

REVISTA

Ano 3 | Nº 36 | Janeiro 2008 | Brasil R\$ 8,90 | Europa € 4,90

GAMEMASTER

WWW.EUROGAMES.COM.BR

VIDEOGAME LEVADO A SÉRIO



TORNEIO

Fique por dentro do campeonato de FIFA que agitou o Brasil

Aluguel de games

A onda voltou. Conheça as novidades para jogar games originais bem baratinho

Command & Conquer: Tiberium

Mistura inédita: shooter e estratégia em tempo real num único jogo



Acelera, Ayrton!

Senninha GP leva Ayrton Senna aos arcades



REVIEWS

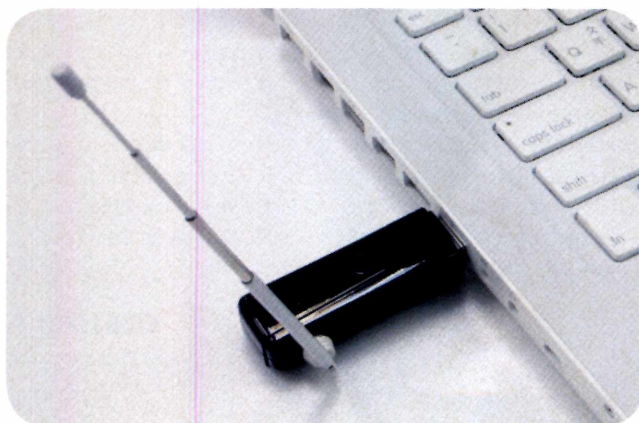
- Gears of War
- Kane & Lynch
- Uncharted
- Hellgate: London
- NiGHTS: Journey into Dreams

Eu quero...

Assista a programação da TV aberta diretamente no seu PC ou notebook. Este pequeno receptor de TV digital pode ser conectado à entrada USB do notebook ou do desktop. Funciona com o Windows 2000/XP/Vista. Recepção de áudio e vídeo totalmente digital sem ruídos ou interferências. Permite gravação da programação no hard disk, agendamento de gravações, pause na TV e retorno ao ponto que parou. Desfrute de todos os benefícios que a TV digital pode oferecer à você.

TV Digital

**O melhor da tecnologia
e entretenimento
já está na Leadership.**



**Com o Receptor de TV Digital USB
você poderá assistir e gravar o
seu canal preferido no seu PC ou
notebook, com som e imagem de DVD.**

O notebook é meramente ilustrativo, não acompanha o produto. Verifique a disponibilidade do sinal da TV Digital na sua cidade.

LEADERART

www.leadership.com.br

Em todos os momentos com você.

**THE
LEADERSHIP
GROUP**



Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

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

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:
Roberto Araújo - MTb. 10.766 - e-mail: araujo@europacet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editor: Gustavo Petrô
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte (Projeto Gráfico): Alexandre Dias (Nani)
Revisão de Texto: Mariana Russo
Estagiário: Romulo Máthei
Colaboraram nesta Edição: Artur Palma, Fabio Santana, Fabricio Caleffi, Felipe Azevedo, Felipe Fuschini, Fernando Wiek, Flávia Gasi, Gustavo Lanzetta, Leandro Rodrigues, Matheus Bourg, Nelson Alves Jr. e Théo Azevedo

Internet: Webmaster: Cássio Narciso
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Letícia Nunes, Natália Azeredo

Publicidade São Paulo

E-mail: publicidade@europacet.com.br

Gerentes Comerciais

Rodrigo 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, Flávia Pinheiro,

Guilherme Rabelo, Raphael Gherardi e Rodrigo Sacomani

Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5103

Assistente de Criação: Ronaldo Mendes

Tráfego: Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122

Publicidade - Outros Estados

Brasília: (0xx61) 3323-0205 - New Business

Paraná: (0xx41) 3023-8238 - GRP Mídia

Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 - Semente Associados

Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 - MC Representações

Publicidade - EUA e Canadá:

00xx1 (650) 306-0880, Fax: 00xx1 (650) 306-0890 -

Global Media

Circulação e Promoção

Gerente de Produto: João Alexandre

Ézio S. Vicente, Marcelo Diniz

Atendimento Pessoa Jurídica:

Joelma Dantas - joelma@europacet.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.europacet.com.br

E-mail: atendimento@europacet.com.br

Administração

Gerente: Cecília Tomazelli

Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Gustavo Barbosa,

Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro

A Revista Game Master é uma publicação da Editora Europa Ltda.

(ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil

Fernando Chignaglia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva,

907 - CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC - Instituto Verificador de Circulação



Somos Filiados à ANER

Associação Nacional dos Editores de Revistas

A GUERRA

AINDA NÃO ACABOU

Durante a sétima série em 1995, minha atenção na aula de matemática era dividida com outra ciência. Enquanto a professora explicava sobre cálculos, equações e polinômios, eu ficava traçando riscos em um pedaço de papel para saber como movimentar minhas tropas e como eu passaria da resistência da Immandade de Nod em uma das fases mais difíceis de *Command & Conquer*, o lançamento da época. Talvez isso explique as notas baixas que não agradavam à minha mãe.

Como é bom ver que, 13 anos depois, o game de estratégia em tempo real continua fazendo sucesso e serve de inspiração para que os produtores ousassem criar um novo gênero. *Command & Conquer: Tiberium*, a nova superprodução da Electronic Arts, promete ser um shooter em primeira pessoa aos moldes de *Halo 3*, com todos os elementos táticos de comando de esquadrões que tornaram a série um sucesso. E se depender do produtor executivo do jogo, Chris Plummer, que conversou com exclusividade com a **GameMaster**, *Tiberium* tem tudo para ser um dos maiores títulos de 2008. Como sempre, você confere a novidade antes na página 22.

Os detalhes nos quais Plummer se baseia para construir um mundo verossímil de *Tiberium* são tão complexos que fazem o enredo da franquia *Command & Conquer* parecer vindo de um filme como *Star Wars* ou *Matrix*. Pensando nisso, preparamos um dossiê que conta os eventos mais importantes da série de games. Eu gostaria que alguém tivesse feito uma reportagem assim quando eu estava na sétima série, quando eu não conseguia entender a história do game.

Naquela época (metade da década de 90), também, as locadoras de games viviam lotadas. Todo mundo corria para gastar a mesada alugando os lançamentos. Depois de um período de baixas, as locadoras estão voltando com tudo e se aproveitando da tecnologia de hoje: a internet. A reportagem da página 46 conta a história das locadoras no Brasil e como elas estão hoje, oferecendo games originais baratos para você alugar online.

Na **GameMaster**, você fica sabendo de tudo o que aconteceu, o que acontece e o que acontecerá no universo dos games antes de todos. Algo que, se depender da redação de games da Editora Europa, dificilmente mudará. E vale lembrar que mês que vem a **GameMaster** completa três anos e traremos uma penca de mudanças para você. Até lá!

GUSTAVO PETRÔ

gustavo@europacet.com.br



A REDAÇÃO



Alexandre Dias



Nelson Alves Jr.



Leandro Rodrigues



Fabio Santana



Romulo Máthei



Felipe Azevedo



Eduardo Trivella



Flávia Gasi



Humberto Martinez



Welby Dantas



Matheus Bourg



Théo Azevedo

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) 3038-5040
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europacet.com.br



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



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

Para entrar em contato com a Editora Europa

Fones: (11) 3038-5050

São Paulo - SP

ou 0800 557667

Ligação gratuita - Outras localidades

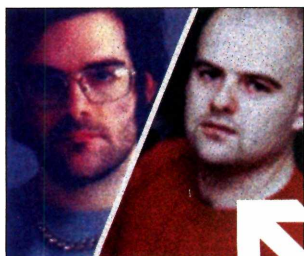
Visite nosso site:

www.europacet.com.br

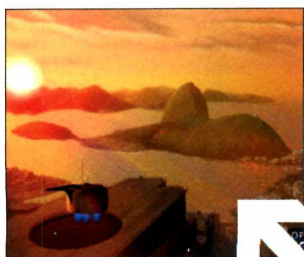
ÍNDICE

CONFIRA TUDO O QUE ACONTECE NESTA EDIÇÃO

6 CARTAS



8 GÊNIOS



10 CULTURA GAMER



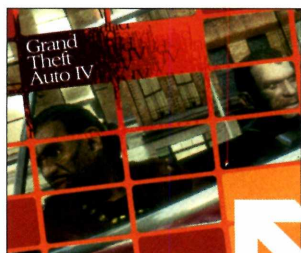
20 ENTREVISTA

22 CAPA



34

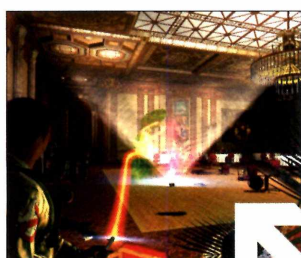
CAPA
Dossiê - Command & Conquer



41 CALENDÁRIO

46 LOCADORAS DE GAMES

50 3º DESAFIO FNAC



54 PREVIEWS

- Ghost Busters.....54
- Golden Axe.....58

60 REVIEWS

- Bee Movie (X360/Wii/PS2/PC).....69
- Blacksite Area 51 (X360/PC).....67
- Empire Earth III (PC).....66
- Eye of Judgement (PS3).....65
- F.E.A.R. Perseus Mandate (PC).....68
- Gears of War (PC).....60
- Ghost Squad (Wii).....69
- Hellgate: London (PC).....63
- Kane & Lynch: Dead Man (X360/PS3/PC).....62



60

REVIEW
Gears of War

- Link's Crossbow Training (Wii).....69
- Mario Party DS (DS).....69
- NiGHTS: Journey of Dreams (wii).....68
- SimCity Societies (PC).....69
- LEGO Star Wars: The Complete Saga.....69
- Umbrella Chronicles (Wii).....67
- Uncharted (PS3).....64

70 ENGENHOCAS

72 SUPORTE GM



74 MMOG

75 EVOLUÇÃO

76 JOGOS PARA CELULAR

77 REVIEWS ONLINE

81 PAPOTECH

82 GAMECLICK





CARTAS

O canal obrigatório para você tirar dúvidas sobre games



O seguro morreu de velho

Olá, galera da GameMaster. Comprei um PS3 de 80 GB, mas eu estou um pouco desconfiado. Atrás do aparelho está escrito "manufactured in july" (fabricado em julho), mas eu adquiri o console em novembro. Como posso saber se o meu PS3 é mesmo o modelo de 80 GB e não o de 60 GB? Ele pode ser usado? Se sim, como posso ter certeza? Espero ansiosamente a resposta. Por favor me ajudem. Gosto muito das revistas de vocês. Estão todos de parabéns. Muito obrigado e um grande abraço.

Renan Rodrigues
por e-mail

Renan, obrigado pela preferência! O modelo de 80 GB do Play 3 começou a ser comercializado entre agosto do ano passado mas, para isso, a produção dele teve de ser iniciada antes. Portanto, em julho, a Sony já produzia esse modelo. Para saber se ele é ou não o modelo de 80 GB, você deve ir à opção System Settings e escolher System Information do console. Lá, você poderá ver quanto existe de espaço livre no seu disco rígido. Lembre-se de que, como em todo o computador, o tamanho do HD não é real, ou seja, não aparecerá 80 GB, mas algo em torno de 75 GB na tela. Agora, para saber se ele é usado ou não, só perguntando para o vendedor. Por isso, é bom que você tenha comprado o console em uma loja de sua confiança.

Dúvidas de suporte

Cara GameMaster. Há algum tempo, comprei a edição do mês de outubro. Li todinha e fiquei muito interessado na matéria da seção "Suporte GM". Ela ensinava a salvar e a rodar vídeos do YouTube no Wii e, por isso, resolvi baixar o programa "Wii Video 9", citado na matéria. Bom, sem mais delongas, chegarei aonde quero: será que vocês poderiam me explicar como "se mexe" no "Wii Video 9"? Tenho 11 anos e não entendi muito bem. A outra pergunta é: há dois modelos da revista? Comprei a edição 33 e outra mais antiga que vinha com um livrinho de dicas. Qual é a diferença entre elas? Obrigado pela atenção.

Rafael Ratier
por e-mail

Rafaelito, você tem toda a nossa atenção. A seção "Suporte GM" é feita por um mestre da computação, programação e qualquer outra coisa que envolve videogame e software, nosso colaborador Fernando Wiek. E mesmo ele sabendo explicar tudo nos mínimos detalhes, às vezes pode ser complicado para que todos entendam o funcionamento dos programas. Por conta disso, a resposta para a sua pergunta foi feita por ele em pessoa: "O Wii Video 9 irá transformar o vídeo



Informações sobre tudo o que você quer saber nos games só na GameMaster, viu?

BLÁ BLÁ BLOG



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

Bruno martins
24/12/2007 16:23

Cara, Rock Band é muito "massa". Pena que tem que cantar em inglês. Será que o "inroleixom" (sic) dá certo no game? O som era Red Hot Chili Peppers, só que não tenho essa música. Alguém sabe o nome dela? Claro, tenho que dizer que o vídeo ficou "massa" simplesmente porque os cara manjam. Se não fosse o vídeo e eu escutasse por aí, eu juraria que era o Red Hot em uma apresentação extraordinária. Um abraço galera!

Brunão, temos que lhe dizer humildemente que no vídeo que você assitiu e que está no nosso blog, mostramos ser melhores que a banda californiana. Ainda mais em um churrasquinho, depois de muita carne e cerveja. E obrigado pelo elogio, nós sabemos muito bem que manjamos de jogos musicais. A música em questão nesse vídeo é "Dani California", do álbum Stadiuim Arcadiuim. Em breve nosso CD estará nas melhores barraquinhas de coreanos. PS: o "embromation" funciona que é uma beleza!

Danilo Martins
22/12/2007 08:18

Queria perguntar quanto vocês cobram de cachê pra fazer um show aqui em casa? Se a agenda da banda não estiver lotada, claro. O jogo é legal para caramba mas é difícil. Até que vocês mandaram bem. PS: De quem é a casa de onde foi gravado este vídeo?

Cara, esse vídeo fez sucesso mesmo! Danilo, não podemos revelar a localidade do nosso "showrrasco", mas no vídeo tem um item que revela quem é o dono da casa. Nosso cachê já está nos milhões, mas se tiver um jantarzinho ou um churrasquinho, a gente dispensa a grana. Por enquanto, nossa agenda só inclui shows nas casas de cada um dos integrantes da banda...

Bauer
21/12/2007 11:51

As caras que a galera fazia tocando guitarra e bateria estavam muito engraçadas. Desculpem a santa ignorância humana, mas, onde é que passa a letra da música na tela?

A letra da música, Bauer, bem como a entonação correta que deve ser feita durante as canções está na parte superior da tela. Nosso câmara, o Sombra, não conseguiu enquadrar o local que você queria ver. E sem a letra, nem o "embromation" ajuda a vencer.



Makotron (acima) quebra as baquetas da bateria enquanto Petró (ao lado) luta para não errar na guitarra enquanto o Pablo filma e o Trivas canta

Não adianta ficar só olhando. Em FFXII, você tem que suar a camisa para conseguir todos os itens

que você baixa da internet em um formato no qual o Wii conseguirá ler. Antes de instalá-lo, leia a introdução da matéria, pois ela ensina como copiar os vídeos do YouTube para sua máquina.

Agora, instale o Wii Video 9 como qualquer outro programa de computador, clique duas vezes no ícone com o nome do programa que está em seu desktop e a tela do aplicativo surgirá. Clique no botão Select File (está na parte de baixo do programa) e selecione o arquivo que você baixou do YouTube. Agora, basta seguir os outros passos descritos na revista para assistir a vídeos no Wii." Esperamos que, agora, você consiga usar o programa corretamente, Rafael.

Quando acaba, acaba

Olá, galera da GameMaster. Gostaria de esclarecer uma dúvida: terminei FFXII e, depois que o último chefe se desintegra, o jogo retorna para o local que eu estava antes de eu ir até ele. É assim mesmo? O pior é que não dá para salvar. Me ajudem, por favor. E a propósito, a revista é ótima.

Thiago Oliveira Cabral
por e-mail

Pelo o que entendemos da sua pergunta, você quer saber se, depois de terminar o game, é possível continuá-lo para coletar itens e realizar as missões, certo? Se for isso, a resposta é não. Depois de matar o último chefe, o game acaba mesmo. Você salva somente no último save point e, se carregar este save, ele voltará para o lugar onde você estava antes do chefe. Caso queira realizar todas as missões e coletar os itens, você deve deixar o game salvo ali e fazer tudo o que deseja. Depois, volte, elimine o chefe e assista ao final do game.

Versão brasileira, Herbert Richers

No princípio, veio Viva Piñata.

Tudo bem, não se trata de nenhum supergame e a dublagem ficou relativamente boa. Isso já é mais do que motivo para festejar. Meses depois, veio Halo 3. Daí, sim, chegou um "super ultra hiper mega game" (sic) e com uma dublagem perfeita. A minha pergunta é: depois desses dois games, qual será o próximo título do Xbox 360 que será totalmente dublado? Seria Mass Effect? PES2008? FIFA 09?

Eu acho que vocês sabem quais serão os próximos jogos dublados! E por que não temos alguns jogos apenas legendados para o português? Blue Dragon e Forza 2 bem que poderiam ser assim.

E que tal uma matéria com os dubladores de Viva Piñata e Halo 3? Eles merecem e a gente também.

Marcio de Souza
por e-mail

Bom, Marcito. Primeiro que, para a gente conseguir ler seu e-mail, quase que apelamos para uma versão brasileira.



Segundo que, mesmo querendo muito, a gente ainda não sabe quais jogos do Xbox 360 lançados no Brasil serão totalmente localizados. A Microsoft mantém essas informações em sigilo, até porque a tradução (dublagem e legendas) dos jogos é feita na Irlanda.

Entretanto, podemos tirar algumas conclusões: Mass Effect tem muitas linhas de diálogo e traduzir todas elas seria gasto um dinheiro que inviabilizaria a

comercialização do game no País e, atrasaria ainda mais seu lançamento por aqui. FIFA 08 foi lançado oficialmente para o X360 aqui no Brasil e seria um pouco mais fácil localizá-lo, uma vez que a Electronic Arts já possui a versão de PC do título totalmente em português.

Agora, sobre a matéria, é uma excelente idéia. Mas a Microsoft também mantém sigilo sobre os dubladores dos seus games e produtos. Estamos na cola deles! Fique ligado na GameMaster porque em 2008 poderemos ter uma surpresa para você.



"Que dor de barriga!
Também, ninguém
mandou eu vir dos EUA e
comer uma feijoada
apimentada no Brasil"



CÊNIOS

Por ROMULO MÁTHEI

Sem eles, sua vida não teria a menor graça

Se Sam e Dan Houser usarem toda a sua inteligência em GTA IV, poderemos ter o melhor jogo de todos os tempos!

GTA



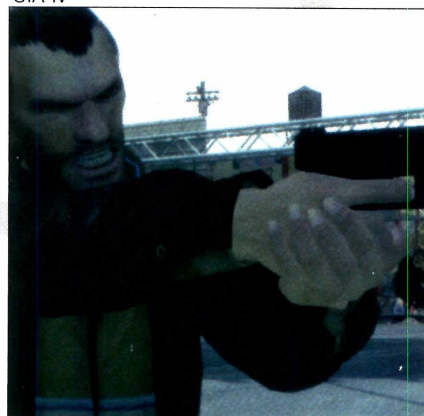
Mesmo com essa visão tosca, foi um fenômeno

GTA VICE CITY

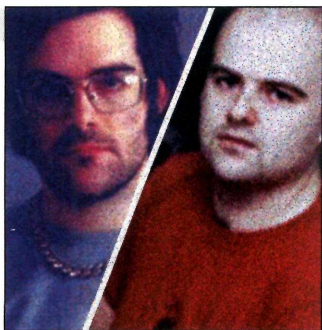


Assista a Miami Vice para você ver a semelhança

GTA IV



Nico saiu da Rússia para ganhar mais problemas



FAMÍLIA UNIDA JOGA UNIDA

SUPER HOUSER BROS.

Os responsáveis por GTA mostram que a série está longe do fim

Daniel e Samuel Houser não tiveram uma infância diferente de qualquer outro garoto inglês. Apesar das brigas corriqueiras entre irmãos, eles sempre tiveram um sonho em comum: o de ser verdadeiros astros do rock.

Por um lado, não deu certo. Mas foi exatamente desta idéia que nasceu uma das maiores desenvolvedoras de jogos de todos os tempos: a Rockstar Games. Foi em Londres, quando os dois estudavam na St. Paul's School, que Dan e Sam conheceram Terry Donovan, que mais tarde se tornou co-fundador da Rockstar, ajudando os irmãos Houser a fundarem a empresa.

Ao contrário de estrelas do rock de verdade, os irmãos Houser não costumam aparecer nas colunas sociais (nem mesmo nas especializadas em games). São dois caras recatados, que dão pouquíssimas entrevistas e prezam pelo anonimato. Hoje, eles trabalham no escritório da Rockstar Games em Nova York, logo acima da loja Best Buy Broadway, em um andar exclusivo para os dois, onde rolam festas bem bacanas. Dizem que é dali que surgem as melhores idéias para seus games de maior sucesso. O que será que rola nessas festinhas, hein?

Eles trabalham no escritório da Rockstar Games em Nova York, logo acima da Best Buy Broadway, em um andar só para os dois, onde rolam festas bem bacanas (e muito provavelmente o lugar de onde saem as melhores idéias).

O fenômeno GTA

Em 1998, *Gran Theft Auto*, o primeiro dos nove jogos da série (isso sem contar as expansões *GTA London 1969* e *1961*) foi lançado e logo tornou-se um sucesso. A liberdade de locomoção pelos cenários era algo pouco explorado nos games da época, ainda mais se levamos em conta que *GTA* não era um título massivo e online. Calcula-se que a franquia vendeu mais de 65 milhões de

cópias em toda a sua história, o que, apesar de parecer exagero, não é.

A partir do *GTA III*, a série ganhou nova roupagem, agora em 3D, com muito mais recursos de exploração de cenários. Desde então, cada episódio traz um clima diferente – desde o tom descontraído e colorido de *Vice City* (inspirado em filmes como *Scarface* e séries como *Miami Vice*), às cores mais sérias e a temática de gangues de *San Andreas*.

Nova York, Miami, Los Angeles e novamente... Nova York

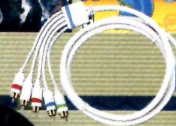
Previsto para março de 2008, *GTA IV* é um dos jogos mais aguardados do ano. Dan e Sam encabeçam o projeto assim como em todos os outros jogos da franquia. O game se passa em Liberty City (a Nova York fictícia da Rockstar Games) e tem como personagem principal Niko Bellic, um russo que chega à cidade com esperança de recomeçar sua vida até então, de crimes. Mas toda essa “boa vontade” acaba quando Roman, primo de Niko, o envolve em mais problemas.

Se fizer um terço do sucesso de seus antecessores, *GTA IV* tem de tudo para ser o melhor jogo de 2008.

Muito mais diversão no seu Natal

compra • venda • troca • assistência técnica • lan games • campeonatos

**PC
DVD**



HOUSE GAMES

O N L I N E

Venha jogar PS2 por hora!

Enviamos nossos produtos via sedex para todo o Brasil.
Financiamos em até 3x s/ juros ou até 24 vezes*
Aceitamos os cartões



Visite nosso site: www.housegames.com.br

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

Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo

Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia)



Curiosidades e notícias da indústria mundial dos games

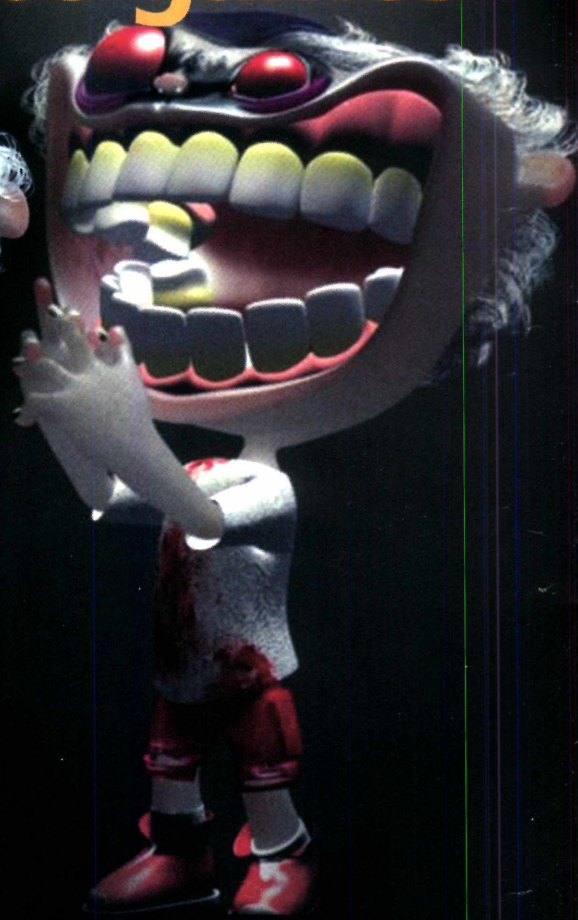
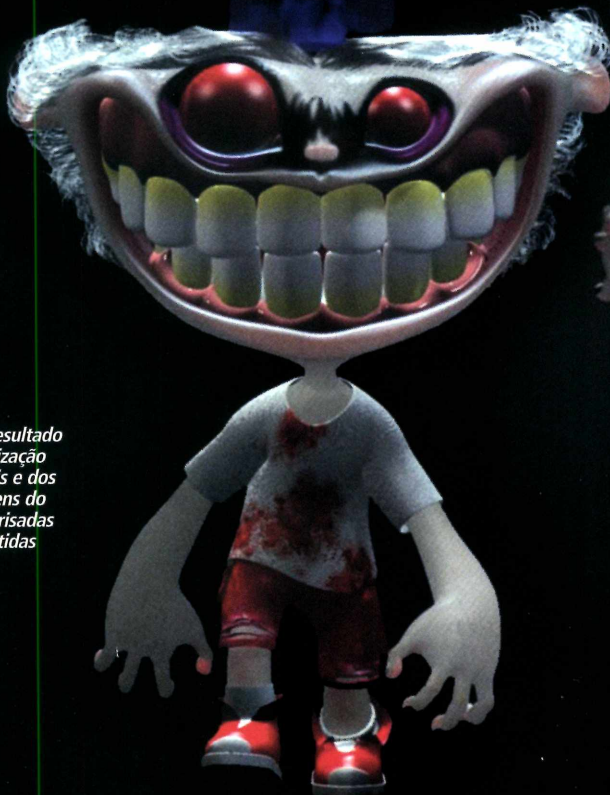
EM DESENVOLVIMENTO

Fábrica de Quadrinhos e Mundo Canibal nos games

Os personagens mais engraçados da internet brasileira querem dominar a sua TV e o seu console – ou as duas coisas



Este é o resultado da renderização dos zumbis e dos personagens do game. As risadas são garantidas



Por **FABRÍCIO CALEFFI**

Ilustrações: **RAFAEL RODRIGUES DE SOUZA**

Os caras são loucos e bocas-sujas, mas divertidíssimos e bons empreendedores. Rogério Vilela, diretor da Fábrica de Quadrinhos, conta um pouco sobre os planos da animada turma para desenvolver games de consoles.

O início de tudo...

Em pouco mais de dez anos, a Fábrica de Quadrinhos migrou de escola de artes gráficas para uma produtora de conteúdo multimídia

em plena expansão, já atingindo televisão e revistas (com comerciais), internet, conteúdo para celular (toques, games e wallpapers), rádio – além de produtos próprios e embalagens para terceiros – e, agora, com projeto de games para console.

Para quem não conhece a fama da Fábrica de Quadrinhos, ela se tornou conhecida depois do lançamento de seu site de "tosquices", o www.mundocanibal.com.br, e da animação "Avaiana de Pau". Cheias de exageros e humor negro, os desenhos conquistaram públicos de todas as idades e entre os mais novos, falas como "Aaaaahhhh

"Cheias de exageros e humor negro, as animações conquistaram públicos de todas as idades. Entre os mais novos, falas como 'Aaaaahhhh muleque!' tornaram-se marca do universo divertido do site"



muleque!", que viraram marca registrada do universo deturpado e divertido do site.

...nos games

Em julho de 2007, o grupo lançou o game *Avaiana de Pau* para celular (desenvolvido pela Microways Latin America), no qual o jogador deve fugir do chinelo mortífero e utilizar os outros personagens do Mundo Canibal como isca para despistá-lo. Devido ao sucesso do jogo, eles querem expandir o negócio com títulos para consoles. Além de fazer parte dos planos de expansão da Fábrica de Quadrinhos, os caras adoram uma boa jogatina. Gostam tanto que até tiraram o LCD de sua bancada de produtos e o colocaram em um lugar mais útil: em um confortável canto do estúdio, acompanhado de um sofá e um PS2.

O game

O projeto independente do longa-metragem do Mundo Canibal intitulado *Chuta que é Macumba* está em desenvolvimento há mais de um ano e servirá de inspiração para a empreitada gamística da turma. A história mostra o Brasil sofrendo uma epidemia que transforma as pessoas em zumbis. Os personagens do Mundo Canibal percebem que se os mortos-vivos morderem as pessoas elas também se transformarão em zumbis. Desse modo, eles pensam na possibilidade de "o que aconteceria se nós mordêssemos os zumbis?". Com isso, os zumbis se

Este rapaz aí em cima precisa de um belo tratamento com um dentista. Mas o melhor mesmo é ele nascer de novo

transformam em personagens do Mundo Canibal que, por sua vez, morderam as pessoas que também se transformam em personagens. Isso deixou o mundo fora de controle de tal forma que todas as religiões se voltam contra os personagens e os isolam em uma ilha de segurança máxima na Amazônia.

O projeto do game se baseia no enredo do filme, que já tem o roteiro pronto e está em estágio avançado de produção, mas sem previsão de chegar aos cinemas.

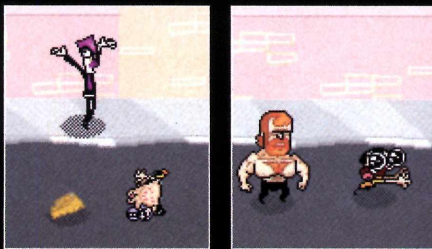
A idéia é começar o game como uma aventura dos personagens atrás dos zumbis, seguindo com o estilo de tiro em primeira pessoa até chegar a um "survival" como a série *Lost*, em que os personagens devem descobrir o segredo "tosco" (palavra que os produtores adoram usar para definirem suas idéias) da ilha e, desse modo, escaparem. Inicialmente, o game será desenvolvido com a plataforma XNA, por ser uma tecnologia já utilizada em games para celular.

O desenvolvimento do título ficará a cargo da Microways. Em declaração à **GameMaster**, no entanto, João Paulo Nogueira, gerente de projeto de games da Microways, afirma: "Embora tenhamos conversado com o pessoal da Fábrica sobre nossos esforços para futuramente desenvolver algo em XNA, ainda temos que nos focar bastante no mercado de jogos para celular. Projetos assim exigem recursos que não podemos dedicar exclusivamente. Portanto, nesse sentido, ainda estamos aguardando para dar esse passo com a empresa."

Nos celulares, o game da Avaiana de Pau é o maior sucesso. Seu objetivo é fugir do mortífero objeto antes que ele atinja sua cabeça.



Perguntado sobre a possibilidade de um game em 3D, Vilela afirma que já está renderizando os personagens e que a utilização de algo complexo, como ambientes tridimensionais, ficaria a cargo da Microways. Mas a idéia de lançar um game em 2D seria mais pertinente, pois é a característica das animações do Mundo Canibal. Se tudo der certo, os personagens doidos poderão estar em breve no seu celular ou no seu console.



Os personagens do Mundo Canibal são completamente doidos. Principalmente o Chuck Nôia, o ruivo da imagem acima. Ele quebra a tudo e a todos

"O projeto do longa-metragem do Mundo Canibal, intitulado 'Chuta que é Macumba' está em desenvolvimento há mais de um ano"



GAME EDUCATIVO

Onde nenhum jogo educativo jamais esteve

Operação Cosmos ambiciona mostrar um admirável mundo novo no mercado de games educativos brasileiro

Por THÉO AZEVEDO

Educar no Brasil é um desafio de nível "very hard" por uma série de razões como escolas sucateadas, professores mal-remunerados e classes superlotadas. O problema é profundo, mas as mudanças precisam começar desde já e, nesse ponto, a tecnologia é uma aliada poderosa. Com esse propósito, a Redalgo reuniu uma equipe formada por pedagogos, engenheiros, designers, jornalistas, entre outros, para dar vida a *Operação Cosmos: A Ameaça da Gigante Vermelha*.

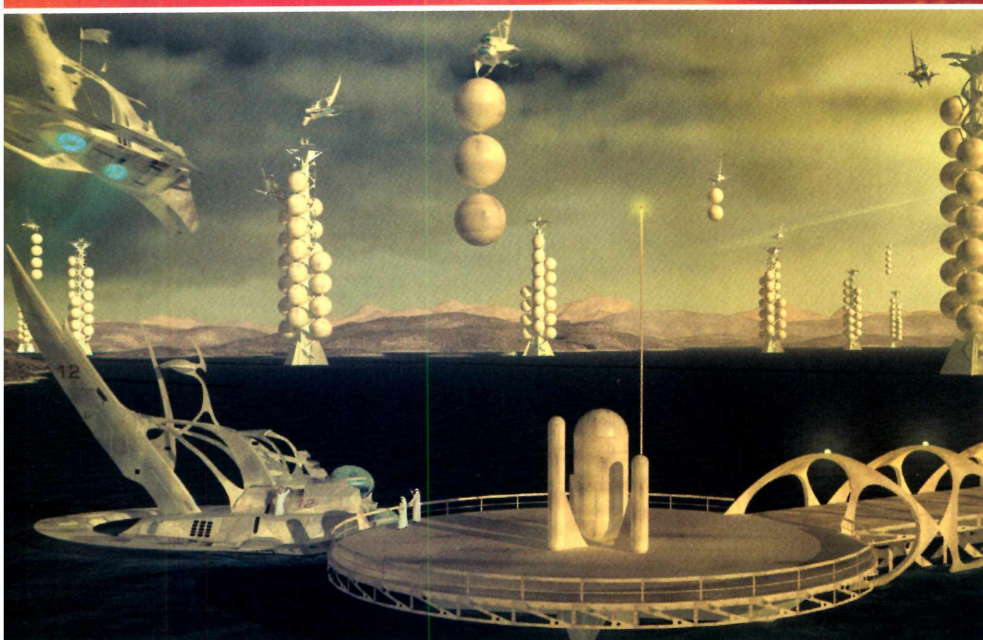
O título, voltado para os estudantes de ensino fundamental e médio (de 10 a 15 anos), contou com o apoio do físico Marcelo Gleiser e joga para o

espaço a idéia de que games educativos são um porre: "Esse não é um produto estritamente didático como aqueles jogos chatos e simplistas em que o estudante fica entediado", explica Gleiser, que aposta em *Operação Cosmos* para ensinar conceitos de física e astronomia.

Aprender a decolar uma nave, calcular a velocidade certa para conseguir uma janela orbital e alinhar corretamente os planetas do sistema solar são alguns dos exercícios propostos. "*Operação Cosmos* resgata um estilo de jogo muito popular no começo dos anos 90, o game de aventura (adventure). Desafiamos a curiosidade da criança e a incentivamos a explorar", conta Diogo Beltran, diretor de tecnologia e criação da Redalgo.

Como ferramenta de apoio aos educadores,

"A empresa espera começar a vender o game a partir de fevereiro, processo que vai acontecer por meio de licitações, já que o comprador, no caso, é o governo (e, eventualmente, instituições privadas)"



Ao mesmo tempo em que os jogadores (ou alunos) aprendem sobre o cosmos, eles serão levados a mundos estranhos e desconhecidos

Operação Cosmos é um produto sério que, baseado nos princípios do cientista britânico Robert Winston e do psicólogo e linguista canadense da Universidade de Harvard, Steven Pinker, é capaz de mapear, por exemplo, o perfil de comportamento e nível de curiosidade dos estudantes. Porém, do outro lado da tela, está um game divertido em que as falas dos personagens estão recheadas com um humor contextualizado ao cotidiano do brasileiro. “O personagem principal, Eco Luz, é brasileiro e a base científica do Centro de Defesa Interplanetário fica no coração do Rio de Janeiro”, explica Beltran.

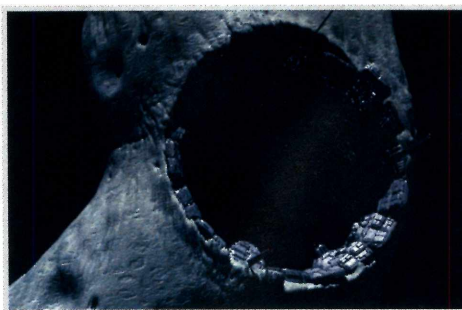
“O maior projeto de games do Brasil”

É o que garante Beltran ao falar sobre os valores envolvidos na produção de *Operação Cosmos* – algo superior a US\$ 6 milhões –, que já está sendo traduzido para quatro idiomas, uma vez que a Redalgo está de olho “nos mercados que já entendem o conceito de jogos educativos”; como Estados Unidos, Uruguai, Venezuela, Rússia e França.

No Brasil, a empresa espera começar a

vender o game a partir de fevereiro, processo que ocorrerá por meio de licitações, já que o comprador, no caso é o governo (e, eventualmente, instituições privadas). Até Fernando Haddad, Ministro da Educação, já experimentou *Operação Cosmos*: “Conseguimos tirar alguns sorrisos dele. O Ministério da Educação recebeu com excelentes olhos o conteúdo e o formato educativo do produto”, comemora.

Aliás, mesmo focando-se também no mercado internacional, Beltran torce para que o jogo empaque no Brasil. “Gostaríamos que o Governo Federal se interessasse pelo jogo para uma possível distribuição nacional como fez com o projeto de um laptop por aluno. A inspiração da Redalgo para este trabalho veio das necessidades atuais do ensino brasileiro.”



Para conseguir pousar nos planetas, será necessário fazer cálculos para que a nave desça suavemente. Imagine a dificuldade para descer na cratera acima...



Por dentro da operação

Operação Cosmos é ambientado no ano de 2250 e tem como protagonista Eco Luz, um cadete recém-graduado que pretende se tornar um grande cientista. Luz está prestes a viver sua primeira missão de rotina, que envolve a exploração de planetas e luas da nossa galáxia. Porém, ao perseguir um óvni detectado em Europa, uma das luas de Júpiter, ele descobre invasores no local e, como se não bastasse, um artefato alienígena que pode ser empregado para gerar uma nova civilização ou até mesmo para decretar o fim da humanidade. Com isso, o destino da galáxia fica nas mãos do jogador.

Inspiração HQ

Star Wars e *Star Trek* poderiam facilmente servir de influência para *Operação Cosmos*, já que o título envolve ficção científica, um tema que está diretamente ligado ao cinema. Porém, foi no papa cult dos quadrinhos *Moebius*, do quadrinista francês Jean Giraud (*Garagem Hermética*, *Arzach*), que os criadores buscaram inspiração ao visual estilo cartoon. Com isso, a experiência fica agradável mesmo em computadores sem grande poder de processamento.

O título, voltado para os estudantes de ensino fundamental e médio (10 a 15 anos), contou com o apoio do físico Marcelo Gleiser e joga para o espaço a idéia de que games educativos são um porre

Nas fases iniciais, *Operação Cosmos* mostrará um Rio de Janeiro futurista, algo que nem o cinema nacional mostrou



A Sony anunciou na Consumer Electronic Show 2008, em Las Vegas, nos EUA, que o novo modelo de PSP será compatível com o serviço telefônico via internet Skype. Por meio de um download no site do programa, o dono do portátil poderá configurar sua conta e falar com o mundo sem gastar nenhum centavo.

PAPO ABERTO

Por LUIZ SIQUEIRA

siqueira@europenet.com.br



Videogame não é brinquedo

O mercado de videogames no Brasil tem evoluído muito nos últimos meses. Com o X360 e o Wii oficialmente por aqui, a pirataria começou a perder espaço, as lojas de videogames voltaram aos shoppings de algumas cidades e até jogos totalmente em português para consoles ressurgiram (caso de *Halo 3* e *Viva Pinata*). Melhorou muito, mas ainda está longe do ideal.

Nosso principal problema continua sendo a alta dependência de importação para que o mercado de videogames no Brasil funcione de forma oficial. Como não existe fabricação de consoles no Brasil nem em países do Mercosul, os aparelhos que chegam aqui (oficialmente ou não) são totalmente importados. Assim, duas coisas continuam a atrapalhar o desenvolvimento definitivo dos videogames no País: frete e impostos de importação. Antes o câmbio Real x Dólar também atrapalhava, mas com a queda dos últimos meses, nosso problema agora é pagar menos frete e taxas.

O País precisa entender que videogame é muito mais que diversão, é um negócio!

A boa notícia é que ambos os custos começam a ser combatidos. Para os impostos, leis novas devem ajudar a reduzir a tarifação e, conseqüentemente, reduzir os preços. Tem até um boato estranho sobre uma possível fábrica de consoles que seria instalada na Argentina, o que significaria que os aparelhos chegariam ao Brasil com impostos zero. Resta saber se é verdade e de qual fabricante será tal fábrica. De toda forma, as iniciativas e até os diversos boatos são positivos para o nosso mercado de videogames.

Quanto ao frete, para os consoles o valor só irá reduzir se a quantidade de aparelhos enviados ao Brasil crescer. Para isso acontecer, o preço tem que cair (aí é com os impostos). Isso funciona para o hardware. Já para o software dos jogos, o melhor modo de reduzir o frete é que Microsoft, Nintendo... e talvez até Sony homologuem alguma fábrica de DVDs no Brasil para copiar os jogos por aqui. Iniciativas para que os jogos sejam gravados no Brasil já existem, porém as notícias de que isso vá acontecer no médio prazo são desanimadoras. Algumas fabricantes de DVDs até já procuraram as donas dos consoles, mas o que ouviram foi que enquanto a quantidade de cópias vendidas no Brasil for baixa, as chances das empresas passarem a fabricar os jogos aqui são remotas.

Se você achou que 2007 foi um bom ano para os games no Brasil, tudo indica que 2008 seguirá a mesma trajetória. Muito ainda precisa melhorar por aqui. Talvez por conta das maluquices dos impostos, fretes e câmbio, o Brasil seja o único país do mundo onde você corre o risco de entrar numa loja e comprar um PS 3 mais barato do que um Wii ou um X360. Coisas de um país que ainda precisa entender que videogame é mais do que diversão, é negócio!

➤ ATRÁS DAS GRADES

Perseguidor obstinado é preso

Joshua Stetar foi preso no início de janeiro em Spokane, no Estado de Washington, nos EUA, por perseguir uma garota de 15 anos que ele teria conhecido ao jogar *Halo 2* online. Stetar, de 20 anos, era de Saratoga Springs, Nova York, e dirigiu 4.184,48 km até a casa da garota. Antes disso, ele já havia enviado

milhares de mensagens de texto, flores e presentes para ela. Quando Stetar passou em frente à casa da vítima e lhe mandou uma mensagem em que a ameaçava junto de sua irmã, os pais da adolescente anotaram a placa do carro do acusado e chamaram a polícia. Joshua foi preso algumas horas depois em um hotel próximo.

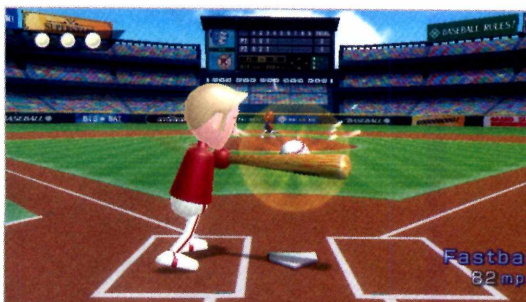
➤ EX-EXERCÍCIO

Wii Sports não ajuda a emagrecer

Desde o lançamento do Wii, repórteres e pessoas comuns (inclusive a **GameMaster**) celebram a capacidade do console em ajudar crianças e adultos a perder calorias, ou melhor, perder peso, jogando videogame. Agora, um estudo conduzido pela John Moores University, de Liverpool, na Inglaterra, mostra que o efeito dos exercícios com o console da Nintendo não é tão grande quanto todos imaginavam. Os pesquisadores estudaram seis garotos e cinco garotas que jogaram os games *Project Gotham Racing 3*, *Wii Boxing*, *Wii Bowling* e *Wii Tennis* todos os dias. Com isso, os cientistas compararam as suas respectivas perdas calóricas em relação aos games que

eles jogaram. Os resultados mostraram que, ao jogar qualquer um dos títulos de *Wii Sports*, as crianças perderam 51% mais calorias, mas o total perdido era pífio: apenas 60 calorias gastas em 15 minutos de partida. Mesmo assim, este exercício pode ser uma boa ajuda para se perder peso e manter condicionamento físico, mas é preciso lembrar de fazer outras atividades físicas. Mas se o Wii não é a melhor escolha para se perder peso, ele é uma ótima ferramenta para fisioterapia de reabilitação. A Universidade Estadual de Ohio, nos Estados Unidos, está utilizando o Wii e alguns de seus jogos (principalmente *Wii Sports*) para complementar o tratamento de fisioterapia dos pacientes

em recuperação de acidentes e lesões graves que afetam os movimentos do corpo.



Pode sentar na poltrona novamente. Jogar *Wii Sports* não substituirá partidas diárias de beisebol



Viviane Senna acredita que o game *Senninha GP* pode passar as qualidades do seu irmão para as crianças



ARCADE



A equipe da DiverBrás faz a festa com a gurizada no lançamento do arcade



Senninha estréia nos arcades

Game no estilo Mario Kart é a aposta da DiverBrás em games para arcades totalmente produzidos no Brasil

Por GUSTAVO PETRÓ

Na manhã do dia 12 de dezembro, o Playcenter, parque de diversões localizado na cidade de São Paulo, recebeu uma surpresa para quem gosta de games. Senninha, personagem infantil baseado no piloto Ayrton Senna, recebeu um jogo de corrida próprio, o *Senninha GP*. Produzido pela DiverBrás e licenciado pelo Instituto Ayrton Senna, o jogo traz o personagem que adora velocidade ao lado de seus amigos em disputas que lembram bastante títulos como *Mario Kart*.

Este é o primeiro título que a DiverBrás lança no País. Até então, a empresa era conhecida por montar máquinas e lançar jogos estrangeiros. "A DiverBrás sempre atuou no mercado como importadora, trazendo jogos do

exterior e adaptando-os para o mercado nacional. Este é nosso primeiro trabalho como uma produtora de games e, por enquanto, focaremos nos arcades", comemora Edson Pinheiro Filho, diretor da DiverBrás.

O mais legal da parceria da nova produtora com o Instituto Ayrton Senna é que parte do dinheiro arrecadado com a venda das máquinas será transformado em royalties e convertido em ações de educação e projetos sociais para as crianças. "Esta é uma oportunidade para mostrar o Senninha às crianças brasileiras e consolidar as atitudes do Ayrton Senna como: garra, esforço, trabalho e dedicação para alcançar seus objetivos e ser uma pessoa vencedora na vida, como Ayrton foi", conta Viviane Senna, presidente da Fundação Ayrton Senna. "Cada royalty gerado pela DiverBrás se transformará em educação, futuro e preparo para crianças que não têm a chance de brincar com o *Senninha GP* e que precisam dessas oportunidades para se desenvolver."

Acelera, Ayrton!

A idéia era fazer de *Senninha GP* um game não apenas para as crianças, mas para pessoas de todas as idades. "O jogo ficou tão legal que acho que não só as crianças, mas os adultos também irão jogar", diz Viviane. Por conta disso, o game segue a mesma linha de títulos de corrida, que apostam na diversão rápida e

simples. Todo feito em 3D com visual cartoon, o game traz oito personagens jogáveis, cada um com suas características como velocidade final, freio e aceleração. Com eles, você pode jogar em quatro pistas desenvolvidas especialmente para o game: Ásia (a mais fácil), América (nível intermediário), Europa (a mais difícil) e Interlagos – esta última é uma pista bônus.

O mais bacana é que cada personagem (tem o Senninha, o Marcha Lenta, o Braço Duro, o Johnny, a Gabi, o Neco, o Jota Jota, o Pé de Breque e o Becão) tem um carro secreto, habilitado por meio de movimentos nos volantes e nos pedais – algo como nos games à moda antiga. Segundo Edson Filho, há mensagens nas pistas que dão dicas de como habilitá-los.

Os controles são simples e comandos como turbo e os itens ficam no volante. De resto, basta acelerar, frear e fazer drifts nas curvas. Quem conseguir quebrar os recordes da pista e do jogo não precisará colocar suas iniciais para entrar no ranking. O próprio game tira uma foto do jogador que mostrará para todo mundo quem é o melhor. Além disso, a máquina permite o jogo em link com até outras três cabines e um modo time attack.

Com os jogos de arcade voltando ao mercado (há o game da DigiArts; vide matéria da *GameMaster* 35), o País se projeta nessa indústria que estava esquecida. *Senninha GP*, que deve aparecer nos shoppings da capital paulista após o carnaval de 2008, é uma das primeiras iniciativas desse mercado nacional. Agora é a vez das outras empresas...

"Parte do dinheiro arrecadado com a venda das máquinas será transformado em royalties e convertido em ações de educação e projetos sociais para crianças"



Na Consumer Electronic Show 2008, Bill Gates, o fundador da Microsoft, anunciou sua saída da empresa. Mas não se preocupe, isso não significa que o X360 ficará esquecido. Pelo contrário, agora, Gates terá bastante tempo para se dedicar aos jogos do seu console. Para se ter uma idéia do que o magnata irá fazer com os seus dias daqui para a frente, acesse gizmodo.com/341472/this-video-makes-bill-gates-look-cooler-than-steve-jobs

JOGO SÉRIO

Por **FABIO SANTANA**
fabio@europanet.com.br



Devolvam-me o ano de 2005

Não me interprete mal. O ano de 2007 foi, indiscutivelmente, um dos melhores na história dos videogames. É impossível questionar o potencial de influência de *Super Mario Galaxy*, *BioShock* e *Portal*; ou a personalidade de *Zack & Wiki*, *Folklore* e *Odin Sphere*; ou a qualidade de *Call of Duty 4*, *Mass Effect* e *Uncharted*. Tivemos ainda *Rock Band*, *Halo 3*, *Zelda: Phantom Hourglass*, *God of War II*, *Heavenly Sword*, *Crysis* e mais ótimos jogos que cobrem todos os gêneros e todas as plataformas. Não, definitivamente eu não poderia criticar o bom e já saudoso 2007.

Por que, então, o clamor pelo retorno de 2005? Explico. Em intervalos mais ou menos regulares, a indústria de games atinge culminâncias de inspiração. O ano de 2005 nos trouxe um desses surtos criativos. Foi o ano da reinvenção de uma série com *Resident Evil 4*, do nascimento de franquias de ouro com *God of War* e *Guitar Hero*, da sofisticação gráfica de títulos como *Soul Calibur III*, *Gran Turismo 4* e *F.E.A.R.*, mas, principalmente, foi o ano da experimentação.

Poucas vezes um intervalo de 12 meses conseguiu abarcar tanta ousadia, tanta atitude, tanto... talento despudorado. Pudemos rolar uma bola por cima de planetas em *We Love Katamari*, escalar gigantes em *Shadow of the Colossus*, girar o controle para fazer a comida conhecer a cadeia digestiva em *WarioWare Twisted*, jogar como mocinho e bandido da mesma trama em *Indigo Prophecy*, controlar sete personalidades assassinas de um paraplégico em *killer7*, contrair três ou quatro matérias de estudo de Freud em *Animal Crossing: Wild World*, vasculhar mentes complexadas em *Psychonauts*, caramba, até mesmo recolher cocô de cachorro em *Nintendogs*!

Esse fenômeno costuma acontecer três ou quatro anos após a transição de uma geração de consoles domésticos para outra, quando os programadores têm intimidade absoluta com os hardwares e os designers sabem como utilizar os recursos das novas plataformas. Quando ninguém mais está se preocupando em mostrar o quão grande pode ser um sprite, o quão reflexiva pode ser uma superfície ou quantos personagens podem haver na tela ao mesmo tempo, só porque é possível. Quando o que importa, de verdade, é a criatividade.

Se a progressão se mantiver verdadeira, viveremos um 2008 de jogos muito criativos, que abrirá caminho para o pico de originalidade em 2009. E, se o respeitoso 2007 já trouxe muitas das características dos apogeu de inovação do passado, o que as mentes imprevisíveis dos brilhantes designers de jogos estão preparando para o próximo ciclo revolucionário? Alguém aí arrisca algum palpite para o "sucessor espiritual" de 2005?

NO SAPATINHO

Tênis Halo (nada a ver com Mario Tennis)

A febre *Halo* não pára de crescer, nem mesmo depois que todo mundo já terminou o game no modo Legendary, pegou todas as caveiras e chegou ao nível 50 de experiência do modo multiplayer. É por isso que a Nike lançou um tênis baseado no visual de Master Chief. Ele é uma versão modificada dos Nike Dunks, um modelo popular da gigante dos equipamentos esportivos. Achar um é difícil, já que poucas unidades foram produzidas. Se você é um grande fã que não conseguiu um par destes calçados, ainda há o Mountain Dew, camisetas, controles de Xbox 360 – todos produtos baseados em *Halo 3* –, enfim, muitos itens para agradar aos fãs.



Com esta botina nem o Master Chief te alcança

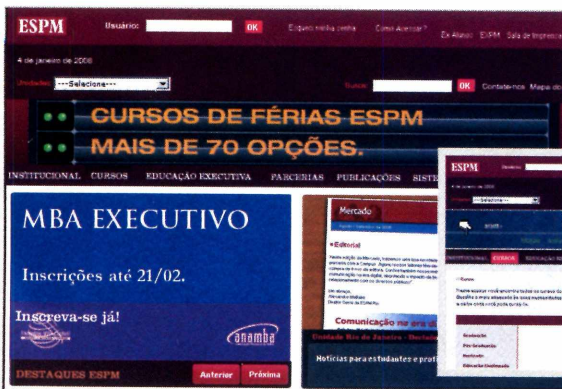


ESTUDANDO

Games e marketing

Muita gente adora fazer breves cursos nas férias para expandir seus horizontes. Se este é o seu caso, uma ótima dica é o curso de Estratégias de Games Para Comunicação e Marketing na Escola Superior de Propaganda e Marketing, em São Paulo, SP. O curso acontece entre os dias 29 e 31 de janeiro das 19h30 às 22h30. Nele, serão discutidas as campanhas de marketing dentro dos games, advergames (jogos feitos para promover um produto, como Yaris da Toyota), maratonas

promocionais de jogos (como várias promovidas em lan houses) e os ARGs: Alternative Reality Games (iniciativas em que participantes são estimulados a fazer tarefas e descobrir pistas no mundo real para interagir com uma história fictícia). Um exemplo familiar de um ARG é o da campanha do Elemento X, que aconteceu em dezembro de 2006 para promover o lançamento do Xbox 360 no Brasil. Para quem se interessou, basta acessar o site www.espm.br ou ligar para o telefone (11) 5085-4600.



Faça algo produtivo nas suas férias: estude games e seja um milionário brasileiro... ou não. O curso, no entanto, é bacana

Compre um pedaço da história dos games

Todos conhecem o primeiro console da Sony, o PlayStation. Mas poucos sabem que o projeto desta máquina começou com a Nintendo.

No começo da década passada, as duas empresas japonesas trabalharam em um projeto chamado SNES CD, que seria exatamente o que o seu nome diz: um Super Nintendo que usa CDs como mídia para os jogos. O projeto não deu certo mas, agora, 15 anos depois, surgiu na internet um vestígio que ninguém esperava ver: um controle protótipo do SNES CD.

O periférico está à venda no site de leilões eBay (www.ebay.com). O vendedor está pedindo três mil dólares no item. Definitivamente, é um produto para colecionadores obstinados, com muito dinheiro e que não se importam em não poder usar o controle, a não ser que achem um SNES CD. As fotos foram tiradas pelo vendedor e mostram o controle em todo seu formato heterodoxo e monocromático.



Brain Training em lista estranhíssima

O instituto Sense About Science publicou sua segunda lista anual de celebridades que apoiam causas e produtos com bases científicas no mínimo duvidáveis.

Um item que figurou na lista deste ano foi *Brain Age 2*. Os comerciais do jogo (alguns deles com celebridades como Nicole Kidman) e muitos depoimentos dizem que o jogo melhora as habilidades intelectuais dos jogadores. O comercial pode enganar...

GAME NAS FÉRIAS

Acampando com a Unreal Engine 3

Neste começo de ano, a iD Tech Camps, empresa que promove acampamentos e cursos para jovens interessados em aprender informática, programação, desenvolvimento de jogos e tecnologia em geral, anunciou que fechou uma parceria com a Epic Games. Isso fará com que os alunos que frequentam os acampamentos possam aprender a criar conteúdo com a Unreal Engine 3, tecnologia por trás de grandes jogos como *Gears of War*, *Bioshock* e *Rainbow Six: Vegas*. O programa ensinará a criar mods, fases, cenários, skins, personagens e, ainda, alterar aspectos da jogabilidade de *Unreal Tournament 3*. A iD Tech Camps também anunciou que os estudantes aprenderão a criar conteúdos próprios e até pequenos jogos com as ferramentas da Epic Games.

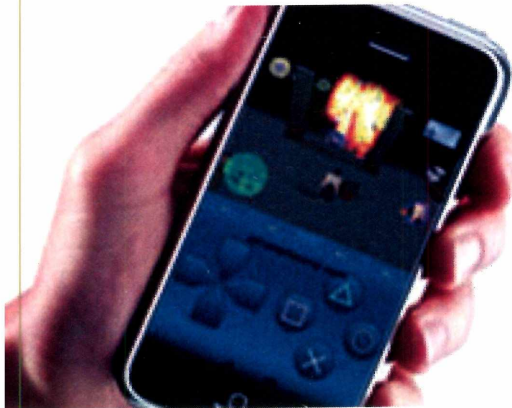


Aprenda a fazer games com um visual bem detalhado

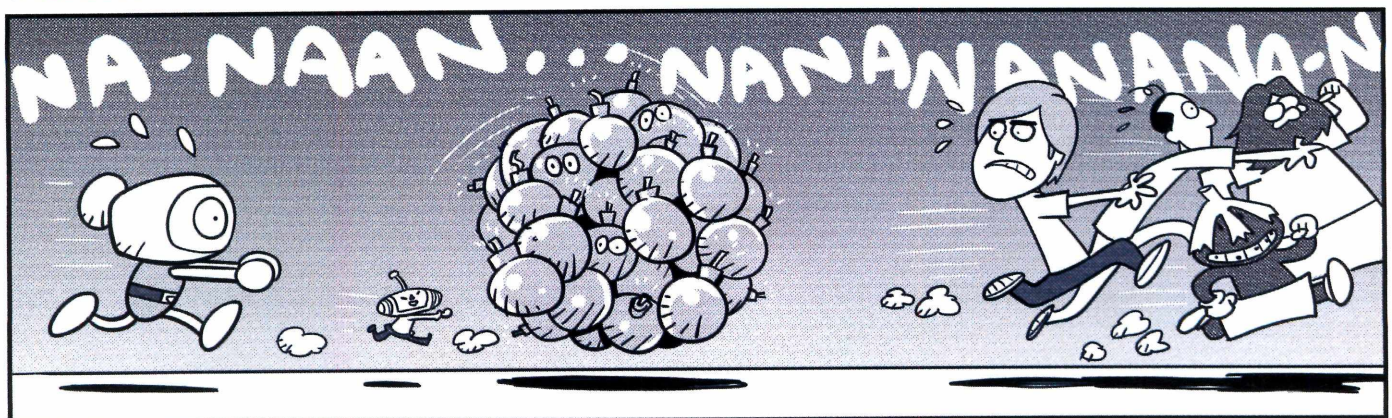
TECNOLOGIA

iPhone emula o bom e velho PlayStation

Um programador que atende pela alcunha de ZoddTTD lançou recentemente um emulador de PSone para o iPhone, o "celular-faz-tudo" da Apple. O nome descreve bem o software: PSX4iPhone. O maior problema do emulador é que ele ainda não roda os jogos com 100% de suas performances e o que mais atrapalha é um "defeito" da plataforma. O iPhone não tem botões, logo, os comandos devem ser feitos em um controle virtual, que exibe apenas os quatro botões principais do PSone e o direcional digital. ZoddTTD promete atualizações para o PSX4iPhone, que também é compatível com o iPod Touch. Para baixar o programa, vá ao site zodtt.com.



BLABOUS



©2007 BLABOUS OESPRANTE, ALL RIGHTS WHATEVER.



Os melhores do ano

➔ O site Eurogames, a redação de games e a comunidade da GameMaster no Orkut escolhem os melhores games de 2007



Até o Hideo Kojima participou da votação no site, mas ficou triste porque MGS4 não foi o vencedor

Que 2007 foi um ano cheio de ótimos jogos, ninguém pode negar. E foi o assim durante os 12 meses, sem esfriar nenhum pouco. Pensando em eleger os melhores jogos do ano passado, a GameMaster convocou os membros da comunidade da revista no Orkut, os internautas pelo site Eurogames e todos os membros da redação de games da Editora Europa para realizar uma votação que deu o que falar. Confira essa democracia na íntegra.

Quem votou?

Foram três votações ao todo. A galera que acessa o site Eurogames (www.eurogames.com.br), o pessoal da comunidade do Orkut e a turma das redações de games da editora Europa. O critério usado foi o de escolher o "melhor jogo" na opinião do "eleitor", tanto na categoria geral quanto na dividida por plataformas. Além disso, para o site da redação, bolamos uma enquete bem divertida em que alguns leitores se revelaram e contaram um pouco mais sobre o que é ser gamer! Confira os resultados e não deixe de dar a sua opinião.

Eurogames.com.br / 707 votos computados

Melhor jogo geral



- 1º Call of Duty 4 - 98 votos
- 2º Super Mario Galaxy - 87 votos
- 3º Guitar Hero III - 69 - votos

Melhores jogos de DS



- 1º The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - 163 votos
- 2º Pokémon Diamond & Pearl - 137 votos
- 3º FF XII: Revenant Wings - 104 votos

Melhores jogos de Xbox 360



- 1º Halo 3 - 288 votos
- 2º Forza 2 - 57 votos
- 3º PGR 4 - 55 votos

Melhores jogos de Wii



- 1º Super Mario Galaxy - 244 votos
- 2º Resident Evil 4: Wii Edition - 164 votos
- 3º Metroid Prime 3: Corruption - 54 votos

Melhores jogos de PS3



- 1º Heavenly Sword - 174 votos
- 2º MotorStorm - 128 votos
- 3º Ratchet & Clank Future: Tool of Destruction - 86 votos

Melhores jogos de PSP



- 1º Metal Gear Solid Portable Ops - 193 votos
- 2º Final Fantasy Tactics: The War of the Lions - 140 votos
- 3º Silent Hill Origins - 114 votos

Melhores jogos de PC



- 1º Gears of War - 156 votos
- 2º World of Warcraft: The Burning Crusade - 146 votos
- 3º Crysis - 142 votos

Melhores para multiplataforma



- 1º Guitar Hero III - 160 votos
- 2º Call of Duty 4 - 145 votos
- 3º Need for Speed ProStreet - 110

Melhor jogo que não saiu



- 1º GTA IV - 251 votos
- 2º Metal Gear 4 - 170 votos
- 3º Super Smash Bros. Brawl - 130 votos

Qual videogame você tem?



- PlayStation 2 - 473 votos
- Nintendo Wii - 111 votos
- Nintendo DS - 110 votos

- Xbox 360 - 109 votos
- Game Boy Advance - 105 votos
- PlayStation 3 - 88 votos
- PSP - 85 votos
- Outros - 211

Qual videogame você pretende comprar?



- Playstation 3 - 326 votos
- Xbox 360 - 135
- Nintendo Wii - 164
- PSP - 92 votos
- Nintendo DS - 54
- Outro - 91

Você joga...

- Todos os dias - 435 votos
- Apenas nos finais de semana - 105 votos
- Três vezes por semana - 105 votos
- Duas vezes por semana - 22 votos
- Uma vez por semana - 16 votos

O que faz você largar um game sensacional?



- Um mulherão de parar o trânsito - 316 votos
- Nada me faz parar de jogar videogame - 144 votos
- Ter que estudar para uma prova - 117 votos
- Jogo de futebol (na televisão ou com amigos) - 74 votos
- Séries ou novelas - 47 votos
- Ler a GameMaster - 1 voto

Votação do Orkut

A galera se movimentou na comunidade da **GameMaster** no Orkut e também votou nos melhores do ano. Entre as surpresas, estão os múltiplos empates de segundo e terceiro lugares. Confira os vencedores e o comentário de um membro da comunidade sobre o grande vencedor:

Melhor jogo do ano

1º lugar: **Super Mario Galaxy**

2º lugar: **God of War II** / **BioShock** / **Rock Band** (empate triplo)

3º lugar: **Guitar Hero** / **Virtua Fighter 5** / **Silent Hill Origins** / **Halo 3** / **Forza 2** / **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass**



O comentário de quem votou:



[CRF] PEDRO

"O céu não é o limite para a mascote da Nintendo que, em *Super Mario Galaxy*, como o próprio nome sugere, vai ao espaço, usando a gravidade

para explorar uma série de planetas pela galáxia. O enredo? Tente adivinhar: Princesa Peach é raptada por alienígenas e cabe ao bigodudo resgatá-la novamente.

O jogador corre, pula e luta contra inimigos. Uma fórmula conhecida, mas que ganha novos ares com os recursos de sensibilidade a movimentos do Wii Remote e do Nunchuk. Essa combinação é usada não apenas para movimentar Mario pelas fases, mas também para arrastar itens pela tela. Um dos aspectos que mais chamam a atenção no game é o visual, cheio de cores e efeitos visuais vibrantes, colocando o game entre os mais bonitos do Wii."

Redação de games da Editora Europa



Melhor jogo geral

Super Mario Galaxy



Melhor jogo de DS

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass



Melhor jogo de Xbox 360

Halo 3



Melhor jogo de Wii

Super Mario Galaxy



Melhor jogo de PS3

Uncharted: Drake's Fortune



Melhor jogo de PSP

Silent Hill Origins



Melhor jogo de PC

Crysis



Melhor jogo multi plataforma

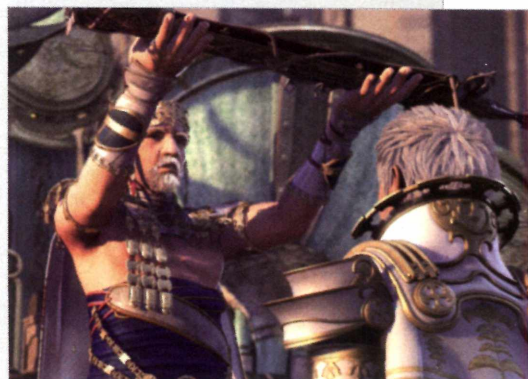
BioShock



Melhor jogo que não saiu

Metal Gear Solid 4

MENÇÕES HONROSAS:



- **Final Fantasy XII: Revenant Wings**
- **Mass Effect**
- **Heavenly Sword**
- **Rock Band**
- **Guitar Hero III**
- **Metroid Prime 3: Corruption**
- **MotorStorm**
- **Call of Duty 4**
- **Gears of War (PC)**



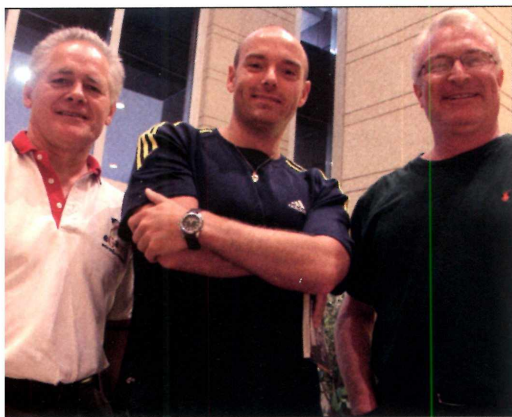
ENTREVISTA

O trio da eGames: Gerald Klein, Lars Batista e Rich Siporin (da esquerda para a direita) acreditam no potencial brasileiro de desenvolver jogos



Mão-de-obra tupiniquim

➤ eGames, produtora de jogos casuais, tem uma de suas melhores fases com a explosão de títulos do gênero e aposta no Brasil como um grande celeiro de games



A visita da cúpula da eGames ao Brasil serviu para conhecer o mercado e os profissionais locais

Por GUSTAVO PETRÔ

Era um domingo quando o presidente da eGames, Gerald Klein, e os vice-presidentes Rich Siporin e Lars Batista receberam a reportagem da **GameMaster** no restaurante de um hotel em São Paulo. O motivo da vinda dos três para o Brasil é simples: estabelecer produção para os seus games aqui. Eles acreditam que o País tem um grande potencial de produção de jogos e possui uma vantagem competitiva em comparação a outros locais do mundo, permitindo criar produtos de qualidade e que tenham um custo aceitável.

Para entender um pouco mais os planos da eGames no Brasil, conversamos com os três, que contaram um pouco da história da empresa e suas experiências no mercado de jogos casuais.

GameMaster – Conte-nos um pouco sobre a empresa eGames.

Gerald Klein – A eGames não começou como uma empresa de games. Ela era chamada Romtech e distribuía CD-Roms na metade da década de 80. O conteúdo variava de enciclopédias, programas até compilações de games.

Em meados de 1990, o mercado começou a saturar. Havia CDs em todos os lugares. A empresa passou por problemas financeiros e foi aí que eu entrei. Comecei a traçar uma estratégia que pudesse mudar a situação da companhia. Vi que as compilações de games vendidas em CD-Rom davam certo. A maioria dos jogos era em shareware e não tinha bugs nem vírus. Fizemos isso por três anos, até que a rede Wall Mart decidiu que não venderia jogos em shareware. Ela recebeu reclamações de clientes, que compravam o game achando que se tratava do pacote completo e, para o Wall Mart, bastam poucas reclamações para que o seu modo de venda seja mudado.

Foi aí que, em 92, mudamos nosso modelo de negócios e apostamos em conteúdo de produtoras terceirizadas, que criavam jogos.

Assim, mudamos o nome da empresa para eGames. Em 1998, focamos na produção e na venda de jogos completos produzidos internamente e até 2001 fizemos bastante sucesso. Com a “Bolha da Internet”, o nosso negócio ficou mais competitivo e de uma hora para outra apareceram muitos concorrentes. Em 2002, focamos no desenvolvimento interno. No ano seguinte, procuramos parceiros que pudessem ajudar a aumentar a capacidade de desenvolvimento interno e trazer propriedades intelectuais. Com isso, em 2005, conhecemos a Cinemaware, na qual Lars [Batista] era o presidente. Em alguns meses, ela se uniu à eGames e, após um ano, Lars veio ao Brasil e começou a estabelecer contatos com produtores locais. Nosso plano é buscar por desenvolvedores aqui e criar títulos para o mercado de games casuais, algo que cresce muito nos últimos meses tanto para PC quanto para outras plataformas.

GM – Você acredita que o Brasil tem produtoras capazes de criar jogos bons e de qualidade?

GK – Existe uma base para essa indústria de games que são os jogos pela internet. Este é o melhor modo para distribuir jogos em um mercado crescente de jogadores casuais. Temos três títulos desenvolvidos internamente: *Defender of the Crown* foi o primeiro, seguido por *Burger*

No site da empresa, é possível jogar todos os títulos do eGames. Basta acessar www.egames.com

Fotos: Gustavo Petró

Island e, agora, *Puzzle City* – todos desenvolvidos aqui no Brasil. Os consumidores gostaram e a prova disso são as boas vendas. O comentário que escutamos é que a qualidade da produção, a arte e a caixa do jogo são muito boas. Acredito que o Brasil tem uma capacidade enorme de produzir jogos.

Rich Siporin – Ficamos muito contentes por conta dos elogios que recebemos. Colocamos esses games no nosso portal online (www.egames.com) para que as pessoas possam testá-los antes de comprar e muitas adoraram. Acho que o Brasil tem muito para mostrar na área de games e queremos fortalecer nossos contatos para que surjam oportunidades aqui.

GM – O que produtoras brasileiras precisam para atrair produtoras estrangeiras para investir na criação de games?

GK – O que atrai uma empresa para investir em um país é a vantagem competitiva e o custo. Para a indústria de games, na qual existe um padrão de qualidade muito alto, deve-se ter uma combinação de custo, qualidade de produção e qualidade da jogabilidade. Além disso, é importante ter bons relacionamentos. Aqui no Brasil, tudo é favorável para os negócios: o custo, a vantagem competitiva, a criatividade e os valores de produção que estão iguais ou até melhores do que em muitos outros países.

GM – Por que fazer negócios no Brasil somente agora? O que lhes chamou a atenção aqui?

GK – Agradecemos ao Lars por isso. Quando houve a união com a Cinemaware, uma das coisas que ele fez foi estabelecer parte de nossa produção no Brasil. Ele dividiu comigo que era

uma tremenda oportunidade para a empresa ter parte do desenvolvimento em games aqui. Faz quatro anos que recebo convites da Índia, da Irlanda, da Rússia. Ninguém do Brasil entrou em contato conosco. Quem mostrou que era possível fazer negócio aqui foi o Lars. Ele serviu de embaixador do Brasil na área de games.

RS – Houve ocasiões em que tivemos problemas ao trabalhar com certas pessoas. Mas, aqui no Brasil, só tivemos impressões positivas. Estamos trabalhando com a TechFront (produtora instalada em Curitiba) e estamos muito satisfeitos com o trabalho. A prova disso é que colocamos os games no mercado e eles venderam muito bem. Ter uma operação de criação e exportação de jogos é complicado, mas estamos tentando combinar a criatividade local com o que conhecemos do mercado e dos canais de distribuição para obter sucesso. *Burger Island* é um exemplo de todas essas peças sendo colocadas juntas.

GM – O primeiro passo de se estabelecer já foi feito. Podemos esperar um jogo da eGames voltado para o público e para a cultura brasileira nos próximos anos?

Lars Batista – Eu acho possível. Mas teremos que melhorar as condições de mercado. É preciso ter consumidores suficientes para que a produção seja lucrativa. Seria mais interessante criar um conteúdo baseado na cultura brasileira, mas que pudesse fazer sucesso internacionalmente. Podemos pegar como exemplo o cinema brasileiro: há filmes de tremendo sucesso por aqui que não têm boas bilheterias lá fora, bem como há filmes que são sucesso aqui e lá fora também. Entretanto, a distribuição de games deve mudar. O mercado de vendas de games

online por download deve crescer para que isso se torne realidade. Precisamos criar um meio de combater o mercado ilegal, conseguir vender online combinando com as vendas em grandes shoppings.

RS – Estamos no negócio para dar aos consumidores o que eles querem. Quanto mais conseguirmos entender suas culturas, conseguiremos atendê-los.

GK – Um jogo deve ser feito para que todos de diferentes países e culturas gostem. Se isso for feito, o game pode ser inspirado na cultura brasileira que fará sucesso.

GM – Qual os games que vocês planejam produzir no Brasil?

GK – Eu diria que é segredo (risos). Nossa intenção é nos encontrar com os profissionais. Queremos entender o melhor meio de estruturar qualquer acordo. Após esses encontros, esperamos entender o País e sua cultura para conseguir alcançar o que buscamos. Queremos relacionamentos de longo prazo. Não quero que uma empresa que crie um jogo para nós seja sondada por uma produtora maior, fazendo com que a gente perca a nossa base instalada. Isso é horrível, mas acontece. Queremos relacionamentos que sejam bons para os dois lados.

GM – Quais os projetos para 2008?

RS – Temos vários jogos em desenvolvimento. Recém lançamos *Puzzle City* e *Rubik's Challenge* mundialmente. Conseguimos a licença do "Cubo Mágico" (Rubik), que é uma marca reconhecida. Neste ano, lançaremos um game sobre moda e outro que é uma licença adquirida com três estúdios diferentes. Temos que ser rápidos nesse mercado, mas ficar de olho na concorrência.

COMMAND & CONQUER TIBERIUM™

::FICHA TÉCNICA:: Plataformas :: X360/PS3/PC Produção :: Electronic Arts Desenvolvimento :: EA Los Angeles Gênero :: Shooter/RTS Previsão :: Final do ano

A batalha pela salvação do planeta Terra ainda está muito longe de acabar

Por GUSTAVO PETRÓ

É raro ver uma franquia caracterizada por um estilo de jogo seguir rumo a um gênero completamente diferente e ter tratamento de uma produção cinco estrelas. Mais raro ainda é ver como uma série com mais de dez anos de estrada e diversos títulos e expansões conquistar novos fãs e se manter firme e forte no concorrido mercado de games.

Esta série é *Command & Conquer*, que tornou conhecido o gênero de estratégia em tempo real, e o game que irá mudar o que se conhece dessa franquia é *Tiberium*. A promessa é que ele seja a mistura perfeita entre um shooter em primeira pessoa com todos os elementos característicos de C&C: a estratégia em tempo real.

De acordo com o produtor executivo do título, Chris Plummer, *Tiberium* está em produção desde 2005 e, para que o game chegasse ao estágio atual, com uma jogabilidade consistente e cenários que realmente passem o clima de “fim dos tempos”, muitos protótipos foram desenvolvidos. “A imensa quantidade de testes serviu para ver se o novo gênero que queríamos criar iria dar certo”, conta Plummer em entrevista à **GameMaster**.

Para atrair tanto os fãs da franquia quanto os sedentos por games de tiro em primeira pessoa, o time de produção criou um ambiente extremamente realista, com cenários desolados e enormes – prontos para receber batalhas de tirar o fôlego. O jogador, por sua vez, estará no controle de um soldado com armas poderosas e que verá com os seus olhos a devastação da raça humana.

O grande diferencial de *Tiberium* para um shooter comum é que ele possui fortes elementos de um game de estratégia. Observando a batalha de dentro do capacete de sua armadura, o jogador pode comandar seu esquadrão para realizar ataques. Por meio de um mapa especial, será possível coordenar ataques com tropas que estão fora do seu alcance de visão, obtendo vantagem no combate contra alienígenas prontos para exterminar os humanos em um planeta Terra devastado pelo cristal Tiberium.

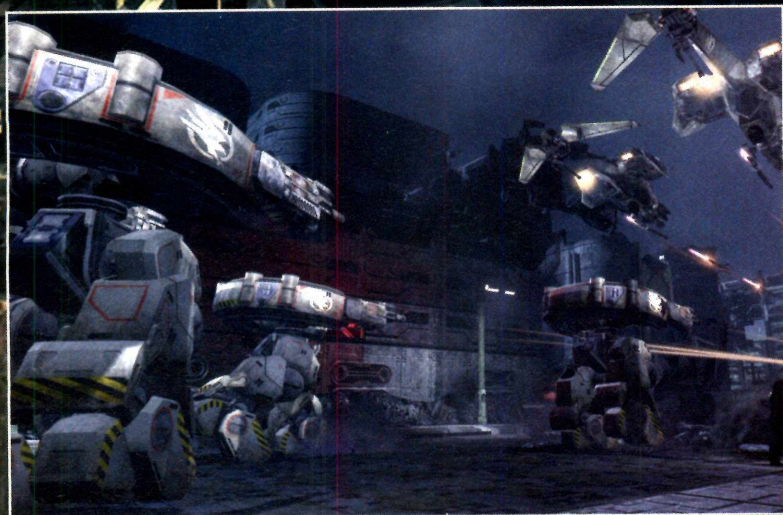
Com isso, o título que chegará ao PC, Xbox 360 e PlayStation 3 no final do ano tem todos os elementos para que os jogadores exercitem suas habilidades tanto com a “arma” em mãos quanto

As tropas dos alienígenas Scrin prometem dar mais trabalho do que nos games de estratégia



A ordem em Tiberium é ter boa mira é criar boas táticas para ordenar suas tropas

No comando de suas tropas, você conta com os Walker, poderosos tanques com pernas



As situações de combate estão sempre no limite por conta do Tiberium, o mineral que contaminou toda a Terra

na criação de táticas e no controle de tropas terrestres, aéreas e marinhas, buscando salvar a humanidade. Vencer em *Tiberium* é a nossa última chance de continuar existindo.

AMEAÇA ALIENÍGENA

Ele apareceu há muitas décadas. Ninguém sabe ao certo de onde ele veio, mas todos lembram bem como ele chegou por aqui – quando, em 1995, o meteoro caiu no planeta Terra na costa mediterrânea da Itália, assustando toda a população. Logo, o susto se tornou curiosidade quando um elemento saiu da rocha espacial. Todos ficaram admirados com a novidade. Entretanto, este material se multiplicou e se espalhou, contaminando os oceanos e as planícies, transformando-as em desertos sem vida dominados por cristais verdes.

Os seres humanos tiveram que aprender a conviver com a mudança. Alguns o receberam como algo divino e o reverenciaram. Outros o temeram após testemunhar como ele destruiu nosso planeta – uma espécie de câncer que quis acabar com a vida na Terra e erradicar a raça humana.

Um grupo de pessoas, no entanto, não viu o elemento como uma doença do planeta. Enxergaram um potencial e passaram a criar grandes invenções. Esse desacordo entre as duas partes dividiu a sociedade, trazendo guerras, sofrimento e morte. Como se estivesse em um mundo à parte, o material continuou a se espalhar,

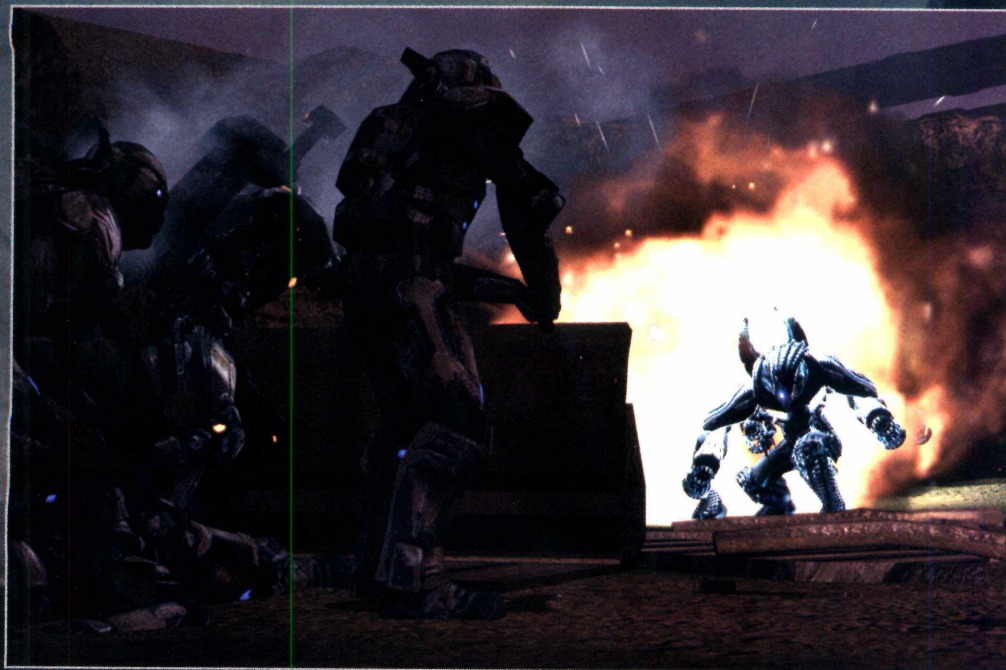
atraindo a atenção de uma raça alienígena que não estava interessada em diplomacia. Estes seres eram tão dependentes do material, que invadiam mundos apenas para fazer a colheita em benefício próprio. Todos esses eventos colocaram em xeque a existência da vida na Terra. Tudo por culpa do material misterioso, o Tiberium.

O enredo do game que leva o nome do mineral, que na Terra assumiu a forma de cristais, é digno de uma produção de Hollywood e fato que permeia a série desde o seu surgimento em 1995.

HISTÓRIA DE CINEMA

Como em toda a franquia *Command & Conquer*, a história da briga entre as facções GDI (Global Defense Initiative) contra a Irmandade de Nod pela posse das reservas do Tiberium é tão importante quanto os gráficos ou quanto a jogabilidade. E em *Tiberium*, isso não será diferente.

O game acontece alguns anos após o final da Terceira Guerra do Tiberium – acontecimentos relatados no game *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* – com as forças GDI conseguindo eliminar praticamente toda a resistência alienígena do planeta. Mas a paz e a certeza de que o homem continuaria a existir na Terra estão longe de ser algo concreto. A Irmandade de Nod, mesmo com o desaparecimento do seu líder Kane – um fanático que acredita que o Tiberium é uma benção divina e comandante da Irmandade desde o primeiro game da franquia – continua a aumentar. A GDI continuou por anos defendendo

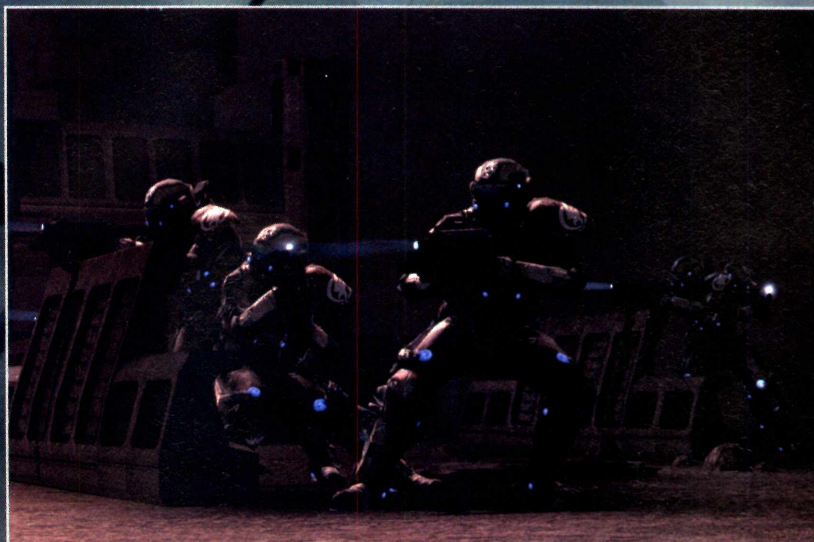


Ricardo Vega
terá que usar
todo o seu
arsenal militar
para dar conta
dos esquadrões
Scrin que
querem
o Tiberium

R17

C24

COMMAND & CONQUER TIBERIUM



O trabalho em equipe é o principal objetivo para a realização de missões. Desse modo, você nunca ficará sozinho em combate

C&C em primeira pessoa

Tiberium não é a primeira tentativa da Electronic Arts em trazer a franquia de estratégia em tempo real para o mundo do combate em primeira pessoa. Em 2002, a produtora lançou Renegade. A história relatava os acontecimentos do final de Primeira Guerra do Tiberium, ocorrida no game Command & Conquer original. Como em qualquer game do gênero, o jogador participava de uma guerra pelo mineral, com direito a uma gama enorme de armas e de objetivos a serem realizados em cada fase. O game em si não fez o sucesso esperado pela EA, mas o seu modo multiplayer agradou bastante tanto aos fãs da franquia quanto aos do gênero FPS.

as Zonas Azuis, os únicos locais habitáveis no globo, de Nod e tentando impedir a ploriferação dos temidos cristais.

Embora os alienígenas tenham desaparecido da Terra, eles deixaram uma espécie de presente de grego: uma torre gigantesca no local onde, em 95, o meteoro caiu e espalhou o Tiberium. Essa obra extraterrestre se manteve intacta e impenetrável pelos anos seguintes, fazendo com que os seguidores de Nod acreditassem que esta construção na costa mediterrânea da Itália abrigasse algo divino e que pudesse salvar o planeta quando suas portas fossem abertas.

Após a Terceira Guerra do Tiberium, o ex-comandante das Forças GDI, Ricardo Vega, foi promovido a Comandante Avançado de Batalha e ficou encarregado pela sua própria R.A.I.D. (Rapid Assault and Intercept Deployment, ou Tropa de Ataque Rápido e de Interceptação). Isso seria uma honra para muitos, mas Vega mudou com as

batalhas contra Nod e contra a invasão alienígena.

Aquela altura, Vega viu destruição suficiente e deixou de lado suas obrigações militares para ajudar na reconstrução das Zonas Amarelas (regiões contaminadas pelo mineral alienígena, mas que permitem a vida humana) destroçadas pelos conflitos. Lá, ele ficou exposto a pensamentos de facções diferentes da GDI e dos Nod e percebeu que as idéias das duas organizações rivais não eram tão diferentes.

Talvez, o problema real fosse o Tiberium, o catalisador para tantos conflitos e sofrimento. Mas, de última hora, Vega é chamado para o local onde a guerra acabou, em frente à gigantesca torre, convocado pelo ex-general Michael McNeil. Mal sabe Vega que as forças da GDI descobriram que algo estava acontecendo na estranha construção e que os eventos que ele iria participar definiram de uma vez por todas o futuro da existência humana no planeta e no universo.

O COMEÇO DE UM NOVO CONFLITO

Com uma história envolvente e mais complexa do que a de muitos filmes, o universo de *Command & Conquer* consegue levar *Tiberium* para um nível acima ao de outros shooters. "Foi a profundidade do enredo, o legado e a hereditariedade do contexto da guerra que nos atraiu para a criação do game", conta Chris Plummer, produtor executivo de *Tiberium*. "O que nos ajudou, além de nossas próprias idéias, foi olhar para franquias da própria EA e ver o que está dando certo no mercado."

Vale lembrar que *Tiberium* não é a primeira tentativa da produtora em criar um game FPS baseado na série. *Renegade*, de 2002, não foi um game ruim, mas falhou em captar a essência de *C&C*, levando o game a ter fracas vendas nos EUA.

Como evitar que *Tiberium* tenha o mesmo destino do irmão mais velho? O time de desenvolvimento passou bastante tempo refletindo sobre o que faz um game ser um *C&C* de verdade antes de começar a trabalhar em *Tiberium*. Já que o título não segue o gênero de estratégia em tempo real, houve a necessidade dos produtores entenderem os elementos da franquia que transcendem as óbvias associações ao gênero RTS. "Acabamos selecionando uma série de elementos que, embora subjetivos, remetiam ao game original

da franquia", conta Plummer. "Eles são elementos que acreditamos que podem criar uma boa experiência em um shooter em primeira pessoa e que, quando combinados, podem fazer o gênero evoluir para outro patamar."

E para levar a série para esta evolução, utilizando um universo com fãs devotos como em filmes como *Star Wars* ou *Matrix*, os produtores utilizam elementos que incluem a capacidade de se estar completamente no controle de todas as situações, de poder dominar seu inimigo, de explorar, de conquistar e de fazer escolhas significativas. Plummer afirma que o objetivo não é reescrever o universo do *Tiberium* e, sim, olhar para sua história, encontrar buracos no enredo e remendá-los com o novo game.



Os efeitos climáticos ocasionados pelos cristais podem complicar ainda mais as campanhas com suas tropas



COMMAND & CONQUER TIBERIUM



A BÍBLIA DO TIBERIUM

A busca para se entender melhor o mundo criado para a série *Command & Conquer* começou muito antes de a equipe de Plummer pensar no game.

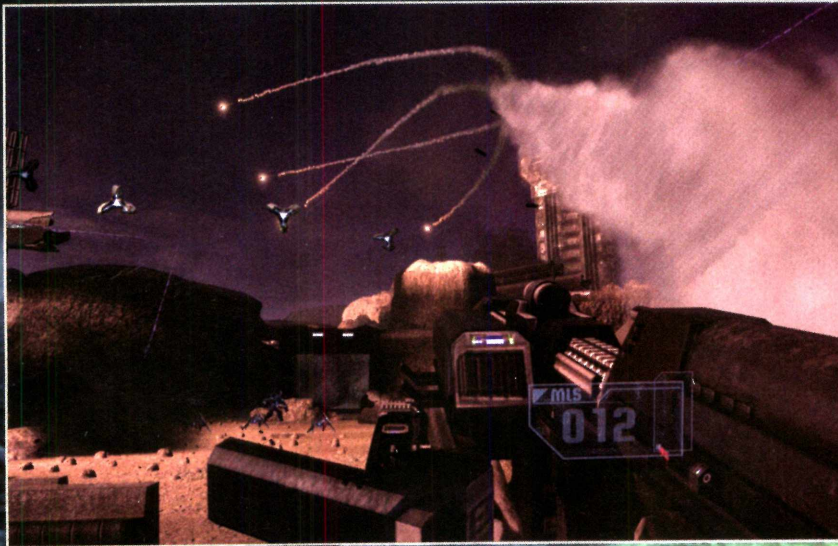
Os criadores da série escreveram a "Bíblia do Tiberium", um documento feito por um autor fictício na trama que viveu durante todas as batalhas envolvendo o mineral. O mais bacana é que o livro não conta apenas o enredo da franquia, mas se aprofunda em tantos detalhes que até um grupo de cientistas do Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT, em inglês) foi chamado para se fazer entender como seria a composição do Tiberium no mundo real, como ele funcionaria como recurso energético, de onde viria sua radioatividade, como ele poderia se transformar na

natureza, como ele se multiplicaria, como ele poderia ser usado como arma, etc.

"Para nós, o elemento mais importante desse mundo é o próprio Tiberium", explica Plummer. "Ele está no centro de tudo, é o catalisador para o que ocorre neste universo e, por isso, é o nosso 'Um Anel', nossa 'Força', nossa 'Matrix'." Claro que a GDI (o exército criado pelas Nações Unidas para defender o planeta) e a Irmandade de Nod (facção religiosa que acredita que o Tiberium é algo divino) – sem esquecer dos Scrin, os aliens sedentos pelo mineral – têm papéis importantes na formação do mundo de *C&C* ao lutar pelo Tiberium.

O objetivo de *Tiberium*, e de Plummer, não é apenas encher o game com uma história e, sim, criar um mundo no qual o jogador sinta que a fantasia possa se tornar realidade.

As armas são um destaque: com a MLS, você pode disparar mísseis que seguem múltiplos alvos



REALIDADE NOS GRÁFICOS

Para que o objetivo de criar um mundo de fantasia imersivo fosse concretizado, *Tiberium* utiliza o que há de mais avançado em termos gráficos. A Tiberium Engine, ferramenta que combina o aspecto visual, sonoro e físico, permite que tudo o que foi visto anteriormente em uma visão aérea (marca registrada dos jogos de estratégia), fosse fielmente retratado em uma visão em primeira pessoa, criada exclusivamente para o game.

Ela é baseada em outra engine, a Unreal Engine 3, que permitiu apresentar uma série de melhorias tanto na parte gráfica quanto na parte sonora. "Isso permitiu que incluíssemos 'fumaça interativa' (ela reage aos movimentos dos personagens), explosões detalhadas, efeitos atmosféricos realistas, partículas de luz por pixel, criando sombras em tempo real, e uma gama de melhorias para criar ambientes grandes e batalhas cheias de elementos", relata o produtor. "Nosso som surround ASX permitiu levar o universo de *Tiberium* para um novo nível de realismo – não importando a configuração das caixas de som."

"PARA A GENTE, O ELEMENTO MAIS IMPORTANTE DESSE MUNDO É O PRÓPRIO TIBERIUM. ELE ESTÁ NO CENTRO DE TUDO, É O CATALISADOR PARA O QUE OCORRE NESTE UNIVERSO E, POR ISSO, É O NOSSO 'UM ANEL', NOSSA 'FORÇA', NOSSA 'MATRIX'.

Chris Plummer produtor executivo do título

Sem atores de Hollywood

Marca registrada da série nos títulos de estratégia, os filmes com atores reais não estarão presentes. O produtor Chris Plummer afirma que cortar a ação do game e mostrar um "filminho" com os atores quebraria o clima do jogo, uma vez que eles não apareciam nos combates que apresentam personagens em 3D. Por isso, as animações que contam a história apresentarão o mesmo visual do game. "Em *Tiberium*, você está tão perto da ação por estar em primeira pessoa, que nós podemos usar o mundo em CG e os personagens que desenvolvemos para uma jogabilidade que leve o jogador a um ponto de vista imersivo e consistente", explica.

Se você ficar muito tempo exposto ao Tiberium, pode ser que você acabe como este sujeito: todo durinho e verdinho

■ Multiplayer estratégico

■ Tão bom quanto promete ser as batalhas para um jogador, estão os confrontos multiplayer. Aqui, a maioria dos elementos do game será colocada em prática para ver quem tem melhor pontaria e cria as melhores táticas de guerra. Há um modo online parecido com o conquest de Battlefield, na qual o objetivo é dominar postos de controle do cenário. Em Tiberium, no entanto, além de ter que conquistar o maior número desses locais, haverá uma espécie de relógio que contará contra ou a seu favor dependendo do número de locais adquiridos. Quem não conseguir equilibrar o número de bases até o contador chegar a zero perde.



SHOOTER DE ESTRATÉGIA EM TEMPO REAL

Mas, afinal, como funcionará o "novo gênero" imaginado por Plummer e sua equipe? O jogador assumirá o papel de Vega durante todo o game, levando-o pelos objetivos na visão de primeira pessoa. Ele conta com uma armadura de alta tecnologia que o protege de ataques leves e de um grande arsenal bélico – desde rifles até bazucas com mísseis sensíveis ao calor.

Até então, *Tiberium* não tem nada de diferente do que qualquer shooter já lançado. Entretanto, o grande diferencial está no toque de estratégia. "Os jogadores estarão no papel do Comandante Vega. Você é o capitão do time, liderando a batalha à frente da linha de tiro. Suas unidades estarão ao seu comando e responderão apenas às suas ordens. Se as ordens forem para atacar, elas obedecerão. Múltiplos esquadrões podem receber ordens suas ao mesmo tempo, criando batalhas intensas e permitindo criar táticas inéditas", explica o produtor.

Para entender melhor como funciona este controle de tropas, vamos a um exemplo: em um ataque a uma base inimiga, Vega está cercado de adversários. Com controles simples, ele pode enviar uma tropa que está a sua frente para o outro lado do cenário, podendo dar cobertura ou iniciar um outro ataque. Para isso, o jogador deve apontar para o local aonde as tropas devem ir ou no inimigo que devem atacar. Isso pode ser feito com múltiplos esquadrões e basta eles estarem no seu campo de visão. "Pense nas suas tropas como

armas e você decide para onde elas irão se mover ou onde atacarão", diz Plummer.

E quando as tropas aliadas estão longe do local onde Vega se encontra? Nesse caso, é necessário usar o BCU (Battle Control Uplink), um mapa interativo ativado pelo jogador. Nele, será possível enxergar todo o cenário da batalha como se fosse em um jogo de estratégia e ordenar os esquadrões a realizarem ataques precisos – tudo com poucos comandos.

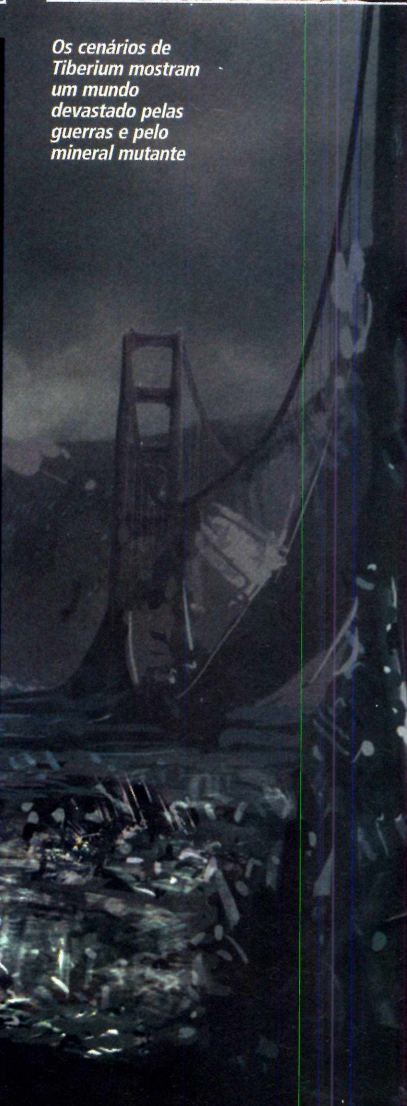
TÁTICAS E ESQUADRÕES

Diferentemente de outros shooters táticos como *Graw 2* e *Rainbow Six: Vegas*, por exemplo, os jogadores poderão escolher os seus esquadrões em *Tiberium*. Existem diversas opções: desde soldados, veículos e robôs terrestres até aviões e caças – todos prontos para receber as ordens do jogador.

E se a escolha feita não for eficaz e os esquadrões selecionados forem destruídos? Quando isso acontecer, os jogadores podem chamar reforços para substituir a tropa perdida. Eles chegarão ao campo de batalha no "ponto de entrega" mais próximo. Esses locais são habilitados no decorrer das fases, mas fica a cargo do jogador administrar os esquadrões.

Cabe a você saber administrar o seu R.A.I.D.: use somente tropas aéreas ou mais veículos blindados, invada uma base com soldados ou use um armamento pesado para dar conta das baterias antiaéreas, ou, ainda, misture tudo isso. Como

Os cenários de Tiberium mostram um mundo devastado pelas guerras e pelo mineral mutante



R17

R17

R17

C24

COMMAND & CONQUER TIBERIUM

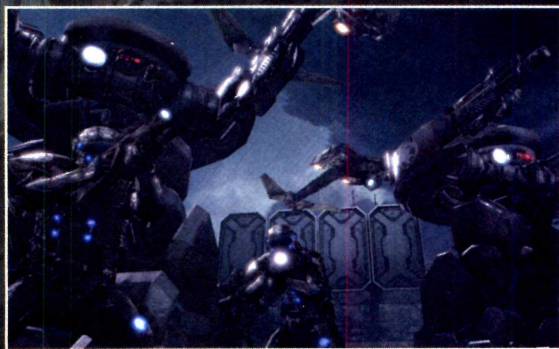


Os jogos de tabuleiro serviram de testes para a criação do elemento de estratégia do game



■ Estratégias de combate

■ Todo o cuidado é pouco quando se trata de uma nova propriedade intelectual de uma empresa. Por isso, o time de desenvolvimento de Tiberium passou muito tempo criando novas idéias de jogabilidade. Com isso, Chris Plummer encorajou a todos a testar novos elementos usando jogos de tabuleiro antes de criar a primeira linha de código de Tiberium. As idéias do time foram mostradas para todas as pessoas do estúdio da EA de Los Angeles, como em uma feira de ciências de colégio. De acordo com Plummer, isso ajudou a definir o equilíbrio perfeito entre tiro em primeira pessoa e estratégia em tempo real. Também foi desenvolvido um protótipo do game para saber ao certo se o tiroteio de um game de ação e o controle de diversos esquadrões trabalhariam em harmonia.



cada tropa tem seus pontos fortes e fracos, a escolha do esquadrão tem influência direta no shooter em primeira pessoa. Por exemplo: se o seu grupo encontrar resistência e suas tropas não conseguirem dar conta, o jogador terá que usar mais as suas armas especiais do que se ele tivesse unidades antiaéreas no campo de batalha.

O mais bacana é que tudo isso é possível por conta do Tiberium. Durante as partidas, será possível descobrir depósitos do mineral ao explorar os cenários das missões e capturá-los para si. Cada um deles fornece recursos necessários para "criar" um novo esquadrão e, assim, você pode chamar reforços. De acordo com Plummer, o jogador deverá escolher o tipo de esquadrão desejado para que a GDI entregue-o no ponto mais próximo.

Mais além em *Tiberium*, se você perder um esquadrão, será possível trazer outras unidades do

mesmo tipo ou pedir tropas de outro gênero ao solicitar reforços. Dependerá da escolha do jogador enquanto ele tiver Tiberium em quantidade suficiente para a ação e enquanto ele estiver protegido. A conta final é muito simples: um Tiberium, um esquadrão. Mais Tiberium, mais esquadrões.

A batalha pela sobrevivência do homem está apenas começando e, com a liberdade de controlar múltiplos esquadrões, o jogador tem em mãos todos os recursos de criar táticas únicas para enfrentar os inimigos: os Scrin e, possivelmente, os Nod. Isso será extremamente necessário para conseguir invadir a gigantesca e misteriosa torre. Somente enfrentando os temíveis alienígenas é que saberemos o propósito da construção e se Vega, no caso você, tem a habilidade, a mira e as táticas necessárias para sobreviver nesse conflito.

CAPA

CHRIS PLUMMER

A MENTE POR TRÁS DE TIBERIUM



Chris Plummer quer revolucionar os games de tiro tático

Um game promissor precisa de um produtor que esteja com a sua atenção voltada para o futuro. Quando se tornou produtor executivo na Electronic Arts em 2003, o papel de Chris Plummer era criar novos games para a empresa, algo fácil para alguém que sempre quis estar à frente do seu tempo. Antes de trabalhar em *Tiberium*, Plummer produziu *GoldenEye: Rogue Agent* e passou por outras divisões da própria EA por mais de nove anos. Correndo para terminar *Tiberium* a tempo, Plummer conseguiu um espaço na sua agenda para conversar com a **GameMaster** sobre o novo game. Empolgado com o resultado até agora, ele conta detalhes de uma das grandes produções de 2008.

GAMEMASTER >> Desde quanto você está trabalhando em *Tiberium*? Qual o nível de desenvolvimento do jogo e qual a possível data de lançamento?

CHRIS PLUMMER >> Começamos a trabalhar em *Tiberium* em 2005. Naquela época, focamos em criar protótipos para testar os elementos da

jogabilidade. Também desenvolvemos o enredo fictício do game. Em 2006, criamos um protótipo (vale lembrar que ele não tinha a qualidade do game final, mas apresentava a mesma jogabilidade) que combinava as mecânicas de combate em primeira pessoa com controle de múltiplos esquadrões. No final daquele ano, adotamos a Unreal Engine 3 e começamos a criar o game real baseado no que aprendemos com os protótipos. Hoje, temos a maioria das características do game prontas, além de vários mapas que já podem entrar no game final. Agora, estamos no processo de transição para finalizar a produção, quando a experiência completa de jogo toma vida e todos os mapas e missões são produzidas. Espero que o game chegue ao mercado no final de 2008.

GM >> Qual a motivação para criar um FPS baseado em um game de estratégia?

CP >> Queríamos entregar aos jogadores um novo tipo de experiência em termos de game de tiro tático, no qual os jogadores pudessem liderar o

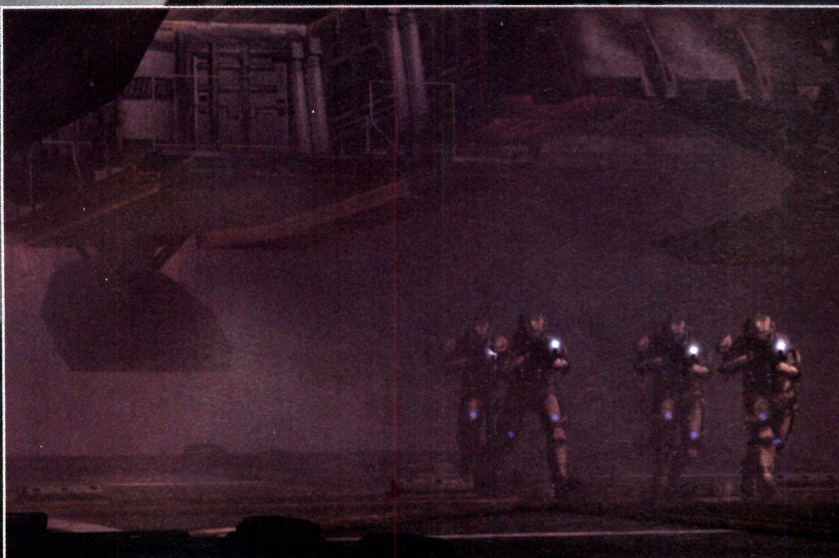
NOSSA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL UTILIZA UM SISTEMA DE COMPORTAMENTO QUE NOS PERMITE EXPANDIR AS HABILIDADES DOS PERSONAGENS NÃO-JOGÁVEIS PARA QUE ELES INTERPRETEM AS SITUAÇÕES COMO OPORTUNIDADES E PROBLEMAS

COMMAND & CONQUER
TIBERIUM

combate e comandar múltiplos esquadrões e unidades. O universo de Command & Conquer: Tiberium oferece todos os elementos para a inspiração que precisávamos para alcançar nosso objetivo: um ambiente de ficção detalhado, batalhas intensas, equipamentos bacanas, táticas profundas e um grande potencial para futuras inovações. Os motores principais da jogabilidade de Tiberium são: combates em primeira pessoa, controle de múltiplos esquadrões, tanto aéreos quanto infantarias terrestres, e escolhas táticas amarradas ao mundo de ficção. Inovaremos em todas essas áreas, usando armas que nunca foram vistas, com novos tipos de táticas de esquadrões e controle de múltiplas tropas.

GM >> Como funcionará a liberdade para usar o seu R.A.I.D.? Como isso afetará a jogabilidade?

CP >> Diferentemente de outros shooters táticos, os jogadores poderão escolher seus esquadrões em Tiberium. E se a escolha não for eficaz e o esquadrão for destruído, os jogadores podem chamar reforços para substituir a tropa perdida. Tudo isso é possível por conta do Tiberium. Os jogadores poderão descobrir depósitos do mineral ao explorar os cenários das missões. É possível capturar esses depósitos para si. Cada um deles fornece recursos necessários para um novo esquadrão e, assim, você pode chamar reforços. Mais além, se você perder um esquadrão, você pode trazer outras unidades do mesmo tipo ou pedir tropas de outro gênero ao solicitar pode reforços. Dependerá da escolha do jogador



enquanto ele tiver Tiberium suficiente para a ação e enquanto ele estiver protegido.

GM >> O game será lançado para X360. Que tipo de Conquistas podemos esperar?

CP >> Certamente, iremos acrescentar Conquistas para os jogadores mais habilidosos e para os aventureiros irem atrás. Os detalhes, no entanto, serão mantidos em segredo por enquanto.

GM >> Qual o nível de Inteligência Artificial que podemos esperar no game?

CP >> A IA é importantíssima em qualquer shooter

A Inteligência Artificial das tropas é tão apurada que os soldados podem resolver problemas sozinhos

As reservas de Tiberium são importantíssimas para que você tenha tropas sempre à disposição



COMMAND & CONQUER
TIBERIUM

e é um desafio criá-la quando se trata do controle de diversas tropas. Nossa IA utiliza um sistema de comportamento que nos permite expandir as habilidades dos personagens não-jogáveis para que eles interpretem as situações como oportunidades e problemas. É importante que os esquadrões aliados obedeçam ao jogador, mas que eles não fiquem apenas esperando pelas ordens. O principal é que eles sejam competentes, que entendam o ambiente e que possam realizar ações eficazes. Eles também precisam lutar ao lado de esquadrões de outros tipos. Uma infantaria, por exemplo, pode obter cobertura nas pernas de um tanque Titan.

Cada unidade inimiga tem seus próprios padrões de comportamento e habilidades que são divertidos de se combater. Eles possuem pontos fortes difíceis de lidar e fraquezas que você pode explorar. Por isso, as táticas são tão importantes.

Temos um sistema que calcula quanto poder de fogo está sendo direcionado para cada unidade, incluindo o jogador. A IA não atacará somente Vega, o que é importante se queremos dar um valor de risco para suas tropas. Por exemplo, se você mandar um Walker atacar na sua frente, você pode tirar a atenção do seu personagem, dando a oportunidade de avançar pelo cenário.

GM >> Que tipo de armamentos teremos no game? As armas serão customizáveis?

CP >> Os jogadores poderão escolher os esquadrões para uma missão além de poder personalizar o R.A.I.D. conforme o progresso no

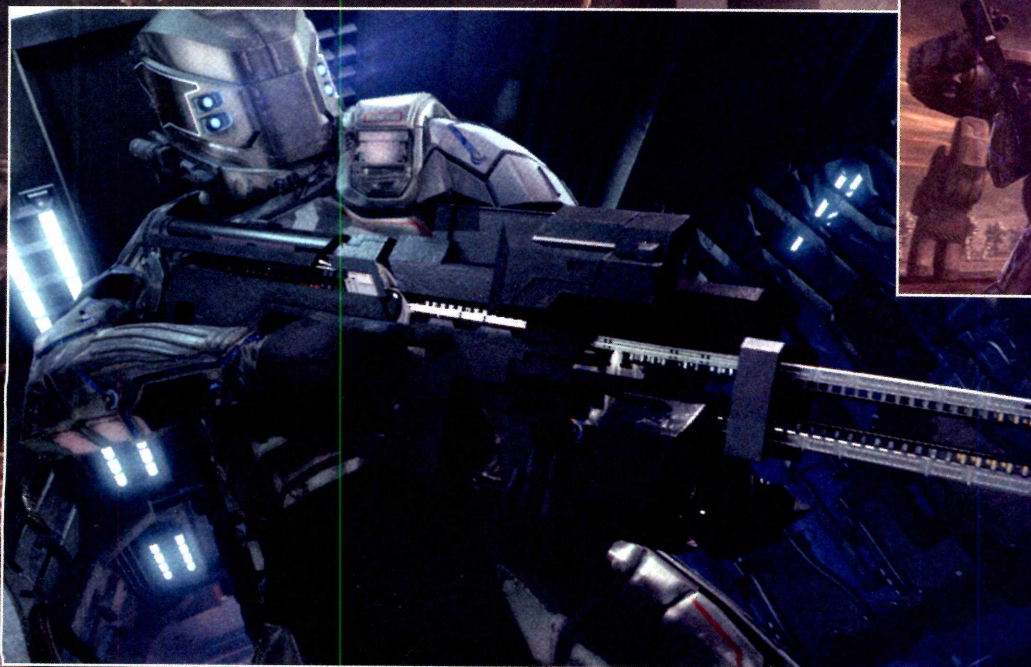
game. Entre suas possíveis escolhas de tropas GDI, aparece o novo Titan Urban Combat Platform (UCP), que é um tanque-robô blindado com um alto poder de fogo. Os jogadores podem usar o Orca UCAV para suporte aéreo a curtas distâncias.

Vega também carrega uma arma modificável que chamamos de GD-10. Ela pode mudar de um rifle semi-automático para um lança-mísseis que segue múltiplos alvos, um lançador de granadas para ataques indiretos e um canhão de energia para investidas a longas distâncias. Vega tem um sistema de mira que permite chamar bombardeios e outros ataques com armas poderosas da GDI.

GM >> Conte-nos um pouco sobre o modo multiplayer. Como os personagens não-jogáveis afetam o game?

CP >> Embora não possamos revelar muitos detalhes sobre o modo multiplayer no momento, eu posso contar que Tiberium é o primeiro FPS que permite ao jogador comandar esquadrões controlados pela IA. Pela primeira vez, os seus esquadrões poderão entrar em conflito contra outros jogadores com suas respectivas tropas controladas pela IA. Todas as inovações do modo single player estarão presentes no modo multiplayer.

O número final de jogadores pode mudar, mas calculamos um total de oito pessoas simultâneas. Dependendo do número de esquadrões controlados pela IA envolvidos, o número de jogadores para uma experiência divertida tende a ser pequeno.



Até mesmo no modo multiplayer você terá que dar ordens para o seu esquadrão. Até oito pessoas poderão participar das batalhas

Nestas FÉRIAS, a Fratello quer "**presentear**" você com o que temos de melhor: **preço, atendimento e garantia** é só aqui!



SLIM E KIT
(Nova geração)



Loja autorizada
THUNDER PRO II

este KIT acompanha:

2 Controles Neo

1 Memory Card Neo
8Mb

1 Stand Vertical Neo

6X R\$ 121,00
12X R\$ 67,00

24X R\$ 41,00
36X R\$ 32,00

ou apenas:
R\$ 580,00
à vista. *



PSP

Disponível em várias cores

1 Memory Stick

2Gb

ou apenas:
R\$ 750,00
à vista. *

6X R\$ 153,00
12X R\$ 85,00

24X R\$ 51,00
36X R\$ 41,00

NINTENDO WII

(acompanha 1 jogo original e 4 controles:
2 Nunchuck e 2 remote)

Controle revolucionário
detecta: Inclinação, mira
e movimento



Escolha como pagar:

6X R\$ 295,00
12X R\$ 164,49
24X R\$ 100,64

36X R\$ 80,64

ou apenas:
R\$ 1.490,00
à vista. *

PLAYSTATION 3

(acompanha 1 controle original e
1 filme spider man 3 em blu-ray)

Hard drive atualizável
40 GB e Drive Blu-ray



Escolha como pagar:

6X R\$ 345,00
12X R\$ 191,00
24X R\$ 116,00

36X R\$ 92,00

ou apenas:
R\$ 1.750,00
à vista. *

New!



PSP Slim

NOVA LOJA
Em frente ao Shopping
metrô Boulevard Tatuapé
Pertinho de você!

Fratello Games®

Central de atendimento:

Fone: (11) **3362.2206**

Shopping Metrô
Boulevard
TATUAPÉ

LOJA TATUAPÉ

Rua Tuiuti, 1547 loja 38

Fone: (011) 6190-2528 - Box Center Tatuapé

LOJAS CENTRO

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 2º andar loja 215/216

Fone: (011) 3333-2092 / 3362-2206 - Fone/Fax: (011) 3224-9414

Loja 2 e 3 - Galeria São Paulo - principais entradas

Rua Sta. Ifigênia, 364 - Rua Aurora, 200 - Rua Vitoria, 25

Loja 118 - Fone: (011) 3331-7006 - Loja 238 - Fone: (011) 3331-7014



SUA COMPRA EM TODO...
...BRASIL!

SEU GAME COM TUDO!

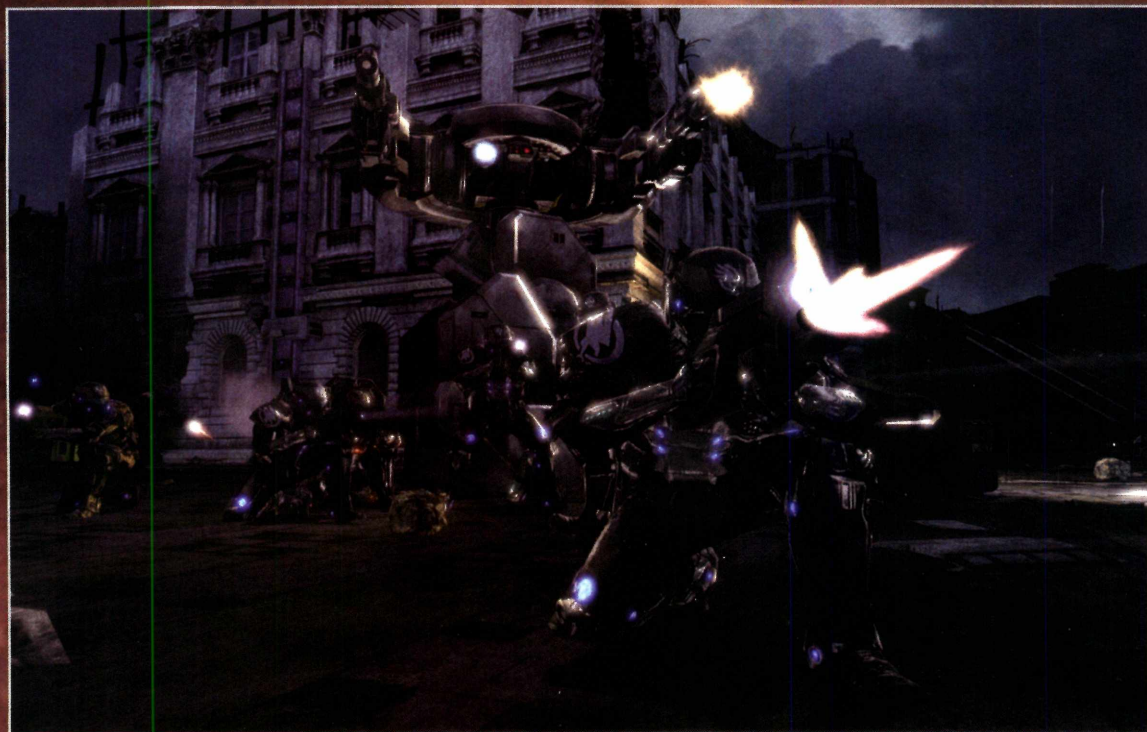
Para conhecer essas e outras promoções acesse
www.fratellogames.com.br

* O valor anunciado à vista serve para pagamento em dinheiro. ** Desconto só é válido para pagamento à vista.
Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões.
Os produtos anunciados serão válidos enquanto durarem nosso estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação.

DOSSIÊ COMMAND & CONQUER

Um documento completo com tudo o que você precisa saber sobre a maior série de estratégia em tempo real dos games

Além de uma jogabilidade viciante, a série *Command & Conquer* é famosa por apresentar um enredo convincente



Command & Conquer é sinônimo de game de estratégia em tempo real. Na realidade, em 1995, quando foi lançado o primeiro título da série, o gênero não tinha muitos adeptos. A série popularizou o estilo, que surgiu no início da década de 80 no Reino Unido e nos Estados Unidos.


O primeiro game do estilo que se tem notícia é o *Stonkers*, lançado em 1983 para o ZX Spectrum no Reino Unido. Na América do Norte, o primeiro RTS foi *Utopia*, do Intellivision, lançado em 82.

Os Real-Time Strategy só se tornariam populares uma década depois, com os jogos de PC alcançando gráficos com melhor definição. Com isso, duas empresas se dedicaram ao gênero: a Westwood Studios e a Blizzard Entertainment. A primeira lançou o sucesso *Dune II: The Building of a Dynasty* em 1992, que trouxe elementos e mecânicas utilizados até hoje nos games do gênero como

usar o mouse para movimentar as tropas e obter recursos. Já a Blizzard, em 94, lançou *Warcraft: Orcs & Humans*, que popularizou o RTS nos PCs. Mas o título que realmente mexeu com quem gosta de estratégia foi *Command & Conquer*.

O sucesso foi tanto que o primeiro título tornou-se uma série de sucesso, com diversos capítulos que contam em detalhes a luta entre o GDI (Global Defense Initiative), grupo formado pelas Nações Unidas, contra a Irmandade de Nod, terroristas liderados por Kane, um ditador sem escrúpulos que quer dominar o Tiberium – o mineral alienígena que infesta a Terra na realidade do game.

Aliás, toda a história de *Command & Conquer* é baseada nesta realidade alternativa que permeia todos os 16 games da franquia, divididos em títulos originais e pacotes de expansão. Ficou curioso? Vire a página e conheça a história da série em detalhes.



O UNIVERSO DE COMMAND & CONQUER: OFERECE TODOS OS ELEMENTOS PARA A INSPIRAÇÃO: UM AMBIENTE DE FICÇÃO DETALHADO, BATALHAS INTENSAS, EQUIPAMENTOS, TÁTICAS PROFUNDAS E GRANDE POTENCIAL PARA INOVAÇÕES

Chris Plummer, produtor executivo de *Command & Conquer: Tiberium*

■ Da Westwood para a EA

■ Em 1995, *Command & Conquer* foi lançado pela Westwood Studios. Desse modo, até 1999, todos os games da série saíram com o selo da produtora. Neste ano, no entanto, a empresa foi comprada pela Electronic Arts, que obteve o estúdio e os direitos da franquia. Até 2003, a Westwood era parte da EA mas, no mesmo ano, a produtora fechou suas portas e começou a fazer parte do estúdio EA Los Angeles, que lança os games da série até hoje. Alguns integrantes da equipe continuaram na EA após a fusão, mas outros foram para a Petroglyph Games.

A LUTA PELO CONTROLE DO TIBERIUM

A história da franquia *Command & Conquer* é dividida em três séries: a *Tiberium*, a *Red Alert* e a *Generals* – esta última foge da linha de tempo traçado pelas outras duas séries, que mostram os acontecimentos da Guerra do Tiberium. Para entender toda a história da franquia, no entanto, temos que fugir da cronologia de lançamento dos games da série e pular direto para *Red Alert*, que ocorre décadas antes do primeiro *C&C*.

DÉCADA DE 50

Como todo o enredo do jogo, a história acontece em uma realidade alternativa a que nós vivemos. Em *Red Alert*, o cientista Albert Einstein cria uma máquina chamada Chronosphere e consegue viajar no tempo. Do ano de 1946, ele vai para 1924, quando Adolf Hitler é liberado da cadeia muito antes de assumir o poder da Alemanha.

Com isso, ele consegue eliminar Hitler e, assim, impedir que a Segunda Guerra Mundial aconteça. Ao retornar para 1946, Einstein percebe que seu plano mudou o curso da história, mas que os problemas da guerra não desapareceram. A União Soviética, liderada por Joseph

Stalin, cresce rapidamente sem Hitler e conquista a China. O próximo passo era obter o controle da Europa, mas ele foi barrado por um exército formado pelos países aliados. A trama de *Red Alert* gira em torno desse conflito entre soviéticos e aliados, muito antes da existência do Tiberium. Kane, o líder da Irmandade de Nod, aparece no game como conselheiro de Stalin e o ajuda a traçar as estratégias da conquista.

Ao final de *Red Alert*, os soviéticos perdem a batalha e Stalin é assassinado por Kane. Este revela a existência dos Nod para o mundo, mas desaparece. Os aliados, liderados pelo governo norte-americano, decidem colocar um governante para cuidar da nação derrotada. O escolhido foi o Premier Alexander Romanov, que rapidamente estabeleceu laços comerciais com os EUA, fazendo com que a potência o visse como um aliado – mas não por muito tempo.

DÉCADA DE 70

Após 20 anos da derrota soviética, o império reconstruído por Romanov tornou-se forte. Os aliados, acreditando que o Premier jamais criaria uma nova situação de guerra, baixaram a guarda. É nesse momento que Romanov une o seu exército vermelho e ataca os Estados Unidos. Esses eventos são relatados em *Red Alert 2*, sequência direta de *Red Alert*.

Os ataques se iniciam em cidades importantes como Nova York e Washington D.C. e logo se espalham pelo país. Pegos de surpresa, os americanos tentam lançar um contra-ataque nuclear, mas Yuri, líder de projetos psíquicos do exército soviético, consegue controlar as mentes dos encarregados das ogivas e cria um ataque nuclear contra os próprios EUA. Em poucas horas, a potência estava completamente dominada pela União Soviética.

Com isso, Yuri instala um dispositivo capaz de controlar as mentes de todo o povo americano, inclusive do seu presidente. Alarmados com a destruição dos EUA, França, Alemanha e Reino Unido se unem para ajudar os aliados, destruindo uma base de ogivas nucleares na Polônia. Com isso, eles auxiliam os americanos a se recuperar. A guerra é vencida quando Albert Einstein usa seu Chronosphere para teletransportar os aliados para Moscou e acabar com a liderança soviética.

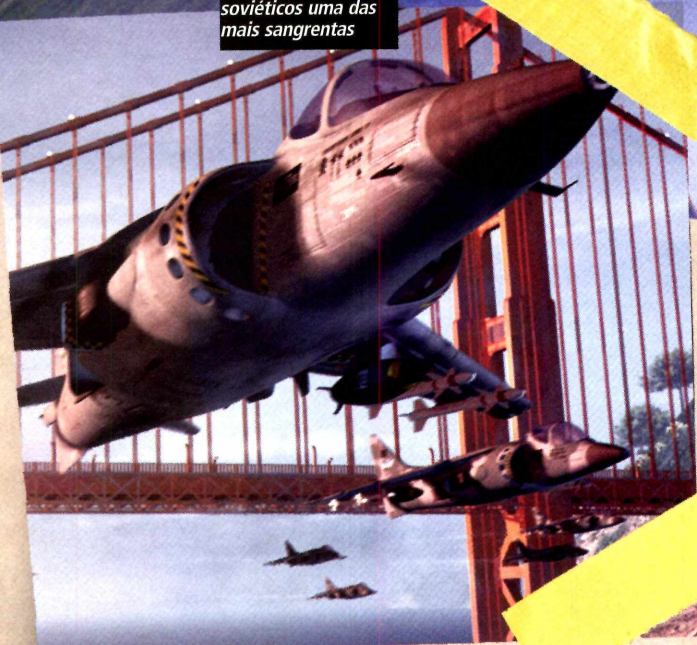
Durante esses eventos, Yuri se toma braço direito de Romanov, decidindo os rumos do conflito. Ele trai a todos e coloca suas tropas conta a União Soviética. Com um ataque maciço, os soviéticos conseguem eliminar Yuri, que é declarado morto.

A invasão soviética retratada em *Red Alert* lembra os filmes de ficção científica do cinema em preto-e-branco



DOSSIÊ COMMAND & CONQUER

A pouca tecnologia disponível na época tornou a guerra entre aliados e soviéticos uma das mais sangrentas



O RETORNO DE YURI

Algum tempo depois, o mestre em controlar as mentes retorna com seu próprio exército e ataca Moscou em busca de vingança, em evento relatado em *Yuri's Revenge*. Logo, ele utiliza um dispositivo para controlar as mentes do povo e dos seus governantes. Com isso, os aliados buscam a ajuda de Einstein para usar a Chronosphere e viajar no tempo antes dos acontecimentos de *Red Alert 2*. Desse modo, eles conseguiriam capturar Yuri antes que ele criasse sua máquina de dominação. Ao voltar no tempo, os aliados iniciam um ataque

Depois de muitas batalhas, o exército de Yuri começa a recuar. Entretanto, a chegada das tropas aliadas do futuro muda os acontecimentos históricos do game, e faz com que os soviéticos levantem a bandeira branca, pedindo pelo fim do conflito.

Com a tecnologia e o pessoal dos dois exércitos, fica difícil para Yuri resistir. Ele é definitivamente morto e encerra sua história. Assim, o mundo viveu em paz por mais de 20 anos.

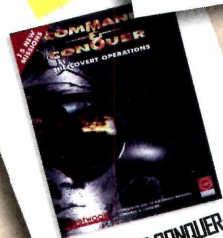
O que é Real-Time Strategy?

Um game de estratégia em tempo real (RTS), como o próprio nome já diz, é um jogo que exige do jogador a criação de estratégias para vencer. Por ser em tempo real, não existem turnos e a ação acontece de forma ininterrupta. Alguns dos conceitos de RTS incluem a criação de táticas de combate e a busca por recursos naturais do cenário para a construção de bases e veículos, para a formação de soldados e para o desenvolvimento de novas tecnologias. Antes de usar tecnologia 3D, o jogador via o cenário em uma perspectiva aérea, o que permitia uma visão ampla do mundo. O que atraiu muitos jogadores para esse gênero foi o estilo do controle: utilizando o mouse do computador, o controle das tropas era tão simples quanto abrir um programa no Windows, bastando clicar e arrastar o cursor para dar as ordens. Os jogadores mais hardcore utilizam atalhos do teclado para um controle mais rápido e preciso das tropas.

LINHA DO TEMPO COMMAND & CONQUER



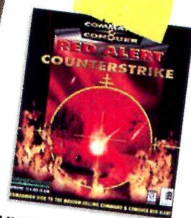
COMMAND & CONQUER, 1995



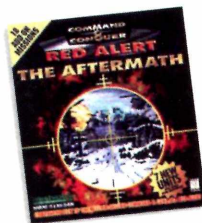
COMMAND & CONQUER: THE
COVERT OPERATIONS, 1996



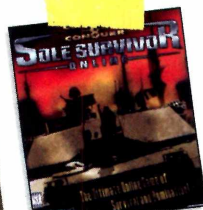
COMMAND & CONQUER:
RED ALERT, 1996



COMMAND & CONQUER: RED
ALERT: COUNTERSTRIKE, 1997



COMMAND & CONQUER: RED
ALERT: THE AFTERMATH, 1997



COMMAND & CONQUER:
SOLE SURVIVOR, 1997



COMMAND & CONQUER:
TIBERIAN SUN, 1999

Com o passar das décadas, a tecnologia proporcionou batalhas ainda mais devastadoras

DÉCADA DE 1990

Até a metade dos anos 90, o mundo viveu em paz. Ninguém nunca mais ouviu falar dos inimigos do planeta das décadas passadas como Stalin, Romanov, Yuri ou Kane e sua Irmandade de Nod.

Entretanto, em 1995, um meteoro atinge a Terra nas margens do Rio Tibre, na Itália. O objeto continha um elemento estranho que nunca foi visto pela humanidade: depois de examinado, foi divulgado que o elemento era um cristal radioativo que recebeu o nome de Tiberium. Logo, os cristais começaram a se multiplicar e a se espalhar pelo planeta, absorvendo os minerais do solo e contaminando o ambiente. Esse fato serviria para unir o mundo e evitar que

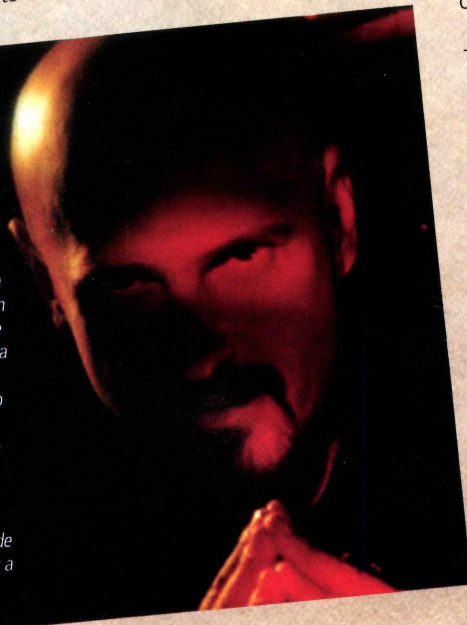
a catástrofe natural acabasse com a existência humana, mas o que ocorreu foi justamente o contrário. Cientistas descobriram que o Tiberium é uma rica fonte de energia que poderia substituir os combustíveis fósseis. Com isso, a mineração do novo cristal tornou-se fonte de lucro de muitas empresas – até mesmo as mortes por contaminação do Tiberium não eram importantes para os empresários, pois a renda adquirida era muito alta. Este é o enredo do primeiro *Command & Conquer*, lançado em 1995 para os PCs e que depois chegou para outras plataformas.

Com os altos lucros obtidos com a mineração do Tiberium, uma organização em particular começou a enriquecer com o cristal: a Irmandade de Nod. O grupo obteve tanto dinheiro que se tornou uma das maiores potências mundiais, controlando diversas áreas do globo e com um exército maior do que muitos países.

A guerra começa de fato quando a Irmandade de Nod, liderada por Kane (o mesmo conselheiro de Stalin em *Red Alert*), inicia uma campanha para dominar países da África e da Europa. Isso faz com que um exército criado pelas Nações Unidas, o GDI (Global Defense Initiative ou Iniciativa de Defesa Global, em português), inicie um ataque em escala mundial para acabar com os planos de Irmandade de Nod. A divisão das duas organizações é distinta: enquanto o GDI quer estudar o Tiberium e descobrir por que os cristais são nocivos ao ambiente e ao homem, a Irmandade tem planos mais audaciosos. Kane quer usá-los para criar uma nova era. Ele estudou as propriedades do Tiberium e criou

Kane, o lunático

Não existe um fã da franquia de RTS que não o conheça. Kane é o líder da Irmandade de Nod e que quer a qualquer custo obter todo o Tiberium para si. O mundo acha que ele é um brilhante sociopata, mas seus seguidores o vêem como uma figura sagrada, e muitos acreditam que ele seja a encarnação do Messias. Eles também acreditam que ele seja imortal e tenha vivido por milênios e que Kane, na verdade, seja o próprio Caim das histórias da Bíblia Sagrada. Em toda a história do jogo, diversos veículos e eventos têm relações com o livro sagrado dos católicos. O primeiro tanque stealth de Irmandade é chamado de Ezekiel's Wheel (a Roda de Ezequiel) e o nome Nod vem da Terra de Nod, o local onde Deus obriga Caim a viver após matar seu irmão Abel. A primeira aparição de Kane em *Command & Conquer* foi em *Red Alert*. Na realidade alternativa do game na década de 50, ele era o conselheiro de Joseph Stalin durante a invasão soviética à Europa. Mas, na realidade, era Kane quem ditava as regras dessa guerra, que antecede os acontecimentos da Guerra do Tiberium. Com a vitória da União Soviética no final alternativo de *Red Alert*, Stalin é assassinado e Kane some por décadas até dar as caras novamente na década de 90, quando ele e a Irmandade estudaram o Tiberium para trazer a humanidade para um novo passo na evolução.



DOSSIÊ COMMAND & CONQUER

A Irmandade de Nod utilizou armas feitas com Tiberium. Elas são poderosas e podem destruir cidades inteiras

tecnologia e armamentos baseados no mineral, desejando criar um ecossistema novo no planeta. O primeiro ataque em massa dos Nod que desencadeia o conflito é contra o Grain Trade Center, de Viena, na Áustria. Logo, outros pontos do globo são atacados e descobre-se que o plano da Irmandade de dominar o planeta foi armado durante séculos. Os acontecimentos ocorridos com o surgimento do Tiberium (e que dá nome ao game, *Tiberium Dawn*) provocaram o primeiro grande conflito mundial moderno.

O resultado dessa batalha é a destruição das cidades mais importantes do mundo, a separação da Irmandade de Nod em diversos grupos pequenos depois da morte de Kane e a transformação do mundo em um local perigoso.

DÉCADA DE 2030

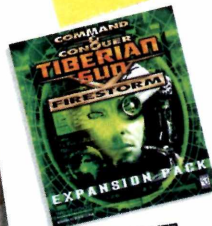
Anos após a Primeira Guerra do Tiberium, os países que conhecemos deixaram de existir. A causa disso foi a rápida proliferação do Tiberium pelo mundo, restringindo os locais onde o homem pode viver. Essas áreas são constantemente monitoradas pelas forças GDI, pois ainda existem muitos esconderijos da Irmandade de Nod. Nos locais dominados pelo mineral alienígena, os animais e plantas estão morrendo ou se transformando em monstros horrendos.

A Irmandade de Nod continua realizando ataques de pequeno porte pelo mundo, mas as forças da GDI continuam em ação. Entretanto, a descoberta de uma nave alienígena cria um conflito muito maior, com direito a tentativa de destruição da base orbital dos aliados pelas forças de Nod. No meio do fogo cruzado, a Irmandade consegue roubar parte da nave alienígena (que mais tarde descobre-se que ela pertencia a uma raça alienígena chamada Scrin) e uma relíquia chamada Tacitus. Ela foi entregue a Kane, que não estava morto.

A guerra atinge grandes proporções quando ocorre uma perseguição da GDI, comandada pelo General McNeil (que fez questão de utilizar todas as suas tropas), contra a Irmandade de Nod, comandada pelo General Vega.

Desse modo, acontece a Segunda Guerra do Tiberium, uma das piores da série. A campanha do exército das Nações Unidas chega à pirâmide do militar, onde se descobre que a organização planeja realizar um ataque em massa, utilizando todos os seus mísseis químicos.

Temendo o pior, Kane utiliza todo o seu poder para concretizar seu sonho e usa a relíquia Tacitus para exterminar toda a vida na Terra. Antes de sua última empreitada contra o planeta, ele consegue reunir toda a Irmandade de Nod, algo que não era realizado desde a Primeira Guerra do Tiberium. Em um último esforço, as tropas da GDI conseguem destruir o templo de Kane junto com o ditador.



COMMAND & CONQUER:
TIBERIAN SUN FIRESTORM, 2000



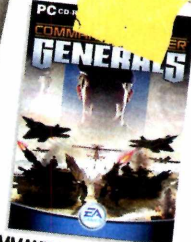
COMMAND & CONQUER:
RED ALERT 2, 2000



COMMAND & CONQUER:
YURI'S REVENGE, 2001



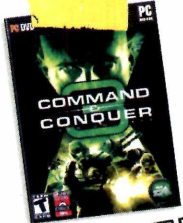
COMMAND & CONQUER:
RENEGADE, 2002



COMMAND & CONQUER:
GENERALS, 2003



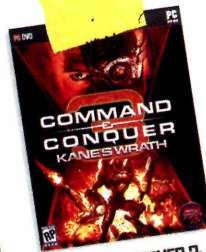
COMMAND & CONQUER:
GENERALS - ZERO HOUR, 2003



COMMAND & CONQUER 3:
TIBERIUM WARS, 2007

DOSSIÊ COMMAND & CONQUER

A batalha pela sobrevivência humana continua no final do ano com *Tiberium*, que trará detalhes do enredo da franquia



COMMAND & CONQUER 3:
KANE'S WRATH 2008

Nos games da série C&C, é você quem decide o destino da Terra

COMMAND & CONQUER: TIBERIUM, 2008

DÉCADA DE 2040

No final de 2047, a batalha entre GDI e Irmandade de Nod parecia que tinha chegado ao final, já que as zonas habitáveis da Terra foram severamente reduzidas por conta da infestação do Tiberium. Isso fez com que as Nações Unidas dividissem o planeta em três zonas distintas: 30% da superfície do globo foi definida como Zona Vermelha, onde o Tiberium atingiu um nível intolerável para os humanos ou outro tipo de ser vivo, impedindo a civilização de ficar nesses locais; 50% se tornou Zona Amarela, composta por áreas contaminadas pelo mineral, mas que permitem que os humanos possam viver. Essas áreas comportam a maior parte da população, que vive em situação precária, servindo de alvos fáceis para serem recrutados pela Irmandade de Nod. Os 20% restantes da Terra são as Zonas Azuis – o último refúgio da humanidade e o local das bases da GDI.

A Terceira Guerra do Tiberium começa exatamente em março de 2047, quando os Nod lançam um ataque contra a base orbital da GDI, a GDSS Philadelphia, que elimina diversos comandantes da iniciativa global. Com isso, a Irmandade inicia um conflito de grandes proporções contra as Zonas Azuis. Para isso, a organização utiliza seu enorme exército formado pela população das Zonas Amarelas, que, agora, apóia a Irmandade e a imagem de Kane.

Sem nenhum preparo para contra-atacar a ofensiva inimiga, parte do alto escalão militar da GDI percorre o mundo tentando unir forças com o restante do seu exército para tentar reverter a situação crítica.

Com isso, o general Granger ordena um ataque contra uma usina de armas químicas Nod, imaginando que eles usariam esses mísseis contra a GDI. Entretanto, sua equipe descobre que, além do adversário estar preparando um ataque nuclear, eles conseguiram construir uma bomba que utiliza Tiberium líquido e apresenta um alto poder destrutivo. Kane reaparece para organizar a maior ofensiva do seu grupo de fanáticos. Desta vez, ele permanece em seu templo na cidade de Sarajevo.

O desespero da GDI em eliminar as forças de Kane faz com que eles cometam um erro terrível. Ao cercar a fortaleza dos Nod, a GDI utiliza seu canhão de íons para destruir o local de uma vez por todas.

O que acontece, no entanto, é que a base continha uma grande quantidade de Tiberium líquido, provocando uma explosão gigantesca que mata milhões de pessoas no Leste Europeu.

Logo após esse fato, a vigilância espacial da GDI detecta centenas de objetos não-identificados se aproximando rapidamente da Terra. Mesmo com uma ofensiva, eles conseguem chegar ao planeta. Ao desembarcar, a iniciativa descobre que os seres extraterrestres são os Scrin, uma raça que rodeia o nosso sistema solar há milênios e que despertou após a explosão do Tiberium líquido. Seu objetivo é coletar todo o mineral do planeta.

Os aliens se instalam nas Zonas Vermelhas da Terra e iniciam ataques contra as principais cidades. Logo, a GDI percebe que eles querem apenas desviar a atenção, uma vez que os Scrin estão construindo torres colossais. Kane, por outro lado, quer se aproveitar da situação e planeja capturar uma das torres extraterrestres. Ao mesmo tempo, os alienígenas descobrem que tudo o que ocorreu no início da Terceira Guerra do Tiberium foi orquestrado por Kane.

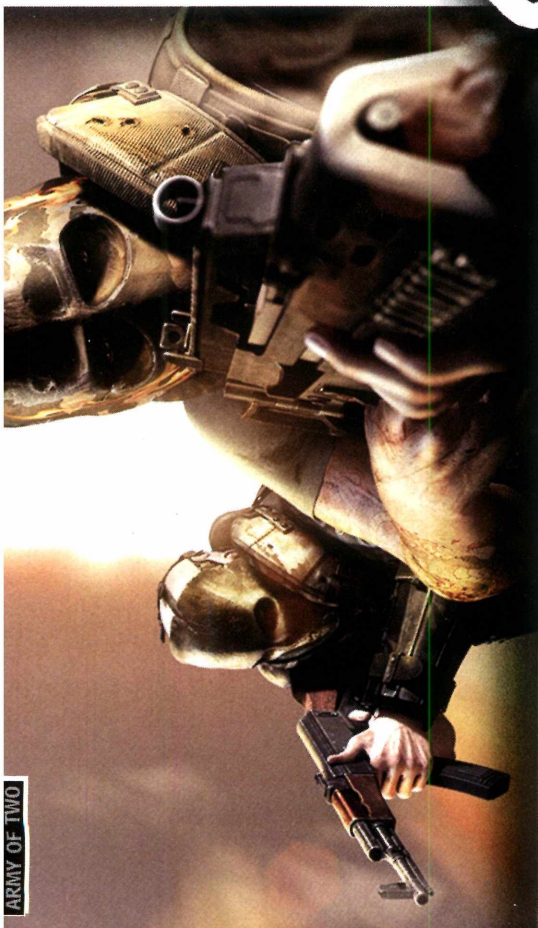
Após diversas batalhas, a GDI destrói uma das torres. Do mesmo modo, os Nod conseguem o código para acessar a fortaleza principal dos Scrin. Como a Terra tem pouco tempo antes de ser destruída, a batalha termina com a preparação dos Scrin para uma invasão em massa contra o planeta. O objetivo é obter todo o conhecimento de Kane e destruir a Terra. Uma batalha histórica e que deixou poucos sobreviventes que deve continuar nos próximos dois games da série: *Command & Conquer 3: Kane's Wrath* e o novíssimo *Tiberium*.



BIONIC COMMANDO



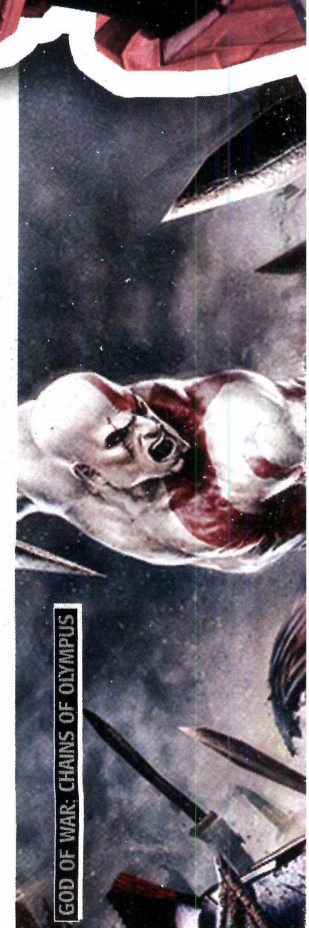
HALO 3



ARMY OF TWO



FAR CRY 2



GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS



REVISTA

GAMEMASTER

CALENDÁRIO 2008

VIDEOGAME LEVADO A SÉRIO

METAL GEAR SOLID 4

JANEIRO

D	S	T	Q	Q	S	S
		1	2	3	4	5
5	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

1/Confraternização Universal

FEVEREIRO

D	S	T	Q	Q	S	S
				1	2	
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	

5/Carnaval

MARÇO

D	S	T	Q	Q	S	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

21/Páscoa de Cristo
23/Páscoa

ABRIL

D	S	T	Q	Q	S	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

21/Triângulos

MAIO

D	S	T	Q	Q	S	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

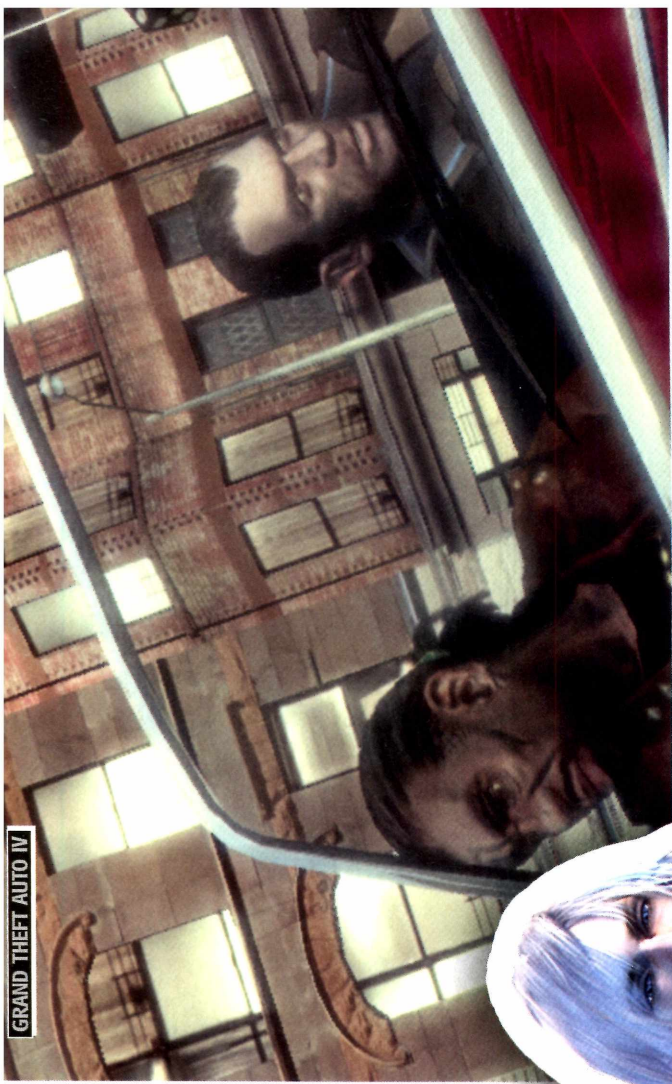
1/Dia do Trabalho 22/Corpus Christi

JUNHO

D	S	T	Q	Q	S	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					



TOM CLANCY'S END WAR



GRAND THEFT AUTO IV



GOLDEN AXE: BEAST RIDER



SAINTS ROW 2



DEVIL MAY CRY 4



STARCRAFT 2



REVISTA

GAMEMASTER

VIDEOGAME LEVADO A SÉRIO

CALENDÁRIO 2008

SLINTER CELL: CONVICTION

JULHO

D	S	T	Q	Q	S	S
		1	2	3	4	5
5	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

AGOSTO

D	S	T	Q	Q	S	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
						31

SETEMBRO

D	S	T	Q	Q	S	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				
						7/Independência do Brasil

OUTUBRO

D	S	T	Q	Q	S	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

NOVEMBRO

D	S	T	Q	Q	S	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

DEZEMBRO

D	S	T	Q	Q	S	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

12/Nossa Senhora Aparecida

2/Finais

15/Proclamação da República

25/Natal

Alugue o seu game favorito à distância apenas de um click.



- Mais de 1.200 títulos, o maior acervo do Brasil!

- Somente jogos originais.

- Você escolhe pelo site e recebe diretamente em sua casa.
Depois nós voltamos para pegar.
Tudo isto, sem qualquer custo adicional.

- Sem prazo de devolução.

- Sem limite de games.

- Plataformas PS1, PS2, PS3, PSP, Xbox, X360,
GBA, DS, GameCube, e Wii.

Escolha o seu plano e comece já a diversão!

www.gamemcasa.com.br



gamemcasa
c o m b r
VOCÊ ALUGA. A GENTE ENTREGA.

Elas voltar

Alugar jogos volta a ser uma opção no Brasil, com direito até a um novo formato de negócios: o plano de assinatura

Por THÉO AZEVEDO

Bons tempos. Normalmente, é o que vem à cabeça de quem tem (pelo menos) mais de 20 anos e foi testemunha, nas décadas de 80 e 90, da febre das locadoras de games no Brasil. Espalhadas por todo o País, elas funcionavam como um reduto para os gamers em uma época em que nem se sonhava com a internet. Mais do que locar jogos, as locadoras eram locais para se trocar dicas, disputar campeonatos e, principalmente, fazer novas amizades.

O declínio das locadoras de games intensificou-se a partir da década de 2000, com a popularização da internet e, principalmente, com a disseminação da pirataria – para que pagar alguns reais na locação de um CD ou DVD se por um pouco mais era possível comprar o jogo falsificado? Mas o mundo dá voltas e, com a chegada da nova geração de consoles, presente no Brasil com Nintendo e Microsoft, as locadoras

voltaram à tona com novas propostas, seja para quem se recusa a destravar seu videogame ou para quem não tem grana para adquirir um – mas pode pagar para jogar por hora.

A maior novidade deste “renascimento”, contudo, é o modelo introduzido com grande sucesso nos Estados Unidos pela GameFly (www.gamefly.com), que consiste em planos de assinatura para alugar os games: o jogador paga um determinado valor por mês para retirar um número X de jogos e fica com eles pelo tempo que quiser. No Brasil – mais especificamente na cidade de São Paulo –, já existem pelo menos três serviços nos mesmos moldes: Easyplay, Gamemcasa e GameX (veja na página 49).

“Buscávamos fazer algo diferente na área de games. Tínhamos aqueles velhos conhecidos: tributação elevadíssima, pirataria, cultura ‘game is toy’”, explica Osmar Carrasque, proprietário da Easyplay, ao falar sobre o processo de montagem do serviço. Ele aposta em mudanças no cenário

nacional para ter mais sucesso no negócio: “Há movimentos visando reduzir a carga tributária, o que reduziria a pirataria, aumentaria o fluxo de desenvolvedores e distribuidores para o nosso país e faria explodir o consumo de consoles. Se os consoles vendem, locam-se mais games.”

Já Alex Levorin, do Gamemcasa, explica por que vale a pena montar uma locadora de games no País: “Para facilitar a vida de quem joga, pois os preços dos games são altíssimos. Então, alugar é uma saída econômica, já que o nosso modelo permite que o assinante troque o game quantas vezes quiser”. Para Levorin, o melhor é a praticidade de pesquisar e escolher os jogos pelo site e, ainda, recebê-los em casa.



Dentro das locadoras de games, é possível tanto jogar nos consoles quanto alugar uma penca de jogos

am

ON-LINE
ALUGUEL DE GAME



Ascensão, auge e queda em três décadas

Não foi de uma hora para outra que as locadoras de games quase sumiram. Há 20 anos, elas eram o reduto de todos que admiravam os games. Entenda o que aconteceu com elas:

Anos 80

Os lares brasileiros começaram a ser invadidos, primeiro pelo videocassete e, na

Onde tudo começou



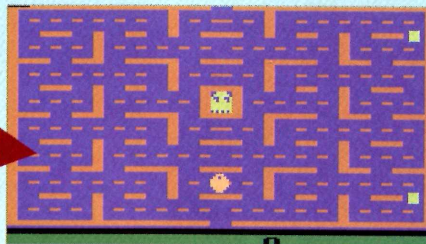
Nada como trabalhar com games. E se você não precisa cumprir prazos para escrever sobre eles, melhor ainda. Eu já tive uma locadora de games em

tempos passados. Ela se chamava Dimensão Games e foi a primeira grande locadora do País. Minha loja, que eu dividia com mais um sócio, foi a segunda inaugurada da rede e ficava na Vila Mariana, em São Paulo (a primeira mesma ficava no Tatuapé). Eu entrei para a Dimensão trabalhando como balconista e, mais tarde, recebi uma proposta para virar sócio; o que aceitei, já que naquele tempo, a loja faturava horrores.

Era a época de ouro do Super NES e do Mega Drive, cartuchos originais existiam aos montes no mercado e a pirataria não era encontrada a cada esquina, como acontece nos dias de hoje. Valia a pena alugar, ainda mais porque estávamos sempre em dia com os principais lançamentos. Assim que um console novo era lançado, nós conseguíamos um exemplar e o deixávamos rodando na TV de 29" (o fino da época) para a molecada.

Hoje, o mais gratificante é encontrar leitores que me conheceram na Dimensão e que falam: "Ei, Trivella! Aluguei game com você 15 anos atrás!". Isso é legal demais! Teve até um cara-de-pau que falou que pegou dois cartuchos de Master System e não devolveu até hoje. Vê se pode...

Eduardo Trivella, 37, sócio da primeira grande locadora do Brasil, a Dimensão Games. Hoje, é editor da NGamer Brasil.



Pac-man, o primeiro sucesso nas locadoras

seqüência, pelos videogames. Na transição do Atari para a era 8-bits, os tempos de hiperinflação e dos planos econômicos furados de José Sarney criaram condições para disseminar a cultura da locação de jogos, que veio atrelado ao VHS.

Anos 90

Com a chegada dos 16-bits, os videogames assumiram de vez um lugar na sala de estar e, com os preços exorbitantes, tanto dos aparelhos quanto dos jogos, as locadoras eram a solução perfeita. De quebra, sem internet, onde mais era possível encontrar e trocar idéias sobre a sua



SF II fez a molecada lotar as locadoras da época

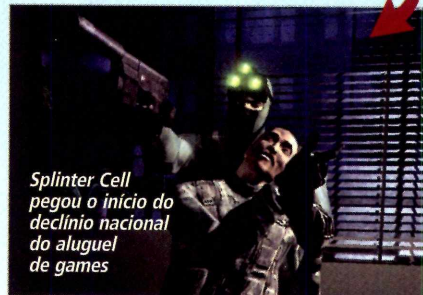


BioShock é um dos títulos mais alugados na nova fase das locadoras nacionais

paixão? É bom lembrar que, nessa época, a pirataria não era tão disseminada.

2000

Veio a internet e, junto com ela, a migração da mídia para CDs e DVDs. A pirataria explodiu e a indústria de



Splinter Cell pegou o início do declínio nacional do aluguel de games

games originais capengava. Os brasileiros descobriram o prazer dos jogos online e, ao passo que as locadoras definhavam e desapareciam, lan houses pipocaram em cada esquina.

E agora...

Ter um computador e uma boa conexão ficou mais acessível, e da febre das lan houses pouca coisa sobrou. Os videogames adquiriram funções online, do modo multiplayer ao download de conteúdo e a presença do X360 e do Wii no Brasil reaqueceu o mercado. Só que os games continuam caros. O cenário está favorecendo o ressurgimento das locadoras, que vêm renovadas, com novos planos, equipamento de ponta e acervo atual.

Locadoras de games pelo Brasil

Ainda existem locadoras convencionais, daquelas que você paga pela locação específica, espalhadas por todo o Brasil. Confira algumas, indicadas por usuários do

Parece que foi ontem...



Ainda me lembro de entrar na antiga locadora Dimensão Games, que ficava na Zona Leste de São Paulo, e sair com uma sacola recheada com

novidades como *Double Dragon II*, *Ninja Gaiden 2*, *POW* e outros grandes sucessos do NES. Pode parecer nostalgia, mas era exatamente nesta época, há quase 20 anos, que surgiam as primeiras revistas de videogames do Brasil e este novo mercado de entretenimento ganhava força entre os jovens e adolescentes.

Nem precisa dizer que o papel das locadoras no nascimento deste mercado foi fundamental. Ao contrário das ricas revistas americanas, que recebiam os games direto dos fabricantes, as brasileiras dependiam de acordos com locadoras para receber os jogos que seriam testados nas reportagens. Era um bom negócio para todo mundo: para a locadora, que recebia anúncios em troca; para as revistas, que não precisavam comprar os cartuchos; e, principalmente, para os pilotos da época, que, como eu, ficavam malucos com tantos jogos que chegavam de uma vez. Foi em uma dessas locadoras que conheci o pessoal da revista *Videogame* e, por uma verdadeira sorte, acabei me tornando um profissional da área e tive o prazer de fazer parte da história do videogame no País.

Hoje coordeno a área de informática de uma multinacional alemã e, infelizmente, tenho pouco tempo para jogar, mas sempre que posso me divirto brincando com os emuladores dos consoles daquela época. Pode parecer mentira, mas acho que toda a sofisticação de hardwares como o PlayStation 3 e o Wii ainda não chegaram a metade da diversão dos videogames do passado!

Toni Ricardo Cavalheiro, 30, começou como "piloto de videogame", descoberto em uma locadora de São Paulo

Fórum UOL Jogos (forum.jogos.uol.com.br) para ver se você encontra uma bem pertinho da sua casa:

SÃO PAULO/SP

- Gamestore / (11) 6941-4278
- World Games / (11) 6949-8740
- Senha Games / (11) 3120-6878
- Cannes Video / (11) 5041-3452

CAMPINAS/SP

- Disk Games / (19) 3242-0541

SÃO JOSÉ DOS CAMPOS/SP

- Progames / (12) 3941-7250

SOROCABA/SP

- World Games / (15) 3234-1584

SÃO BERNARDO DO CAMPO/SP

- Fantasia Games / (11) 4109-8311

SÃO CAETANO/SP

- Comics Games / (11) 4227-6979

ATIBAIA/SP

- Play Up Game / (11) 4412-0403

CURITIBA/PR

- Neo Games / (41) 3224-1235

MARINGÁ/PR

- Winner Game & Video / (44) 3269-2016

RIO DE JANEIRO/RJ

- Megalogames / (21) 2265-3554
- Shopping Millennium / (21) 2438-5090

BELO HORIZONTE/MG

- Bits Games / (31) 3271-9537
- Brother Games / (31) 3272-3097
- PS3BH / (31) 3344-4802

POUSO ALEGRE/MG

- Play Games / (35) 3422-9905

GOIÂNIA/GO

- Magic Games / (62) 3215-5615

ARACAJU/SE

- Smash Games / (79) 3231-8670

FLORIANÓPOLIS/SC

- World Games / (48) 3225-2609

Game por assinatura

- O serviço é virtual, através dos sites;
- As atuais opções são válidas apenas para a Grande São Paulo;
- Não são cobradas a entrega e a retirada;
- O jogador fica com o(s) game(s) pelo tempo que quiser.

EASYPLAY www.easyplay.com.br

No ar desde novembro de 2007

PLANOS

Extremo - dois games por entrega, retiradas ilimitadas. R\$ 119,90

Moderado - um game por entrega, retiradas ilimitadas. R\$ 79,90

Básico - um game por entrega, duas vezes por mês. R\$ 49,90

GAMEMCASA www.gamemcasa.com.br

No ar desde novembro de 2007

PLANOS

A - um game por entrega, retiradas ilimitadas. R\$ 69

B - dois game por entrega, retiradas ilimitadas. R\$ 119

C - três game por entrega, retiradas ilimitadas. R\$ 149

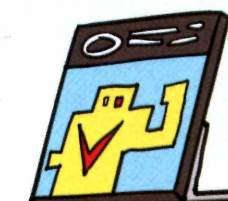
GAMEX www.gamex.com.br

No ar desde dezembro de 2007

PLANOS

Xplore - um game por entrega, quatro retiradas: R\$ 49,99 (PS2, PSP, DS); R\$ 73,99 (todas as plataformas)

Xpansion - dois games por entrega, oito retiradas: R\$ 89,99 (PS2, PSP, DS); R\$ 117,99 (todas as plataformas)



ESPECIAL

Bem que Wayne Rooney gostaria de participar de competições de videogame, porque ele está sempre lesionado nos campos de futebol reais

O MELHOR DO FUTEBOL VIRTUAL

3º Desafio Fnac Games reúne a nata brasileira dos jogadores de FIFA 08 em um campeonato de alta qualidade técnica

Texto e fotos GUSTAVO PETRÓ

O País começa a ter um calendário de competições de games forte que agita a comunidade de cyberatletas o ano inteiro. E para fechar 2007, que teve etapas do World Cyber Games (WCG) e do Electronic Sports World Cup (ESWC), os melhores jogadores de *FIFA 08* participaram do 3º Desafio Fnac Games.

Para selecionar os melhores jogadores do game de futebol, o site Gamelib (www.gamelib.com.br), ao lado da rede de lojas de tecnologia Fnac, organizou etapas regionais, que serviriam de classificatória para uma grande final nacional. Além dos prêmios para os vencedores, os competidores estavam atrás da importante classificação para a etapa nacional do FIFA Interactive

World Cup – vencer esse campeonato garante a oportunidade de disputar o mundial do game. Ao todo, havia 14 vagas para esse campeonato, que será disputado no primeiro trimestre de 2008. Por isso, nenhum dos competidores deu mole para seus adversários.

Seleção regional

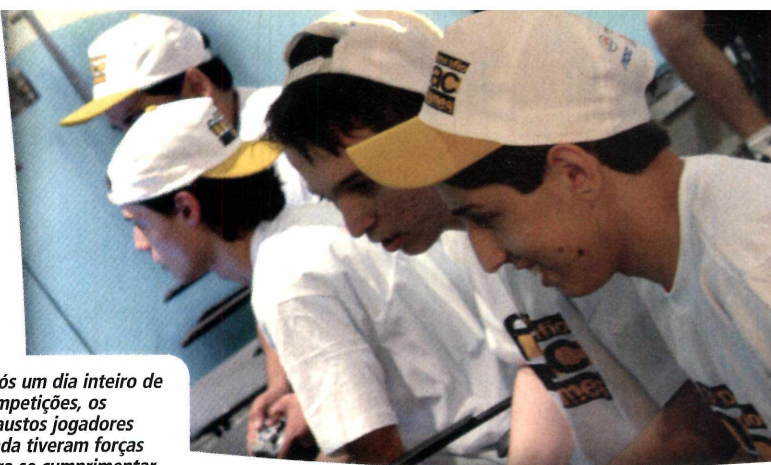
Para garantir que a competição reunisse apenas os melhores jogadores de *FIFA 08* do País, foram realizadas etapas regionais em São Paulo, Campinas, Rio de Janeiro, Curitiba e Brasília. Vale lembrar que na capital paulista foram realizadas três etapas em diferentes lojas Fnac: Paulista, Morumbi e Pinheiros. Os classificados para a etapa nacional, bem como os segundos lugares dessas etapas, garantiram uma vaga para o FIFA Interactive

World Cup em sua disputa nacional.

O alto índice técnico apresentado na competição foi destacado pelos vencedores das etapas. "Foi bastante disputado, muito concorrido. Os melhores da minha região não estavam para brincadeiras", conta Mario Victor



André Buffo (à direita) dessa vez teve que se contentar com o segundo lugar na competição



Após um dia inteiro de competições, os exaustos jogadores ainda tiveram forças para se cumprimentar, respeitando o espírito esportivo dos games



Com os sete classificados, uma verdadeira maratona foi iniciada. Como o sistema adotado foi o de "todos contra todos", foram realizados três jogos simultâneos, deixando sempre um competidor "descansando"

dos Santos, vencedor da etapa de Brasília. Áureo da Rocha Soares, vencedor da etapa do Rio de Janeiro, pensa de outro modo: "Lá foi legal. Mas não adianta apenas você jogar bem, tem que ter sorte também. E eu tive sorte." A sorte foi fator determinante para a classificação do jogador da etapa de Curitiba, Emerson Maguerroski. "Quando eu acordei, achei que não estava preparado para

ETAPAS PRELIMINARES

Etapa	1º colocado	2º colocado	3º colocado
Fnac Brasília (11/11)	Mário Victor dos Santos	João André Carvalho Loures	Giovanni Crocetti
Fnac Campinas (24/11)	Rodrigo Cruz	Luciano do Couto	Daniel Bonifácio
Fnac Paulista (24/11)	Alessandro Marco	Wagner Ricardo	Diego Silva
Fnac Curitiba (25/11)	Emerson Maguerroski	Alberto Muller Neto	Nathan Dias
Fnac Rio de Janeiro (1/12)	Jeferson Santa Rita da Silva	Bruno Cardoso Santoro	Aureo da Rocha Soares
Fnac Morumbi (1/12)	Diego Oliveira	Jeferson da Silva	Felipe Martins
Fnac Pinheiros (2/12)	André Casagrande Buffo	Thiago Aparecido	Felippe Aparecido Cippiciani

competir", conta. "Mas na última hora mudei de idéia e fui jogar. Acabei me classificando para competir na final em São Paulo."

Em quase 20 dias, o Desafio Fnac percorreu o País e, no último dia de competição (2/12) na Fnac Pinheiros, sede etapa nacional, o sétimo participante se classificou – e foi no segundo final.

Superfinal

Na eliminatórias regionais, o sistema de jogo era formado por chaves, com o vencedor seguindo para a próxima fase. Já na final nacional, o sistema foi diferente e, para os ciberatletas, mais justo: os pontos corridos. Com isso, os participantes tiveram que mostrar toda a sua habilidade para vencer o

maior número de partidas. O clima esquentou pois, André Buffo, um dos favoritos ao título, havia se classificado horas antes para a final. Para deixar os adversários nervosos, ele disse que não se saiu muito bem na eliminatória. "Eu já esperava me classificar, mas depende muito da sorte. Acho que eu poderia ter jogado muito melhor, mas me atrapalhei com as configurações do jogo", lamenta.

Com os sete classificados, uma verdadeira maratona foi iniciada. Como o sistema adotado foi o de "todos contra todos", foram realizados três jogos simultâneos, deixando sempre um competidor "descansando". Um fator que deixou a disputa ainda mais acirrada foi o cansaço. Os atletas de outras cidades haviam



Ninguém que estava presente na grande final nacional quis desgrudar os olhos do telão, pois a qualidade técnica dos jogadores foi alta



viajado no próprio dia do campeonato e os que participaram da etapa Pinheiros estavam jogando desde cedo – a final aconteceu à noite. Os jogadores utilizaram todas as suas técnicas nas partidas. A cada lance e drible, a platéia se manifestava em apoio aos competidores. O nível técnico estava tão elevado, que foram poucas as partidas que tiveram um placar elástico.

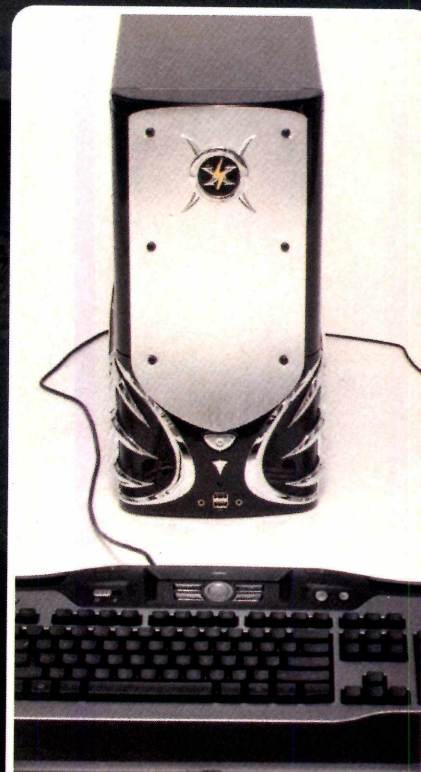


O nervosismo era o único fator que fazia os jogadores perderem a concentração

Ao final de algumas horas de competição, Diogo Oliveira, classificado na etapa Morumbi, foi o ciberatleta que teve o melhor aproveitamento entre os sete jogadores, levando para casa a taça de campeão. André Buffo ficou em segundo lugar, com Rodrigo Cruz garantindo a terceira colocação.

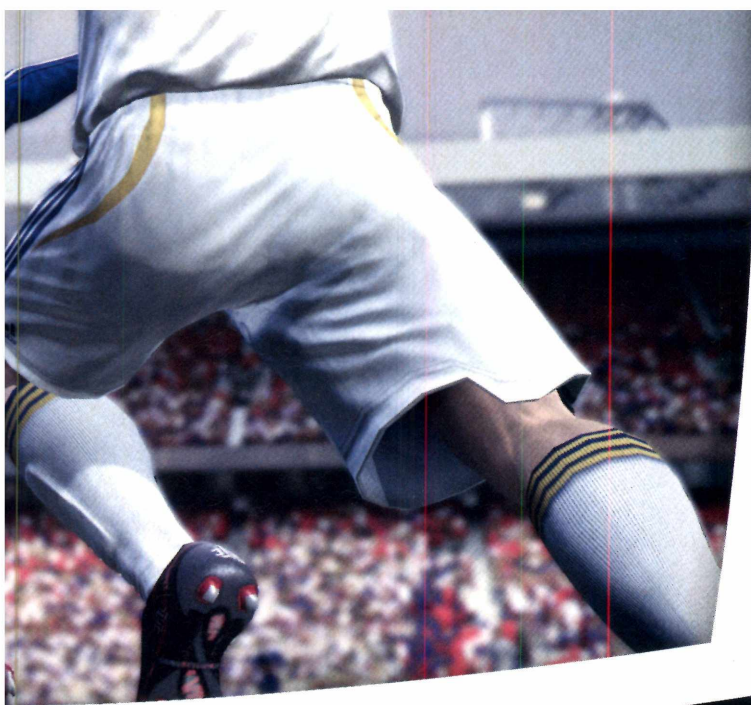
Com o calendário de competições nacionais encerrado, resta aos cyberatletas relaxarem um pouco no verão. Mas eles não podem descansar demais, pois o FIFA Interactive World Cup ocorrerá em breve e o nível técnico será ainda mais alto. Não se esqueçam, também, que em 2008 tem o 4º Desafio Fnac.

Na Fnac Pinheiros, o público acompanhou os últimos lances da etapa regional. Em seguida, foi realizada a grande final nacional



PC TURBINADO

Os computadores utilizados no 3º Desafio Fnac têm uma história curiosa. A Daten Tecnologia, responsável pelos aparelhos, colocou uma pesquisa no site GameLib, perguntando para os internautas qual a melhor configuração de um computador para jogar FIFA. A resposta da enquete montou a máquina com a seguinte configuração: um processador AMD Athlon X2 4200+ Dual Core 2 com 2 GB de RAM DDR2 e placa de vídeo Sapphire ATI 1950GT com 512 de memória DDR3. Com isso, foram usados monitores da AOC e periféricos da Logitech. O campeão Diogo levou uma dessas máquinas para casa.



Em todas as etapas, os jogadores utilizaram todas as técnicas e táticas para tentar a vaga para o FIFA Interactive World Cup, que ocorrerá em março

Diogo Oliveira

Campeão do 3º Desafio Fnac Games

O campeão da competição tem apenas 17 anos e se classificou um dia antes da final, na etapa Fnac Morumbi. Diogo Oliveira venceu o grande favorito ao título, André Buffo, que acabou na segunda colocação em uma final disputadíssima. Conversamos com Diogo assim que ele se sagrou vencedor.

GameMaster – De um dia para o outro, entre a classificação na eliminatória para a final, você conseguiu treinar mais?

Diogo Oliveira – Joguei um pouco ontem quando cheguei a minha casa, mas nada que pudesse melhorar algum aspecto para as partidas de hoje. Eu treinei bastante antes da eliminatória, acho que umas duas semanas antes. Treinei direto, todos os dias. Eu fazia uns dois ou três jogos por dia.

GM – Há quanto tempo você joga FIFA?

DO – Jogo faz bastante tempo, mas, online, desde o FIFA 06, no final de 2005.

GM – Chegou a participar de algum campeonato?

DO – Sim, da própria Fnac, que eu fui vice-campeão em 2005, e do último WCG, que conquistei a quarta colocação.

GM – E como você acha que foi seu desempenho no 3º Desafio Fnac? Acredita

que poderia ter sido melhor?

DO – Eu acho que fui bem porque, mesmo com pouco tempo de treino, eu não tomei nenhum gol e não perdi nenhum jogo. Apenas empatei duas partidas na final. Acho que fui bem, mas o desempenho sempre pode ser melhor, não é?

GM – Você gosta de futebol real? O que você utiliza do seu conhecimento do esporte para pôr em prática nos gramados virtuais?

DO – Gosto muito de futebol. Uso muito toque de bola e marcação forte. É isso ganha jogo.

GM – E como campeão do Desafio Fnac, quais são os seus planos para 2008?

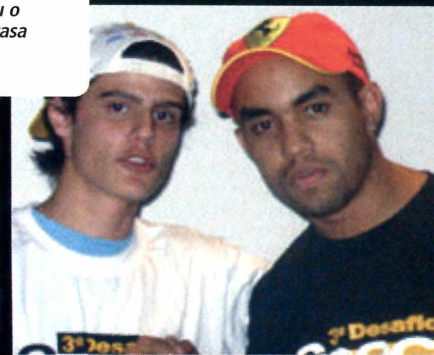
DO – Agora é treinar bastante para a final nacional do FIFA Interactive World Cup, que acontece em março, e depois treinar mais pesado ainda para o World Cyber Games.

GM – Quais suas expectativas para a Copa do Mundo virtual?

DO – São altas. Pena que a competição será em outro console, o PlayStation 3, e eu não



Diogo (de boné branco) se concentrou durante as partidas e, como resultado, levou o caneco para a casa e posou para a posteridade



o tenho. Isso dificulta um pouco as coisas. Mas estou esperançoso com o WCG.

GM – E você pretende seguir carreira como competidor?

DO – Para mim, competir com FIFA é mais como um hobby. Não encaro como uma carreira a seguir. Mas treinarei bastante para as competições, sempre para ser competitivo e ficar entre os primeiros lugares.



PREVIEW

5 fatos que farão você roer as unhas na espera para se unir à trupe de Venkman, Zeddemore, Spengler e Stantz

Versões diferentes

Não é à toa que existem duas produtoras envolvidas no desenvolvimento do game. Enquanto a Terminal Reality cuida das versões de PC, X360 e PS3, cabe aos estúdios da Red Fly lidar com Wii, DS e PS2. Até o momento, a única diferença além do visual atende pela possibilidade de destrinchar a campanha principal de forma cooperativa: o trunfo é do Wii, ainda que localmente, uma vez que quatro pessoas podem curtir a trama lado a lado do início ao fim.

Nova York não é Liberty City

Como a trama de Ghostbusters é muito bem amarrada e exige que certos momentos de clímax não sejam interrompidos, faça o favor de esquecer aquela idéia de passear livremente pela ilha de Manhattan retratada no game. Por aqui, a graça encontra-se na progressão linear da história, na mistura entre momentos de humor e tensão e nos inúmeros eventos previamente programados para acontecer.

Tecnologia nota 10

Em desenvolvimento sob os cuidados da Terminal Reality há oito anos, a suite de tecnologias "Infernal" é o que permite que o jogo impressione bastante. Tudo o que você espera de um motor potente pode ser provido pelo sistema: desde iluminação e modelagens detalhadas a texturas em alta definição e, o que é mais importante, uma simulação física apuradíssima.

Tudo é destrutível

Se você acha que apenas fantasmas e almas penadas podem ser suas vítimas, saiba que está redondamente enganado. Graças ao apurado sistema de física de Ghostbusters, todos os elementos à sua volta podem ser mandados pro espaço com apenas alguns raios de sua arma de prótons. Mesas, cadeiras, lustres, vasos, livros, cinzeiros, enfim... se o objeto pode ser visto, também pode ser destruído.

Essa é a chance de quem sempre sonhou em lutar contra o Monstro de Marshmallow. No final ele explode e você ganha um banho de açúcar

Slimer está de volta

Este item é auto-explicativo: Slimer (ou Geléia), o fantasma fanfarrão que marcou a história da série, está de volta em um papel secundário. Agora, a criatura fará participações esporádicas, que, geralmente, têm como objetivo quebrar a tensão do jogo. Ele pode pintar do nada gritando de medo, raiva, susto, ou apenas por diversão — tudo depende (com o perdão do trocadilho) do seu estado de espírito.

→ PC/PS3/X360/Wii/PS2/DS

GHOSTBUSTERS: THE VIDEOGAME

::FICHA TÉCNICA:: Plataformas :: PC/PS3/X360/Wii/PS2/DS Produção :: Sierra Desenvolvimento :: Terminal Reality & Red Fly Studios Gênero :: Ação Previsão :: Dezembro

O game dos Caça-Fantasmas vem aí e é tudo o que um fã da série poderia esperar: além do elenco original e do Monstro de Marshmallow, o jogo traz à tona a barulhenta e deliciosa arma de prótons. Pronto para ir à caça?

Por **MATHEUS BOURG**

Poucas são as notícias capazes de alegrar uma redação recheada de marmanjos viciados em games como o anúncio de que *Ghostbusters: The Videogame* não é um rumor. Se você curtiu a década de 80 como a gente, provavelmente se deliciou com as aventuras da turma de caça-fantasmas que, em 1984, chegou às telonas quebrando recordes de bilheteria e impulsionando a carreira de atores como Bill Murray. Ou você não se lembra do fofíssimo Monstro de Marshmallow? Ou daquela assustadora mulher da biblioteca? Pois toda essa galera faz parte do game que entrará em cartaz em praticamente todas as plataformas no Natal deste ano – do PS3 ao DS e do Wii ao PS2 – e que funcionará como o terceiro episódio da saga,

aquele que jamais chegou aos cinemas.

Mas você deve estar se perguntando, obviamente, por que diabos estamos esperando tanto outra adaptação que, historicamente, tem tudo para dar errado. A verdade é que o jogo dos Caça-Fantasmas é o oposto daquilo que odiamos em uma conversão barata desenvolvida apenas para arrecadar uns trocados. Prova disso é que o game não conta apenas com o elenco original da série (com exceção de Sigourney Weaver), mas também coloca os mestres Dan Ackroyd e Harold Ramis à frente da construção do roteiro, dos diálogos e da supervisão geral do projeto. A ideia é fazer com que o jogador sinta-se parte integrante do grupo que ilustrou dezenas de lancheiras e álbuns de figurinhas na época em que *A Lagoa Azul* ainda não era um clássico da Sessão da Tarde.



O tratamento especial que o game está recebendo é visível até nos cenários conhecidos dos filmes





PREVIEW

GHOSTBUSTERS: THE VIDEOGAME

Sustos em alta definição

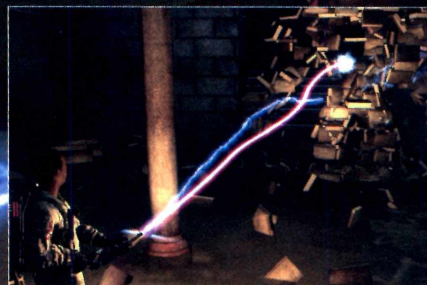
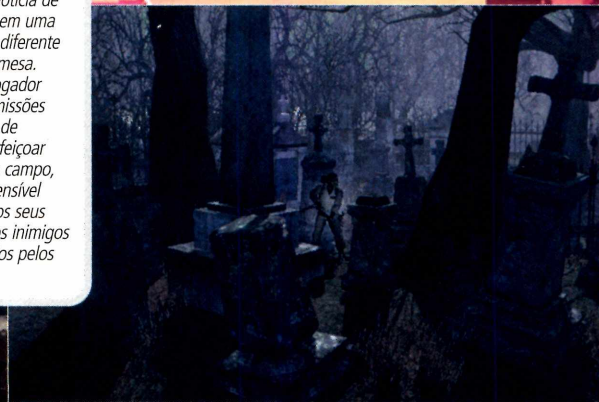
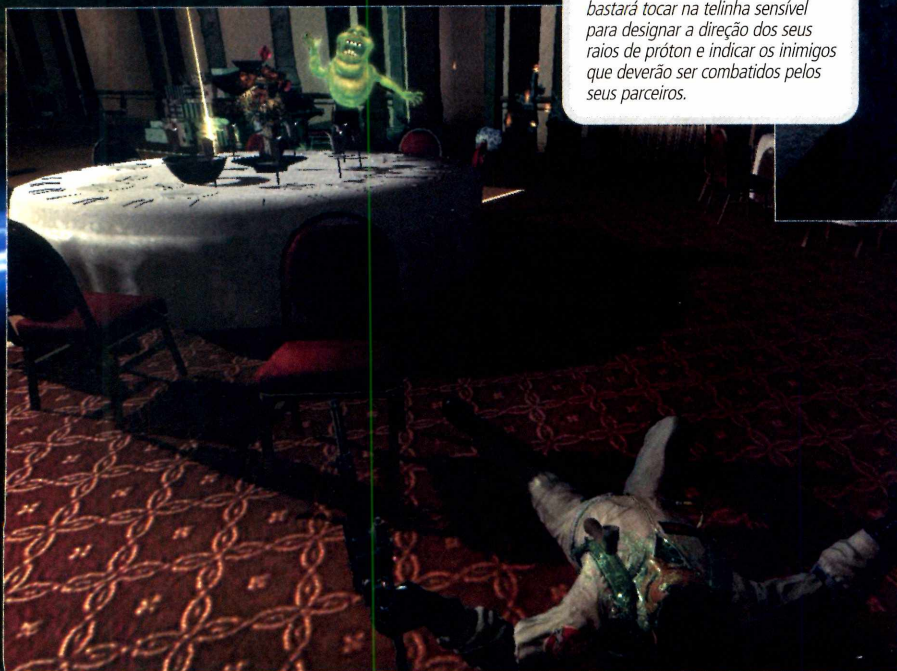
Por se tratar de um jogo de ação em terceira pessoa, a essência de *Ghostbusters* é a mistura entre ação e quebra-cabeças. Do lado da ação, é interessante notar que – mesmo em estágio inicial de desenvolvimento – o jogo já impressiona graças a missões como a que acontece no subsolo da biblioteca pública de Nova York. Neste estágio, o jogador deve enfrentar a fúria da assustadora Grey Lady, que toma conta do local e dá ordens para que livros voadores e cavaleiros fantasmas ataquem a sua trupe. Na pele do mais novo recruta do grupo, seu objetivo é detonar tudo o que ousar se mover: é aí que entra em cena a deliciosa mochila de prótons.

Equipada com inúmeras armas que podem, inclusive, ser aperfeiçoadas, a mochila é responsável por um show à parte: a iluminação, os raios de luz, a barulheira – tudo rola exatamente do modo com que os fãs da série estão acostumados. O destaque, ao menos até o momento, fica com itens como a poderosa Shot Blast e a melequenta Theter Gun. A primeira funciona como uma escopeta e é ideal para contatos mais próximos, enquanto a segunda serve para criar elos entre objetos à sua volta. Não entendeu? Pois experimente atirar em um fantasma e, em seguida, puxar o gatilho em direção ao teto: a criatura será automaticamente puxada pela outra extremidade.

O Geleia promete criar momentos dignos de comédia pastelão durante suas missões. Fique longe dele para não se melear

E o DS?

Sobre o portátil, tudo o que a Red Fly divulgou atende pela notícia de que o jogo será inspirado em uma mecânica completamente diferente em relação às versões de mesa. O que sabemos é que o jogador deverá realizar inúmeras missões secundárias com o intuito de arrecadar grana para aperfeiçoar seu arsenal – uma vez em campo, bastará tocar na telinha sensível para designar a direção dos seus raios de próton e indicar os inimigos que deverão ser combatidos pelos seus parceiros.



É importante deixar bem claro que estas imagens NÃO representam a versão final do game: trata-se de uma amostra do estágio inicial do jogo em que os fantasmas, por exemplo, são representados por quadrados voadores sem qualquer tipo de animação

Cooperativo? Nem tanto

Infelizmente, a única versão que conta com o modo multiplayer cooperativo é a do Wii. Segundo a Terminal Reality, as demais versões não apresentarão por conta da progressão do enredo. O jogador precisa conviver com os personagens já que eles contam com piadas e diálogos interessantes. Colocar um amigo no lugar do Dr. Venkman, desta forma, poderia comprometer seriamente o andamento da trama.

Os chefões

Jogo que é jogo não pode abrir mão dos chefões que surgem do nada. Pois o gigantesco Monstro de Marshmallow é o responsável pelo estágio que se passa em Nova York: na ocasião, você deve derrotar a criatura no topo de um prédio ao mesmo tempo em que ela tenta escalar o edifício e enchê-lo de açúcar. O resultado final, após muitos raios de próton, é um quarteirão inteiro que ficou melecado de doce.

ECTO-1



Dirigir faz bem

Como um bom jogo de ação, Ghostbusters apresenta missões nas quais tudo o que o jogador precisa fazer é tomar cuidado para não ser deixado para trás pelo Ectomóvel. Até o momento, entretanto, a impressão que fica é a de que não será possível controlar o veículo diretamente – na verdade, o único estágio demonstrado pelo estúdio coloca o jogador na carona, enquanto a trupe percorre todo o centro de Nova York.

Diversão entre amigos

Deixando a campanha solo um pouco de lado e partindo com tudo para o multiplayer, o destaque fica com uma modalidade batizada como "Ghosts vs. Busters" (em inglês, algo como fantasmas contra caçadores). Trata-se de um apanhado de diversos modos de jogo que contém variações de ícones como King of the Hill, Deathmatch e outras partidas como a que premia a equipe que destruir mais objetos do cenário. No que diz respeito à versão local de Deathmatch (disponível pelo menos no Wii), é importante ressaltar que o foco da produtora está em evitar aquelas tradicionais espiadas na tela alheia. Sendo assim, quem for um fantasma, por exemplo, terá o ambiente à sua volta renderizado de forma diferente dos demais. Assim, ninguém saberá a sua posição no mapa, pois tudo estará irreconhecível.

No que depender da vontade da Sierra, a quantidade de mapas disponível para a jogatina entre amigos poderá beirar o inacreditável – o suficiente, nas palavras da produtora, para fazer com que a seleção dos cenários pareça randomizada. Em se tratando exclusivamente das plataformas produzidas pela Red Fly (a Terminal Reality optou por manter o mistério), a versão final do game ainda contará com a presença de diversos minigames com duração de, no máximo, três minutinhos cada. Um deles consiste em ter apenas 130 segundos para derrotar cerca de cem

fantasmas descritos como "hipopótamos famintos". Mal podemos esperar por isso...

Assim como os cenários, os raios da arma de prótons prometem iluminar suas noites de jogo. Até porque, jogar Ghostbuster na escuridão deve dar um medo danado. Pense nisso...





PREVIEW

→ X360

GOLDEN AXE: BEAST RIDER

::FICHA TÉCNICA:: Plataforma :: X360 Produção :: Sega of America Desenvolvimento :: Secret Level Gênero :: Ação Previsão :: Primeiro semestre

Tyris Flare é a personagem principal da releitura em três dimensões do “espanque antes e pense depois” que fez história

Por **MATHEUS BOURG**

Durante a década de 80, quando os arcades dominavam a atenção de 11 em cada 10 adolescentes, era comum para desenvolvedores como Makoto Uchida, criador do clássico *Golden Axe*, a necessidade de se criar um jogo preocupando-se mais com os três minutos iniciais do que com o resto da obra. É que esse era, em média, o tempo de duração de uma única ficha comprada nos fliperamas – tempo este que, nas palavras do produtor, deveria ser utilizado para encantar o jogador e fazer com que ele comprasse ainda mais fichas. O tempo passou e, 19 anos depois do lançamento do primeiro game da série, o objetivo da produtora responsável pela ressurreição da franquia não deixa de ser parecido. Só que, em vez de três minutos, ela quer impressionar durante toda a extensão do game de pancadaria, que justifica o restritivo selo “Mature” com muito sangue, corpos desnudos e desmembramentos.

Estes três elementos, na verdade, estão longe de definir toda a ambição investida pela Secret Level nessa sequência, mas são uma boa dica do que vem por aí. No forno há praticamente dois anos,

Beast Rider é o primeiro *Golden Axe* no qual você controla apenas um personagem e não três – depois de muita discussão, a escolhida foi a amazona Tyris Flare. Outras figuras, como o anão Gillius, concorreram ao posto, mas acabaram se contentando com um simples papel secundário na trama. E por falar nela, tudo o que você precisa saber aqui é que o mote permanece o mesmo: na pele de Tyris, sua missão é percorrer a terra de Yuria de cabo a rabo para se vingar do tirano Death Adder. A única diferença é que, agora, você pode fazer tudo isso em três dimensões.

300 (contra um)

O foco de *Beast Rider* – como o próprio título deixa bem claro – é a possibilidade de controlar diversas criaturas e de causar o maior estrago em solo firme. Ao todo, são cinco bestas que possuem características especiais, esquemas de controle únicos e que, em nome da variedade, podem, inclusive, ser customizadas com armaduras pesadas. O modo como a seleção entre elas funciona é simples: cada situação recomenda o controle de um animal. Se você precisa lutar contra pequenos grupos de inimigos, recomenda-se o uso de uma “light beast”. Na hora de derrubar paredes e esmagar grandes grupos de soldados, a bola da vez é uma criatura um pouco maior – quem sabe uma “large beast”?

Deixando esses monstregos de lado, *Beast Rider* mostra que é possível fazer um *Golden Axe* em 3D sem estragar as características da franquia. Além de magias e espadas especiais, o game conta com um intuitivo – porém complexo – sistema de combos. Tudo isso, obviamente, rola com a maior violência, com desmembramentos, decapitações e tradicionais movimentos de finalização que são comuns e servem para afetar a moral dos inimigos à sua volta. Vale ressaltar que você deve combater, sozinho, centenas de soldados simultaneamente.



Os animais têm papel importante na trama



O mundo do game parece ter vida própria



Tyris é uma tremenda gata. Mas não tente furar o primeiro encontro, senão ela caça você e arranca todos os seus membros, sem exceção

Apenas para maiores

O esquema de jogo, como você deve ter reparado, continua tão sanguinário como era no final da década de 80. Prova disso é a respeitosa atitude da Sega em relação aos mairmanjos, o verdadeiro público da série: antes mesmo de definir como seria o jogo, a empresa decidiu que ele deveria receber a indicação etária "M"

(Mature) e que só poderia ser vendido para maiores de 18 anos. A Microsoft tem como política vetar o lançamento de jogos assim (a Sony e a Nintendo também), mas optou por acatar a decisão da companhia japonesa. Afinal, não é sempre que um game tão importante para a indústria é desenvolvido – ao menos até o momento – exclusivamente para o X360.

Visual fantástico

Graças ao uso da técnica Normal Mapping, o universo de *Beast Rider* parece ter sido desenhado à mão. A sensação ao encarar um muro ou uma parede é a de que as pedras foram colocadas ali uma a uma, individualmente. Não bastasse isso, outro destaque do game é a riqueza de detalhes: todos os elementos que fazem parte do jogo foram estudados pelos programadores e reagem como se fossem de verdade.

Faça seus pedidos

De acordo com a *Secret Level*, este episódio é basicamente uma releitura do início da série. Sendo assim, basta o público curtir (e o jogo vender) para que a produtora trabalhe em novas seqüências e – nas palavras de um dos diretores do estúdio – conquiste a confiança da Sega para trabalhar na ressurreição de outras franquias perdidas no tempo.

Abundantes e inteligentes

Assim são os guerreiros que ousam interromper o caminho de Tyris. Por aqui, cada oponente reage de uma maneira à presença do jogador: caso tope com um guardião, por exemplo, você perceberá que ele só partirá para a briga caso a heroína chegue bem perto do item que ele estiver protegendo.



REVIEW

→ PC

GEARS OF WAR

O que era bom no Xbox 360 chega melhor e superturbinado para os computadores

FICHA TÉCNICA: Plataforma :: PC Produção :: Epic Games Desenvolvimento :: Microsoft Gênero :: Tiro Jogadores :: 1 a 2 (até 8 online)

NOTA

9,0

Por FLÁVIA GASI

Se você estava vivo em 2006, sabe exatamente o que foi o fenômeno de *Gears of War*. O game virou febre, estampou capas e páginas de revistas especializadas mundialmente e ainda consagrou-se como jogo do ano. Agora, se você não é dono de um Xbox 360, pode não ter entendido o porquê de tanta balbúrdia. Além de ser um dos primeiros títulos da geração Unreal 3 – a conhecida engine de autoria da mesma produtora do jogo – que realmente tinham um visual e uma mecânica plenos, *GoW* destacava-se pela necessidade de buscar flancos e proteger-se, pelo gosto de trabalhar como um time, pelo visual arrebatador e pelo modo multiplayer bem estruturado.

Gears chega ao PC e todas as qualidades citadas acima continuam no pacote. Mas, para chamar a atenção de jogadores que possuem X360, a Epic ainda acrescentou novas fases, monstros e 50 novas conquistas para serem

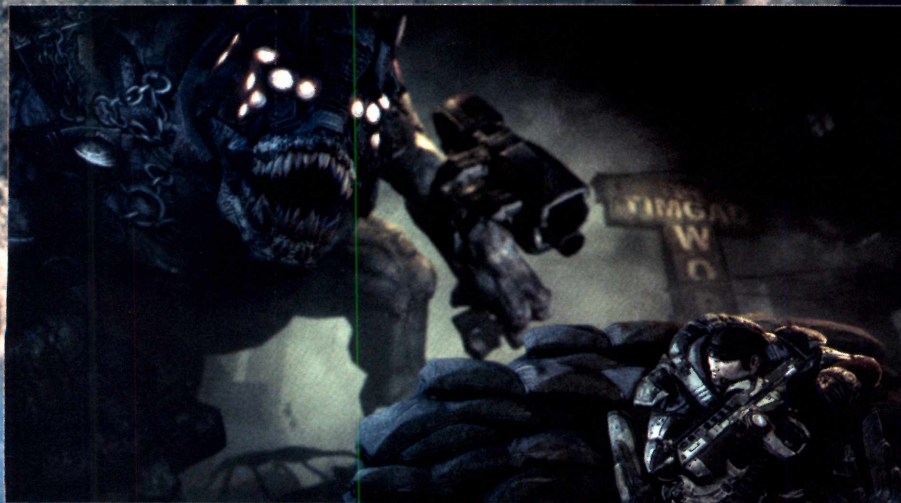
Na versão de PC de Gears of War, a combinação mouse e teclado permite uma mira mais precisa contra os inimigos casca grossa



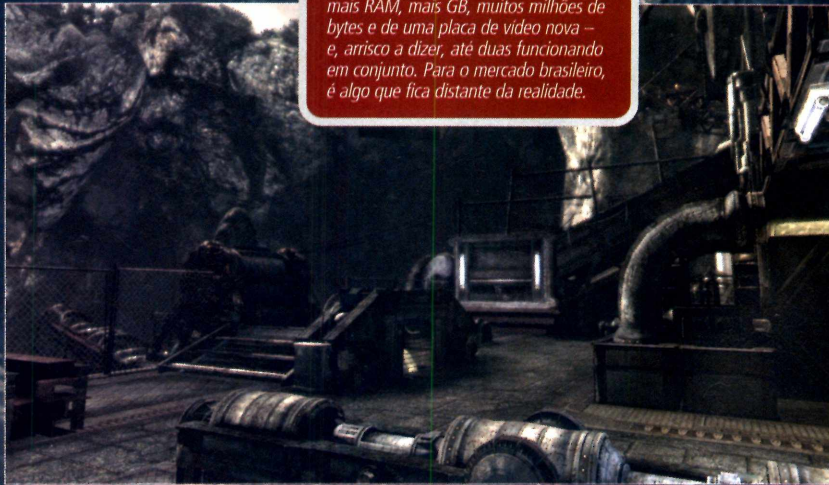
Um dos pontos altos de GoW é sua funcionalidade no multiplayer, que roda macio também na versão de PC. É possível jogar com mais uma pessoa (que assume o companheiro de Fenix) e acabar toda a companhia em coop, ou se aventurar em mapas e missões multijogador para até oito soldados machões. Se gostar de jogar online, você ficará ocupado por muito tempo, pois o game conta com uma boa variedade de escolha de mapas. O problema da versão de Xbox 360 permanece: ainda falta uma boa seleção de veículos.

desbloqueadas. O melhor é que a nova versão já vem comprimida com todos os mapas e mods extras lançados na Xbox Live durante 2007. Enfim, é uma experiência completa que, agora, oferece uma mira com o mouse para aqueles que não conseguem se acostumar em atirar nos consoles. Para os desinformados, vale dizer que este é um exemplo de game que você deve experimentar, mesmo que tiro não seja seu forte.

GoW rola em uma terra devastada pela ação de alienígenas e Marcus Fenix, o protagonista em questão, pagou um preço alto por tentar salvar seu pai contra as ordens de



Sabe aquela história dos pais que entram na sala, vêem Gears rodando na TV e acham que é um filme? Pois é, ela é verdade. Os gráficos do PC ainda estão mais acertados do que os vistos no Xbox 360. O problema é que, para se deslumbrar com esta maravilha, você precisará de um PC insano. INSANO. GoW é um daqueles games da safra: peça um aumento. Você precisará de mais RAM, mais GB, muitos milhões de bytes e de uma placa de vídeo nova – e, arrisca a dizer, até duas funcionando em conjunto. Para o mercado brasileiro, é algo que fica distante da realidade.



O modo multiplayer no PC continua insano. Se você for bom de mira, irá vencer os combates



seu militar superior: foi sentenciado à prisão por mais de 40 anos. Claro que Fenix não chega a cumprir um quarto da pena antes da invasão alien. Mesmo na cadeia, seus serviços são necessários ao governo.

O novo conteúdo do título pode até ser considerado significativo, pois ajuda a localizar e a explicar os fatos que se desenrolam na narrativa de modo mais completo. Isto é, muitas das novas cenas fornecem mais detalhes sobre a história que já foi vista no Xbox 360. Porém, em termos de jogabilidade, talvez elas funcionassem melhor se fossem melhor acabadas; afinal, elas atrapalham a

curva de aprendizado do game. Ou seja, muitas vezes você enfrenta um inimigo fácil ou difícil demais para aquele momento da trama. Isso acinzentava uma das experiências mais bacanas de Gears: a quantidade de desafio em cada fase. Como isto é feito com temperança não rola de forma natural.

Por outro lado, para equilibrar as coisas, a jogabilidade no PC funciona bem melhor. Claro que o sistema de botões foi bem pensado e lapidado para o Xbox 360, mas, em termos de tiro, ainda não há nada melhor do que o velho "mouse-e-teclado". Para facilitar ainda mais – não pense que isto estraga o grau de

difficuldade de Gears, a versão de PC também traz o seu botão "faz-tudo", igualzinho ao do X360: você usa o mesmo comando para se proteger, abaixar, grudar na parede, etc. Isso significa que sobra mais tempo para pensar em estratégias, dando menos queimação de miolos para memorizar um bando de controles.

Mesmo com os poucos deslizes, a versão de Gears of War para PC deve estar na coleção de jogos de qualquer um que se diga gamer. Trata-se de um jogo completo: bonito, interessante, divertido, amedrontador e que esbanja inteligência e refinamento. Compre de olhos fechados e boa sorte contra as Berserks.

O modo extra de Gears no PC traz um combate contra esse monstro gigantesco aí atrás. Vá preparado para a luta!

Quem possui um PC turbinado conseguirá ter um Gears mais bonito que a versão de Xbox 360!



REVIEW

→ X360/PS3/PC

KANE & LYNCH: DEAD MEN

Porque grandes idéias nem sempre dão origem a ótimos jogos

::FICHA TÉCNICA:: Plataformas :: X360/PS3/PC Produção :: Eidos Interactive Desenvolvimento :: Io Interactive Gênero :: Ação Jogadores :: 1 a 4

NOTA
4,0

Por MATHEUS BOURG

Kane & Lynch tinha absolutamente tudo para dar certo e render milhares de dólares para a Eidos – tudo mesmo. Contava com os mesmos produtores da série *Hitman*, com uma monstruosa campanha publicitária e, o que é mais importante, com o apoio cego de pessoas como eu, que esperavam uma obra-prima. No final, o que era para ser um dos games mais legais da nova geração, transformou-se em uma triste história de horror e muita enganância.

O que mais incomoda no game é notar que ele pisa em cima de todas as suas boas idéias – entre elas, a cooperatividade – e acaba se desenrolando de forma genérica e inferior a dezenas de jogos de ação disponíveis atualmente.

A premissa é muito parecida com a dos títulos estrelados pelo Agente 47, o que inclui uma trama violentíssima e um esquema de câmera em terceira pessoa, mas a execução se resume em comandos inexatos, a uma Inteligência Artificial inexistente e à incrível sensação de que as armas não possuem poder algum. Neste caso, você percebe que a coisa está feia quando seus oponentes

sobrevivem misteriosamente intactos a dezenas de granadas e tiros de fuzil no tórax e na cabeça.

Só para saber o final

Graças ao carisma dos protagonistas Kane, um ex-mercenário em dívida, e Lynch, um psicopata descontrolado, o enredo é um dos únicos pontos decentes que fazem parte da jogatina. O destaque fica com os diálogos da dupla e com a progressão da história, que se passa em cenários que vão desde os EUA até as tosquíssimas reproduções de países como Cuba e Colômbia.

Além de chatas, as missões localizadas nestes dois países rolam em cenários tão simplórios e sem qualquer graça que poderiam muito bem fazer parte de um jogo lançado para PS2 ou Wii.

Durante todo o game – que não possui um modo cooperativo online, apenas local –, você controla Kane e, ainda que isto não seja grande coisa, pode ordenar comandos básicos para seu parceiro psicopata. Embora simples, a regra de “atirar para todos os lados” se transforma em um pé no saco já que o sistema de mira, além de inexato, é lento e pesado. Some isso a um esquema de cobertura que só funciona quando quer e, “voilà”, é bem provável que você assista ao final de *Kane & Lynch* no YouTube.

Esqueça o visual, a trama e as mentiras propagadas desesperadamente pela Eidos: se há algum fator que justifique o dinheiro investido no game, ele atende pelo multiplayer online. Só há uma modalidade, batizada como “Fragile Alliance”: nela, uma equipe é encarregada de roubar bancos, jóias e restaurantes, e a outra deve deter a marginalidade espalhada no mapa.



Apesar do arsenal sofisticado, Kane & Lynch desaponta em todos os aspectos restantes



→ PC

HELLGATE: LONDON

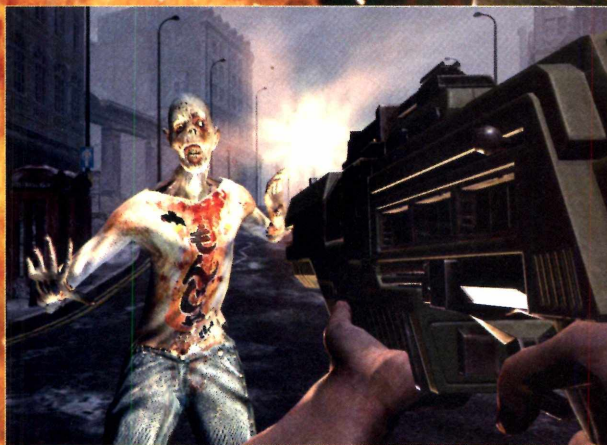
Que se abram as portas do Inferno...

FICHA TÉCNICA: Plataforma :: PC Produção :: EA Desenvolvimento :: Flagship Studios Gênero :: Ação Jogadores :: 1 (MMO online)



Mesmo com a grande ajuda dos criadores de Diablo, Hellgate não ficou à altura do clássico dos PCs...

Não pense que a vida é fácil. Antes de você ir para o Céu, será preciso enfrentar o Inferno que tomou conta de Londres. Haja penitência



NOTA

Por FLÁVIA GASI

7,0

É engraçado reparar em como a realidade pode ser vista de ângulos diversos e conflitantes. Se eu começasse este review com base em números, você teria uma surpresa bem agradável, já que *Hellgate: London* possui 115 cenários, horas a fio de jogo, quatro tipos de monstros (que ganham muita variação na hora do pega para captar), três tipos de personagens com duas especializações em cada classe (e você pode optar por um protagonista feminino) e um animal de estimação. Ainda, vale jogar neste parágrafo que o novo game foi projetado com auxílio de

alguns dos criadores do clássico *Diablo*. E a premissa? Gerar mapas aleatoriamente em tempo real.

Porém, não se engane. Apesar de uma perspectiva otimista, *Hellgate* peca em tantos aspectos que passa do rótulo "você tem que jogar" para um "é bacana" em algumas horas. A Londres infestada de demônios tem um problema sério: a repetição. Mistura de jogo de tiro com ação – vale citar alguns elementos de RPG – o jogo se mantém na regra: pegue uma missão, mate milhões de demônios, ache uma infinidade de itens. O elemento RPG vem atrelado à evolução do personagem e não a um aprofundamento da história e missões que realmente valem a pena ser lidas por inteiro. E os monstros não são dotados de nenhuma

Inteligência Artificial. Eles não se organizam nem tentam se esconder, simplesmente atacam como cães raivosos e com fome. Para continuar a saia justa, *Hellgate: London* não ganhou o mesmo esmero de *Diablo* e chega às prateleiras cheio de bugs e problemas que não deveriam estar ali, como itens que somem da tela, o mapa que teima em desaparecer, entre outros.

Claro, não estamos falando de um fiasco total. Pelo contrário, *HL* vai dar água na boca de quem curte mesmo combater inimigos e torce por uma história diferenciada – apenas esperávamos por mais. Ainda assim, o ponto alto do game é, certamente, sua parcela online, principalmente se você paga pelo serviço e pode jogar em grupo. Ah, o seu bicho de estimação não ajuda nos combates. Uma pena...



REVIEW

PS3

UNCHARTED

Lara Croft que se cuide! Nathan chegou para roubar o título de maior explorador dos games

FICHA TÉCNICA: Plataforma :: PS3 - Produção :: Sony - Desenvolvimento :: Naughty Dog - Gênero :: Ação - Jogadores :: 1

NOTA

9,5

Por LEANDRO RODRIGUES

Drake é o principal candidato a pegar o Capitão Nascimento pelo cangote e fazer o fanfarrão pedir para sair!

Explorar florestas tropicais e desvendar quebra-cabeças em catacumbas lendárias. Durante muito tempo, falar de um jogo com esse tipo de enredo era praticamente impossível sem colocar o nome de Lara Croft no meio. Acontece que a Naughty Dog resolveu mudar essa história e criar o primeiro game da nova geração digno de tentar roubar o título das mãos da musa dos games.

Roubando a cena sem apelar

Nathan Drake, o caçador de tesouros, grave bem esse nome. O cara é um excelente atirador e muito bom de briga, capaz de escalar muros e empurrar pedras gigantes, sempre soltando uma piadinha para descontrair (ou irritar) quem estiver do seu lado. Um típico canastrão, com caráter duvidoso. Drake tem uma movimentação de fazer inveja, o que o coloca no mesmo nível

de Altaïr, do recém-lançado *Assassin's Creed*. Ele anda, pula, corre e realiza cambalhotas – tudo com a destreza de um atleta. Seus movimentos são naturais, automáticos e convincentes, bem como suas expressões. O herói desta aventura demonstra cansaço depois de correr por um desfiladeiro, demonstra pânico quando um tiro estoura ao lado do seu ouvido e sempre tenta relaxar o corpo depois de fazer um esforço muito grande.

Chovendo no molhado

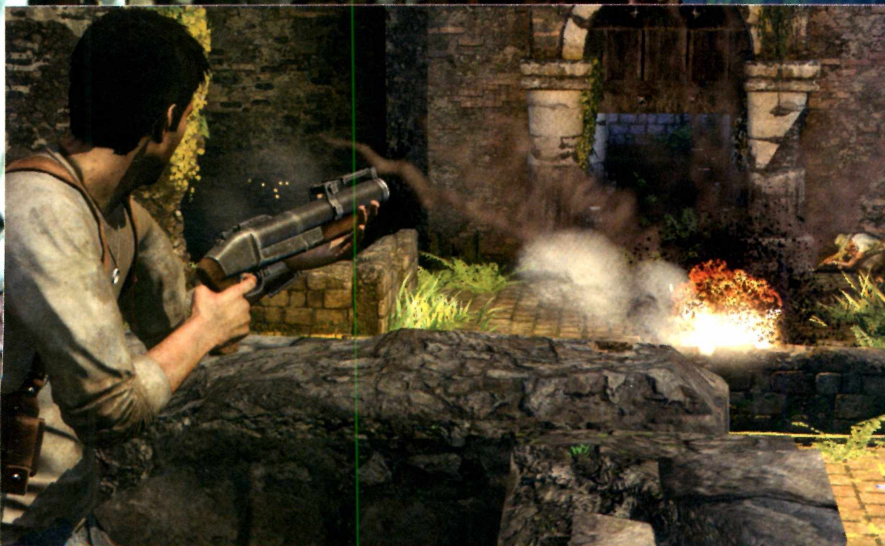
Os cenários são belíssimos; as texturas, repletas de detalhes; e os personagens, bem modelados. Mas o aspecto que mais chama a atenção é quando Nathan e os outros personagens entram em contato com a água. Quando Drake entra em um lago, somente a parte que fica em contato com a água fica molhada. Ou seja, se entrar só até a canela, só ela ficará molhada. O teste final fica para a última fase, onde tudo rola embaixo de chuva. A água da chuva forma convincentes poças no chão e também escorre pelas paredes dos contêineres. Um espetáculo.

O caçador de tesouros

Nathan encontra dezenas de objetos valiosos durante a aventura. Existem 60 relíquias espalhadas pelo cenário e só é possível encontrá-las ao explorar tudo com cuidado e achar um ponto brilhante. Isso, aliado ao sistema de conquistas, acrescenta um tempo extra de jogo e consegue prender os perfeccionistas por mais de 20 horas na frente da telinha.

Lara Croft terá que aprender novos truques ou encurtar ainda mais o short se quiser voltar soberana nos jogos de caça ao tesouro.

Os efeitos especiais de Uncharted estão acima de qualquer game lançado para o PS3 até agora. Já estamos esperando a continuação





São centenas de opções de cartas que tomam vida na tela da sua TV. Os monstros entram em combate em animações muito bem-feitas



→ PS3

EYE OF JUDGEMENT

O poder de conjurar monstros na palma de sua mão, de verdade

FICHA TÉCNICA: Plataforma :: PS3 - Produção :: Sony Computer Entertainment of America - Desenvolvimento :: SCEA - Gênero :: Card Game - Jogadores :: 1 a 2 (até 2 online)

NOTA

7,5

Por FABIO SANTANA

Percebe-se que o conceito de card game e sua presença no entretenimento eletrônico não é nada novo. Por que, então, *Eye of Judgment* é especial? Ele é um card game com regras simples, mas também é o primeiro a combinar os meios real e virtual utilizando um sistema de reconhecimento de cartas que as escaneia e as representa em forma de ação na tela de jogo.

A preparação dá trabalho. A embalagem contém a câmera PlayStation Eye e é necessário montá-la sobre um apoio, mirando-a para um pano que é o tabuleiro de jogo. Dessa forma, a câmera consegue identificar as cartas colocadas na mesa e o PS3 gerencia todo o fluxo de jogo na tela da TV. O jogo vem com um deck contendo 34 cartas e um booster com mais oito diferentes, e é possível comprar decks e boosters avulsos. Dessa maneira, você enriquece o seu deck de jogo e pode desenvolver estratégias mais avançadas.

As cartas têm raridades variadas, como em um bom card game colecionável, e são fabricadas em excelente material pela Wizards of the Coast, a experiente empresa que confecciona as cartas de *Magic the Gathering* há 14 anos. O tabuleiro é composto por nove espaços, uma grade de 3x3, na qual são posicionadas as cartas de

criaturas. O objetivo é ocupar cinco espaços. O jogador que cumprir essa meta ao final de um turno vence a partida. Como os participantes não têm pontos de vida, como acontece em *Magic* e *Yu-Gi-Oh!*, o foco total fica sobre as criaturas.

Cada competidor forma um deck de 30 cartas. No início da partida, cada um compra cinco cartas. No início de cada turno, o jogador compra uma carta (a não ser no primeiro turno da partida) e ganha dois pontos de mana. Essa é a "moeda corrente" do jogo, com a qual se paga custos de invocação e de manutenção.

Um mundo de possibilidades

Além dos duelos locais, é possível participar de uma comunidade online. O modo via rede utiliza métodos rigorosos de verificação para evitar trapagens. Antes de ingressar, é preciso registrar o seu deck, mostrando carta por carta para a câmera e salvando-as para evitar que espertinhos busquem certas cartas em momentos de apuros.

Obviamente, *Eye of Judgment* não é para qualquer um. Sua preparação trabalhosa e funcionamento incomum certamente afastarão jogadores menos dedicados. Ao mesmo tempo, suas regras relativamente simples podem atrair curiosos e neófitos de card games. Veteranos do gênero se aclimatarão com facilidade.

O game realiza o sonho de toda criança: dar vida aos monstros que existem nos seus jogos de tabuleiro.



REVIEW



EMPIRE EARTH III

Agora sim, sabemos o que é a queda de um império. Uma pena...

::FICHA TÉCNICA:: Plataforma :: PC Produção :: Sierra Desenvolvimento :: Mad Doc Gênero :: Estratégia em tempo real Jogadores :: 1 (até 8 online)

NOTA

5,5

Por FELIPE FUSCHINI

Muitos fãs desta série ficaram desapontados ao ver a que ponto chegou o jogo. Onde antes havia civilizações reais com bônus exclusivo, hoje existem apenas três: Ocidente, Oriente Médio e Extremo Oriente. E onde antes havia a possibilidade de reviver momentos marcantes da história do nosso planeta, hoje há apenas a oportunidade de jogar da pré-história até a era espacial.

No modo Dominação do Mundo, você tem a oportunidade de tomar decisões com a Terra em uma visão tridimensional, movendo suas unidades para territórios neutros ou inimigos e conquistá-los pela força ou pela diplomacia

(que quase nunca funciona). Caso opte pela força, você será levado ao campo de batalha onde construirá suas cidades e exércitos. E é aí que o bicho pega.

Gráficos? O que é isso?

Tudo é muito caricato e cheio de polígonos, e mesmo rodando o jogo em uma GeForce 8800 GTX, comecei a achar que os drivers da minha placa poderiam estar desatualizados e que o jogo precisava de um patch. O gráfico é tão simplório que, se comparado a *World in Conflict* e *Company of Heroes*, desanima.

A jogabilidade não fica atrás. Diversas vezes minhas unidades preferiram subir uma colina ao fazer o caminho entre as montanhas, ocasionando uma perda de tempo para flanquear os inimigos. A Inteligência Artificial não é muito boa. Tanto que, muitas vezes, os

inimigos preferiam correr na direção das minhas torres em vez de procurar alternativas para o ataque. O título também não oferece nenhum suporte para formações militares como em outros games do gênero e, na hora de selecionar todas as unidades para andar, elas formavam uma fila indiana e o cavaleiro corria disparado na frente – a catapulta chegava quando eu já havia terminado a batalha. Alguns dos pontos positivos são os diálogos entre as unidades, divertidos e inteligentes, e o modo multiplayer, que permite jogar com mais sete pessoas – melhor, já que a Inteligência Artificial é fraca.

A cartada final

Como tudo o que sobe tem que cair, chegou a vez da queda de *Empire Earth*. A não ser que alguém na Sierra volte a ligar o computador na internet ou a jogar outros títulos mais recentes, esta série será lembrada como um filme clássico: o primeiro é impressionante, o segundo é legalzinho e o terceiro foi feito para arrecadar dinheiro.

Os navios partem rumo ao descobrimento de novas civilizações. Isso se eles não baterem em rochas oceânicas ou forem assaltados pelos piratas do Caribe



Quem gosta de desafio terá que desafiar outros jogadores pela internet, já que no modo principal, a Inteligência Artificial de *Empire Earth III* deixa muito a desejar



Mistérios envolvendo alienígenas não são nada originais. *Blacksite* consegue reunir todos esses clichês.

→ PC/X360

BLACKSITE: AREA 51

Sem inspiração, game fica devendo em relação ao original

::FICHA TÉCNICA:: Plataformas :: PC/X360 Produção :: Midway Desenvolvimento :: Midway Gênero :: Tiro Jogadores :: 1

NOTA

6,0

Por MATHEUS BOURG

Se você esperava por uma continuação à altura do genial *Area 51*, lançado há três anos para PS2 e Xbox, é melhor deixar a expectativa de lado e se acostumar com a idéia de que *Blacksite* não passa de um jogo de tiro genérico – daqueles que não são nada bons, mas que também não são necessariamente ruins. Aqui, você é Pierce, um soldado de elite cuja missão consiste em ir ao Iraque para investigar a suposta existência de armas de destruição em massa. Ao invés disso, o cara descobre uma bizarra conspiração do governo envolvendo alienígenas que, posteriormente, acabam dominando o Oriente Médio. Apesar das críticas afiadas a George

Bush e das citações à la *Call of Duty*, o game apresenta problemas. *Blacksite* é um jogo de tiro em primeira pessoa limitado no qual a única novidade consiste em um superestimado sistema de moral que não funciona. Teoricamente, suas ações deveriam afetar o comportamento dos seus dois parceiros, que poderiam ficar eufóricos ou apavorados, dependendo da situação. Mas isso é papo furado, já que a utilidade dos subordinados atende pela capacidade de abrir portas – algo que só eles sabem fazer.

Em relação à direção de arte e aos efeitos visuais, não espere por nada surpreendente: a iluminação dinâmica é o destaque, mas a falta de originalidade dos cenários e das armas, principalmente, coloca tudo isso a perder e faz com que a ação seja desnecessariamente repetitiva.



Se você pensava que o tema "aliens" já era repetitivo por natureza, espere para ver como *Blacksite* se sai

→ Wii

RE: THE UMBRELLA CHRONICLES

Um mix de todos os Resident Evil que agradará a gregos e troianos

::FICHA TÉCNICA:: Plataforma :: Wii Produção :: Capcom Desenvolvimento :: Capcom Gênero :: Tiro Jogadores :: 1

Por NELSON ALVES

6,5

Salvo raríssimas exceções, sou contra qualquer tipo de bugiganga criada para vender mais jogo. Fui contra a Wii Zapper. Acontece que ela é uma exceção. Ainda mais quando utiliza um jogo criado

tendo o acessório em mente, no caso, *Umbrella Chronicles*. O funcionamento dela com o game é tão intrínseco, que fica impossível falar de um sem considerar o outro. Então não posso jogar tranquilamente sem o acessório? Pode, mas sem a mesma agilidade.

Umbrella Chronicles é um rail shooter que consegue envolver o jogador. Apesar de não controlar o personagem, é possível mover levemente a câmera. A sutileza permite achar itens secretos, ervas para recuperar energia e diversos tipos de armas, além de destruir o cenário. Com a Wii Zapper fica tudo mais fácil. A empunhadura beira à perfeição e mirar é muito mais simples, principalmente quando é preciso acertar em pontos distintos do inimigo.

Este *Resident Evil* é um apanhado de momentos já vivenciados por você ao longo da série. No entanto, ele possui roteiro



Senta que lá vem a história: em *UC*, você poderá saber tudo o que aconteceu na série *Resident Evil*

próprio e explicações adicionais ao complexo enredo envolvendo os zumbis.

Vale ressaltar, ainda, a dificuldade do jogo. Os mortos-vivos demoram a cair e alguns são rápidos e o pegam desprevenido – sem falar dos malditos macacos que precisam de uma saraivada de tiros para morrer. Cada capítulo possui um chefe no final e, como característica da Capcom, todos são imensos, grotescos e exigem boa dose de paciência para serem derrotados.



Com a Wii Zapper, mirar nos adversários fica muito mais simples, principalmente em alvos duplos



REVIEW

→ PC

F.E.A.R. PERSEUS MANDATE

Uma expansão com cara de jogo novo... pero no mucho!

..FICHA TÉCNICA: Plataforma :: PC Produção :: Sierra Desenvolvimento :: TimeGate Gênero :: Tiro Jogadores :: 1 (até 16 online)

NOTA
6,5

Por ROMULO MÁTHEI

No jogo, o First Encounter Assault Recon, ou simplesmente F.E.A.R., é o nome de uma tropa de elite (sem alusões ao Capitão Nascimento) do governo especializada em missões de alto risco. Em *Perseus Mandate*, você encabeça novamente o esquadrão F.E.A.R., e sua principal missão é neutralizar os planos do canibal conhecido como Paxton Fettel, que usa poderes paranormais para dominar os clones resultantes de um projeto ultra-secreto do governo. Una um enredo deste com uma jogabilidade do nível dos melhores shooters da atualidade e você terá um jogo com muitas vantagens.

Os personagens são sombrios. Vale destacar a volta de Alma, uma garotinha fantasma que vira e mexe aparece nas horas mais impróprias, só para assustar o jogador.

A IA e os Encounter Points são os mesmos e, em *Perseus Mandate*, você terá um arsenal novo e a ajuda de um colega de equipe em certas partes do game.

Outra novidade são os novos inimigos como os Nightcrawlers, que conseguem irritar (e muito) os marinheiros de primeira viagem.

Para jogar *Perseus Mandate*, você não precisa do primeiro F.E.A.R. instalado em sua máquina, o que faz com que o jogo seja mais do que uma expansão. Você ainda pode jogar o modo multiplayer com até 16 pessoas. Uma opção boa e bastante em conta se comparada com a tonelada de shooters lançados no mercado.



O terror e o medo continuam sendo o que faz de F.E.A.R. um excelente shooter em primeira pessoa

→ Wii

NiGHTS: JOURNEY OF DREAMS

Depois de mais de uma década adormecida, a série renasce para o Nintendo Wii

..FICHA TÉCNICA: Plataforma :: Wii Produção :: SEGA Desenvolvimento :: Sonic Team Gênero :: Ação Jogadores :: 1

NOTA
9,5

Por ROMULO MÁTHEI

Desenvolvido pelo estúdio Sonic Team da Sega, *NiGHTS: Journey to Dreams* renasce das cinzas trazendo a mesma sensação que o seu antecessor causou em 1996. Naquela época, poucos jogos

usavam recursos gráficos como os de *NiGHTS Into Dreams*, um mundo de cores e sonhos que tirou noites de muitos jogadores (e pode me incluir no meio).

E isso não mudou em *NiOD*. Os gráficos abusam de cores fortes e a jogabilidade é simples, permitindo escolher três tipos diferentes de controle: o Wii Remote + Nunchuck, o controle clássico ou apenas o Wii Remote

(apontando na tela e apertando qualquer botão para que *NiGHTS* faça suas acrobacias aéreas). Existem dois personagens principais: Hellen e Will, duas crianças inglesas normais que se vêem em meio ao mundo dos sonhos onde Reala (inimigo de *NiGHTS*) aprisiona o nosso herói. Apenas quem possui coragem suficiente pode libertar *NiGHTS*.

Um ponto em que o Sonic Team não mudou muito foi o som. As músicas são quase todas as mesmas do primeiro game, bem como os efeitos sonoros, que também foram reutilizados. Isso não chega a ser algo ruim, pois a trilha sonora é fantástica.

NiGHTS: Journey of Dreams dá aos jogadores (veteranos ou novatos) a sensação de voar de verdade, mas os cursos das telas poderiam ter sido melhor explorados. A liberdade de movimentação é limitada, o que atrapalha um pouco no quesito inovação. Vale lembrar que um remake do primeiro jogo sairá para PS2 no primeiro semestre deste ano. Um festival de sonhos para todos os fãs.



Dizem que *NiGHTS* rola em um mundo de sonhos, mas com esses olhos enormes, parece um pesadelo!



Por ser nos moldes de *Mario Galaxy*, não espere por mundos certinhos que respeitem as leis da física



Bee Movie

Plataformas: X360/Wii/PS2/PC

Produção: Activision Desenvolvimento: Beenox

Gênero: Aventura Jogadores: 1

NOTA: 7,5

Reiterando aquele velho ditado de que nos menores frascos estão os melhores perfumes, a adaptação de *Bee Movie* dos cinemas para os consoles é a prova de que jogos inspirados em filmes podem, ao contrário do que a gente pensa, ser razoavelmente bacanas. Simples e ligeiramente repetitivo, o game apresenta inúmeros minigames batutas, como os que utilizam comandos contextuais, e apresenta um visual deliciosamente colorido, totalmente inspirado no filme do ator Jerry Sienfield. É por conta disso que a dublagem ficou excepcional. **MB**



Ghost Squad

Plataforma: PS3 Produção: Sega

Desenvolvimento: In-house

Gênero: Tiro Jogadores: 1 a 2

NOTA: 6,5

Diversão à moda antiga é a proposta de *Ghost Squad*. O bom e velho rail shooter agrada por combinar simplicidade, diversão e desafio com controles precisos – melhor ainda com a Wii Zapper. Ignorando o visual duro e as frases toscas, *Ghost Squad* o mantém preso a três missões antiterroristas. Elas são subdivididas em setores que remetem a diferentes situações e condições, fazendo com que seu instinto de superação o faça jogar continuamente. Habilitar armas, personalizar personagem e jogar os dois modos extras bem humorados são os atrativos do game e, fazem a compra valer muito a pena. **GL**



LSW: Complete Saga

Plataformas: DS/Wii/PS3/X360

Produção: Lucas Arts Desenvolvimento: Renegade

Gênero: Tiro Jogadores: 1 a 2

NOTA: 7,5

Em *The Complete Saga*, você pode explorar todos os seis filmes de *Star Wars* em um só pacote. Basicamente, os personagens, cenários e naves são retratados como pecinhas de Lego e você pode controlar até 160 bonequinhos em meio a cenários como a Estrela da Morte, Mos Eisley, Naboo, entre outros. A jogabilidade é simples e funcional em todos os consoles, só não usa as funcionalidades do Wii. No máximo, você chacoalha o controle para dar golpes. Por outro lado, o universo é bem construído e é divertido jogar por horas. Está longe de ser um game sem graça, mas não chega a ser bom. **FG**



Link's Crossbow Training

Plataforma: Wii Produção: Nintendo

Desenvolvimento: Nintendo

Gênero: Tiro Jogadores: 1

NOTA: 7,0

Apesar de usar a engine de *Twilight Princess* e estar mais para uma demo, *LCT* é um título divertido. E a principal razão para isso é a diversidade de desafios. Praticamente todas as áreas de *TP* estão no jogo e as situações mudam completamente entre os estágios. Existem quatro tipos de desafio: destruir alvos de madeira que aparecem rapidamente; eliminar inimigos; explorar áreas a pé matando mais criaturas; e derrotar chefes. Dá para jogar sem a Wii Zapper, embora não faça sentido – você paga pelo acessório, não pelo jogo –, e a sua precisão diminui bastante. **FA**



Mario Party Ds

Plataforma: DS

Produção: Nintendo Desenvolvimento: Hudson

Gênero: Tabuleiro Jogadores: 1 (4 em rede)

NOTA: 7,5

Depois de dez títulos e nove anos de vida, *Mario Party* chega ao DS. Quem já jogou sabe do que se trata: rolar dados e disputar jogos de tabuleiro ainda são a essência do jogo, mas são os minigames que dão o tempero principal ao jogo. A Hudson poderia usar a capacidade multiplayer do DS de melhor forma pois, ao todo, quatro jogadores podem jogar juntos. O bom é que só é preciso de um cartucho parai sso. Os extras também estão presentes, bem como joguinhos clássicos como *Dr. Mario*. Se você curte puzzles então, é um prato cheio. **RM**



SimCity Sociedades

Plataforma: PC

Produção: EA Desenvolvimento: Tilted Mill

Gênero: Simulador Jogadores: 1

NOTA: 6,0

S*imCity* retorna às telas dos PCs com novo visual e enorme variedade de estilos, temas e tipos de construção. Isso sem contar todas as mudanças estruturais aplicadas no game que, por um lado, dão um novo gás à tão conhecida saga; mas, por outro, podem tirar um pouco a graça do jogo. Com o novo sistema de energia, fica extremamente simples criar sua cidade e você mal tem que se preocupar em cuidar dos seus Sims. O que, convenhamos, retira um tanto do charme da série. Mesmo assim, é uma boa pedida para quem quer relaxar ou curte o gênero. **FG**



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

Modificando seu PC

Veja idéias de doidos por computadores personalizados

Não é apenas de consoles que os jogadores de videogame vivem. Muito pelo contrário.

Os computadores fazem parte da vida de quem é aficionado por games, seja para jogar até altas horas da madrugada ou para usá-lo como ferramenta de estudo e trabalho.

Pensando nisso, em você poder escolher ou montar um PC totalmente personalizado e

exclusivo, a GameMaster preparou uma seção "Engenhocas" especial. Nela, mostraremos algumas dicas e idéias para você dar uma recauchutada no visual do seu computador.

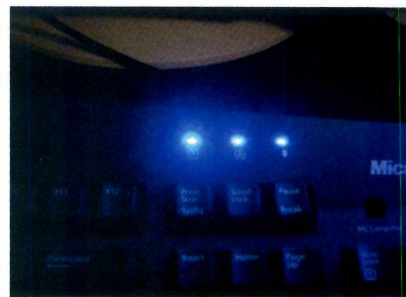
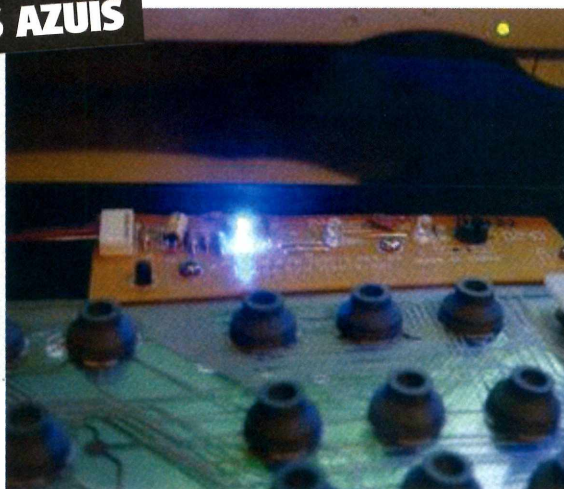
Apesar de predominantes, as modificações (conhecidas como tunings) de PCs não precisam se focar apenas em neons multicoloridos. Para deixá-lo com a sua cara, é possível usar um pouco de criatividade (e

também gastar pouco) e fazer com que cada parte do seu gabinete (tem gente que modifica até os parafusos) ou periférico fique com um toque especial.

O uso de neons deixa o PC bonito, mas é bastante complicado fazer as "janelas" no gabinete. Para criá-las, é preciso ter experiência com corte de materiais como o acrílico e a estrutura do gabinete. Mesmo com esses empecilhos, é possível encontrar gabinetes que já venham com janelas prontas.

TECLADO COM LEDS AZUIS

Uma modificação simples é a dos leds do teclado. Para acabar com a mesmice das luzes vermelhas indicando o "Num Lock" e cia., basta abrir o teclado e, com simples pontos de solda, trocar as lâmpadas vermelhas por leds azuis (amarelos, verdes ou qualquer cor que lhe agrade).



No escuro, os leds azuis do teclado dão um toque todo especial. O melhor é que para modificar o periférico, é fácil e muito barato

GABINETE DE MADEIRA



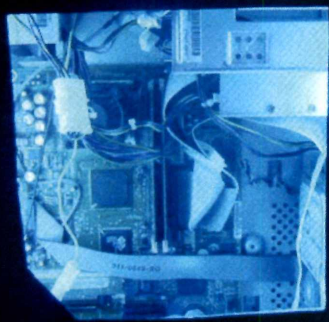
Este gabinete de madeira dá um toque rústico ao computador. Só não se confunda e o jogue na lareira

Para quem realmente gosta de ser o pai de suas criações, é possível criar cada detalhe de seu computador. Calculando o espaço e o tamanho de cada unidade, fonte e placa de um gabinete, é possível criar algo que, literalmente, só você terá. É interessante notar, e lembrar na hora de montar, as aberturas superiores do gabinete para auxiliar na ventilação, além das inúmeras ventoinhas na parte traseira próxima à altura do processador.

O mais importante em modificações de PCs está em ousar conscientemente, sempre dando toda atenção para evitar que qualquer alteração prejudique a alimentação de energia ou a dissipação do calor da máquina. Tendo esses cuidados, basta liberar a imaginação.

MODIFICAÇÕES COM JANELAS

Caso queira usar janelas que mostrem o interior do gabinete, mantenha todos os componentes organizados para o PC ficar muito mais bonito



Caso seu objetivo seja criar modificações em que seja possível ver o interior do gabinete, saiba que existem alguns cuidados básicos para todas as modificações.

A primeira é a necessidade de uma boa fonte para o computador. É fundamental ter uma de, no mínimo, 400 watts reais, ou seja, nada de fontes mixurucas que alegam ter tal potência.

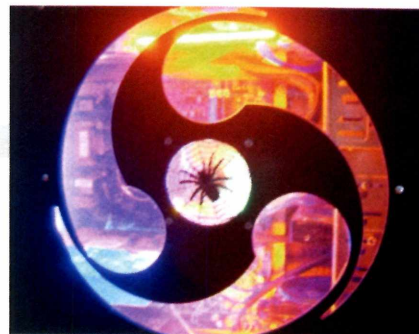
Além disso, é bom lembrar que processadores e chipsets das placas-mãe geram muito calor. Por isso, preste atenção na temperatura para ver se ela está dentro do

estipulado pelo fabricante (a temperatura que um processador suporta varia entre os diferentes modelos existentes). Isso é muito importante na hora de posicionar os leds, neons ou outros acessórios, pois eles podem atrapalhar a ventilação interna do seu computador.

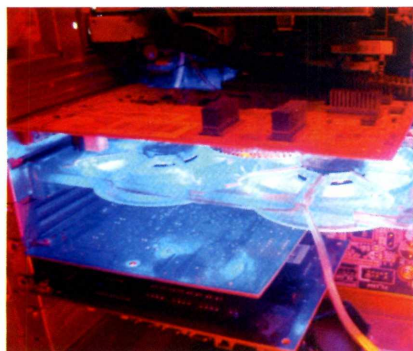
Portanto, um PC organizado internamente é uma ótima opção, tanto pelo lado estético quanto para proporcionar uma vida maior aos componentes eletrônicos, sem correr o risco de causar um superaquecimento.



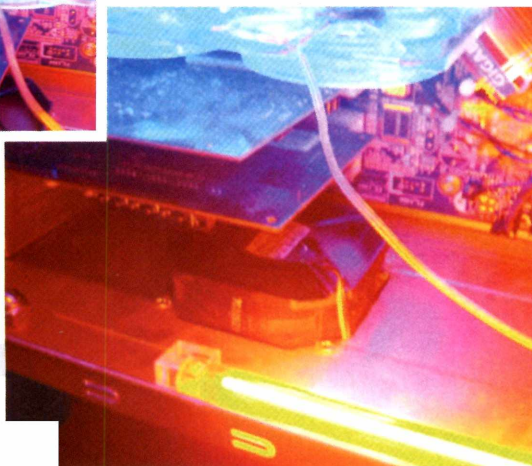
Para trabalhar com neons e leds iluminando o interior do PC, é fundamental ter um bom planejamento antes de começar a comprar acessórios. Fotografe o interior do computador e faça um planejamento prévio com algum software de edição de imagens (não precisa ser nenhum profissional). É importante fazer com que as cores se misturem de maneira natural às cores do gabinete, das placas, da motherboard e dos cabos de alimentação e sinal de discos rígidos ou de drives de DVD.



Aliado aos detalhes em neon, você pode criar janelas com detalhes cheios de curvas, tornando o seu PC uma obra de arte



Para se ter um PC bonito, é importante verificar a combinação interna de cores. Não fica bonito fazer um arco-íris



No caso ao lado, é possível aproveitar a coloração azulada da placa de som, adicionando um par de ventoinhas com leds azuis acoplados em seu centro. Com isso, dá-se ênfase à região central do gabinete e cria-se contraste com o vermelho da iluminação superior e inferior do gabinete. Este, por sua vez, combina com a cor avermelhada da placa de vídeo e cria belos efeitos quando ilumina os dissipadores dos chipsets.



Como configurar seus aparelhos sem ter dores de cabeça

→ VÍDEOS

Overclock de placa de vídeo

 Rode seus jogos com maior velocidade e sem gastar nenhum centavo a mais por isso

■ Já pensou em ter um computador mais rápido sem gastar nada? Pois bem, o overclock – técnica que aumenta a velocidade de certas partes do computador além dos limites especificados pela fabricante – pode ser a solução.

Inventada no início da década de 90, essa prática era vista como um ato marginal, feito por vendedores de má índole que comercializavam seus produtos antigos como

TODO CUIDADO É POUCO

Siga os tutoriais com atenção pois, assim, você estará protegendo sua placa de vídeo de um possível superaquecimento, que pode danificar o seu equipamento para sempre.

cobiçados lançamentos. Com o tempo, este conhecimento foi disseminado e, hoje, o overclock é largamente utilizado para aumentar a velocidade de PCs velhos e novos para que a experiência com programas pesados seja a melhor possível. Nessa

categoria, entram os jogos, um dos aplicativos que mais exigem das máquinas.

Para rodar um game atual, além de um processador rápido e muita memória RAM, uma boa placa de vídeo é imprescindível. Mas, se a sua VGA (abreviação de Video Graphics Adapter) é velha e você quer jogar os grandes lançamentos, o melhor a fazer é um overclock na placa de vídeo.

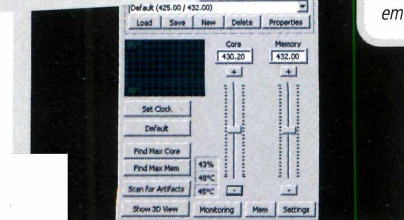
Por isso, preparamos um guia completo de como aumentar a velocidade de qualquer placa de vídeo em um piscar de olhos. Pode apostar: uma vontade incontável de reinstalar todos os games que você já terminou tomará conta de sua mente para testar todas as configurações de vídeo existentes. Ver como o game se comporta com o acréscimo de velocidade será seu passatempo preferido. Coragem, muita atenção e mãos à obra!



Passos para...

Placas ATI

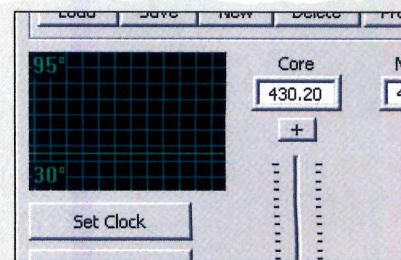
PROGRAMA
ATI Tools 0.27 (encontrado em www.guru3d.com)



1 Após instalar o programa, você verá uma tela com a velocidade padrão de sua placa de vídeo e a temperatura. A primeira coisa a fazer é modificar a velocidade do GPU (processador da placa de vídeo). Aumente em 5 MHz a barra Core e clique em Set Clock.



2 Para testar a estabilidade do overclock, clique em Show 3D View e depois clique em "Scan for Artifacts". Isso irá identificar possíveis erros e sobrecargas na placa de vídeo se o overclock feito for muito alto.



3 Se o teste não retornar erros (deixe-o executado por pelo menos cinco minutos), aumente mais 5 MHz, clique em Set Clock e repita todo o processo uma outra vez para ter certeza de que *não surjam erros* ou que a máquina trave de vez.

DICAS PARA AUMENTAR O OVERCLOCK

- Se possível, compre coolers e heatsinks especialmente desenvolvidos para overclock de placa de vídeo e instale-os em sua VGA. Isso pode lhe garantir mais velocidade e maior estabilidade.
- Atente para a temperatura dentro do seu gabinete. Se você não for daqueles que deixam a CPU aberta para resfriar melhor o computador, tenha certeza de ter um gabinete amplo e com um conjunto de fans que retire o ar quente e outro que joga ar frio para o interior da máquina.

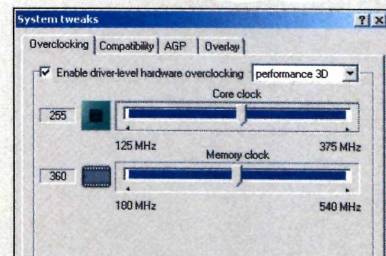
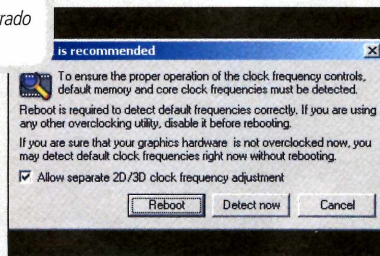
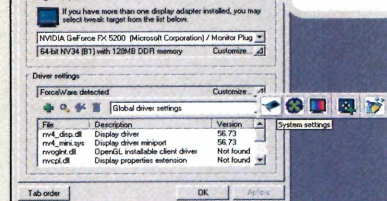
Com uma placa de vídeo turbinada, você poderá jogar os games com a configuração gráfica no máximo

PLACAS PRÉ-HISTÓRICAS

Se você tem uma placa de vídeo do nível de uma S3 VIRGE, Trident, Diamond Viper ou Voodoo, você resistiu à evolução da informática e tem uma peça de hardware digna de museu. Mas, se você ainda pensa em melhorar o desempenho dela em jogos, um bom programa para overclock é o Powerstrip (www.entechtaiwan.com/util/ps.shtm). Após instalá-lo, basta seguir as indicações dos tutoriais para as placas ATI e NVIDIA.

Placas NVIDIA

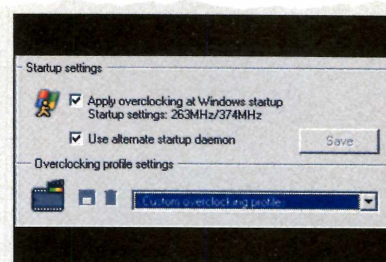
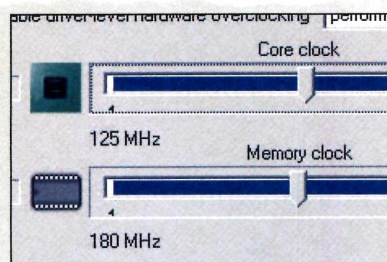
PROGRAMA
Rivatuner 2.06 (encontrado em www.guru3d.com)



Após a instalação do Rivatuner, aguarde pela detecção de sua placa. Quando a tela inicial surgir, clique na flecha que pisca do lado direito da frase ForceWare Detected e selecione o desenho da placa.

2 Clique em Enable driver-level hardware overclocking e reinicie a máquina quando o aplicativo pedir. Se o programa não deixar você mexer em overclock, marque a caixa Use alternate startup daemon.

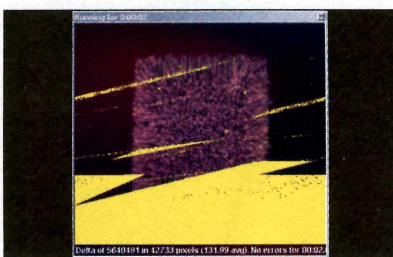
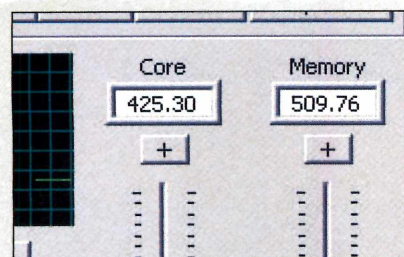
3 Ao lado da caixa Enable driver-level, selecione a opção Performance 3D e arraste a barra Core clock em 5 MHz acima da velocidade padrão da placa. Clique no botão Test e volte a aumentar a velocidade.



4 Se o computador travar, lembre-se do último número com o qual a máquina funcionou e volte para a configuração padrão. Modifique a barra Memory Clock e siga os passos para ajustar a barra Core Clock.

5 Quando o overclock for muito alto, muitos erros acontecerão. Volte para a configuração com a qual a placa de vídeo estava funcionando normalmente e configure as duas barras na maior velocidade.

6 Se gostar do resultado, basta marcar a caixa Apply Overclocking at Windows Startup. Obs: a mudança é feita apenas no Windows, não na BIOS da placa.



4 Anote o último número com o qual o computador funcionou corretamente e volte para a velocidade padrão. Agora, aumente a velocidade da memória de vídeo, aumente a barra de 5 MHz e faça o teste clicando em Scan for Artifacts.

5 Se algum artefato (falhas gráficas) for detectado, mesmo que quase imperceptível, volte para a configuração anterior. Agora, coloque a velocidade máxima obtida na barra Core e, na barra Memory, faça o teste final.

6 Com as duas barras na velocidade máxima alcançada pela sua placa de vídeo, execute um jogo em 3D, de preferência um que você saiba como rodava no seu PC antes do overclock, e experimente o novo desempenho obtido.



mmoc

Por ROMULO MÁTHEI

Sua porta de entrada para mundos distantes na frente do PC

➔ **SERVIDOR DE GRAÇA**

Ragnarök na faixa?

➔ **Depois de muitas mudanças, Ragnarök Online volta a ser gratuito**

No dia 12 de dezembro, a LevelUp! deu um passo além. Lançou Thor, o novo servidor de *Ragnarök Online*. Até aí tudo bem, o que realmente surpreendeu é o fato de o novo servidor ser totalmente gratuito.

Espere aí! Mas e o servidor Odin? Para que pagar mensalidade se existe um servidor oficial e gratuito?

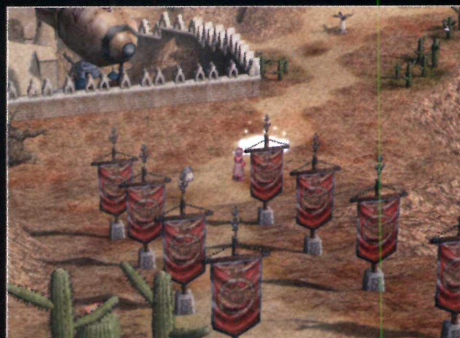
Odin continua na ativa e com força total. "A diferença entre os servidores é que muitos dos itens e cartas raras que são encontrados em Odin estarão disponíveis em Thor via ROPs (a moeda online de *Ragnarök*)", disse Eric Araki, assessor de imprensa da LevelUp!. "Sem contar o fato de que a experiência do jogador

em Thor é mais alta, tornando mais fácil evoluir seus personagens."

Por um lado, é vantajoso continuar em Odin, pois você não terá que pagar nada a mais para conseguir cartas e itens. Por outro lado, em Thor, você compra ROPs e evolui mais rápido. "Os servidores gratuitos com venda de itens são uma tendência mundial e o lançamento neste modelo de negócio traz uma nova opção para os dois milhões de jogadores de *Ragnarök do País*", diz Andréa Bedricovetchi, diretora geral da LevelUp!.

Além disso, as localizações de muitos monstros foram alteradas para melhor se adequar ao servidor. Esta mudança acarretará em uma nova experiência de jogo, inclusive para jogadores veteranos, o que é, sem dúvida, um ganho a mais no mais famoso MMO brasileiro.

Pagar ou não pagar? Eis a questão. Agora, a decisão é toda sua. Pense bem antes de investir sua grana



E já que é para ser de graça...

RF Online traz novidades em sua nova atualização. O jogo de ação que se desenrola no planeta virtual de Novus, um mundo em guerra em que três facções (Coras, Bellatos e Acrecianos) lutam entre si, agora é gratuito. A nova atualização traz novas funcionalidades, bem como melhorias em sistemas já existentes. Destaque para a introdução do modelo de negócio com acesso gratuito aos servidores, que é complementado por um sistema de microtransações realizadas com uma moeda de jogo, no caso o CASH. Muito comum na Ásia e em franca expansão por todo o mundo, esse modelo possibilita a cada jogador decidir quando e quanto deseja gastar com o game.



Desde os primórdios dos tempos até os dias de hoje...

JASON BOURNE

Migrando das telas para os consoles, o ex-agente da CIA ainda tem muita história para contar

Cinema

The Bourne Ultimatum / 2007

O último capítulo na saga de Bourne tem início logo após a cena final do filme de 2004. No longa, o ex-agente tenta preservar a vida do diretor da sucursal espanhola da CIA, que contém detalhes sobre o seu passado, e acaba atraído para o centro de Nova York. Após muitas lutas e perseguições nas ruas da cidade, Bourne encontra o QG onde foi treinado e, ao contrário do que imaginava, descobre que jamais fora forçado a se alistar ou cometer crimes. Por conta dessa crise emocional, ele fecha a trilogia com chave de ouro, sumindo definitivamente do mapa — Pamela Landy, por sua vez, consegue desmantelar a conspiração do governo e culpar os responsáveis pelo treinamento do assassino.

Cinema

The Bourne Supremacy / 2004

A trama do segundo filme tem na morte brutal de Marie o estopim para que Jason volte à ativa e busque pistas sobre quem quer matá-lo. De volta à Europa, o agente se envolve em uma conspiração armada para conectá-lo à morte do político russo Vladimir Neski. No longa, o destaque fica com a apresentação de Pamela Landy, alta-executiva de Langley que pressiona o FBI para descobrir a verdadeira identidade de Jason. Ao ver que ele é uma vítima, Landy revela para o ex-agente que seu nome é David Webb e que ele costumava assessorar a CIA em questões ligadas ao Oriente Médio.

Cinema

The Bourne Identity / 2002

Ligeiramente diferente se comparada à sua versão literária, a estréia da série nas telonas teve como foco os conflitos de um homem que, encontrado no Mar Mediterrâneo, não lembrava do seu passado. Ele é Jason Bourne, um agente renegado pela CIA por conta de uma fracassada tentativa de assassinato ao ditador africano Wombosi — personagem que também entra na história justamente para caçá-lo. No decorrer de um frenético e violento passeio por cidades como Genebra, Paris e Turim, Jason descobre pouco sobre sua verdadeira identidade; em compensação, constata se tratar de um habilidoso assassino e apaixona-se por Marie Kreutz, uma jovem que o ajuda a fugir.

PS3, X360

The Bourne Conspiracy / 2008

Não é difícil listar os ingredientes necessários para fazer com que o primeiro game inspirado no personagem do escritor Robert Ludlum faça sucesso: basta mesclar combates violentos, armas de fogo e perseguições a bordo de veículos. Com tudo isso na manga, a produtora High Moon até abriu mão de ter um Jason Bourne modelado de acordo com os traços de seu intérprete nas telonas, Matt Damon. *The Bourne Conspiracy* narra os eventos que fizeram com que o espião norte-americano se tornasse um perigo para a CIA — em parte, o foco está nos motivos que o levaram a hesitar na hora de puxar o gatilho contra o ditador africano Nykwana Wombosi. O estranho, porém, é que uma das únicas missões demonstradas até o momento consiste na invasão ao consulado estadunidense em Zurique, na Suíça, o que nos permite supor que a trama do jogo não será bastante movimentada. Independentemente disso, o game será regado a muita ação. Você controla Jason em terceira pessoa e, em meio a cenários destrutíveis, pode acabar com a raça dos inimigos de três maneiras: na base dos socos, armas de fogo ou de objetos ao seu redor. O destaque fica com um medidor de adrenalina que, quando cheio, permite que vários oponentes sejam derrotados simultaneamente.

Prepare-se! Em 2008, Jason Bourne esquentará as telas do cinema. Digo, a telinha da TV da sua casa e o controle dos seus videogames



CELULARES

Por ROMULO MÁTHEI

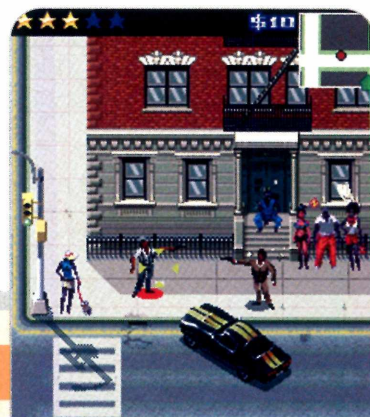
Depois dos consoles e portáteis, agora é a vez dos celulares

Guerra e máfia!

Lançamentos do mês trazem o que há de melhor dos consoles

Não é segredo o sucesso que os jogos de guerra fazem entre os gamers do mundo todo. Por isso, a Glu Mobile adaptou um dos melhores jogos do estilo em consoles caseiros para celular:

Call of Duty 4. E a GameLoft continua apostando nas adaptações com *O Gângster* (*American Gangster*), filme protagonizado por Denzel Washington. Dois ótimos lançamentos que a **GameMaster** mostra para você.



→ A "OUTRA" HISTÓRIA AMERICANA

O GÂNGSTER

Distribuidora: Gameloft

Produtora: Gameloft

Preço: R\$ 10,00 **Operadora:** Claro

O *Gângster*, é um filme de Ridley Scott que conta a história real de Frank Lucas (Denzel Washington), um garoto pobre do bairro do Harlem que inicia sua vida no crime na gangue do veterano Elmore "Bumpy" Johnson e acaba como o primeiro mafioso afro-americano da história dos EUA. No game, você assume o papel de Frank e deve cumprir

tarefas para subir de posição na máfia e conseguir o tão almejado cargo de poderoso-chefão. O jogo lembra o primeiro *GTA*, dando liberdade para andar pelos cenários e cumprir as 40 missões. Em algumas missões, você deverá guiar um carro por Nova York, trocar tiros com a polícia e escapar de Richie Roberts, um tira que não sai do seu pé. *O Gângster* é o sonho de qualquer viciado em *GTA* que não possui um console. Compre-o e jogue na fila do banco.



Os fãs de *GTA* sentirão que estão em casa ao jogar *O Gângster*. O visual e a liberdade de missões lembram, e muito, o clássico da RockStar

→ O CAOS DA GUERRA MODERNA

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Distribuidora: Glu Mobile

Produtora: Activision

Preço: R\$ 10,00

Operadoras: Claro / Vivo / Oi / TIM

A franquia campeã de vendas, *Call of Duty*, chega aos celulares com uma campanha totalmente nova que precede o enredo da versão de console. Você joga como membro das forças especiais dos fuzileiros dos EUA e deve descobrir a fonte de uma organização ultranacionalista.

A Activision prezou pelo realismo usado nas armas e nos veículos. No

game, você utiliza desde lança-foguetes até rifles mais modernos e que estão nas mãos dos verdadeiros fuzileiros navais.

As missões possuem múltiplas formas de serem realizadas, ou seja, você pode demorar mais ou menos em uma delas dependendo de suas ações. Existem tarefas de diversos tipos: desde fases de assalto (nas quais você deve chegar quebrando tudo) até fases furtivas (nas quais você não pode nem sonhar em ser descoberto). Enfim, quem já jogou *COD 4* não pode perder este lançamento da Glu.



A guerra chega com força total no celular. Cuidado para o aparelho não voar com as explosões do cenário!

Games casuais e raridades para comprar nas lojas virtuais

→ LIVE ARCADE

Gaste seus pontos no comércio virtual do Xbox 360



ASTEROIDS: DELUXE

Preço: 400 MSPoints

Lançado há cerca de 28 anos e considerado por muitos como um dos jogos mais influentes da história, *Asteroids* chega à Xbox Live em um pacote duplo: além da versão original, há uma edição completamente redesenhada em alta definição. Se navegar pelo espaço desviando de meteoritos é a sua praia, os US\$ 5 valem a pena.



MUTANT STORM EMPIRE

Preço: 800 MSPoints

Continuação direta do episódio *Reloaded*, também disponível para Xbox 360, o game mantém a premissa semelhante à de shooters como *Geometry Wars*. As novidades atendem por uma modalidade de multiplayer online e por visuais ainda mais caprichados. Não se trata de um jogo longo, mas o modo co-op é uma mão na roda.



EXIT

Preço: 800 MSPoints

Com uma quantidade absurda de fases — ao todo, estamos falando de 220! —, *Exit* é um quebra-cabeças pra lá de inteligente já disponível para sistemas como o PSP. Na pele do Sr. ESC, seu objetivo é analisar todos os cantos dos cenários e procurar por alternativas à sua volta para fugir e salvar as pessoas das situações de emergência.



BATTLESTAR GALACTICA

Preço: 800 MSPoints

Com suporte para até oito jogadores online, o game se aproveita do universo sci-fi da série para dar origem a um interessante jogo de ação no qual você pode escolher jogar tanto pelo lado dos defensores como dos Cylons. Durante a maior parte da campanha solo, seu objetivo é controlar naves especiais em missões ao redor da galáxia.

QUANTO CUSTAM OS JOGOS

No Wii e no X360, os jogos custam pontos. No Wii, 100 Wii Points custam US\$ 1,00 e, no X360, 100 Microsoft Points saem por US\$ 1,25.

→ VIRTUAL CONSOLE

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



GOLDEN AXE III

Preço: 800 Wii Points

Apesar de ser o terceiro game da série de pancadaria da Sega, não espere por qualquer inovação em relação a *Golden Axe II* — você continua indo de um canto ao outro da tela sem qualquer objetivo a não ser o de espancar qualquer animal ou pessoa que ouse se movimentar. Com esse preço salgado — cerca de US\$ 8 —, a obra não vale a pena.



ZANAC

Preço: 500 Wii Points

Com esse nome de remédio e uma jogabilidade pra lá de estranha, *Zanac* foi lançado há cerca de 20 anos para o Nintendinho. Trata-se de um shooter em progressão vertical no qual você (como já é de praxe) comanda uma aeronave cheia de canhões laser. O principal problema, no entanto, é que o design das é terrivelmente confuso.



SONIC 3D BLAST

Preço: 800 Wii Points

O último *Sonic* lançado para o falecido Mega Drive foi também o primeiro a modificar as principais características da série. Em *3D Blast*, o jogador controla o porco espinho sob um ângulo de visão isométrico (daí a falsa impressão em 3D) e, em vez de percorrer os cenários em velocidades insanas, deve ficar atento para resgatar criaturas espalhadas no mapa.



VEGAS STAKES

Preço: 600 Wii Points

Se você sabe o que esperar de um simulador de cassino lançado para o Super Nintendo, é bem provável que *Vega Stakes* satisfaça suas necessidades de apostar fichas e tentar ficar milionário. Com um visual bonitinho e multiplayer para até dois jogadores, o game conta com cinco brincadeiras de azar: pôquer, roulette, blackjack, craps e slot machines.

▶ 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
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 HOUSE GAMES@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\$ 449,00

Comprando o Play 2 você ainda ganha um
controle, 40 jogos + 1 brinde
(3 anos de garantia)

Tel.: (11) 5562-2667
e-mail: play3games@hotmail.com
Praça Lauro Gomes, 28 A - Centro - S.B. do Campo - SP

X Box 360 - R\$ 1.299,00
Play 3 - R\$ 1.299,00

VISA VISA Electron MasterCard

CICERO GAMES

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

PS2
R\$ 499,00
c/ 10 brindes

Ofertas em todas as linhas de aparelhos

Rua: Santa Efigênia, Nº 480 - loja 23
Rua: Santa Efigênia, Nº 64 - loja 35 / 1º andar
Tel: (11) 3337-6050 ou 3227-7325
Site: www.cicergames.com.br

www.antraxnet.com.br
GAMES E INFORMÁTICA

GAMES - COMPUTADORES - NOTEBOOKS - MP3 / MP4 - ASSISTÊNCIA TÉCNICA

SEDEX P/ TODO BRASIL

VISA MasterCard Diners Club International Hipercard AMERICAN EXPRESS

Financiamento em até 24x p/ todo Brasil
Após aprovação com cheque PanAmericano

PRÊMIO PS2 SLIM
CAMPEONATO DE WINNING ELEVEN
INSCREVA-SE

PS2 SLIM R\$ 499,00
1 CONT + 12 JOGOS

(11) 6694-5177
(11) 6693-6062

RUA FERNANDES VIEIRA, 331 - BELÉM - EM FRENTE AO METRÔ BELÉM - CEP 03062-000 - SP/SP

ACTION GAME

COMPRE PELA LOJA VIRTUAL!
ESTAMOS A UM CLIQUE DE VOCÊ!

6x
sem juros
no cartão!

Televendas: **(11) 4754-2800**
Rua da Liberdade, 108 - Centro
Itaquaquecetuba - Cep: 08570-170 - SP

www.ACTIONGAME.com.br

CERTISIGN



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

PLANET GAMES

- Consoles e acessórios
- Assistência técnica
- Sedex para todo Brasil

Pague em até 18x no
cheque com a
1ª parcela para 60 dias
ou no carnê em até 15x.
Aprovamos por telefone
para SP. Aceitamos
todos os cartões.

*Sujeito a aprovação de crédito



Fones: (11) 6987-2641
(11) 6949-5195

Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina - São Paulo-SP

contato@planetshopping.com.br

ELETRONMIL

20 ANOS GAMES • MÍDIAS • INFORMÁTICA

• COMPRA - VENDA - TROCA

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM
CONSERTOS E SERVIÇOS GERAIS EM VÍDEO GAMES

SEDEX

**MANUTENÇÃO DE
COMPUTADORES
ACOMPANHADA PELO CLIENTE**



Só aqui você encontra o
computador do seu sonho
com Total Qualidade e
Confiabilidade !

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º Andar Lj. 12 - CEP 01207-001 - Centro - São Paulo - SP
Atendimento: de 2ª a 6ª das 08:00 às 18:00H. - Sáb. das 08:00 às 17:00H.

T. (11) 3362-2306

www.eletronmilgames.com.br



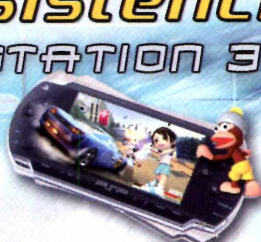
PlayHouse

Assistência Técnica



PLAYSTATION 3

Nintendo



www.playhousesp.com.br

Rua Vitória, 247 - Lj 15 - SP (11) 3222-3608 / 3337-1960

Anderson M. Freitas - solucao@solucaopaulista.com.br



www.rdkmastergames.com

Vídeo Games em Geral

Tel: (11) 3362-9166
Tel: (11) 3661-8986
Tel: (11) 3333-6691 (Assist. Técnica)

Financiamento em até 15 x

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



Games e Mídias

Compra, Venda e Troca de Aparelhos novos e usados

Assistência técnica para video-games, Cd's virgens

Acessórios para Video-Games em Geral

www.fantasystar.com.br

Enviamos para todo o Brasil

Fone: (11) 3221-5253 / Fax: 3221-3253 • e-mail: fantasystar@fantasystar.com.br
Rua Sta. Ifigênia, 490 - Box 18 - CEP: 01207-000 - São Paulo / SP



VENDAS / ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

Promoção! PS2 Slim + 2 controles + 10 brindes + 1 memory card c/ 3 anos garantia (somente à vista) R\$ 550,00

Controle Monster 1 ano de garantia R\$ 49,90

Volante Universal 1 ano garantia R\$ 99,90

* Orçamento gratuito
* Aprove seu orçamento e ganhe brindes

Parcelamos em até **12x** no cheque ou cartão de crédito

Sedex para todo o Brasil

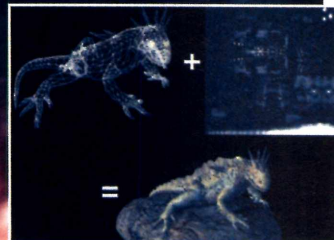
Rua Santa Ifigênia, 361 - Box 14 - Centro - SP Tel. (11) 3225-0255 - Matriz
Rua Santa Ifigênia, 355 - Box 18 - Centro - SP Tel. (11) 3361-8322 - Filial
E-mail/MSN: loukosporgames@hotmail.com



Por Roberto Cezar Bianchini, Pesquisador do INTERLAB Para entrar em contato: roberto-bianchini@hotmail.com

Motion Blur calculado com GS no Lost Planet dá um efeito de movimento que só é encontrado nos filmes.

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



Lagarto com Displacement Mapping e mais detalhes nas escamas

GEOMETRY SHADERS PARTE 2

Com o melhor aproveitamento dos processadores, os games ficarão muito mais bonitos

A última coluna introduziu os Geometry Shaders (GS), uma nova categoria de real-time shaders que veio para se integrar com os dois já existentes, Vertex e Pixel Shaders. Shaders são programas que rodam nas placas gráficas e alteram o seu comportamento de fábrica para montar e exibir imagens num monitor ou TV. GS trabalham diretamente com primitivos geométricos – pontos, linhas e triângulos – e podem criar outros no próprio hardware gráfico em vez de apenas receber dados da CPU. Por isso, mostraremos os detalhes sobre algumas técnicas de computação gráfica em que o GS pode aumentar o desempenho e o realismo.

As aplicações mais óbvias e diretas de GS são as que aumentam o nível de detalhamento geométrico dos objetos. Uma técnica que pode se beneficiar muito de GS é Displacement Mapping (DS). DS é uma técnica que utiliza uma imagem para causar um efeito de deslocamento nos pontos de um objeto 3D onde a imagem estiver sobreposta. Esta técnica foi pouco usada em aplicações de tempo real e jogo, por ser graficamente muito pesada. Com GS e DX10, há a possibilidade de executar as principais operações destas técnicas

diretamente no hardware gráfico de modo muito mais eficiente.

Motion Blur (MB), uma técnica que borra as bordas ou regiões de alguma imagem para transmitir a sensação de velocidade, também pode ser muito melhorada com GS. Com o DirectX9, MB costuma ser feito após a imagem final que irá para a tela depois de ser

Shaders são programas que **rodam nas placas gráficas e alteram o comportamento de fábrica para montar e exibir imagens num monitor ou TV**

processada. Como GS permite a manipulação e a criação direta de polígonos, o MB pode ser feito diretamente na geometria, enquanto ainda é possível trabalhar com informações tridimensionais em vez de trabalhar com os pixels individuais de uma imagem já convertida para duas dimensões.

Outra técnica interessante que irá se beneficiar dos avanços trazidos com GS é Cube Mapping (CB). CB é utilizado para calcular como as superfícies podem refletir imagens do

ambiente a sua volta. Com o DX10, será possível calcular sombras para várias fontes de luz existentes em uma cena. Atualmente, apenas a luz principal é calculada em tempo real. Imagine um cubo aberto com uma imagem em cada face representando o ambiente à volta da superfície. Com o DX10 e GS, será possível calcular o efeito das seis faces sobre a superfície

em uma única passagem pelo hardware gráfico – algo impossível com o DX9.

A geração de efeitos de CB em apenas uma passagem traz a possibilidade de aumentar muito os detalhes refletidos por uma superfície.

Um dos efeitos mais interessantes em animações como as da Pixar é o realismo da pelagem. Este efeito é conhecido como Fur Shading (FS). Sem GS, o FS nos games usa várias camadas de textura desenhadas umas sobre as outras, utilizando mais de uma passagem das informações pelo hardware gráfico antes de a imagem ir para a tela. Com GS, pode-se criar linhas no próprio hardware em tempo real, sem precisar de múltiplas passagens, permitindo criar efeitos interessantes.



GAMECLICK

Quem faz e aparece no mundo dos games

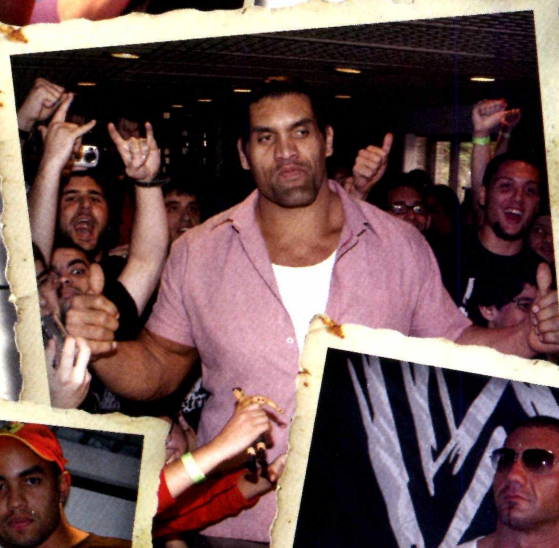
Amintas Lopes Neto, gerente de novas tecnologias e plataformas para o setor acadêmico da Microsoft Brasil, (ao centro) no lançamento da Imagine Cup 08 em São Paulo, SP



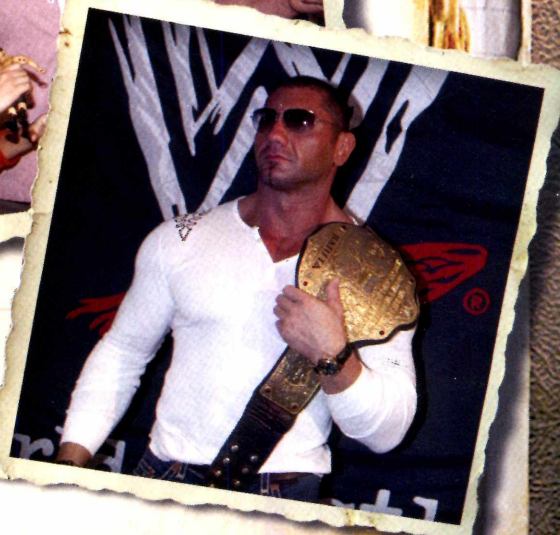
Viviane Senna, do Instituto Ayrton Senna, e Edson Pinheiro Filho, da Diverbrás, no lançamento do Senninha GP em São Paulo, SP



O lutador "O Grande Khali" é recebido pelos fãs, no Brasil, no lançamento da luta livre mais famosa do mundo: WWE; Batista (no canto inferior), atual campeão do torneio, mostra o cinturão em São Paulo, SP



Diego Oliveira, (à direita), vencedor do 3º Desafio Fnac, recebe os cumprimentos de André Nascimento, do GameLib



Se você quiser mandar a foto do seu evento para esta seção, envie um e-mail com uma foto para gamemaster@europamet.com.br

AGORA, A BALADA

É NO SEU PC!



Crie seu estilo e junte-se aos milhões de jogadores do game de dança mais popular do planeta!

- Dezenas de músicas para você escolher
- Diversas opções de customização
- Jogabilidade simples e intuitiva
- Sucesso total no mundo inteiro

Baixe e jogue grátis!

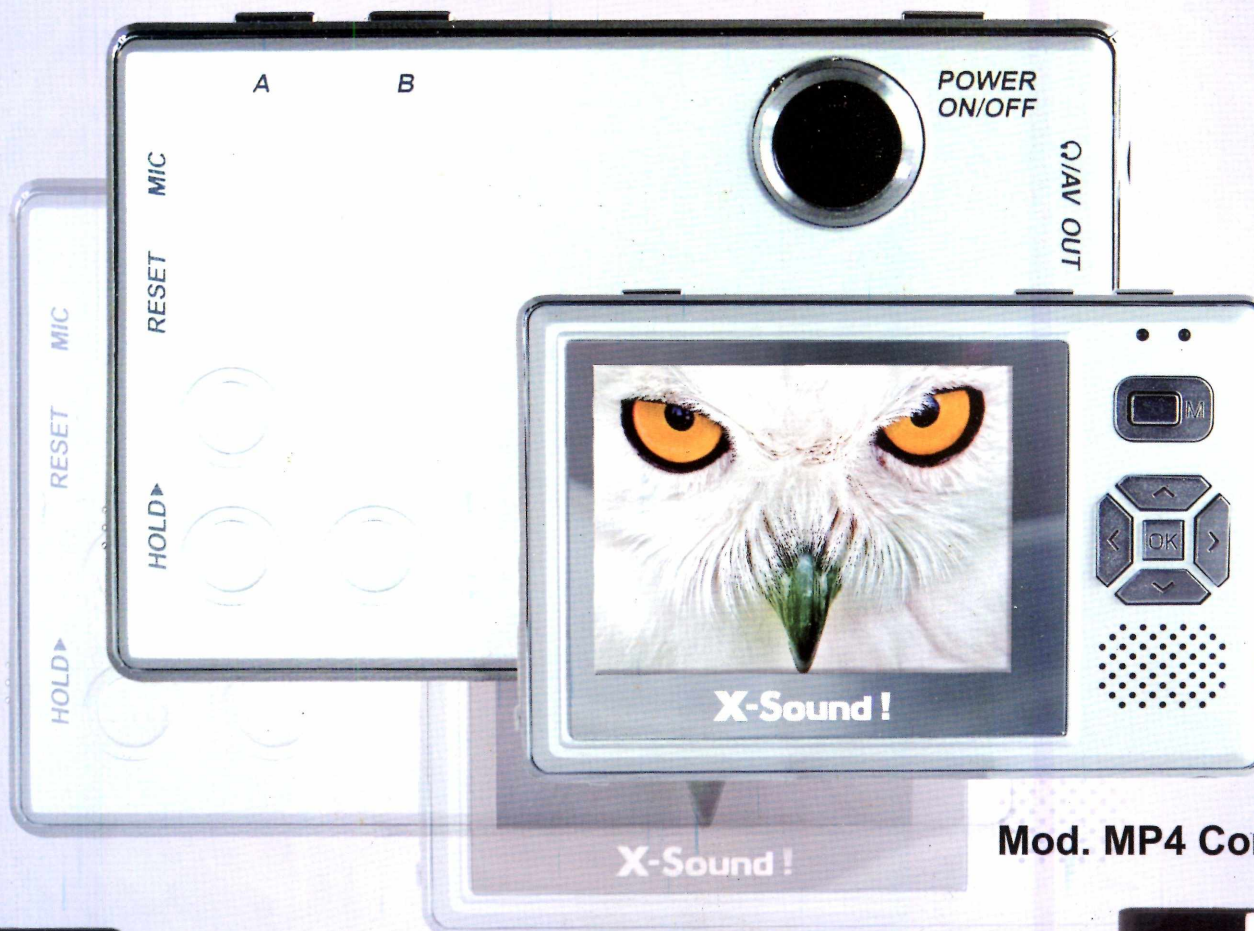
Acesse já e baixe o seu game grátis:

www.audition.com.br

ou retire um CD com o game num dos muitos pontos autorizados.

KAIZEN
G A M E S

Conheça toda a linha de produtos X-Sound!



Mod. MP4 Com Câmera



X-Sound!

Bem Vindo ao Futuro

Tel: (11) 3097-0901

www.xsoundbrasil.com.br

Lojas Online:

Submarino - BestShopTV - Americanas.com - Shoptime - Saraiva - Magazineluiza.com