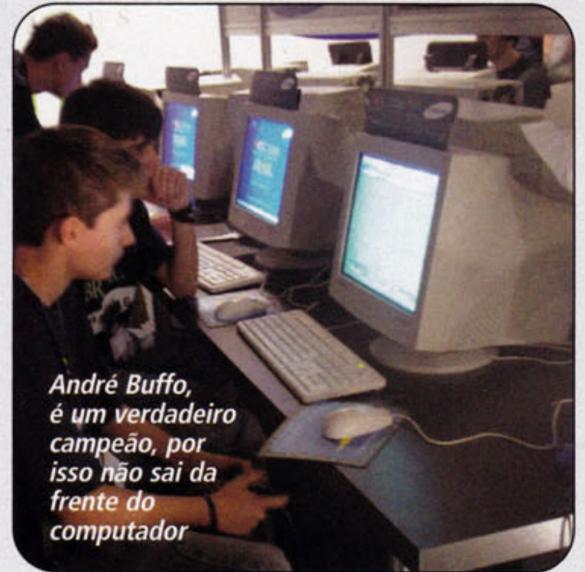
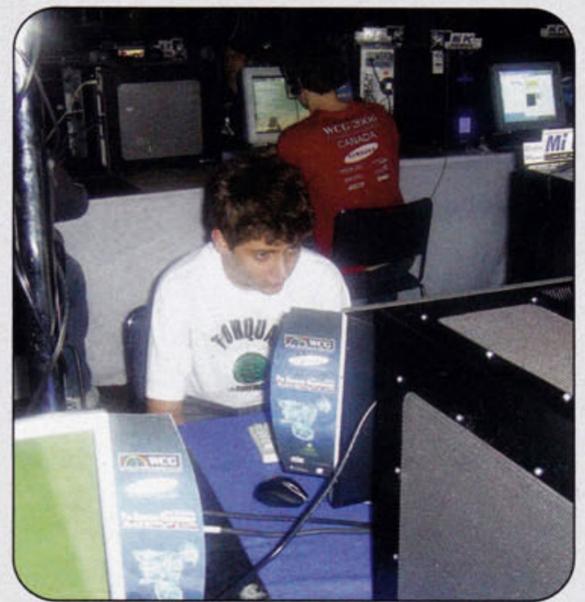
O público lotou a arena montada no Playcenter e se divertiu com games como Guitar Hero e Pump it Up



Até o final da competição, ninguém quis sair do Playcenter



Competição de Pump It Up fez barulho no WCG



André Buffo, é um verdadeiro campeão, por isso não sai da frente do computador



Jogando de verdade

Repórter vive a experiência de ser um competidor no WCG

A gente cansa de falar, mas muitos não acreditam: ser um ciberatleta de ponta que obtenha resultados expressivos é coisa muito séria e que envolve treino, investimento, dedicação e coragem. Participando da etapa eliminatória de São Paulo para o World Cyber Games 2007, pude sentir na pele o que é jogar *FIFA 07* com jogadores profissionais e pude perceber que o pessoal acredita que é possível obter destaque com o jogo.

Por isso, quem participa da competição treina muito, troca idéias em fóruns, ensina táticas aos amigos e, quando se encontram na competição, parecem ser uma grande família. Minha intenção de participar do campeonato foi justamente para sentir um

que é impossível de captar em uma cobertura de imprensa: o de competição e de amizade.

Esta foi minha primeira participação no evento e minha primeira competição oficial de games. Ao mesmo tempo que foi vergonhosa, foi muito interessante. Tudo começou na manhã do dia 4 de agosto, na LAN House GamenetX no bairro de Moema. Quando cheguei, a maioria dos competidores já se registrava no local junto aos organizadores. A quantidade de participantes, bastante felizes para o horário, surpreendeu um novato como eu. Após meu registro, fui conferir o que meus prováveis adversários conversavam: o papo não fugia do futebol virtual, dos jogadores que já estavam

classificados, das máquinas (muito boas, por sinal) da LAN House e do novo *FIFA 08*.

Enquanto conversava e observava as primeiras partidas, comecei a ter um frio na barriga ao perceber que a hora de jogar estava chegando e que minhas poucas horas de treino não me salvariam da derrota. Fui avisado pelos jogadores que a etapa São Paulo, que classifica quatro jogadores para a final nacional, era a mais difícil do País, pois os melhores competidores se encontravam no Estado.

A sorte, no entanto, parecia estar do meu lado. Quando fui chamado para a primeira partida, venci por WO, pois meu adversário desistiu de participar. Do nada, eu estava classificado para a próxima fase.

O Pelé dos Gramados Virtuais

André Buffo, revelação nacional no *FIFA 07*, conta como se dar bem no game

Ele tem apenas 16 anos, começou a competir para valer no ano passado e já figura entre os melhores jogadores do mundo no game *FIFA 07*. Em pouco tempo, André Buffo, foi campeão brasileiro do WCG, chegou à semifinal da etapa mundial, foi vencedor do FIFA Interactive World Cup Brasil e nono lugar contra os melhores do mundo nessa competição. Agora, André quer mais. Treinando bastante e contando com sua habilidade e um pouco de sorte, o novo nome do futebol virtual brasileiro quer conquistar o título mundial. E tem que ser agora porque o craque pensa em pendurar o joystick em 2008 para estudar Direito. Batemos um papo com Buffo, que nos contou um pouco como é estar na elite e deu algumas dicas de como se dar bem nos gramados do computador.

GameMaster - Como foi vencer o campeonato Pan-americano do WCG?

André Buffo - A vitória foi uma surpresa pois eu não esperava ganhar este ano. Eu não participei de nenhum campeonato em 2007 e também não achava que estava bem, faltou treinar mais. No entanto, peguei confiança nas primeiras partidas e fui ganhando com facilidade. Não perdi nenhuma vez e venci todos os jogos com dois gols de diferença.

GM - Quais foram as partidas mais difíceis dessa competição?

AB - Foram contra o americano Felipe Stoyne, com o placar de 6x4, e contra o brasileiro, o Felipe Martins, para mim a mais

difícil. Treinamos juntos para a competição e, por isso, sabíamos os pontos fortes e fracos de cada um.

GM - Não é só tendo calma e concentração que você vence. É preciso treinar...

AB - No *FIFA 06*, eu treinava muita jogada paralela e cruzamentos. Na versão *07*, está mais fácil de acertar o gol na cobrança de faltas, por isso não é necessário treinar esse quesito. Treino de cinco a seis horas por dia quando está perto dos campeonatos. Não dá para passar os dias jogando, tenho que estudar.

GM - Você percebe as diferenças de cada versão do jogo?

AB - Comecei a competir no ano passado, mas jogo *FIFA* desde os dez anos. Joguei quase todas as versões do game e, por isso, dá para perceber as mudanças. *FIFA 06* era um jogo mais mecânico. Em *FIFA 07*, as jogadas são mais abertas e você conta

mais com a sorte. Isso se viu bem na eliminatória do WCG em Belo Horizonte, cujo vencedor não figurava entre os melhores. Vencer agora depende muito da sorte, mas ainda existe o favoritismo.

GM - Qual o seu time favorito e quais táticas você usa nas competições?

AB - Jogo com o Barcelona. A tática depende do adversário. Se ele jogar com 4-4-2, eu uso a mesma formação. Se o adversário joga pelo meio, com a formação 4-1-2-1-2 ou 4-3-3, minha tática é jogar com 4-2-2-2. Assim, posso contra-atacar com dois meio-campistas e dois atacantes. Altero bastante a mentalidade do time durante a partida. Mais ofensivo faz os jogadores subirem para o ataque, o que me obriga a passar a bola rápido para pegar a zaga aberta. Treino muitos passes. pois a manha está em manter a posse da bola. Mesmo em um ataque lento, é importante manter a bola. E atacando devagar, você sabe que conseguirá chutar ao gol.

GM - A que você atribui todo esse talento no *FIFA* em tão pouco tempo?

AB - Acho que o principal é que eu não fico nervoso na hora de jogar. Eu também consigo me concentrar bem. O Felipe (Martins) perdeu porque ficou muito nervoso. Jogamos igual. Ele tinha toda a chance e a habilidade para ganhar, mas não manteve a calma.



Para uma partida oficial do game, é necessário usar um programa especial que grava todas as jogadas e que auxilia o árbitro a cuidar da partida. Os juízes acompanham tudo para evitar que qualquer problema ocorra.

Minha segunda partida foi contra "Spider", um garoto de poucas palavras que começou a jogar apenas este ano. Ele havia competido na eliminatória do Rio de Janeiro, mas, como não se classificou, veio para São Paulo para tentar a vaga. O jovem de 14 anos queria vencer e não poupou esforços para me golear. O legal de estar no meio dos jogadores é que eles dão dicas para você melhorar. No meu caso, faltou tocar mais a bola. O jogador não se

classificou para a final. Inconsolável, ele diz: "Treinei todos os dias e me dediquei. Achei que tinha muito potencial, mas não consegui vencer."

Como perdi, fui para a Lower Bracket, que é uma repescagem. Na minha última chance, enfrentei Rodrigo Wrublewsky, que começou a treinar em fevereiro. Como eu já estava aquecido, consegui segurar o 0x0 por mais tempo, mas não o suficiente para perder e ficar de fora do restante da competição. "Para ter sucesso, você deve treinar online com os melhores", conta. "Assim, você aprende táticas de jogo importantes para vencer."

Foi uma experiência muito divertida, que só quem participa pode sentir o clima real de um WCG. A competição conta muito com a

ajuda dos juízes e dos administradores, pessoas envolvidas na organização que cuidam de todos os detalhes do evento.

Um deles, conhecido por todos os jogadores como "Aneura", gosta muito do que faz e reforça que todos que trabalham no WCG formam uma família. "O trabalho é cansativo, mas é muito bom. Ficamos tão amigos dos jogadores que depois que a competição termina, sentimos saudades", conta. "Os jogadores conversam com a gente, pedem dinheiro emprestado, pedem conselhos e tentamos acalmá-los para que possam competir bem." E só quem participa do WCG poderá fazer parte desse grupo, conhecer gente e fazer o que mais gostamos: jogar videogame.

Gustavo Petró

MUNDO DOS GAMES

MUNDO DOS GAMES

**AGORA SOMOS IMBATÍVEIS !!!
TEMOS PACOTES PROMOCIONAIS
PARA TODOS OS CONSOLES.**



PLAY 2 + 1 CONTROLE

R\$ 449,00

3x R\$ 166,00 **visa e master**
6x R\$ 90,00 **visa e master**
12x R\$ 50,00 **master**



PLAY 2 + 1 CONTROLE + MEMORY CARD

R\$ 499,00

3x R\$ 183,00 **visa e master**
6x R\$ 99,00 **visa e master**
12x R\$ 57,00 **master**



PLAY 2 + 2 CONTROLES + MEMORY CARD + TAPETE DE FUTEBOL

R\$ 549,00

3x R\$ 200,00 **visa e master**
6x R\$ 110,00 **visa e master**
12x R\$ 63,00 **master**



PROMOÇÃO QUERO TUDO



Controle Dual Shock	Controle Dual Shock	Porta CD	CD Rom	Boné PS2	Bolsa PS2	Camiseta PS2	Controle Remoto	Caneta PS2	CD Musicas	Suporte PS2	Cabo Extensor

**R\$ 699,00
em 6x no cartão
sem juros**

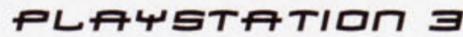
PROMOÇÃO QUERO TUDO



Fonte AC	Fone de Ouvido	Case em PVC	Charger p/ Carro	Protetores de tela	Canetas Stylus	Alça p/ pulso	Camiseta NDS	Bolsa NDS	Boné NDS	3 Cases	Cabo USB	Lenço Cleaner

**R\$ 599,00
à vista**

PROMOÇÃO QUERO TUDO



Tetra Cooler	Controle DVD	Adapter PS2/PS3	Controle Wirelles	Controle Dual Shock	Skin Silicone	Bolsa PS3	Porta DVD's	CD Musica	Cabo S/ Video	Camiseta PS3	Boné PS3

**R\$ 2399,00
à vista**

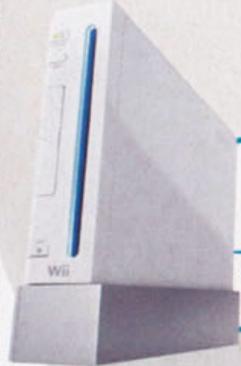
PROMOÇÃO QUERO TUDO



Protetor de Tela	Case PVC	Protetor Cristal	Multi Cabo	Alça p/ Pulso	Carregador de mesa	Carregador p/ Carro	Boné PSP	Camiseta PSP	Lenço Cleaner	2 Cases UMD	Fone de Ouvido

**R\$ 699,00
à vista**

PROMOÇÃO QUERO TUDO



Suporte Wii Vertical	Bolsa Wii	Volante	Taco de Baseball	Taco de Golf	Raquete Tennis	Suporte para Remote	Porta DVD's	Controle Nunchuk	Controle Remote 1a	Controle Remote 2a	Wii Sports	Boné Wii	Camiseta Wii

**R\$ 1599,00
à vista**

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

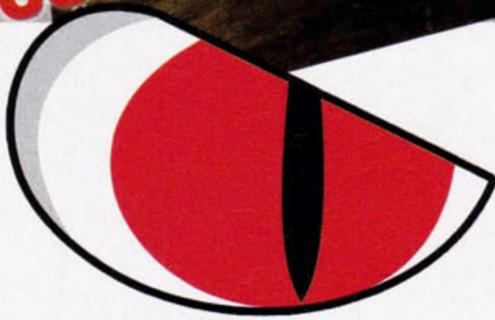
Shopping ABC Plaza - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP (11) 4427-4165 / (11) 4427-4922

imagens meramente ilustrativas / os valores aqui apresentados são para pagamento em dinheiro salvo divisões / divisões em 12x apenas para mastercard / FINANCIAMENTOS COM CRÉDITO SUJEITO À APROVAÇÃO

TRANSCONTINENTAL
FM 104,7

Dia 27 de setembro
das 15:00 às 17:00
a banda **Maskavo** vai treinar
Winning Eleven com você
na **Mundo dos Games Tatuapé!**
ligue e se informe.

**E VEM AÍ O SEGUNDO CAMPEONATO
PRO EVOLUTION SOCCER,
CONFIRA... TRANSCONTINENTALFM.COM.BR**



LEADERSHIP GAMER

**TODA A LINHA LEADERSHIP GAMER COM UM ANO DE GARANTIA.
PAGUE EM 6X SEM JUROS NO CARTÃO, CHEQUE* OU BOLETO*.**



ESPECIAL

VÊ SE
NÃO ERRA

MUITA
CALMA NESSA
HORA!!!



100%

em Português

Como funciona o cenário e o mercado de tradução de games

Por **ARTUR PALMA**

Nem todos conseguem ler textos em inglês. É muito mais simples ler um livro, assistir a um filme ou jogar um game em sua língua nativa do que em uma língua estrangeira.

Por isso, a maioria dos games lançados no País é traduzida para que o público possa compreender o seu enredo. Mas quem são os responsáveis por essa tarefa? São empresas de tradução que trabalham diretamente com as desenvolvedoras aqui no Brasil.

O trabalho de um tradutor é complicado e enfrenta a crítica de quem prefere ter o produto "como foi feito", além de lidar com pressões pela qualidade dos textos e pelos prazos apertados.

A tradução, na verdade, é dividida em dois tipos: a literal, que consiste apenas em passar um texto do inglês para o português, por exemplo, sem adaptações; e a localização, que modifica as expressões do texto para a linguagem local.

Em um game, a localização é a tradução de todo o conteúdo, adequando os termos para a cultura brasileira. Com base nisso, o jogo pode ser legendado ou dublado, dependendo da escolha da produtora.

Passo-a-passo de uma tradução

O maior desafio do tradutor é fazer o seu trabalho no menor tempo possível e se desdobrar com as poucas informações que lhe são dadas. Isso porque o tradutor raramente tem acesso ao jogo original para verificar os dados – o ideal seria traduzir com o game em mãos. No caso da tradução da caixa do jogo e do manual, o profissional tem acesso aos arquivos escaneados.

O fato de o tradutor receber um arquivo de texto com indicações e conhecer o layout do pacote do produto ajuda na hora de traduzir alguns termos

específicos. O mais importante é manter a integridade do conteúdo da caixa para facilitar o entendimento de expressões que compensem uma possível falta de tradução do jogo. Em seguida, o texto é corrigido e diagramado.

Entretanto, as coisas mudam quando o título é localizado. A maneira como isso é feito varia entre os desenvolvedores e, por isso, é quase impossível saber se alguma ferramenta ou sistema próprio será utilizado pela produtora. O mais comum é que o tradutor receba diversas planilhas que contenham uma parte do texto do jogo. O problema é que esses arquivos chegam desorganizados, com trechos de diálogos misturados com outros textos em um mesmo arquivo. É preciso que o tradutor tenha experiência para organizar, entender e corrigir os textos sem criar frases desconexas ou termos que não se encaixam no estilo do jogo.

Em seguida, os textos passam por uma revisão ortográfica para garantir que não haverá erros. Após esses ajustes, o trabalho é reprogramado e inserido no código do jogo, dando início à fase de testes.

Alguns dias depois, o mesmo tradutor recebe uma versão do jogo já adaptada e deve verificar cada detalhe de menus e diálogos. Ele precisa observar se o texto não ultrapassa os limites dos menus, molduras e se há quebra de linhas. Ou seja, ele deve conferir se o jogador entenderá o que está escrito na tela.

Quando um game é dublado, existe a fase de gravação das vozes dos atores. A escolha desse elenco também varia entre jogos e produtoras. Cada empresa possui seus padrões: algumas procuram vozes idênticas às originais em inglês e outras querem dar características únicas aos personagens aqui no Brasil, por exemplo.

Depois que a avaliação das amostras é aprovada, o som é gravado e inserido dentro do game. Após a aprovação da produtora, o game segue para as lojas.

Esse é o caminho percorrido por um jogo localizado no Brasil, possibilitando que todos aproveitem o que os games têm de melhor e sem barreiras lingüísticas.

Para unir uma língua...

Para conseguir informações sobre o mercado de tradução de games no Brasil, entrevistamos Dulce e Cláudio Nogueira, donos da empresa Quoted Tradução e Localização. O foco principal de atuação do casal é no campo de localização, trabalhando há anos com empresas como Eletronic Arts e Symantec.

GameMaster – Como surgiu a idéia de abrir uma empresa de tradução de games?

Cláudio Nogueira – Na verdade, isso é um sonho antigo. Sempre que eu jogava games, imaginava como eles ficariam em português. Quando saí da BraSoft, a ex-gerente de jogos da empresa me chamou para ajudar na tradução dos manuais de *Sim City 2000*.

Quando comecei a traduzir o manual do jogo, cheguei a uma parte que aparecia "clique em..." e percebi que, caso o jogo fosse traduzido, eu deveria entender os termos usados em cada tela. Liguei para a ex-gerente e ela me explicou que o game seria localizado. Então, entrei em contato com a empresa que fazia a localização e consegui meu primeiro trabalho de tradutor de games.

Continuei como freelancer e, devido a uma série de problemas, decidi fazer o trabalho por conta própria e abri a empresa com minha esposa Dulce. Nosso primeiro cliente foi a Eletronic Arts, que continua conosco há mais de oito anos. O primeiro grande trabalho que fizemos foi *The Sims*. Como o jogo já estava traduzido, fizemos apenas o manual.

GM – O mercado está melhor ou pior do que há sete anos?

CN – Muito melhor. O mercado de games cresceu, é levado mais a sério e a cultura do "joguinho" está acabando. Existem profissionais que estão na área há bastante tempo, que têm experiência e que sabem do que você precisa para trabalhar.

GM – Qual foi o jogo mais complicado de localizar até hoje?

CN – Todo jogo é complicado! (risos). Desde o fuso horário diferente, que dificulta conversar com uma produtora estrangeira, até arranjar informações quando não se tem o jogo em mãos.

Os games são produzidos lá fora e mostram a cultura de seus respectivos países. Como você localiza uma festa de toga no Brasil, algo comum nos EUA e presente em *The Sims*? Lá, eles têm as irmandades Pi, Delta, Alpha, etc. Por isso, é difícil fazer com que esses jogos "regionais" se tornem "universais".

Ao mesmo tempo, é muito bom existir essa diferença, pois você tem a possibilidade de criar algo original. Contudo, todo jogo apresenta algo relacionado à cultura do país que dificulta o nosso trabalho.



Dulce e Cláudio são os donos da Quoted, empresa responsável por boa parte dos jogos lançados no Brasil

GM – Para a empresa, quanto custa localizar um jogo?

CN – Não há um valor certo pois o orçamento varia por conta do tamanho do jogo ou do manual. Um título também pode ter uma ênfase em textos e diálogos enquanto outro não possui esse foco, o que afeta na hora de calcularmos o valor. Por isso, é impossível ter uma média desse custo.

GM – Para a empresa, qual a diferença entre uma tradução de manual e uma localização integral?

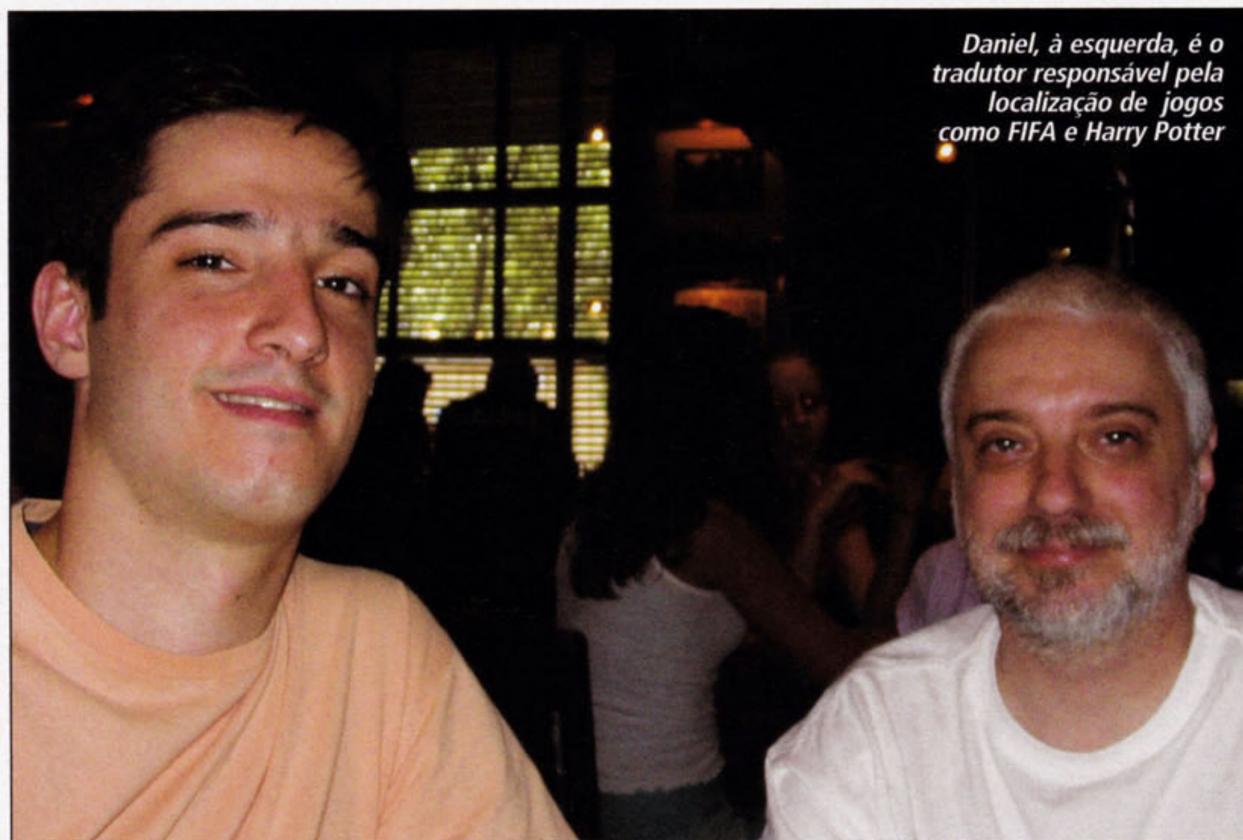
CN – A tradução do manual não é muito mais simples do que a localização completa. Ao iniciarmos esse trabalho, recebemos uma planilha com pouquíssimas, às vezes nenhuma, informações do que é preciso traduzir. Você, por exemplo, pode encontrar uma palavra que possui diversos significados solta dentro de uma célula e, desse modo, é difícil conseguir criar um contexto para ela e encaixá-la em uma frase.

Claro que, ao localizar o jogo, você tem uma série de ferramentas e operações que o auxiliam, como consultar a produtora.

É mais difícil ainda traduzir um jogo que apresenta características inexistentes no Brasil como um game de beisebol, por exemplo. Traduzi-lo requer conhecer o esporte. Outro exemplo é uma jogada de futebol americano: é preciso saber o que o narrador fala para adaptar os comentários para o jogo.

GM – Com quanta antecedência vocês recebem o jogo para ser traduzido?

CN – Varia bastante. Em alguns casos, começamos a trabalhar seis meses antes do lançamento. Em outros, temos apenas 20 dias para fazer a localização completa.



Daniel, à esquerda, é o tradutor responsável pela localização de jogos como FIFA e Harry Potter

GM – Como funciona o controle com os funcionários para evitar vazamento de informações?

CN – Todos os tradutores que trabalham conosco são pessoas que conhecemos e confiamos. Além disso, há um contrato de confidencialidade que todos os profissionais devem assinar.

Todos os tradutores que estão na empresa nos acompanham desde o início de nossas atividades. Além disso, mantemos uma organização para conseguir acompanhar o trabalho de todo mundo.

Somos apenas uma empresa de tradução, o produto final que estamos adaptando é da produtora. Por isso, qualquer problema relativo a vazamento de informações pode dar grandes dores de cabeça.

GM – Como é feita a seleção do elenco para a dublagem de jogos?

CN – A seleção do elenco é algo complicado, uma vez que cada empresa tem uma exigência.

Há produtoras que enviam as amostras de voz gravadas na Inglaterra. Por exemplo, se o produto deriva de um filme ou de um desenho exibido aqui com os dubladores brasileiros, não faz sentido contratar um grupo de atores diferentes. O ideal é tentar conseguir o elenco original. Algumas produtoras, no entanto, insistem em usar vozes que se pareçam com as originais e, com isso, temos que fazer um novo casting.

Outros casos são bem mais simples, com jogos baseados em filmes ou desenhos que já foram exibidos e que podemos usar o mesmo elenco original, como no caso de *Ratatouille*. Quando há esse elenco predefinido, basta entrar em contato com os atores e marcar as gravações.

Quando há seleção, chamamos algumas pessoas para gravar testes que são enviados para o cliente. Tudo que fazemos é sob orientações do cliente.

GM – E em um jogo como o *FIFA*?

CN – Nesse caso, a escolha dos profissionais é feita pelo cliente. Nós entramos em contato com os locutores e comentaristas e conversamos para ver se eles aceitam participar. Fazemos todo o meio de campo, mas os nomes são indicados pela Electronic Arts.

GM – Ainda no *FIFA*, quais os critérios para a localização uma vez que as gírias do futebol inglês são muito diferentes?

CN – Recebemos um script em inglês e temos liberdade para reescrevê-lo. Um jornalista da área esportiva nos ajuda com a tradução. É claro que o script é direcionado para certas situações que devemos seguir. Pode acontecer gol de goleiro em *FIFA*? Pode. Então, precisamos criar frases

para preencher essas lacunas.

Cada situação é definida pela produtora. Eles determinam no script "um chute no canto direito do gol", por exemplo, e temos que escrever inúmeras frases que correspondam à situação. Ao todo, o trabalho leva entre seis e oito meses. É um processo muito demorado.

GM – Quais recomendações vocês dariam para quem quer trabalhar com localização e tradução?

CN – A principal recomendação é: estude inglês. Além disso, leia muitos quadrinhos, jornais, livros e revistas, tanto em inglês quanto em português. Você pode fazer uma faculdade de Letras e se formar, mas, se você não ler, isso refletirá na qualidade do seu texto. O objetivo do tradutor é fazer com que o texto pareça que foi escrito originalmente em português.

Fora isso, esteja sempre a par de tudo o que acontece no mundo. A informática é muito dinâmica e rápida. Você pode traduzir um jogo que fala de algum conflito real e, por isso, é fundamental conhecer as crises existentes no planeta pois o público se atualiza rapidamente.

Jogue muitos games sem preconceito. Teste desde títulos mais casuais até RPGs. Você precisa saber do que está falando. Qualquer pessoa pode pegar uma tradução e perceber que ela foi malfeita. O tradutor erra por falta de conhecimento e não pelo fraco domínio da língua estrangeira.

O mais importante, é preciso ter responsabilidade com prazos e estar consciente que a qualidade não pode cair com a pressa. O cliente quer alcançar um prazo e precisa do texto bem-feito. Por isso, mesmo com as maiores adversidades, o prazo precisa ser respeitado.

GM – A EA anunciou que lançará jogos da nova geração no País. Vocês já têm informações sobre isso?

CN – Mesmo se tivéssemos informações, não poderíamos revelar. Não cabe à Quoted comentar sobre isso. Independentemente disso, torcemos para que o mercado de consoles entre e dê certo no Brasil.



PODE LEVAR
QUE EU
GARANTO

Os Big Daddies são os piores inimigos em Bioshock. Eles precisam proteger as Little Sisters, meninas que sugam o sangue dos cadáveres para se divertirem

Xb360

Bioshock

Um mundo corrompido pela ganância e insanidade. Resta a você salvar o que sobrou dele

::FICHA TÉCNICA:: Plataformas :: X360/PC Produção :: 2K Games Desenvolvimento :: Irrational Games Gênero :: Tiro Jogadores :: 1

NOTA

9,5Por **ARTUR PALMA**

O ano é 1960. Após um avião cair inexplicavelmente no meio do Oceano Atlântico, o jogador assume o papel de Jack, o único sobrevivente desse acidente. Ele acorda no meio dos

destroços e chamas deixadas pela explosão da aeronave e precisa nadar até um pequeno farol próximo ao acidente.

Lá dentro, ele encontra um elevador que o leva a uma imensa metrópole submarina chamada Rapture, onde havia uma civilização próspera e, agora, totalmente corrompida e ao avesso do que um dia foi.

O único auxílio de Jack é um estranho

homem chamado Atlas, que acredita que ele é a única pessoa que pode salvar sua mulher e sua filha da temível cidade.

Graficamente assustador

Aproveitando o todos de efeitos de iluminação que o famoso Unreal Engine 3.0 – o mesmo de *Gears of War* – pode oferecer, as luzes e sombras do *Bioshock* são um espetáculo a

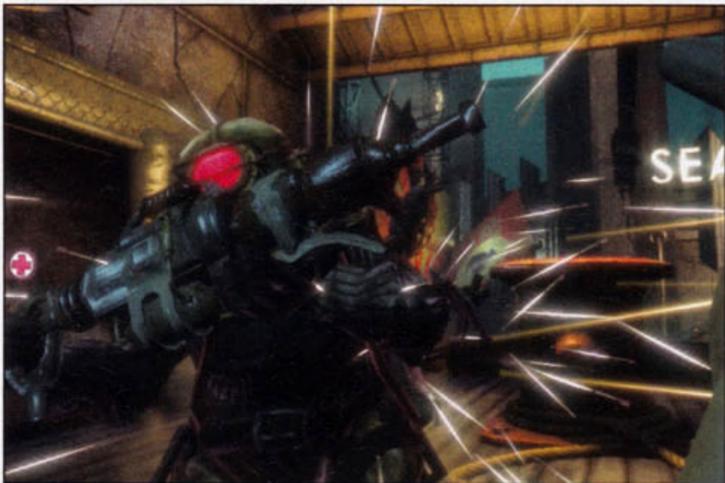
Os Big Daddies são robôs gigantes que protegem as psicóticas Little Sisters. Evite trombar com eles nas esquinas da cidade



parte. Desde o começo do game, com o jogador envolto em chamas, até às áreas congeladas, tudo casa perfeitamente com a atmosfera cheia de terror e suspense. Poucas salas têm uma iluminação eficiente, deixando boa parte dos seus cantos em plena escuridão. Os bizarros inimigos aproveitam muito bem essa penumbra para se esconder e atacá-lo de surpresa, restando apenas tentar enxergar suas silhuetas e fugir. A sensação é de que você está no meio de um filme expressionista, com cenários e personagens deformados nesta metrópole gigantesca.

Por mais perfeito que o game pareça ser, alguns defeitos incomodam. O jogador não tem sombra, apenas os inimigos. Além disso, o sangue parece um espirito de tinta e não passa a sensação de densidade como em outros jogos que usam o Unreal Engine. O mesmo acontece com o fogo que, mesmo bem-feito, parece meio deslocado em algumas partes do game.

Por outro lado, efeitos como a fumaça liberada por



Um dos segredos do game envolve as pequenas Little Sisters

pequenos incêndios e os efeitos de água merecem um destaque pela sua beleza e realismo excepcional.

O som do terror

Qual é a melhor trilha sonora para um jogo de terror? Talvez a ausência de música ou a sensação de que ela faz parte do mundo do game. Utilizando músicas da década de 1940 e 1950 que tocam em determinados ambientes, *Bioshock* consegue desenvolver a atmosfera perfeita, com um ar noir e assustador criado a cada momento. Fora isso, você escuta somente os sons de seus passos. Os outros efeitos sonoros não ficam atrás como os disparos das armas, os berros de dor e o próprio som das explosões.

As vozes dos personagens também são um destaque. Você tem Atlas que fala e lhe fornece indicações através de um rádio de ondas curtas cheio de interferências, que passa um clima de distância; as conversas irônicas dos habitantes de Rapture que conversam com você – o medo muitas vezes, aparece nesses momentos –; e os diálogos das meninas possuídas, as Little Sisters, com os gigantes e monstruosos Big Daddies.



Compre uma TV de alta definição. Somente assim você verá toda a qualidade de Bioshock

Jogabilidade

Ao lado do som e dos gráficos, *Bioshock* consegue cumprir sua tarefa de misturar RPG com tiro em primeira pessoa. Há um pequeno tutorial que ensina todos os novos comandos e habilidades e que auxilia em momentos cruciais da história. Ele falha apenas quando avisa que você pode comprar determinado item em uma loja que você verá só algumas horas de jogo para a frente.

Além das armas "comuns", Jack pode usar os "Plasmids", que são poderes especiais que misturam magia com genética. Com eles, é possível eletrocutar, incendiar e mover objetos com a mente. Todos têm diferentes interações com o ambiente: ao jogar um raio na água, todos os inimigos serão eletrocutados se estiverem no local. Ao incendiá-los, eles tentarão se molhar.

Para ganhar uma moedinha, Jack pode hackear máquinas de venda e robôs de segurança para que lhe ajudem. Você pode suborná-los, pagando ou hackeá-los, solucionando um minigame semelhante ao antigo jogo *Pipe Dream*, levando um líquido até uma saída por uma tubulação de canos. É bastante divertido resolver o pequeno quebra-cabeça, mas lá pela metade do jogo você estará cansado de fazer sempre a mesma coisa.

Mesmo com pequenas falhas, *Bioshock* convence pelo clima e jogabilidade. Ao lado de bons lançamentos deste ano, o game tem tudo para figurar entre os melhores.



REVIEW

→ PS3

::FICHA TÉCNICA:: Plataforma :: PS3 Produção :: Tecmo Desenvolvimento :: Team Ninja Gênero :: Ação Jogadores :: 1

Ninja Gaiden Sigma

O PS3 recebe a aventura definitiva do ninja Ryu Hayabusa

NOTA

9,5

Por LEANDRO RODRIGUES

Inveja. Mesmo com o sucesso esmagador do PS2, não há como negar que esse era um sentimento comum aos proprietários do console da Sony em relação a *Ninja Gaiden*, um dos poucos sucessos do Xbox. Porém, a Sony virou a mesa e o PS3 recebeu com exclusividade *Ninja Gaiden Sigma*, a versão turbinada do queridinho do Xbox.

O sucesso da série *Ninja Gaiden* deve-se ao empolgante sistema de combate, no qual a câmera foca na ação em vez de travar no alvo, o que possibilita combates abertos e livres contra diversos inimigos ao mesmo tempo.

Este trunfo foi adaptado para adequar-se ao PS3 e à função SIXAXIS do joystick, o que resultou em um sistema ainda mais surpreendente, intuitivo e que até consegue passar um ar de novidade ao jogador que controlou Ryu Hayabusa no Xbox. Isso porque o SIXAXIS tem mais botões que o controle do Xbox e, por isso, algumas funções que antes eram acessadas por meio de menus agora podem ser ativadas durante a ação.

Para complementar a inovação no controle, o ninja tornou-se mais habilidoso e maneja duas espadas simultaneamente, o que gerou seqüências de animações inéditas e muitos novos combos.

Não pense que as melhorias no controle vão tornar sua vida muitos mais fácil (afinal, *Ninja Gaiden* é famoso por ser difícil pra caramba). Analisar a situação para usar os

Em termos do tamanho de espada, não há como competir com Ryu Hayabusa

Versão mais do que completa

O game da Tecmo para o PS3 e tem tudo para deixar os fãs com água na boca. Ele apresenta todos os extras que os títulos Ninja Gaiden e Ninja Gaiden Black, ambos do Xbox original, possuem e conta ainda com missões extras e a possibilidade de jogar com Rachel. O console receberá, também, cinco novas fases no final deste mês.

golpes corretos e contar sempre com o sistema de defesa é fundamental para se dar bem. Limitar-se a apertar os botões aleatoriamente pode fazer com que um inimigo fraco torna-se uma ameaça mortal. Cada uma das armas disponíveis possui uma quantidade enorme de golpes; entre no menu de pause e confira a lista.

Outra novidade exclusiva de *Sigma* é a possibilidade de controlar, em alguns momentos, a voluptuosa Rachel. Seus movimentos são lentos, porém muito mais fortes do que os do ninja protagonista. Você terá que treinar para se acostumar com o estilo de luta da garota.

Alta resolução

Mesmo sem explorar todo o poder do PlayStation 3, o jogo possui um visual deslumbrante. *Sigma* é muito superior à versão lançada para Xbox, para começar pela modelagem dos personagens, muito mais realista e bem definida. As cenas não-interativas rolam em tempo real e revelam mais detalhes. Outros fatores gráficos foram aperfeiçoados, como efeitos de iluminação e texturas - e tudo roda a 60 quadros por segundo.



Ação mais dinâmica

Ryu costuma resolver tudo na porrada, mas as acrobacias estão presentes. Andar pela parede ou pular de forma extravagante é fundamental para chegar ao seu destino, no melhor estilo *Prince of Persia*.

A aventura também exige certa exploração, caso você queira cumprir 100% dos objetivos. Existem dezenas de escaravinhos dourados escondidos pelo cenário e encontrá-los é um desafio para qualquer jogador "farejador" de tranqueiras secretas. Além disso, se você busca a perfeição, terá que ter em mente que o seu estilo de combate, a quantidade de dano recebida e a velocidade são avaliados para determinar o seu rank no final da missão.

Com tantos prós, *Ninja Gaiden Sigma* é um jogo incrível, com nível de dificuldade sem igual. Agora, pode ter certeza, é a vez dos concorrentes morrerem de inveja.



O game é considerado um dos mais difíceis da atualidade. Para não perder a cabeça, jogue com moderação

X-MICRO

Plug in Life & Fly into Future

X-VDO MP4 F510



Duas salidas auriculares



Até 15hs da reprodução contínua

EVA 220 MP3



Nova tela Blue Backlight



Até 15hs da reprodução contínua



Digital Photo Frame



108Mbps Router
108Mbps USB Adapter



54Mbps Router



X-Micro Technology Corp. www.x-micro.com
Tel: +886-2-8226-2727 e-mail: sales@x-micro.com



REVIEW



A ação é frenética com dezenas de coisas acontecendo ao mesmo tempo na partida

Multiplayer

Finalmente saiu o primeiro jogo de esporte com multiplayer online para o Wii. Em MSC, é possível jogar partidas com amigos cadastrados no console ou pegar um adversário aleatório na internet. A opção é disparada a melhor inclusão no game. Faltou apenas um bom sistema de interação. Marcar um gol e não zoar seu amigo não tem graça.

→ Wii

Mario Strikers Charged

Time do bigodudo joga melhor, agita no Wii, mas ainda não marcou um golão

::FICHA TÉCNICA:: Plataforma :: Wii Produção :: Nintendo Desenvolvimento :: Nintendo Gênero :: Esporte Jogadores :: 1 a 4

NOVA
7,0

Por LEANDRO RODRIGUES

Mario, o encanador mais famoso do mundo, também é o atleta mais versátil do planeta. O baixinho já encarou golfe, tênis, basquete, e até beisebol com uma agilidade incrível. Mas não há como negar que o nosso futebol foi a verdadeira pedra no sapato do bigodudo. A versão de *Mario Striker*, para GameCube, lançada em 2005, foi muito fraca, ficando muito baixo dos outros jogos da franquia.

Desde então, foram dois anos de muito treinamento para que Mario e sua turma estreassem no Wii com o pé direito. Logo de cara, fica evidente que quando o potencial do console da Nintendo é bem explorado, e o resultado visual é incrível. Personagens bem modelados, cenários com muitos detalhes e efeitos especiais de encher os olhos. Mas as mudanças não param aí. Um

breve tutorial com dez lições explica as principais novidades do jogo. Apesar de totalmente opcional, esse modo é altamente recomendado, para se adaptar ao Wii Remote.

Nesta nova versão, o capitão do time continua sendo o único capaz de usar o Mega Strike – um chute quase indefensável. Para acionar esse recurso, você precisa apertar e segurar o botão A e, quando um marcador aparecer na tela, soltar o botão em cima da marca indicada para começar o processo. Em seguida, pressione novamente para chutar. Dependendo da sua precisão, até seis bolas seguem em direção ao gol do adversário ao mesmo tempo. A ideia é bacana, mas o processo é tão lento que é praticamente impossível realizar tal movimento.

Agora, seus companheiros também possuem ataques especiais, chamados de Skillshots. Pelo menos aqui, os sensores de movimento do Wii Remote funcionam com extrema precisão. A grande mancada, no



Show de defesas. Fazer um gol em *Mario Strikers Charged* é uma tarefa muito complicada

entanto, foi colocar o “carrinho”, por exemplo, no direcional. Seria mais intuitivo se esse recurso fosse executado com os próprios sensores do controle.

O modo Singleplayer é

simples e enjoa rápido, ficando o destaque para o multiplayer online (Veja o box). Esse, sim, diverte. *Mario Strikers Charged* é um bom jogo, mas faltou um pouco da ginga brasileira.



O personagem é o mesmo, o bigode é o mesmo, mas neste jogo o carisma passa longe



R\$ 21 x 8 MESES = LER

Escreva esta idéia no seu coração.

A Alfabetização Solidária é uma organização que já atendeu mais de 5 milhões de jovens e adultos em todo o Brasil. Veja como é simples participar: com apenas R\$ 21,00 por mês durante 8 meses, você adota um aluno!

Escreva esta idéia no seu coração. Adote você também um aluno.

Ligue 0800-700017

ou acesse www.alfabetizacao.org.br



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



BOMBERMAN LIVE

Preço: 800 MSPoints

Ótimo para quem nunca jogou um game da série na vida. *Bomberman Live* foi lançado recentemente e tomou conta da Xbox Live. Seu visual colorido é complementado com a jogabilidade frenética, mas só pode ser totalmente apreciado pelo modo online. Tudo bem simples: até oito jogadores devem explodir tudo pelo caminho. Ganha quem conseguir ficar vivo.



MARATHON: DURANDAL

Preço: 800 MSPoints

Os primeiros passos da criadora de *Halo* no universo dos FPS. Uma ótima pedida para quem espera por uma sólida campanha solo ou para quem curte a jogatina online. Com visual e trilha sonora retocados, o jogo possui multiplayer cooperativo para que oito jogadores apreciem um dos mais frenéticos e viscerais jogos em primeira pessoa dos anos 90.



SPYGLASS BOARD GAMES

Preço: 400 MSPoints

Spyglass conseguiu estragar uma idéia que tinha tudo para dar certo: curtir jogos clássicos de tabuleiro. O game, que também possui suporte à câmera Live Vision, permite que jogadores se encontrem online e disputem partidas de jogos como Xadrez, Damas e Reversi. Infelizmente, peca na mesmice e na ausência de tutoriais realmente úteis.



SUPER CONTRA

Preço: 400 MSPoints

Conhecido mundialmente como o segundo game da série *Contra*, *Super* chega à Xbox Live com visual suavizado e suporte à jogatina online – neste caso, um modo cooperativo para até dois jogadores. Extremamente difícil, o game exige perícia em meio aos tiroteios: afinal, um tiro já é capaz de matar não apenas os inimigos, mas também o próprio jogador.

→ VIRTUAL CONSOLE

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



PAPER MARIO

Preço: 1000 Wii Points

Um dos últimos jogos a sair para o N64, *Paper Mario* figura até hoje como um dos RPGs mais legais já lançados para o N64. Com um estilo inovador, que mistura elementos em 2D e 3D, todos os personagens como o Mario e sua turma têm a espessura de uma folha de papel.



WAVE RACE 64

Preço: 1000 Wii Points

Mesmo com praticamente 11 anos em suas costas, *Wave Race 64* ainda é lembrado como padrão para jogos de jet-ski. Aqui, participar de corridas a bordo de jet-skis só não é o melhor por causa da chatíssima voz do narrador, que insiste em dar o ar de sua (des)graça em todas as competições.



KIRBY'S DREAM COURSE

Preço: 800 Wii Points

Curioso game de golfe para o SNES, em que o Kirby é a bola. Encaçape-o enfrentando campos cheios de obstáculos que querem acabar com a criatura rosada. Em seus oito mundos, o jogo é extremamente viciante, impossível de largar antes de terminar.



AIR ZONK

Preço: 600 Wii Points

Com um estilo visual para lá de irreverente, *Air Zonk* foi lançado no início da década de 90 para TG-16. Trata-se de um shoot'em up com belos efeitos e inúmeros "power-ups", seguindo à risca os padrões do gênero, com a diferença de fazer tudo com bastante capricho.



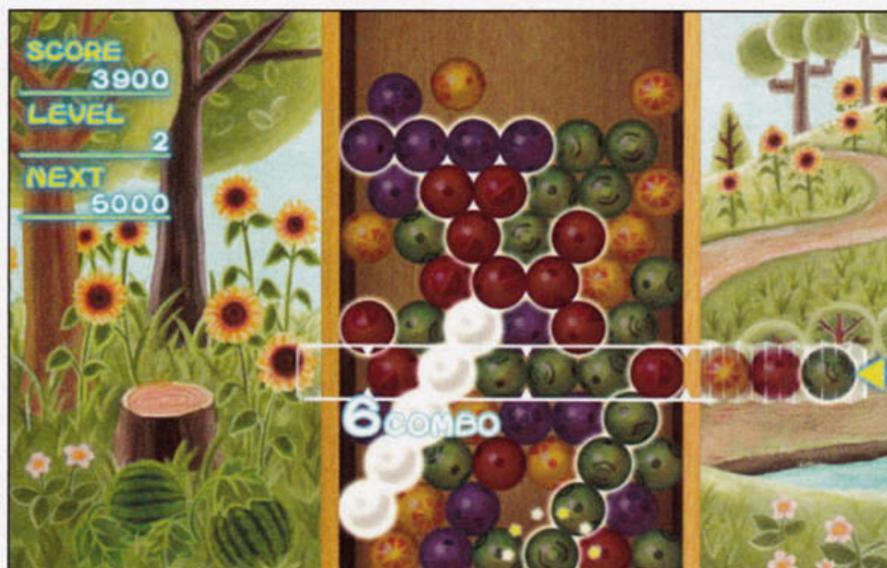
SUPER METROID

Preço: 800 Wii Points

Considerado um dos melhores jogos de todos os tempos, *Super Metroid* apareceu nas telas do SNES em 1994, seis anos depois de sua estréia. Com melhores controles, novas armas e exploração muito mais sofisticada, o jogo permanece um clássico intocável e oferece desafio nota 10.

➔ PLAYSTATION STORE

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



PIYOTAMA

Preço: US\$ 2,99

Prova de que a Sony está investindo cada vez mais na produção de títulos originais e interessantes para o catálogo da PlayStation Store, *Piyotama* aparece como uma opção que vale cada centavo. Afinal, não há muitos quebra-cabeças que chegam ao ponto de desenvolver uma trama. A mãe Piyo deu muitos ovos e agora é preciso ajudá-la a chocá-los antes que o ninho fique superlotado. No game, seu objetivo é lidar com

colunas de ovos coloridos que devem ser reorganizadas para que você consiga chocá-los. Além da possibilidade de realizar combos e movimentos especiais, o game dá ao jogador a oportunidade de utilizar o sensor de movimentos do Sixaxis para algo realmente útil: caso perceba que é possível chocar um dos ovos prematuramente, basta chacoalhar o controle para que isto aconteça.

JOGANDO COM OS AMIGOS

Uma das atrações mais legais é a possibilidade de disputar as partidas com um amigo, tudo no mesmo console, algo raro nos dias de hoje. Infelizmente, só há o multiplayer offline e não é possível jogar com pessoas ao redor do mundo.



ADVENTURES OF LOLO

Preço: 500 Wii Points

Remake do quebra-cabeças de *MSX* no NES.



STAR SOLDIER

Preço: 500 Wii Points

Pecurssor dos shooters verticais. Cortesia do NES.



GALAGA '90

Preço: 600 Wii Points

Versão atualizada do clássico *Galaga*.



YOSHI

Preço: 500 Wii Points

Quebra-cabeça do NES, mistura de *Yoshi* e *Tetris*.



MACH RIDER

Preço: 500 Wii Points

Corrida de motos para NES, crie suas pistas.



DYNAMITE HEADDY

Preço: 800 Wii Points

Perca a cabeça nesta plataforma de *Genesis*.



DROP OFF

Preço: 600 Wii Points

Quebra-cabeça com blocos para TurboGrafx-16.



SHINING FORCE

Preço: 800 Wii Points

Misto entre estratégia e RPG no antigo *Genesis*.



DEVIL'S CRUSH

Preço: 600 Wii Points

Pinball com temática maligna do TG-16.



BALLOON FIGHT

Preço: 500 Wii Points

Exploda os balões e destrua seus inimigos.

Sua porta de entrada para mundos distantes na frente do PC

É possível deixar todos os detalhes dos seus guerreiros da maneira que lhe agrada



→ RPG ONLINE

METIN 2

Mudanças nos MMORPG

🏠 Nova versão quer aumentar as relações entre jogadores

A OnGame está trazendo um novo MMORPG para o Brasil: *Metin 2*, o RPG online coreano que promete revolucionar o mercado cada dia mais saturado de jogos online do estilo. O closed beta do jogo teve seu lançamento quase simultâneo em todo o mundo, inclusive no Brasil, quando chegou em meados de julho.

Inspirado na China antiga, a história acontece em um grande e poderoso império que, por causa de pedras malignas chamadas Metin, foi dividido em três nações. Guerras são comuns entre esses reinos, tudo

por causa dessas poderosas pedras.

Foram elas as responsáveis pelas mudanças no clima e no ambiente de todo o planeta. Animais passaram a comportar-se de maneira bem diferente do normal, além de estranhas criaturas que surgiram nesse mundo. O jogo permite que o jogador escolha em qual reino irá jogar, a classe que ele deseja, além dos detalhes de sexo e aspecto físico do seu personagem.

Ao contrário de muitos MMORPGs em que os personagens têm traços chapados como em animes, *Metin2* é totalmente

Ao contrário de muitos MMORPGs, Metin2 é totalmente tridimensional e abusa dos efeitos para mostrar detalhes normalmente imperceptíveis ou inexistentes em outros jogos do estilo, desde detalhes da roupa até traços faciais





tridimensional e abusa dos efeitos para mostrar detalhes normalmente imperceptíveis ou inexistentes em outros jogos do estilo, desde detalhes da roupa até traços faciais. Além desses pequenos detalhes técnicos, o jogo pretende inovar no estilo. Para isso, há o sistema Reino vs. Reino no qual é possível viver as batalhas da trama, o que permite ao jogador vivenciar a mitologia do game e impedir que o roteiro seja apenas o pano de fundo da aventura.

O destaque fica para o sistema de pontuação interna das guildas, criado para que os membros disputem para ver quem é o melhor.

O sistema de chat e mensagens internas também receberam um tratamento especial e contam com diferentes canais internos para que as pessoas que compartilham gostos semelhantes possam debater assuntos em comum.

As pedras Metin têm poderes e podem ser encontradas nos diversos mapas. Quando destruídas, podem liberar itens ou ouro. Mas os Metin não são todos iguais, cada um tem um level e HP específicos, além de poderes especiais.

Os bichos que habitam esse mundo imitam a vida, real. Cães andam em matilhas

As categorias

Guerreiros: São peritos em combate corpo a corpo. Possuem armas pesadas, são geralmente os comandantes dos campos de batalha. Com essa habilidade, os guerreiros podem fazer ataques devastadores. Também podem utilizar escudo e espada para encarar ataques inimigos.

Ninjas: Possuem camuflagem e fazem poderosos ataques certeiros. Podem desferir golpes mortais em seus oponentes e surpreendê-los em emboscadas. Para conseguir agilidade e mobilidade, ele só utiliza equipamentos leves. Eles podem se tornar mestres com adagas ou em ataques de longa distância por meio de arcos.

Shamans: Possuem conhecimento dos elementos da natureza e do cosmos. Graças às suas magias e aos feitiços são uma poderosa classe de apoio. Com a especialização adequada, os Shamans podem aumentar seus poderes de ataques ou desenvolver novas habilidades de suporte.

Shuras: Guerreiros que utilizam forças mágicas, porém de natureza maligna. Possuem a versatilidade do combate corporal do uso de espadas poderosas e à distância usando magia. Também podem fortalecer suas habilidades de ataques ou então aprender habilidades adicionais.

e quando um membro desse grupo é atacado, os outros ficam atentos e protegem seus colegas unindo-se para atacar o agressor.

O jogo possui o mesmo sistema de outros jogos da distribuidora, haverá comercialização de cash para comprar itens e acessórios. Entretanto, no momento, o beta do jogo pode ser aproveitado gratuitamente e está disponível para download no site oficial do jogo: <http://www.metin2.com.br/>

A versão final e totalmente localizada para português de Metin 2 chegará em breve e será distribuído somente pelo do site oficial.

Ao contrário da maioria dos MMORPGs, Metin investe no visual realista



Use sabiamente as habilidades de cada classe



Reino vs Reino aumenta batalhas entre players



Armas não são o problema, nem as montarias

Gametrack

Jogue clássicos de tabuleiro e outros títulos inéditos com os seus amigos ou estranhos

O Gametrack é um portal de games perfeito para quem é fã de tabuleiros e quer matar a saudade de alguns grandes clássicos. Nele, há também a opção de jogar títulos online inéditos, feitos para divertir rapidamente, sem compromisso.

Para acessar todo o conteúdo que apresenta – games como *Super Trunfo*, *Imagem & Ação*, *War e War II* – é necessário

Os jogos do Gametrack são simples e podem rodar em qualquer computador com uma configuração modesta

fazer apenas um rápido cadastro. Além desses títulos "lendários", o site traz novidades como o *Pin Gol*, uma espécie de de pebolim para ser jogado com mais uma pessoa pela internet. Nele, é necessário controlar uma bola em turnos e o jogador tem direito a dois toques por vez.

Quem gosta de carteadão não pode reclamar das opções: *Canastra*, *Buraco*, *Truco* e *Pôquer*. Até quatro pessoas podem se divertir juntas nesses games que são os mais viciantes do Gametrack. O site também possui



Enquanto o futebol do domingo não chega, você pode matar sua fome de bola jogando pebolim virtual

algumas opções para o jogador solitário como minigames simples, que divertem em poucos minutos e sem muito compromisso.

Além de ter acesso online a todos os títulos, é possível fazer download do programa Gametrack Station, para evitar perder tempo com o login no site e com o carregamento dos títulos, principalmente se

sua conexão à internet não for muito veloz. O programa não ocupa espaço no computador e, já que os jogos são leves, todos rodam muito bem nos computadores mais modestos.

O Gametrack é gratuito por cinco dias. Depois, é preciso pagar uma mensalidade. Saiba mais em www.gametrack.com.br.



Quem não vive sem um bom carteadão não pode reclamar das diversas opções do Gametrack

Truco e poker são os melhores jogos, infelizmente não dá para acertar a testa alheia ao usar um zap

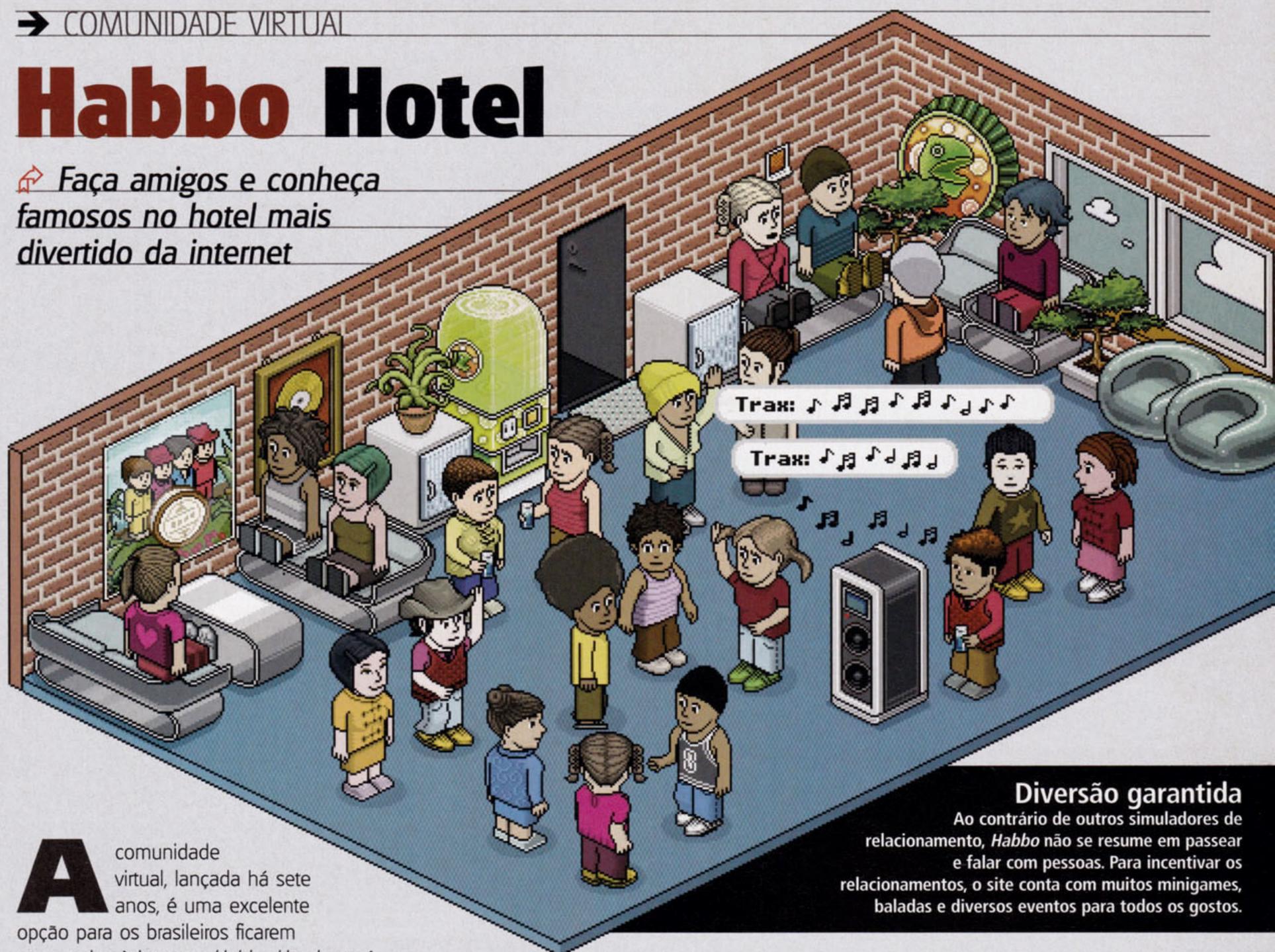


Jogue até o amanhecer

O jogo *War* é conhecido por suas partidas demoradas, já que o jogador precisa ter muita cautela antes de criar uma estratégia. Qualquer movimento equivocado dá a chance para o adversário contra-atacar.

Habbo Hotel

🏠 *Faça amigos e conheça famosos no hotel mais divertido da internet*



A comunidade virtual, lançada há sete anos, é uma excelente opção para os brasileiros ficarem conectados à internet. *Habbo Hotel* não é um jogo mas, sim, um simulador de vida que tem como foco os adolescentes, público que já passa do um milhão nesse mundo virtual.

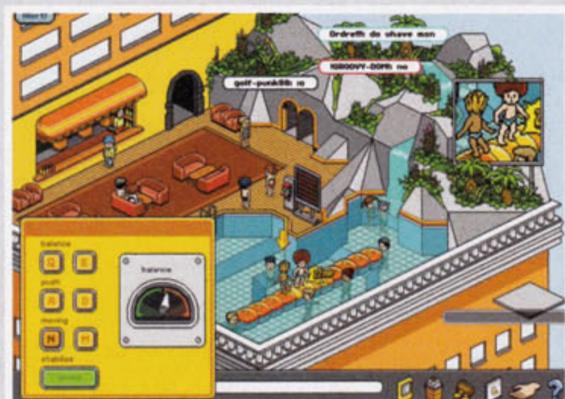
Todo o gigantesco hotel onde os usuários circulam é feito em pixel art, bem como os avatares dos moradores do local. Para aumentar a individualidade de cada personagem, é possível mobiliar seu apartamento e, até mesmo, criar o seu próprio animal de estimação, que precisará de dedicação e de cuidados especiais.

É possível, ainda, participar de diversos minigames e, para os visitantes mais fiéis, do Habbo Clube, um clubinho que dá acesso a jogos e atividades exclusivas. Para poder comprar coisas e ser um personagem único neste mundo virtual, será preciso investir nas Habbo Moedas.

Quem não quiser gastar um tostão em *Habbo Hotel* pode bater um papo com diversas celebridades que aparecem por lá, como o cantor Max de Castro e bandas como a Rock Rockets. Saiba mais sobre o

Diversão garantida
Ao contrário de outros simuladores de relacionamento, *Habbo* não se resume em passear e falar com pessoas. Para incentivar os relacionamentos, o site conta com muitos minigames, baladas e diversos eventos para todos os gostos.

Todo o gigantesco hotel onde os usuários circulam é feito em pixel art, bem como os avatares dos moradores do local. É possível mobiliar seu apartamento ou criar seu próprio animal de estimação



Os muitos minigames ajudam a passar o tempo



Os famosos aparecem para bater papo com o povo





CELULARES

Por ARTUR PALMA

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

PLATAFORMA

ATARI LEGENDS 1

Relembre os grandes clássicos que marcaram os anos 80 e divirta-se em qualquer lugar

Distribuidora: Glu Mobile

Produtora: Tuna Mobile

Preço: R\$ 10,00

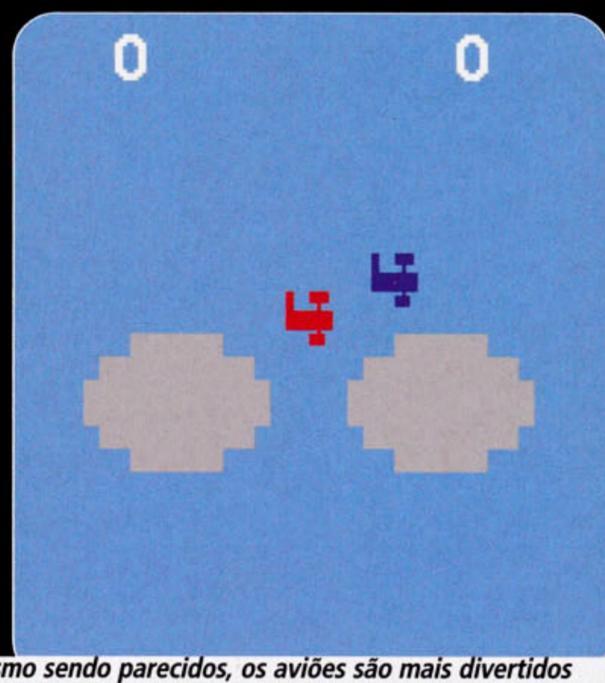
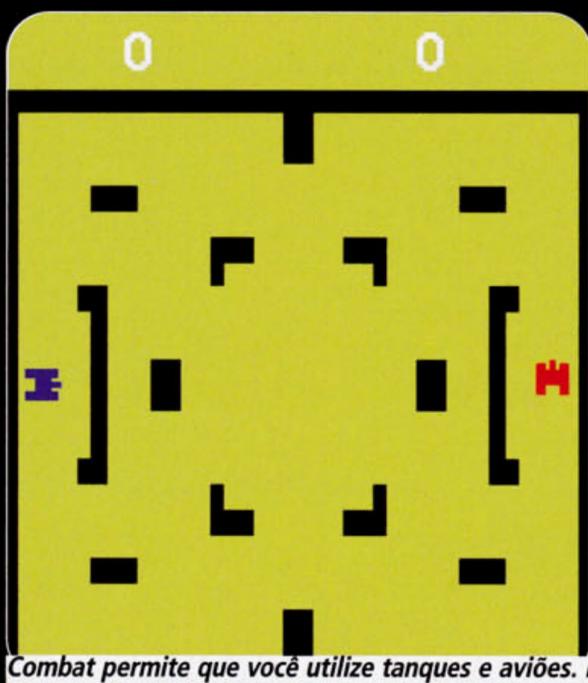
Nível de dificuldade: Fácil

Operadoras: Oi, Tim, Vivo e Claro

Para quem é fã dos clássicos jogos do Atari, essa coletânea é um item obrigatório em seu celular. Já para quem não viveu naquela época, essa é a chance de ver o início dos games.

A coletânea possui três jogos: *Combat*, um simples e divertido jogo de guerra no qual o jogador pode controlar um tanque ou um avião nas batalhas e cada veículo proporciona um modo de jogo diferente. O tanque, por exemplo, é o mais lento, mas é mais preciso no ataque, trazendo um pouco de estratégia à batalha. O jato, por outro lado, é rápido, exigindo atacar em vez de planejar um bombardeio. Os cenários variam entre campos abertos e labirintos complexos, o que aumenta a dificuldade do jogo.

Já o *Centipede* é um dos mais famosos games de tiro do Atari. O objetivo é eliminar centopéias em uma plantação de cogumelos,

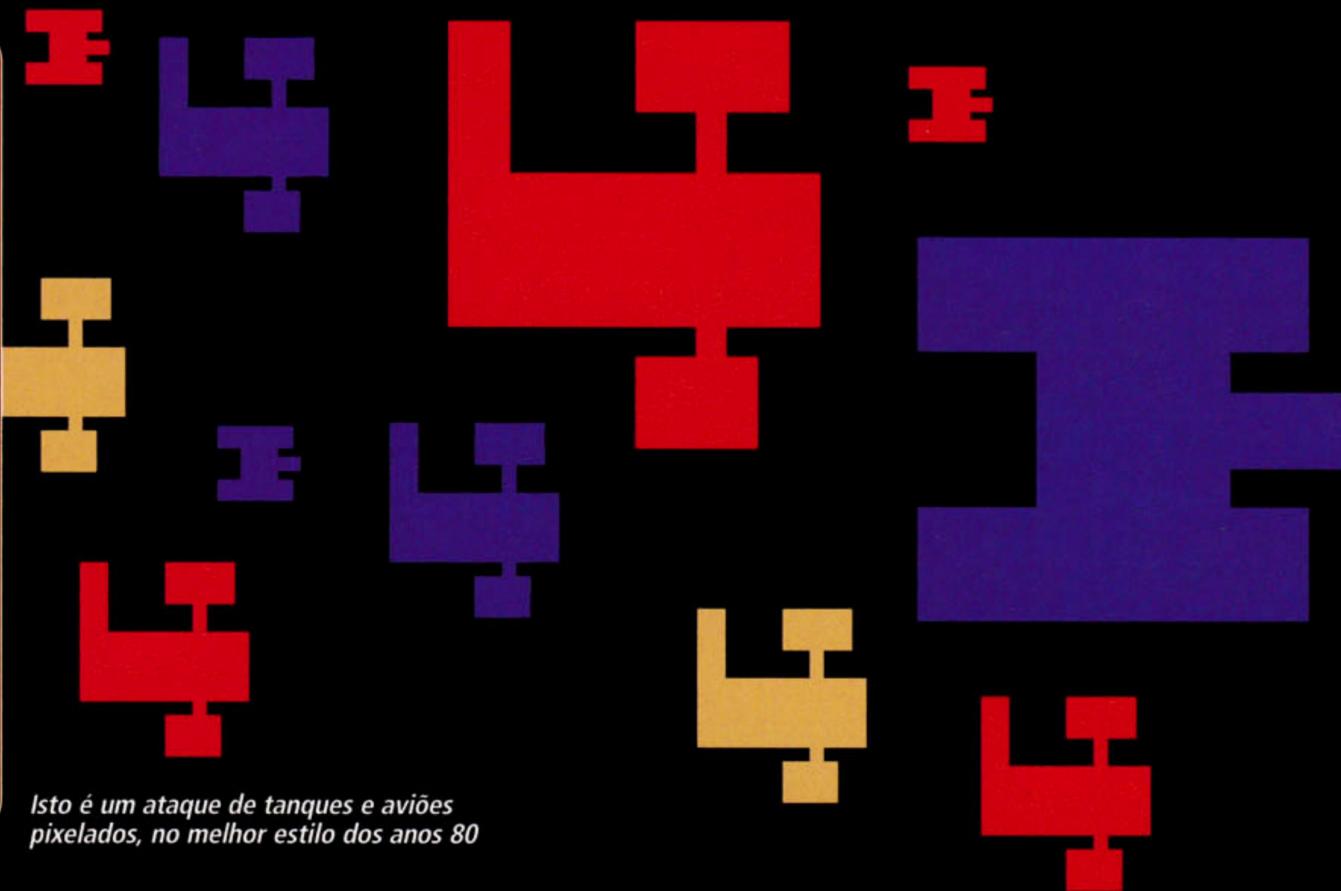
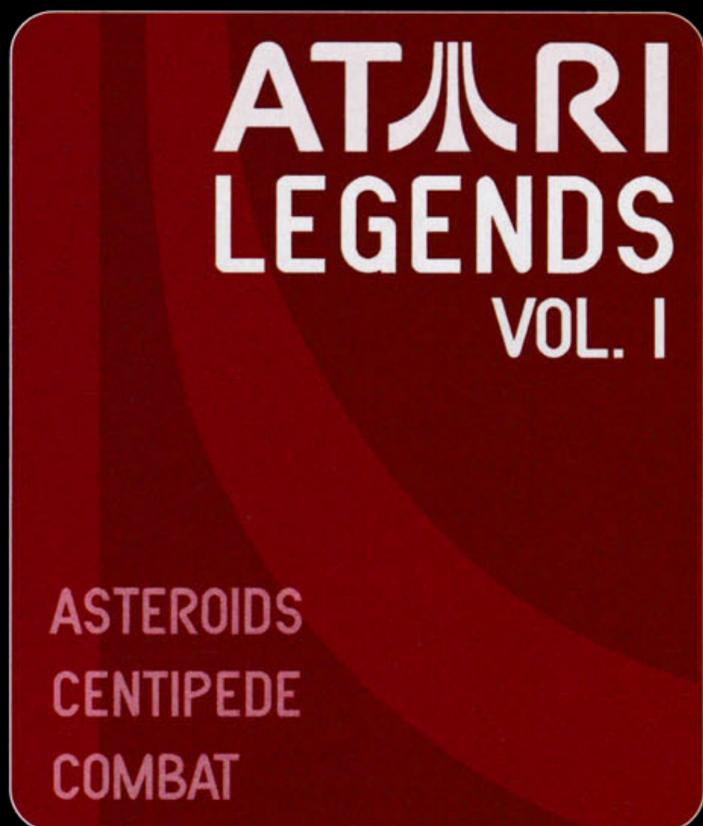


Combat permite que você utilize tanques e aviões. Mesmo sendo parecidos, os aviões são mais divertidos

uma tarefa que seria extremamente simples não fosse pelos inúmeros obstáculos e inimigos que atrapalham seu caminho.

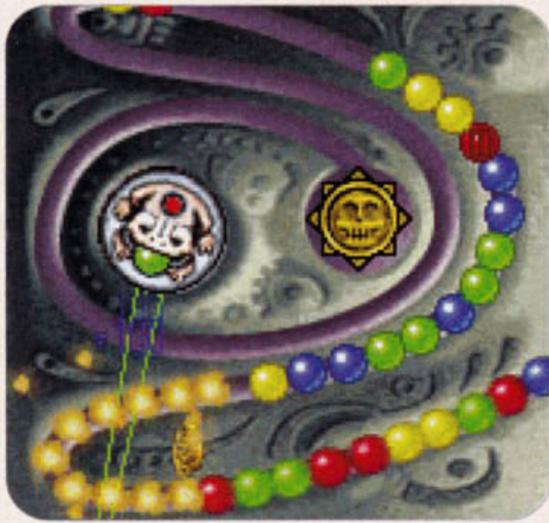
Finalmente, em *Asteroids*, jogo que já viciou muita gente, o jogador deve destruir todos os meteoros que aparecerem na tela. A jogabilidade é bastante simples e o jogador é pego pelo desejo de tentar quebrar todos

os recordes. O game possui um controle com excelente resposta, a melhor entre os três títulos da coletânea. Com tudo que *Atari Legends 1* apresenta, certamente vale o investimento. Resta, agora, aguardar pelo lançamento dos outros volumes da coletânea, que trarão mais clássicos.



Isto é um ataque de tanques e aviões pixelados, no melhor estilo dos anos 80

→ VÍCIO NA CERTA



ZUMA

Distribuidora: Glu Mobile **Produtora:** Glu Mobile
Preço: R\$ 10,00 **Operadoras:** Oi, Tim, Vivo e Claro

O puzzle de maior sucesso nos computadores, PDAs e até na Xbox Live chega em bom estilo ao celular. O objetivo em *Zuma* é eliminar as bolinhas antes que elas cheguem à caveira dourada. Caso isso aconteça, o jogador perde uma vida. Para evitar

que isso aconteça, dispare bolinhas para que elas formem seqüências com três ou mais elementos da mesma cor para que elas sejam destruídas. Quanto mais você destrói as pedras, mais bônus você ganha. É possível, ainda, conseguir fazer combos, o que aumenta a quantidade de pontos e o prazer de jogar um game extremamente viciante.

→ A MELHOR LUTA NO CELULAR

SUPER K.O. BOXING

Distribuidora: Glu Mobile **Produtora:** Glu Mobile
Preço: R\$ 10,00 **Operadoras:** Oi, Tim, Vivo e Claro

Uma bela criação para o mercado de jogos para celulares. Com um estilo parecido com o clássico *Super Punch-Out*, do SNES, *Super K.O. Boxing* é extremamente divertido e casual. Os combates são simples e utilizam três tipos de ataque: soco alto, soco

baixo e especial. As lutas são contra os oponentes mais estranhos do mundo, cada um com seus pontos fortes e fracos. Os controles contam com uma ótima resposta, os cenários são detalhados, e as lutas são intensas, com direito a um final à Rocky Balboa – só que muito mais engraçado.



→ ACELERE E MORRA DE RIR

MR. BEAN RACER 2

Distribuidora: Skyzone **Produtora:** Tiger Aspect
Preço: R\$ 10,00 **Operadoras:** Claro

O jogo inspirado no carismático personagem que, recentemente, lançou seu último filme coloca o jogador em uma corrida maluca de verdade. Em *Mr. Bean Racer 2*, você é obrigado a dar tudo o que tem, inclusive seu carro, como pagamento de um aluguel atrasado. Contando

apenas com um patinete, Mr. Bean precisa realizar algumas entregas e pequenas missões para juntar dinheiro para comprar uma bicicleta e recuperar seu carrinho verde neste game divertido e simples. Para se dar bem, basta dirigir pela cidade e entregar os objetos para as pessoas nos locais indicados e tomar cuidado com ladrões e obstáculos – em caso de roubo, você, perde todo o dinheiro que ganhou no dia.



→ DESTROIA UM CORAÇÃO APAIXONADO



KELLY KEY: AZARAÇÃO

Distribuidora: Skyzone **Produtora:** Skyzone
Preço: R\$ 10,00
Operadoras: Tim

Assuma o papel da cantora pop e corra para conquistar o coração de garotos em diversos lugares como baladas, colégio e praia. Os controles são bastante simples: as teclas 2, 4, 6 e 8 controlam a Kelly Key e a tecla 5 dispara

corações. Pode parecer fácil conquistar os corações dos rapazes que passeiam pelos cenários, mas isso é uma tarefa difícil que se torna mais complicada a cada fase, principalmente pelo limite de tempo que existe para completar o desafio. Isso, no entanto, só serve para deixar o jogo mais interessante, uma vez que controlar a Kelly Key em volta dos rapazes é muito divertido e engraçado.



Como configurar seus aparelhos sem ter dores de cabeça

→ ONLINE

XLink Kai: Evolution VII

Jogatinas online ilimitadas, sem taxas, sem autenticações e nenhuma dor de cabeça para o usuário

Com a popularização dos novos consoles, as produtoras restringem o suporte às plataformas antigas. Isso acontece de forma mais brusca nos jogos online, que, de uma hora para outra, têm seus servidores desativados e perdem suas funções multiplayer. Aconteceu com o Dreamcast e já atinge o Xbox, o GameCube e o PS2.

Caso você tenha algum desses três videogames, saiba que existe uma luz no fim do túnel: o XLink Kai: Evolution VII.

O programa desenvolvido para o PC simula partidas em rede, possibilitando que pessoas de todo o mundo joguem pela internet sem pagar um centavo e usando seu próprio computador como servidor. Basta você instalar o aplicativo, ligar seu console com um jogo que contenha opções de rede local (LAN) e procurar alguém que também esteja interessado em uma boa partida.

Não são todos os games que suportam a criação de uma LAN, mas eles aparecem em boa quantidade. No Xbox, você tem

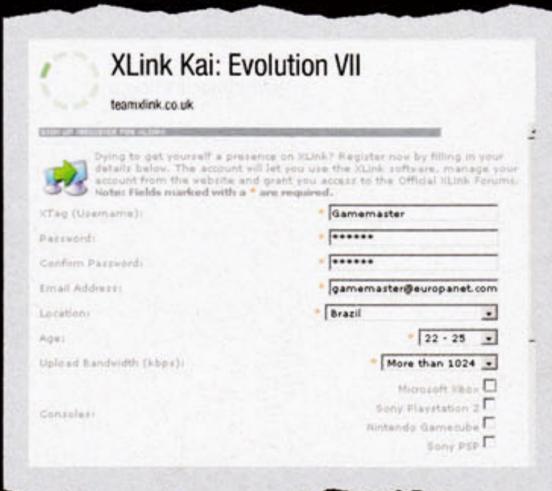
Itens necessários

- Console compatível com o XLink Kai: Evolution VII (Xbox/Xbox 360, PlayStation 2 com Network Adapter ou PS2 Slim, Gamecube com adaptador de rede ou PSP com acesso à internet sem fio)
- Computador com internet banda larga utilizando duas placas de rede, um hub ou um roteador
- Cabos de rede do tipo Crossover
- Jogo com modos via LAN

Halo 2 e Call of Duty 3; no PS2, Gran Turismo 4 e Socom III; no GameCube, tem Mario Kart: Double Dash e Kirb Air Dash; e no PSP, a febre Monster Hunter – só pra citar alguns exemplos. Caso o seu interesse for por outro jogo compatível, basta convidar algum amigo e marcar uma partida apenas entre vocês. Existe também a possibilidade de jogar games de Xbox 360, mas o sistema ainda é precário e poucos conseguem realizar partidas estáveis – não pense que essa é a solução para problemas com a Live.

Wii e PS3

Cadastre-se



1 No site do XLink Kai (www.teamxlink.co.uk), vá até a seção *Sign Up* e cadastre-se corretamente, utilizando seus dados de identificação. Insira um e-mail válido, especifique a velocidade de sua conexão à internet, os consoles e jogos que você possui e usará, se você faz uso de um headset durante as partidas, etc. Em seguida, você receberá um e-mail de confirmação e deverá clicar no link enviado para concluir o processo de cadastramento.

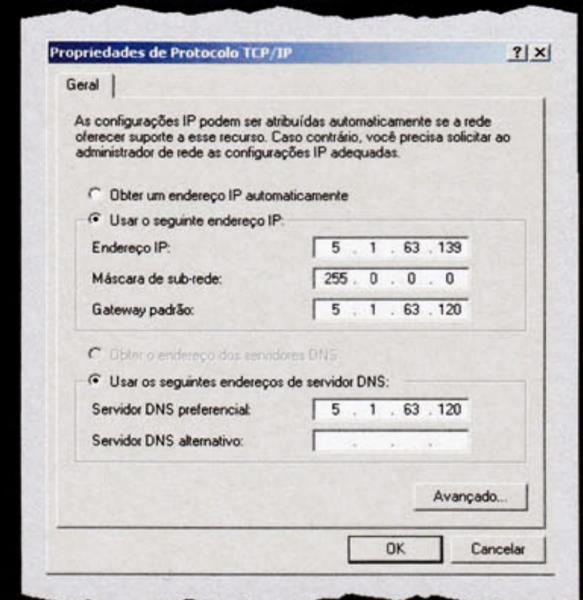
Instale o XLink Kai



2 Ainda no site do programa, vá até a seção *Downloads* e baixe a versão correspondente ao seu sistema operacional. Se você usa o Windows XP ou Vista, escolha a opção *Windows Xp/2000/Vista (32-bit only)* e clique no botão *Download*. Após a transferência, clique duas vezes no arquivo *XLinkKai-7.1.7.7-win32.msi*.

Caso a instalação não seja finalizada, vá até o site da Microsoft (www.microsoft.com), procure e baixe o arquivo *WindowsInstaller-KB893803-v2-x86.exe*

Crie uma rede



3a Agora é a hora de interligar o seu videogame com o seu computador por meio de uma rede. Confira os métodos para que você consiga conectá-los:

DUAS PLACAS DE REDE OU HUB

Ligue um cabo de rede do tipo Crossover na placa de rede do seu console e conecte a outra ponta à

Programas semelhantes

Se você estiver com problemas ao usar o XLink Kai: Evolution VII, não se preocupe, existem outros programas que realizam o mesmo trabalho: o Leaf Networks (www.leafnetworks.net) e o XBConnect (www.xbconnect.com)

Jogos compatíveis

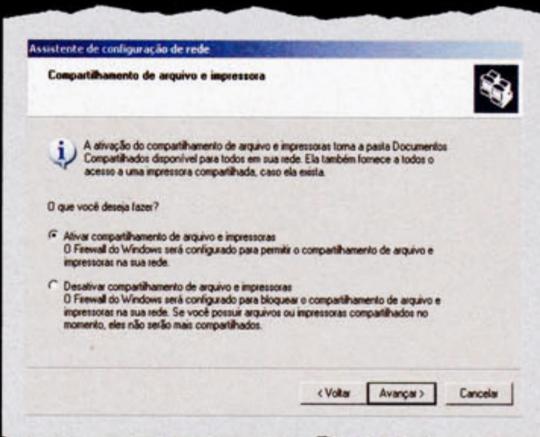
No total, o XLink Kai: Evolution VII suporta 263 games. Eles estão espalhados pelas plataformas compatíveis e, para saber quais são esses jogos, basta abrir o aplicativo e observar as salas existentes em todas as categorias.

Problemas de lentidão

Como nada é perfeito, podem acontecer pequenos atrasos nas partidas disputadas pela internet – comumente chamados de lags. Para que você não sofra com esse problema, além de ter uma conexão boa (500 Kbps, no mínimo) feche programas de downloads, o MSN e todos os outros mensageiros instantâneos.

Continuação

Crie uma rede placa secundária ou ao hub. Vá a *Iniciar/Executar*, digite *cmd* e, na tela que se abriu, escreva *ipconfig*. Anote os números que surgirão abaixo da frase *Adaptador Ethernet Conexão Local* (IP, Máscara de sub rede e Gateway). Agora, vá até o menu *Iniciar/Painel de Controle/Conexões de Rede*, clique com o botão direito em *Conexão Local*, depois selecione *Propriedades/Protocolo TCP/IP e Propriedades*.



3b Mude o IP de sua placa secundária (na qual o console está ligado) para um número acima do que está estipulado para sua placa principal (a que recebe a conexão com a internet). Por exemplo: se o IP da placa de rede principal for *10.1.0.1*, coloque *10.1.0.2* na secundária. A Máscara de sub-rede e Gateway são iguais em ambas, bem como o DNS primário, que deve ter o mesmo número do Gateway.

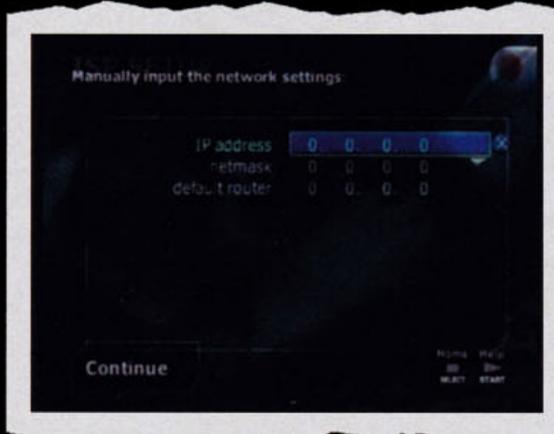
ROTEADOR

(também deve ser feito por quem usa duas placas de rede ou hub)

Siga para *Iniciar/Painel de Controle/Configuração de Rede*, selecione a opção *Ativar compartilhamento de arquivos e impressora* e finalize a instalação.

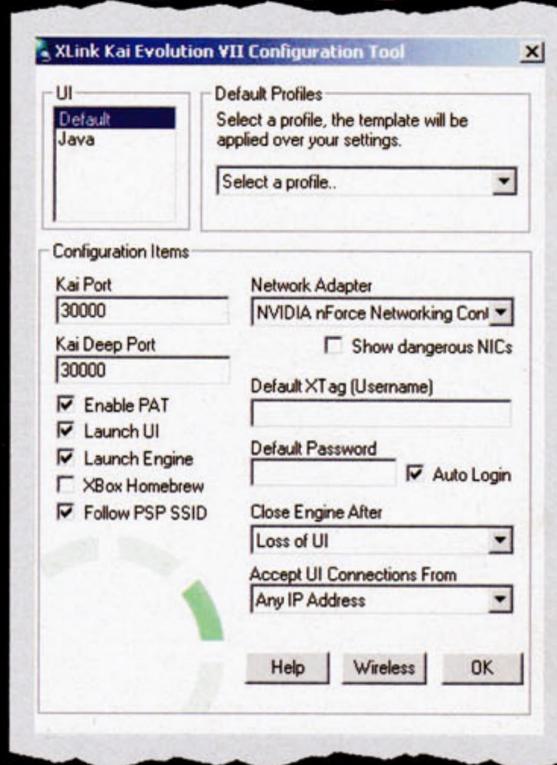
Configure os consoles

4a Antes de jogar, é necessário ter a certeza de que o seu videogame está acessando a internet. No caso do PS2, utilize o CD Online Start-Up Disc que tem no console. Se ele não conseguir encontrar a sua conexão automaticamente, selecione *I Have a ISP/Advanced Setup* e configure o IP Máscara de sub-rede e Gateway manualmente. Insira o IP do console um número acima do existente na placa de rede secundária e salve as configurações.

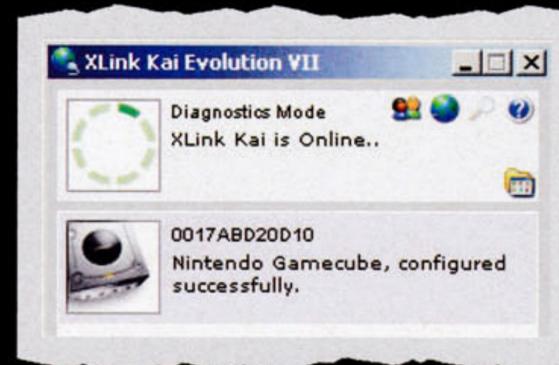


4b Para criar uma rede no Xbox e no Xbox 360, vá até *Sistema/Configurações de Rede* em seu computador e siga as mesmas recomendações indicadas para configurar o PS2, caso sua conexão à internet não seja detectada automaticamente. Se você tiver um PSP, é preciso que um roteador Wi-Fi esteja instalado e configurado no PC (para mais detalhes, leia o "Suporte GM" da edição 30).

Configure o programa



5a Vá até o menu *Iniciar/Programas/XLink Kai: Evolution VII* e clique em *Start Kai Config*. Em *Network Adapter*, escolha a placa de rede ligada ao console ou a que está ligada em seu hub/roteador. Aplique as alterações no programa de acordo com a foto a seguir. Em *Default XTag e Password*, no entanto, insira a senha utilizada no momento do cadastro feito no site do Xlink Kai.



5b Dê *OK*, volte ao menu *Iniciar/Programas/XLink Kai: Evolution VII* e clique em *Start Kai*. Se o programa pedir sua senha novamente, preencha todos os campos. Procure por um ícone em forma de lupa chamado *Switch To Diagnostic Mode* e clique no ícone de pastas logo abaixo da interrogação. Se o seu console aparecer lá, você está pronto para começar a jogar. Caso contrário, reinicie o console para que ele seja identificado no sistema.

Inicie o jogo



6 Usaremos *Gran Turismo 4* como exemplo, mas todos os jogos compatíveis têm um tipo de configuração semelhante. Dentro do jogo, entre em *Arcade Mode/Multi LAN Race* e escolha a conexão criada anteriormente. Clique no botão *Connect* e aguarde por novos jogadores. Você também pode clicar em *Create new network configuration*, caso não exista uma configuração salva no Memory Card. Coloque um nome qualquer na conexão, não modifique nada, e dê *OK*. Volte ao *XLink Kai: Evolution VII*, clique no pequeno globo azul (*Switch to Arena Mode*). Vá até a seção do PS2 e clique na seta verde para prosseguir pelos menus até achar a sala destinada a *Gran Turismo 4*. Entre em uma arena e aguarde o jogo ser iniciado. Caso queira criar uma sala privada para você e seus amigos, clique no ícone do globo terrestre com um cabo de rede, defina o número máximo de jogadores, o nome, a senha da sala e faça a festa.

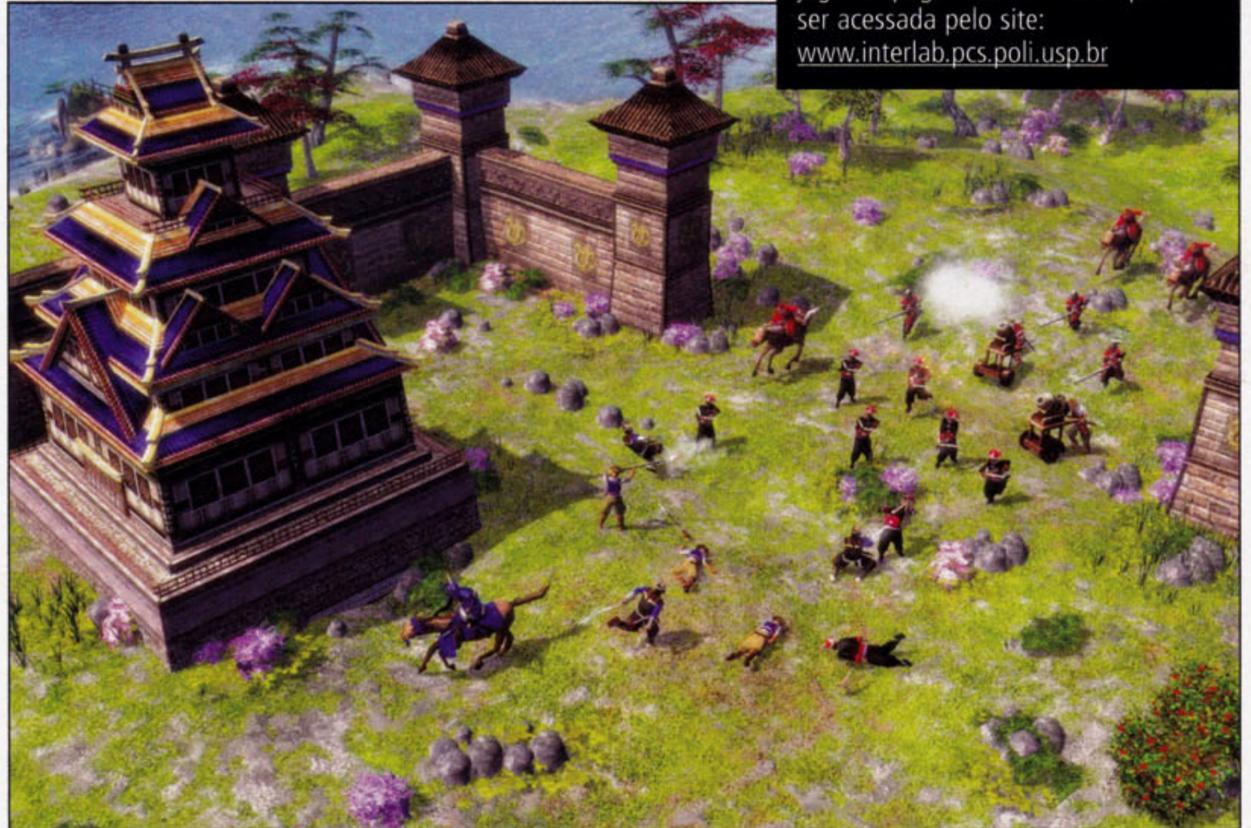
Por Roberto Ricardo Nakamura, Pesquisador do INTERLAB Para entrar em contato: ricardo.nakamura@poli.usp.br

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



Acabando com os mitos

O "lag" não é causado apenas por uma conexão de internet lenta. Computadores modestos, placas e modems de baixa qualidade e cabos telefônicos de cobre prejudicam as partidas online.



Uma conexão veloz à internet e um computador potente ajuda a evitar as temidas lentidões nos MMOGs

Os Culpados pelo "Lag"

➤ *Compreenda os mitos e verdades dos problemas de conexão que infernizam os MMOs*

Um problema que atormenta muitos jogadores de MMOGs é o chamado "lag": a aparente lentidão do jogo em responder aos comandos do jogador ou atualizar as imagens na tela. Pesquisas mostram que os jogadores agüentam e se adaptam bem a atrasos de até um ou dois décimos de segundo. Mais do que isso torna o "lag" algo muito desagradável durante a partida.

Existem dois fatores principais que influenciam o "lag": a conexão de rede e o processamento dos computadores que participam do jogo. Quanto à conexão de rede, uma das causas do "lag" é a distância entre o servidor do jogo e o computador do jogador, porque a velocidade de transmissão do sinal é limitada – mesmo em cabos de fibra ótica, esta velocidade é em torno de 2/3 da velocidade da luz. Por exemplo, uma informação levaria cerca de 53 milésimos de segundo para ir de um servidor na Califórnia, EUA, até São Paulo. E isso considerando a distância em linha reta.

Para servidores na China ou no Japão, este tempo pode aumentar facilmente para um décimo de segundo. Na prática, esses atrasos são ainda maiores porque a informação não viaja em linha

reta e, sim, deve passar por vários roteadores e retransmissores até chegar ao seu destino – sem contar que nem todos os cabos são de fibra ótica.

A largura de banda, geralmente conhecida como a velocidade da conexão de rede, pode ser outro motivo para o "lag". Podemos entender a largura de banda como a quantidade máxima de informações que

A largura de banda, geralmente conhecida como a "velocidade" da conexão de rede, pode ser outro motivo para o famoso "lag"

pode ser transmitida durante um certo tempo. Por exemplo, imagine que um jogador entra em um mapa do jogo no qual existem cem personagens e o servidor do jogo precisa transmitir informações (nome, cor das roupas etc.) de cada um deles. Se essa quantidade de informações for maior do que a largura de banda da conexão do jogador, elas não serão transmitidas de uma só vez. Com isso, as informações demorarão mais

para chegar e, até lá, o jogador terá a impressão de que o jogo está "travado".

Por último, existe a latência da conexão, que corresponde ao tempo que leva para uma informação ser transmitida. Imagine que você escreve um e-mail para alguém, depois imprime uma cópia e manda pelo correio. A informação é a mesma, mas a cópia impressa vai (normalmente) demorar muito mais tempo para chegar. A diferença está no modo de como a informação foi transportada. Diferentes tipos de conexão à internet, como cabo, rádio, satélite e modems analógicos têm latências diferentes. Se o tempo para transmitir a informação for longo, o jogador também terá a impressão de que o jogo está "lento".

No entanto, mesmo a melhor conexão de rede não garante um jogo sem "lag" se os computadores também não forem capazes de tratar as informações rapidamente. Quando a informação chega, ela precisa ser decodificada no modem ou na placa de rede, passar por "drivers" do sistema operacional e finalmente ficar disponível para o jogo. Placas de rede de baixa qualidade, processadores lentos e mesmo falhas de programação no jogo podem causar mais atrasos e, conseqüentemente, mais "lag".

Nintendo é com a
NGamer Brasil

NINTENDO Wii DS GAMECUBE GBA
NGAMER
100% NINTENDO
BRASIL

COBERTURA
ESPECIAL
3

WWW.GAMEBLOG.COM.BR
9 771981 448006 03

ANO 1 | Nº 3 | R\$ 9,90

EDITORA
20 Anos
EUROPA



JOGAMOS!!!
SUPER MARIO GALAXY



Wii Fit
Testamos o novo
acessório para jogar
e fazer ginástica



Dose Dupla
Wii SUPER PAPER
DETONADO MARIO
De cabo a rabo, a mais
nova aventura do bigode

N64 PAPER MARIO
EXTRAS Relembre o
clássico e consiga
todas as Star Pieces

EDITORA
20 Anos
EUROPA

Se preferir, compre pelo
0800 55 76 67 ou no site
www.ngamer.com.br

Já nas bancas!



Bugigangas legais para você gastar seu dinheiro

PSP ganha



A base para carregar possui um design perfeito para assistir a filmes. Só não tente jogar com ele desse jeito

O kit ideal para quem quer tirar o maior do PSP com todos os acessórios para aproveitar o máximo dos jogos, filmes e músicas



Uma ótima forma de armazenar os UMDs sem se preocupar riscos



Escute músicas e assista a filmes com um fone de ouvido que faça jus à qualidade do display do portátil da Sony

Com todos os cabos, conectores e protetores que você encontrará, são mais opções do que reais usos para elas



banho de loja

➤ Pacote chega ao Brasil com opções para quem busca limpar, proteger e carregar o PSP

Se até então o Nintendo DS era o mestre em receber pacotes especiais contendo dúzias de acessórios que facilitam a vida dos jogadores, a partir de agora quem tem um PSP não precisa mais se sentir excluído. Isto porque a Trust acaba de lançar por aqui um pacote especial com 14 itens que buscam limpar, proteger e carregar o aparelho da Sony.

Do ponto de vista técnico, o Kit 14 em 1 para PSP apresenta um carregador de bateria especialmente voltado para o uso em veículos

(cuja carga completa pode ser obtida em apenas quatro horas) e um cabo USB retrátil que permite a conexão entre o portátil e um PC (para recarregar ou transferir arquivos). Para os fanáticos por limpeza, há uma série de capas de borracha que protegem a superfície e a tela do aparelho não apenas de gordura e impressões digitais, mas também de grãos de areia e objetos cortantes.

Para quem curte transformar o PSP em um cinema particular, o kit conta com um suporte

capaz de posicionar o portátil nos mais variados ângulos, o que confere muito mais conforto e liberdade ao usuário, e ainda acompanha fones de ouvido especiais e um cabo de áudio que otimiza a reprodução sonora. Para organizar todos estes acessórios, o conjunto acompanha uma mochila especial.

Produto: Kit 14 em 1 para PSP

Fabricante: Trust **\$ Preço:** R\$ 170,00

Site: www.superkit.com.br (BR)

Novo Onyx

Como um vazamento de informação já havia denunciado, a Nintendo resolveu, de fato, colocar mais uma edição temática do DS Lite à venda. Batizado como Crimson-Onyx, o novo modelo busca comemorar o lançamento do game *Brain Age 2* e, por conta disso, faz parte de um pacote especial que acompanha uma cópia do jogo e uma embalagem exclusiva para armazenar o portátil. Sem lançar uma nova cor do DS há cerca de um ano, a Nintendo aproveita a ocasião para exibir um novo estilo para o aparelho: como o próprio nome sugere, ela representa um híbrido entre a cor preta tradicional e uma espécie de mistura pra lá de charmosa entre tons de vermelho e azul.



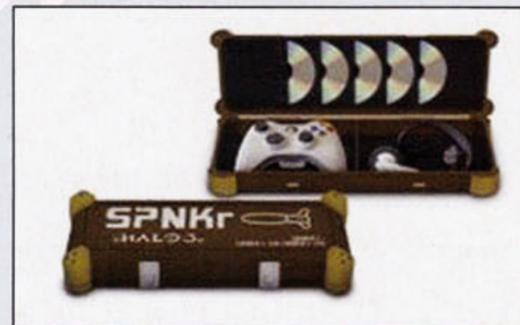
☑ **Produto:** Crimson-Onyx DS Lite with Brain Age 2

Ⓜ **Fabricante:** Nintendo

\$ **Preço:** US\$ 149,99

🌐 **Site:** www.ebgames.com (EUA)

Para intimidar



♦ Com o intuito de engordar ainda mais a lista de produtos que buscam comemorar o lançamento de *Halo 3* para X360, a Microsoft já colocou no mercado o que vem a ser uma espécie de maleta temática que armazena jogos e acessórios para o console. Com formato semelhante ao do cartucho de mísseis retratado no game, a embalagem permite que você encaixe um controle sem fio, um comunicador tradicional e até cinco discos de jogos, mantendo-os bem conservados.

☑ **Produto:** Halo 3 Missile Case

Ⓜ **Fabricante:** Microsoft

\$ **Preço:** US\$ 19,99

🌐 **Site:** www.gamestop.com (EUA)

Puro conforto



Pense bem: você está no seu PC curtindo algum jogo online quando, de repente, vem aquela sede e você logo ataca aquele copo de refrigerante que estava por perto desde antes a jogatina começar. Provavelmente ele estará quente ou aguado, com o gelo derretido. Para resolver isso, a CoolIT criou um acessório essencial para evitar que esse drama jamais aconteça novamente. Batizado como USB Beverage Chiller, o aparelhinho pode ser ligado à qualquer porta USB e, em questão de segundos, passa a refrigerar qualquer objeto que entre em contato com a sua superfície – seja um copo ou uma latinha. Embora soe como uma inutilidade, acredite: funciona de verdade e já está virando moda.

☑ **Produto:** CoolIT USB Beverage Chiller

Ⓜ **Fabricante:** CoolIT \$ **Preço:** US\$ 29,99

🌐 **Site:** www.amazon.com (EUA)

Ergonomia

Pensando no mercado de jovens que costumam gastar mais de seis horas diárias jogando em seus computadores, a Microsoft decidiu colocar no mercado um kit que visa oferecer mais conforto para quem opta pela jogatina na frente do PC. O pacote é formado por dois acessórios: Ergonomic Keyboard 4000 e Natural Wireless Laser Mouse 6000, ambos sem fios. O teclado é considerado um dos mais ergonômicos e confortáveis do mercado; já o mouse possui um design arrojado e é um pouco mais pesado que o normal, o que ajuda na precisão da mira, mas pode ser um tanto desconfortável para os usuários comuns.



☑ **Produto:** Natural Ergonomic Desktop 7000

Ⓜ **Fabricante:** Microsoft \$ **Preço:** US\$ 149,99

🌐 **Site:** www.amazon.com (EUA)

Preparar, apontar...



O plástico pode não ser dos melhores e a fabricação pode não ser da Nintendo, mas mesmo assim, a verdade é que o Wii Blaster funciona como o prometido. Desenvolvido pela Core Gamer, o acessório permite que o Wii Remote e a extensão Nunchuk sejam acoplados à sua superfície com o intuito de melhorar ainda mais a performance dos controles em games de tiro. O diferencial, é válido ressaltar, está no fato de que, ao contrário da pistola oficial do console, o Blaster permite que o jogador efetue os disparos pressionando diretamente um botão em forma de gatilho. Entre os jogos suportados pela bugiganga estão títulos como *Red Steel*, *Resident Evil 4* e até mesmo *Metroid Prime 3*, um dos títulos mais aguardados do console.

☑ **Produto:** Wii Blaster

Ⓜ **Fabricante:** Core Gamer \$ **Preço:** US\$ 19,99

🌐 **Site:** www.ebgames.com (EUA)

▶ game shop

**PARA ANUNCIAR
NESTA SEÇÃO LIGUE:**

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

ou mande um e-mail para:
publicidade@europenet.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
HOUSE GAMES
TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VIDEO 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 HOUSEGAMES@HOTMAIL.COM
Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844

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

CICERO GAMES

Acessórios
Assistência Técnica Especializada
5 anos no mercado
Entregamos para
todo o Brasil

Ofertas em todas as linhas de aparelhos

PS2
R\$ 499,00
c/ 10 brindes

Rua: Santa Efigênia, Nº480 - loja 23
Rua: Santa Efigênia, Nº 64 - loja 35 / 1º andar
Tel: (11) 3337-6050 ou 3227-7325
Site: www.cicero games.com.br

OS GAMES MAIS IRADOS DA CIDADE ESTÃO AQUI!

PS3
PlayStation.2
Wii
XBOX360
PSP
NINTENDO DS

Visite nossa loja:
End.: Viaduto Sta. Ifigênia, 66 - box 410 / 412

Ligue e faça seu financiamento por telefone
Tele vendas: (11) 3328 6823 / 3328 6824 / 3328 6827

METRÓPOLE
Games
www.metropolegames.com.br

PLANET GAMES

- Consoles, jogos e acessórios
- Assistência técnica especializada
- Enviamos sedex para todo Brasil

Financiamos em até:
• 18x no cheque
• 15x no carnê

Fones: (11) 6987-2641 / (11) 6949-5195
Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina - São Paulo-SP
E-mail: contato@planetshopping.com.br

NG
NACIONAL GAMES

Financiamos em até:
• 18x no cheque
• 15x no carnê
• Cartão de crédito

Fones: (11) 3473-5115 / 5114 / 5113
R. Voluntário da Pátria, 2041
Loja 6 - Santana-SP (Próximo ao Metrô)
E-mail: nacionalgames@hotmail.com

ELETROMIL
20 ANOS GAMES - MÍDIAS - INFORMÁTICA

• COMPRA - VENDA - TROCA ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM
CONCERTOS E SERVIÇOS GERAIS EM VIDEO 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



Shopping Metrô Tatuapé

Financiamento em até 12X

Visite a nossa Loja e ganhe um **BRINDE** exclusivo

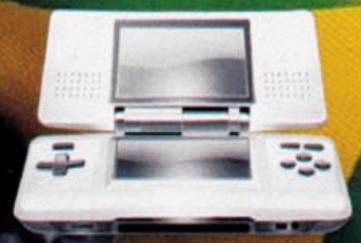
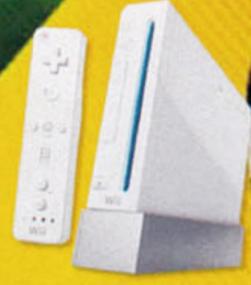


Piso Metrô - loja 20M • Fones: (11) 6197-5783 6192 9624

R. Coronel Oliveira Lima n.288 Centro Santo Andre - SP



Visite nossa Loja Virtual www.brazilgames.com.br
E parcele em até 15x para todo Brasil!



OS MELHORES PREÇOS E AS MELHORES CONDIÇÕES

Televendas

Loja 1: 4994-1488/4990-2284

Loja 2: 4427-4307

Assistencia Técnica

Games & Celulares

Tel: 4432-1101



Dragoon Games

Mais 02 lojas pra Você!

(0XX11)

3846-4375

3846-1470

pague em até **36** vezes!*

VÍDEO-GAMES

VENDAS

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

MP3 / MP4 / I-PODS

PCS / DVDS / NOTEBOOKS

CURSOS



Play 2 a partir de **RS499,00***

www.dragoon.com.br

Loja 01: Rua Silvânia, 157 -Moema-S.P.

Loja 02: Rua Teodoro Sampaio, 2883 Lj 23 /24

Loja 03: Rua Teodoro Sampaio,2901 Lj 05 - Pinheiros- S.P.

ESTACIONAMENTO GRÁTIS



*V E N D A S



RDK Mastergames

Neo Distribuidor Autorizado Atacado e Varejo

PS2 Slim R\$ 449,00 Somente para pagamento à vista 3 Anos garantia

Financiamento em até 15 x

Jogos e Acessórios para Wii, PS2 e PS3

Tel: (11) 3362-9166
Tel: (11) 3661-8986

Rua Santa Efigênia, 364 Loja 228/230-Galeria São Paulo - SP
Rua Santa Efigênia, 399 Loja 32/33 - Shopping Milenium - SP



JOGOS ONLINE
Entre nessa nova aventura !!!

ILHAS DOS JOGOS

WWW.ILHADOSJOGOS.COM.BR



Fantasy Star

Games e Mídias

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

Enviamos para todo o Brasil

Fone: (11) 4722-3734 / 4721-1970 • e-mail: fantasystar@fantasystar.com.br
Av. Voluntários Fernando Pinheiro Franco, 398 loja 9 - Mogi das Cruzes - SP

Logos: PS2, PlayStation, XBOX, Dreamcast, NINTENDO, PC CD-ROM SOFTWARE, GAME BOY ADVANCE, NINTENDO DS, PSP

»»» Aqui tem a dica certa para seu game

Game Master, sua revista multiplataforma



Edição 30 - R\$ 8,90

- ▶ The Simpsons Game: direto da E3, a família mais trash da TV volta para barbarizar no seu console
- ▶ Outros grandes lançamentos da E3 2007
- ▶ 102 games bacanas para jogar de graça pela internet



Edição 31 - R\$ 8,90

- ▶ Preview especial do Splinter Cell Conviction (X360/PC)
- ▶ Crie seu próprio jogo: aproveite as facilidades do XNA, que podem deixá-lo rico, de verdade
- ▶ Jogos dessa edição: Uncharted: Drake's Fortune...



Edição 29 - R\$ 8,90

- ▶ Preview completíssimo do Devil May Cry 4 (PS3/X360): detalhes da jogabilidade, o novo herói, novos inimigos e história da saga
- ▶ Jogos dessa edição: Forza 2; Spider-Man 3; Pokémon Diamond/Pearl; GRAW 2



Edição 28 - R\$ 8,90

- ▶ As duas novas armas do PS3: a comunidade virtual PlayStation Home e o game de plataforma LittleBigPlanet
- ▶ Previews: Manhaunt 2; Skate; Forza Motorsport 2
- ▶ Reviews: God of War 2; Sonic and the Secret Rings



Edição 27 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: descubra os segredos do novo Indiana Jones para PS3 e X360; Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- ▶ No Guia Completo Detonado: Grand Theft Auto Vice City Stories

Para você que é gamemaniaco



NGamer Brasil

- ▶ Mario Kart Wii: a série de corrida do Mario está de volta e nós temos todas as informações
- ▶ Jogamos Super Mario Galaxy



Revista do XBOX

- ▶ O terror renasce no Xbox com Resident Evil 5
- ▶ Detonados: The Darkness e Oblivion
- ▶ E ainda: Halo 3; BioShock



Animation Invaders

- ▶ Naruto no Brasil: tudo sobre a chegada oficial do mangá, anime e games
- ▶ Gantz: entenda as regras e conheça as armas



Dicas e Truques

- ▶ Trapaças, golpes e segredos para 342 jogos, incluindo: Super Paper Mario; Pokémon: Diamond, Pearl e Ranger; God of War 2; Bully...



Level Up

- ▶ Dicas infalíveis para cumprir duas das mais difíceis quests do game: A maldição de Jormungand e o Quest do Presidente

Compre pelos telefones:

(11) 3038-5050
ou 0800 55 76 67
e informe a OFERTA 133

Horário de atendimento:
segunda a sexta, das 8h às 20h. Sábados, das 9h às 15h

Acesse:
www.gameblog.com.br

Para solicitar suas edições, preencha este cupom (original ou xerox) e envie por correio ou fax para a Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121 - CEP: 05510-900 - São Paulo - SP - Fax: (11) 3097-8583 - OFERTA 133

Revista	Edição	Qtde.	Preço	Total + Frete

*Fretes para postagem simples - 1 exemplar = R\$ 3,00 / 2 exemplares: R\$ 5,00 / 3 exemplares: R\$ 6,25 / 4 exemplares: R\$ 8,00 / De 5 a 9 exemplares: R\$ 11,75. Nas compras acima de R\$ 60,00 você pode parcelar em até 3x sem juros no cartão de crédito ou no pagamento em cheque. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones.

Cartão de Crédito: autorizo o débito de R\$ _____ no meu cartão: Amex Credicard Diners Visa Mastercard

De número (verso do cartão): _____ Validade _____

Envio de Cheque(s) via Correios: envie o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) à Editora Europa junto com este cupom

Depósito Bancário: faça um depósito no banco Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito junto com este cupom para o nosso fax: (11) 3097-8583

Nome: _____

Endereço: _____ Nº. _____ Bairro: _____

CEP: _____ Estado: _____ Cidade: _____ Tel.: (____) _____

Celular: _____ RG _____ CPF _____



EVOLUÇÃO

Desde os primórdios até hoje em dia...

CRASH BANDICOOT

Com fôlego de sobra, a ex-mascote da Sony chega ainda este ano a sua 14.ª aventura

PS2, XB, GC

Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex - 2002

Ao lado da possibilidade de controlar a personagem Coco Bandicoot, o principal diferencial de *Wrath of Cortex* foi a chance de colocar o protagonista da série para controlar alguns seletos tipos de veículos. As duas novidades, entretanto, não foram o suficiente para apaziguar os críticos que, entre outras coisas, insistiram em afirmar que a fórmula da série já estava exageradamente desgastada e que as diferentes versões do jogo não se equiparavam em termos de qualidade. Isso porque, enquanto as versões para PS2 e GC sofriam com extensas telas de carregamento, a edição para Xbox mostrou-se como uma opção muito mais rápida e graficamente competente.

PS3, X360, Wii, PS2, PSP e DS

Crash of the Titans - 2007

Quase uma década após a sua estréia em 1996, o marsupial voltará a ativa: Crash Bandicoot se prepara, sob os cuidados de um novo estúdio, para estrear a sua 14.ª aventura. Em *Crash of the Titans* a mascote é a única esperança para os habitantes da Wumpa Island das garras do maléfico Dr. Cortex. Tendo no Nintendo Wii a sua plataforma base, a trama do novo game gira em torno do surgimento de uma substância conhecida como "Mojo" (palavra que, em inglês, indica algo mágico ou sobrenatural), capaz de transformar todos os seres inocentes em um verdadeiro exército para as forças de Cortex. O vilão, ainda por cima, decide investir em uma frota de gigantes com o intuito de acabar de uma vez por todas com qualquer resistência – isso significa que os inimigos serão muito maiores. *Titans* introduz um novo sistema de combate ao estilo de plataforma e permitirá, por exemplo, que Crash execute seqüências de socos e pontapés em inimigos comuns ou, no caso dos tais Titãs, realize movimentos contextuais como em *God of War*.



PS

Crash Bandicoot 2 - 1997

O esquema de jogo continuou o mesmo na seqüência do primeiro game e melhorou bastante em relação à trama e à variedade de novos cenários. Em *Cortex Strikes Back*, Crash precisa recolher uma série de cristais mágicos que, como o marsupial acredita, podem evitar que Cortex destrua de uma vez por todas o seu planeta. Ao longo da aventura – cujos principais ambientes vão de praias e selvas até estações espaciais futuristas –, o personagem encontra a sua própria irmã, a simpática e esperta Coco, que logo descobre a real utilidade dos cristais e ajuda o personagem a evitar que eles caiam nas mãos erradas. No início deste ano, o jogo foi disponibilizado via download por meio da rede online do PSP e pode ser jogado no PS3.

Crash escapou da aposentadoria precoce e está pronto para enfrentar os novos vilões enviados por Cortex

PS

Crash Bandicoot - 1996

Com exceção da dificuldade um tanto quanto exagerada para um game voltado ao público infantil, a estréia de Crash Bandicoot no PS1 foi muito bem recebida ao redor do mundo. O herói era um marsupial em fuga de um experimento que, comandado pelo insano Dr. Cortex, buscava transformar o animal em um monstro. Considerado como uma aventura extremamente curta, o game contava com seis chefões e ficou marcado pela existência das caixas de madeira que, quando quebradas pelo personagem, revelavam bônus e itens especiais.

*Chegue mais rápido...
O futuro está aqui!*

MP4 em Aço Tela LCD 2.2



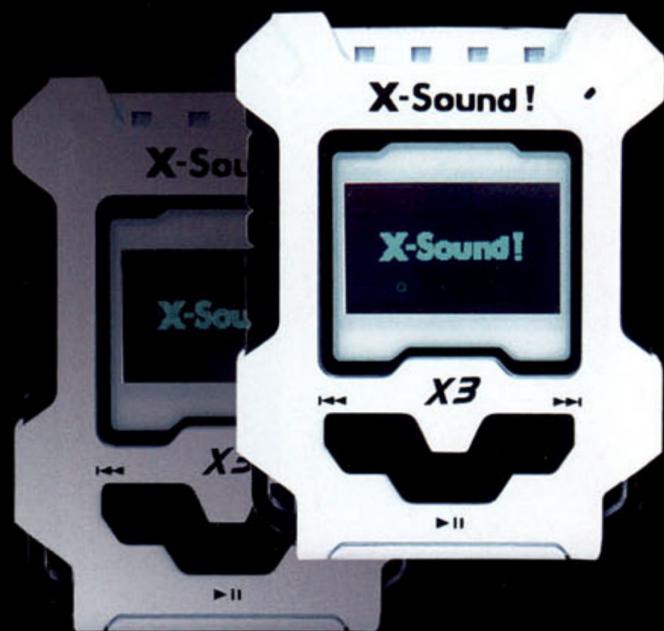
Linha Platinum



MP4 com Câmera



MP4 em Aço Tela LCD 2.0



- Mp3;*
- Pendrive;*
- Gravador de Voz;*
- Rádio FM;*
- Grava de todas fontes de Áudio;*
- Bateria Recarregável;*
- Tela Oled colorida.*

MP3 X3 Innovation

X-Sound!

Bem Vindo ao Futuro

Tel: (11) 3097-0901

www.xsoundbrasil.com.br



A Combinação Perfeita

Para Digital Home

Apresentando o Chipset 690

- Rodar conteúdo em alta definição
- Saída para Vídeo HDMI
- Qualidade AVIVO™
- Windows Vista™ Premium
- Gráfico integrado ATI Radeon™ X1250

6900 Chipset



Procure por nossos parceiros especializados no site www.amd.com/motherboards





Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: Douglas Ielker

Revista: evil_arthas

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

