

REVISTA

EDIÇÃO DE ANIVERSÁRIO

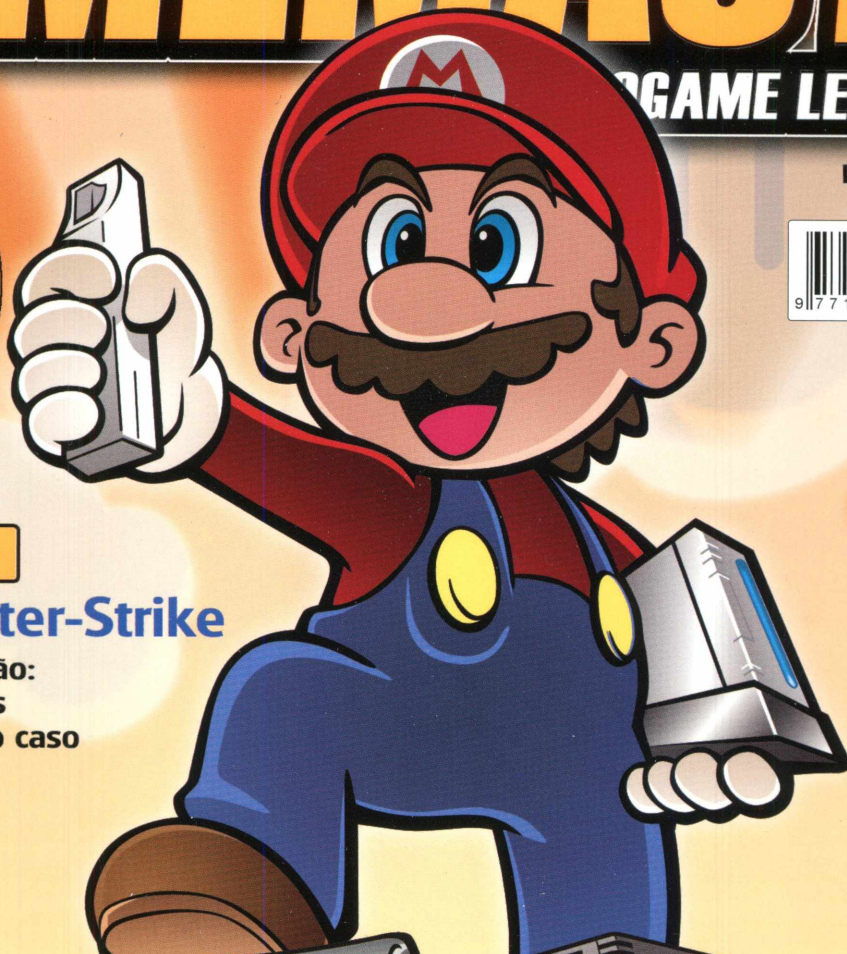
Ano 4 | Nº 37 | Brasil R\$ 8,90 | Europa €4,90

GAMEMASTER

GAME LEVADO A SÉRIO

WWW.EUROGAMES.COM.BR

PROMOÇÃO
CONCORRA A UM
Play 3
NA FAIXA



BANIDO DO BRASIL

Adeus, Counter-Strike

Bastidores da proibição: falamos com todos os envolvidos. Entenda o caso

CURIOSO

Joysticks

Do Odyssey ao Wii, a história e a evolução dos controles

TOP 10

Heróis do Passado

Por onde andam personagens com quem você jogou muito e esqueceu



- Turok
- Unreal Tournament III
- Burnout Paradise
- Harvey Birdman

E A ESTRÉIA DO

Tabelão de reviews

Nintendo A volta por cima

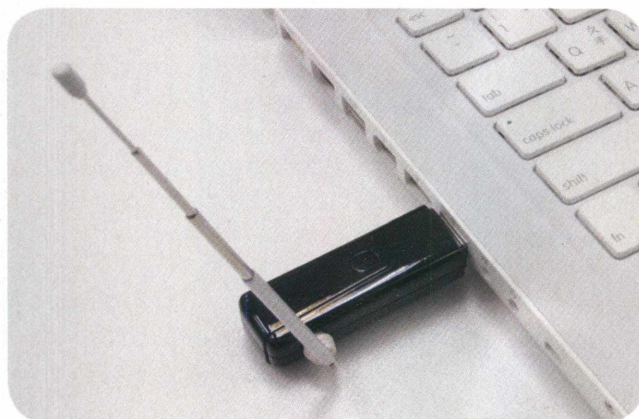
Como a criadora de Mario voltou ao topo com o Wii e o DS, depois de passar duas gerações na vice-liderança...mas Sony e Microsoft preparam o contra-ataque

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

EDIÇÃO 37

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Operacional: Abílio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e Jornalista Responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766 - e-mail: araujo@europanet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editor: Gustavo Petró
Estagiário: Romulo Máthei
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte (Projeto Gráfico): Alexandre Dias (Nani)
Revisão de Texto: Mariana Russo
Colaboraram nesta Edição: Amer Houchaimi, Eduardo Trivella, Fabio Santana, Felipe Azevedo, Flávia Gasi, Humberto Martinez, Leandro Rodrigues, Matheus Bourg, Nelson Alves Jr. e Théo Azevedo

Internet Webmaster: Rodrigo Blasco
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Letícia Nunes e Natália Azeredo

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.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, Renata Kurosaki e Rodrigo Sacomani

Criação Publicitária: Rodrigo Barros e Douglas Ferreira (11) 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 Midia

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

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

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

Circulação e Promoção

João Alexandre (Gerente de produto)

Eduardo Teixeira e Natasha Ostroski

Atendimento Pessoa Jurídica:

Joelma Dantas - joelma@europanet.com.br (0xx11) 3038-5104

Desenvolvimento de Pessoal:

Tânia Manliia Ribeiro Roriz, Elisângela Tokashiki

Atendimento ao Assinante e Venda de Edições Anteriores:

Coordenadora: Fabiana Lopes

Atendentes: Anne Iris, Carla Dantas, Juliana Rolandi, Liliam Lemos, Mari Ehrentreich, Paula Hanne e Tamar Biffi
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900

Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050

Telefone outros Estados: 0800-557667

Pela Internet: www.europanet.com.br

E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração: Cecília Tomazelli (Gerente)

Gustavo Barbosa, Luiz Eduardo Soares e Tatiane Martinez

Expedição: Ézio S. Vicente (Gerente de Logística) e

Anderson Ribeiro

Suporte Técnico: Ivan Bastos (Coordenador) e

Leonardo Theodoro e Rodrigo Castro

Telefone: (11) 3038-5070 E-mail: suporte@europanet.com.br

O Especial **GameMaster** 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
Somos Filiação à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

AO LEITOR

Feliz Aniversário

A **GameMaster** completa três anos e, com essa idade e a estrada percorrida, adquiriu o nível de experiência necessário para abordar, com imparcialidade, temas sérios, polêmicos e importantes para o gamer brasileiro. A maior prova disso são as matérias que estampam esta edição comemorativa.

A reportagem que aborda o banimento de *Counter-Strike* e *EverQuest* no Brasil é emblemática. Não satisfeitos com as informações divulgadas pela imprensa, nossos repórteres correram atrás e conseguiram, com exclusividade, acesso ao processo do Ministério Público Federal. Desse modo, somos a única revista especializada em games a encontrar e revelar o "culpado" pela proibição. E ainda, com um pouco de perspicácia – e mais um tanto de insistência –, conseguimos uma entrevista exclusiva com o sujeito. Ele conta os motivos pelos quais ele quer impedir a comercialização no País dos jogos que ele considera violentos.

Para a chamada principal de capa, elaboramos outra matéria inédita. Ela mostra com todos os detalhes como a Nintendo, uma das maiores e mais amadas empresas de games do mundo, conseguiu sair do fundo do poço e alcançar o primeiro lugar na disputa contra Sony e Microsoft. Ainda mostramos o que as rivais da Big N preparam para contra-atacar.

E é desse modo que queremos continuar em mais um novo ano de existência: com coragem e mostrando o que você, caro leitor, que gosta de estar por dentro do mundo dos games, quer saber. Esta é nossa missão e o compromisso da redação que leva videogames a sério como a da **GameMaster**.

>> **Gustavo Petró**

gustavo@europanet.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@europanet.com.br



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



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

Para entrar em contato com a Editora Europa

Fones: (11) 3038-5050

ou 0800 557667

Ligação gratuita – Outras localidades

Visite nosso site:

www.europanet.com.br



Capa

A Nintendo: A Volta Por Cima 22
Saiba como a Big N conseguiu sair da última posição do mercado de games e retornou ao topo com o Wii e o DS

Geral

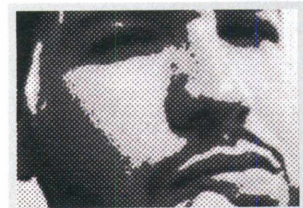
- > Arte dos Games 42
- > Cartas 06
- > Celular 74
- > Gamecult 10
- > Entrevista 12
- > Gameclick 81
- > Jogo Sério 82
- > Mundo MMO 68
- > Online 75
- > Papo Tech 76
- > Tabelão de Reviews 67

Entrevista

> Vítor Antonioli / Vencedor do XNA Challenge Brasil 12

Especiais

- > ComCheiro de Novo .. 36
As produtoras estão com falta de criatividade? Conheça suas novas PIs
- > Games Banidos 46
Descobrimos quem quis banir Counter-Strike do Brasil e contamos tudo para você



> Jogo Sério 82

Nintendo: a volta por cima

Como a mais tradicional produtora dos games, em uma fantástica trajetória, chegou ao auge, amargou tempos difíceis e retomou a liderança do mercado

Com quase 110 anos de história, a Nintendo, que foi fundada em 1889 por Fusajiro Yamauchi, tem história para contar. E pensar que a Big N, como seria apelidada, começou fabricando cartas feitas à mão para um baralho japonês tradicional intitulado Hanafuda e, apenas na década de 70, quando começou a perder espaço para os jogos eletrônicos, resolveu investir neste mercado. O que poucos gente sabe é que, antes de partir para os games, em uma época na qual eram empresas como Atari e Bandai que davam as cartas, como o período do trocadinho, a Nintendo tentou investir em uma série de mercados variados: uma companhia de táxi, uma cadeia de hotéis, uma rede de TV e até uma empresa de arroz instantâneo (olhar ao marinho instantâneo). Todas as tentativas falharam, exceto aquelas que tinham a ver com brinquedos. Foram eles, aliás, que sustentaram a Big N até ela envolver-se no mundo dos games, o que aconteceu em 1975, quando a empresa assumiu os direitos de distribuição do Magnavox Odyssey no Japão. Na época, consoles de mesa (ou "caseros", se preferir) eram extremamente raros — para se ter uma ideia, nem o Pong estava ainda. No começo, o negócio da Nintendo eram arcades, mas as tentativas iniciais não deram muito certo. Então, a companhia decidiu criar um certo designer, que trabalhava lá desde 1982 para desenvolver um game que utilizasse os gamebats do mal-sucedido Radar Scope. O era Shigeru Miyamoto. O game? Bem, era protagonizado por um encanador chamado Jumpman que tentava salvar sua namorada gonja que caía thulo ao jogo, Donkey Kong lançada em 1981, a máquina foi um sucesso tremendo e, de quebra, revelou a quem se tornou o símbolo-mor não apenas da Nintendo, mas todo o setor. Mario. Nos anos seguintes, a Big N empacou out arcades clássicos, entre eles Donkey Kong Jr, Mario Bros., alguns convertidos para os videogames da época, como Atari 2600, intervenção a ColecoVision. Em 1989, a empresa já lançara o portátil Game & Watch

Produção vs. demanda

Como a Big N encontrou um Wii nas poltronas da E3 ou um DS na mão da filha de 4 anos? A Nintendo já era líder no mercado de jogos eletrônicos, algo que começou em 1985, quando a Famicom NES era o sucesso no Japão — a Big N não conseguiu produzir jogos no mesmo ritmo das vendas. Para enfrentar a situação, Shigeru Miyamoto decidiu dividir seus funcionários em três grupos: Research & Development 1 (R&D 1), R&D 2 e R&D 3, sob o comando de Game Y&A, Masayuki Uemura e Shigeru Miyamoto, respectivamente. Dessa forma, a rede de desenvolvimento foi ampliada e a produção passou a ser feita em paralelo, com equipes trabalhando em paralelo.

> Tendências Morrendo... 40
Os games estão evoluindo. Confira tendências que possivelmente você nunca mais verá em um jogo

Previews

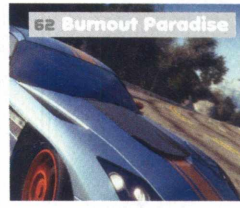
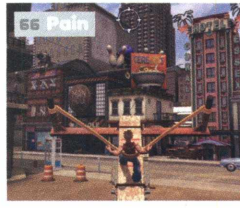
- > Brütal Legend (X360/PS3) 50
- > Rainbow Six Vegas 2 (X360/PS3/PC) .. 56
- > Tomb Rider 8 (X360/PS3/PC) 54

Reviews

- > Asterix ATOG (PS2/DS/PC/Wii) 66
- > Burnout Paradise (X360/PS3) 62
- > Godzilla Unleashed (Wii/DS/PS2) 66
- > Harvey Birdman AAL (PS2/PSP/Wii) ... 65
- > Pain (PS3) 66
- > Patapon (PSP) 66
- > Rayman Raving Rabbids 2 (DS/Wii) 64
- > SOCOM: Tactical Strike (PSP) 66
- > Sonic Rivals 2 (PSP) 66
- > Turok (X360/PS3/PC) 58
- > Unreal III (PS3/X360) 60



> Mundos Virtuais 69



Ops... Erramos
 >> Não creditamos as fotos dos astros da WWE publicadas na GM 36. O autor é Nelson Alves Jr. Ele também fotografou as imagens presentes no Especial GameMaster Guitar Hero.
 >> Na matéria do Desafio Fnac, na página 50, quem está à direita de André Buffo é André Nascimento, do GameLib. Na mesma matéria, o nome correto do vencedor da competição é Diego Oliveira e não Diogo, como foi publicado.
 >> No Gameclick, Diego Oliveira está na esquerda e André Nascimento está na direita da foto.

O primeiro Silent Hill continua fritando os neurônios dos leitores. Imagina quando o quinto game da série for lançado...

CARTAS

participe...

>>> Para tirar sua dúvida basta enviar um e-mail para nossa redação: gamemaster@europenet.com.br <<<<

O canal obrigatório para tirar suas dúvidas sobre games

Pintando o sete

>>> Tenho uma pergunta: *Okami* sairá para o Wii? A Clover Studios será recomposta para fazer uma versão desse maravilhoso game para uma plataforma que o torne ainda melhor – se é que isso é possível? Tenho um PS2 e tive o prazer de detonar o game. Mas um dia, lembrando dessa obra-prima, pensei: nossa, seria o máximo jogar *Okami* no Wii. Então, vocês sabem se existe alguma previsão para o game aparecer no console da Nintendo ou ele ficará só na memória?

Um *Okami 2* para PS2 é algo impossível, mas e no PS3? Pior é saber que o estúdio da obra-prima fechou as portas. Obrigado pela paciência...

Bruno Martins / por e-mail

>>>> Bruno, boas notícias para você que parece viver no mundo da Lua. *Okami* sairá, sim, para o Wii. Nele, você usará o Wii Remote para pintar e ativar as habilidades. Mas lembre-se de que o game não será refeito. Ele será apenas uma conversão do título do PS2. Com isso, você terá o mesmo

game, com os mesmos itens e gráficos sem nenhuma mudança. O diferencial será apenas o controle. E a Clover Studios não será a responsável pela conversão. Este trabalho está a cargo da Ready at Dawn.

Ah, e nem o Chuck Norris sabe sobre um possível *Okami 2* ou uma versão do jogo para a nova geração. Uma pena. <<<<

Jedi de meia tigela

>>> Olá. Eu gostaria de saber se existe alguma maneira de comprar a edição nº2 da Revista **GameMaster**. Nela, está o detonado do jogo *Star Wars Knights of the Old Republic II The Sith Lords*. Há como comprá-la e receber pelo correio? Desde já, agradeço.

Ettore, o "fã desesperado" / por e-mail

>>>> Cara, que tipo de Jedi é você? Como que você não sabe como conseguir uma edição nº 2 da **GameMaster**? Era só usar seus poderes mentais ensinados pelo Mestre Yoda para saber que basta ligar para (11) 3038-5050 ou entrar no site www.europenet.com.br e pedir a edição. Não é preciso nem assinar a revista, pois é possível recebê-la avulsa em casa. Isso vale também para as edições atuais. Assim, você poupa as calorias de ter que ir até a banca para comprar a sua. <<<<

Leitor urubu

>>> Qual será o último lançamento para o PlayStation 2? Qual será esta data?

Francis Silva / por e-mail

>>>> Qual é, Francis? Está torcendo para o PS2 ir dessa para melhor? O que seria dos milhões de donos do

>>> O melhor do mês

deusas, digo, dos games.

Aldrim Clejo Silva de França / por e-mail

>>>> A Flavinha disse que, por enquanto, ela só sai na seção "Arte dos Games" ou na "Garota Play", da Dicas & Truques, se ela receber um bom presente dos leitores. Sem esta condição, ela não dará este deleite aos leitores – e não adianta fazer pedido de casamento! Agora, falando de *Silent Hill*: existe um poema dos pássaros ("A Tale of Birds Without a Voice") escrito na lousa da sala onde o piano se encontra. Interpretando esse poema, você saberá que notas usar no piano para pegar a Silver Medallion que cairá do relógio. Para dar tudo bem mastigado para você, pedimos ao nosso chefe da arte, o Nani, que fizesse uma arte do piano com as notas certas para você tocar. Espero que isso tenha ajudado e que ninguém mais fique empacado nessa parte de *Silent Hill*. <<<<

Silent Hill: o musical

>>> Sou leitor da GameMaster já faz tempo e gosto muito de todas as revistas de videogame da Editora Europa. Também participo do GameBlog e me divirto muito por lá. Mas vamos ao que interessa: gostaria de saber qual é a ordem da "nota do piano" no *Silent Hill* do Psone que aparece na parte da escola. Travei e não consegui sair. Me ajudem, por favor. Ah, também quero ver a Flavinha em um pôster na arte das



» Nunca foi tão difícil realizar as tarefas do dia-a-dia dos Jedi. Por isso, a **GameMaster** fez um detonado em sua segunda edição

console no mundo todo? Sabendo disso, a Sony quer dar suporte com jogos novos e assistência técnica por, no mínimo, mais dois anos (até 2010). Até lá, e acreditamos que bem depois disso, teremos novos games para o PS2, mas nenhum grande lançamento. <<<<

Errar é humano

>>> Olá, pessoal. Detectei um erro na edição 35 da GameMaster: na página 28 há a informação sobre o lançamento do *Silent Hill V* que coloca o Playstation 3 como a única plataforma do jogo. Pelo o que eu pesquisei, o X360 também receberá o jogo. Obrigado, errar é humano e se eu estiver errado, por favor, me desculpem!

Nicholas Lima Souza / por e-mail

>>>> Nick, nós que erramos. *Silent Hill V* está previsto para algum dia do segundo semestre de 2008 tanto para o Playstation 3 quanto para Xbox 360. A pessoa que cometeu este deslize já teve os dedos quebrados e está trancado em uma escotilha digitando os números 4, 8, 15, 16, 23 e 42 a cada 180 minutos. Com isso, garanto que esse tipo de erro não se repetirá. <<<

Need "pobre" Street

>>> Argh! Que jogo é esse? É *Need ProStreet* para o PSone? Não, não pode ser, pois na capa

diz que é para o PS2. Como pode isso? Será que o vendedor se confundiu? Espera, vou verificar (coloco o disco no PSone, mas não roda). Droga, o jogo é mesmo para PS2. Gente, mas o que é isso? Será que os produtores de *ProStreet* para o PS2 eram estagiários? Até *Hot Pursuit 2*, lançado em 2002, é muito melhor acabado do que *ProStreet*. Estou realmente inconformado. Está certo que o PS2 já está morto e só falta golpe de misericórdia, mas isso não é motivo para fazer uma conversão tão rabugenta! Que desperdício... melhor se não tivessem nem lançado.

Marcos Seltermann / por e-mail

>>>> Realmente, Marcão, as produtoras estão esquecendo os consoles da geração passada. Nada mais natural, já que a geração atual tem mais de um ano de idade. Mesmo assim, as empresas querem dar suporte para plataformas como o PS2, que é extremamente popular no mundo todo, mas não vão investir grana para fazer o jogo com alta qualidade. Eles preferem voltar seus olhos às plataformas novas, e com razão, não acha? Por isso, prepare-se para não ter jogos tão bacanas no seu PS2 nos próximos meses. Se isso incomodar, é bom ir pensando em entrar de cabeça nos consoles atuais. <<<<

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!



Luiz Guilherme de Castro Nascimento
 24.01.2008 20:39

Galera, vocês falaram tudo! Faz o seguinte: coloca esse

juíz na frente de um PC com *Counter-Strike* ou *EverQuest*. Depois de meia hora, ele vai até pedir pra NÃO sair! Se fosse para eu virar um assassino, ladrão, ou coisa parecida, teria virado aos cinco anos de idade jogando *Super Mario*. E meu pai concorda comigo. Ele não joga, mas entende que isso é um absurdo sem o menor sentido!!! É por essas e por outras que esse País não vai para frente!!!

>> O banimento de *Counter-Strike* e *EverQuest* pela Justiça Federal de Minas Gerais deixou todos os fãs de videogame, e até quem não joga, indignados. Tudo o que aconteceu, inclusive nos bastidores da política nacional, você confere na reportagem da página 46 desta edição da **GameMaster**.



Bruno Martins
 25.01.2008 00:12

Nossa, cara. Escutei o AudiogameBlog só de sacanagem jogando

***Counter-Strike*.** Até tirei um "print screen" para ver o quanto eu conseguia de pontos.

>> Outras pessoas, como o Bruno, quiseram protestar de outro modo, jogando um dos games banidos. Quem busca os seus direitos tem que se manifestar!



Grilo
 25.01.2008 13:22

A Globo nem sabe o que é *Metal Gear* e faz reportagens sobre banimento. É para dar

risada mesmo. E como a maioria falou, tudo tem que começar em casa, com os pais educando os filhos. Essa história de banir jogos violentos me lembra a época de RPG (não o de PC, o de mesa). Eu jogo e, até agora, não matei meus pais nem virei um assassino.

>> Por isso que todos os jogadores e a imprensa especializada devem se unir para lutar contra quem quer tirar a liberdade de poder jogar o que quiser. E os pais devem educar os filhos, ensinando o que é certo e o que é errado e mostrando que o conteúdo dos games é uma fantasia que não deve ser repetida na realidade.

» « Promoção 3 anos de GAMEMASTER

A **GameMaster** está completando três anos, mas quem faz o bolo para essa festa é você. Entre no site www.europamet.com.br/gamemaster, crie uma receita que use elementos dos mais diversos do mundo dos games para criar a guloseima e mande para nós. A receita mais criativa, além de ter o bolo feito (ou melhor, desenhado) pelo Makotron, leva um PlayStation 3 para casa. Vale até pegar o livro de receitas da vovó emprestado para ganhar essa promoção.

Exemplo de receita:

Ingredientes:

- »»» 300 g de cogumelos verdes do Mario
- »»» 2 pares dos tênis do Sonic
- »»» 20 cobras de Naked Snake
- »»» 40 ovos do Yoshi
- »»» 1 rajada de Mega Buster do Mega Man

Modo de preparo:

»»» Bata a rajada de Mega Buster com os ovos do Yoshi usando o tornado do Crash Bandicoot. Quando a mistura ficar homogênea, acrescente o resto dos ingredientes. Leve à boca do Charizard por 40 minutos e faça uma cobertura com a baba de Donkey Kong. Em mais ou menos uma hora, o seu bolo de aniversário estará pronto.

»» Regulamento

1. Para participar, é preciso criar, de forma criativa e usando até 120 palavras, uma receita de bolo baseada em itens do mundo dos videogames conforme o exemplo incluso na GameMaster 37.
2. As melhores receitas ganham um PlayStation 3 com um jogo, o segundo lugar ganha um MP4 mais um jogo e o terceiro lugar ganha um jogo.
3. Você pode enviar quantas receitas quiser para ter mais chances.
4. As respostas serão aceitas até o dia 5 de abril de 2008 através pelo de envio em nosso site. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista GameMaster até 5 de agosto de 2008 para garantir o prêmio; caso contrário, perderão o direito a ele.
5. Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
6. Uma Comissão Julgadora, formada por profissionais da Editora Europa, se encarregará de escolher as frases vencedoras deste concurso cultural, tendo como critério de classificação a criatividade.
7. Em nenhuma hipótese os premiados poderão receber o valor dos prêmios em dinheiro ou trocá-los.
8. Os premiados serão conhecidos na edição 39 da revista GameMaster após a escolha das melhores frases.
9. Os premiados deste concurso cultural declaram, desde já, ser de sua autoria a frase encaminhada e que não constitui plágio de espécie alguma, ao mesmo tempo em que cede e transfere à Editora Europa, sem qualquer ônus, em caráter definitivo,

- plena e totalmente, todos os direitos autorais sobre as referidas frases para qualquer tipo de utilização, publicação ou reprodução na divulgação do resultado.
10. Os autores das frases escolhidas autorizam o uso do próprio trabalho, do nome e da imagem para a Editora Europa Ltda sem ônus de espécie alguma para a mesma.
11. A participação neste concurso cultural implica na aceitação irrestrita deste regulamento e na total aceitação da escolha feita pela Comissão Julgadora, não cabendo contestação.
12. Todos os participantes autorizam desde já o uso de seus nomes e imagens, bem como cedem os direitos autorais de frases e desenhos à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
13. O prêmio é um PlayStation 3 com um jogo original, que será entregue ao vencedor até 90 (noventa) dias após o contato. O prêmio em questão pode ser um produto seminovo, submetido a testes pela equipe da redação e não será entregue em sua caixa completa ou original (itens como plásticos protetores, manuais e isopor de proteção serão descartados).
14. Este é um concurso de caráter cultural, realizado pela Editora Europa, sem sorteio ou pagamento e sem estar vinculado à aquisição ou ao uso de qualquer bem, direito ou serviço. É aberto a todos, exceto aos funcionários da Editora Europa, seus cônjuges ou parentes até 3º grau, nos termos da Lei n. 5.768, de 20 de dezembro de 1971, regulamentada pelo Decreto n. 70.951, de 9 de agosto de 1972.





GETAMPED[®] BRASIL

25.02.2008
www.getamped.com.br

GAMECULT

Curiosidades e notícias da indústria mundial dos games

Conscientização

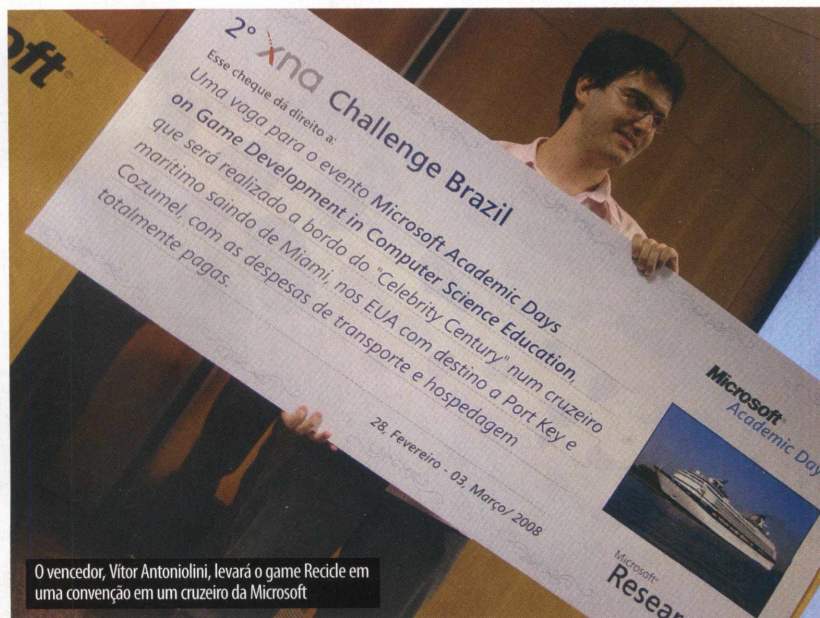
Games em ação

2º XNA Challenge Brasil revela novos talentos da criação de jogos e divulga mensagem de preservação ambiental

Texto e fotos >>

Gustavo Petró

>> Recicle, jogo inspirado em Guitar Hero, foi o grande vencedor do 2º XNA Challenge Brasil. O objetivo é controlar lixeiras para despoluir os rios ameaçados pelo homem



O vencedor, Vitor Antoniolini, levará o game Recicle em uma convenção em um cruzeiro da Microsoft

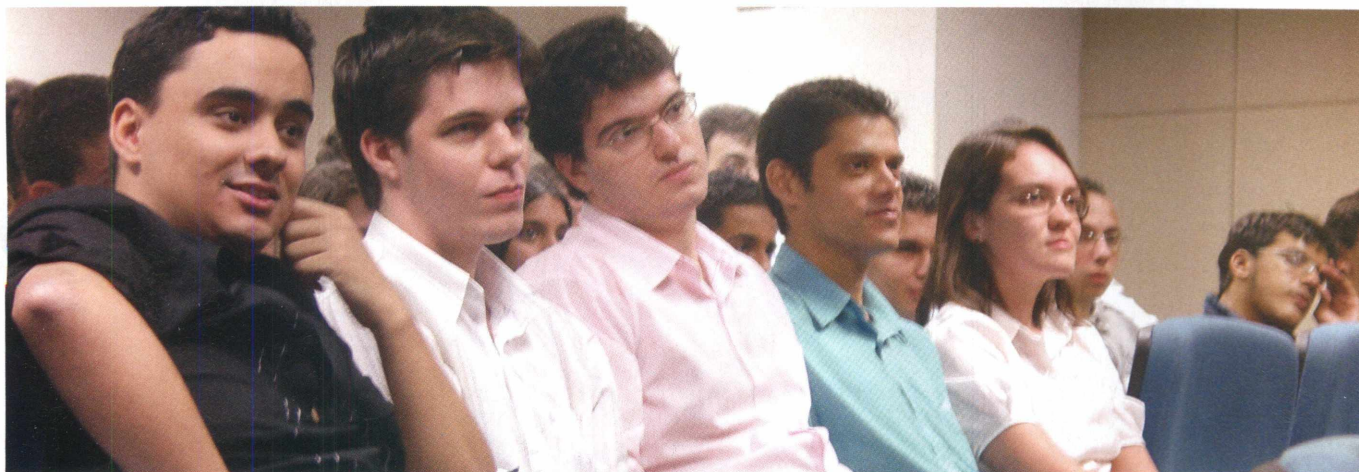
Entusiastas de programação de jogos e alunos dos cursos de computação de diversas universidades do País tiveram a chance de mostrar o seu trabalho e sua criatividade no 2º XNA Challenge Brasil, concurso da Microsoft que premia o melhor game para PC ou Xbox 360 desenvolvido com a plataforma XNA. "A plataforma XNA é gratuita para o desenvolvimento de jogos para PC e X360 e possibilita a criação de novos títulos totalmente inovadores. Os estudantes também podem aproveitar o conhecimento adquirido com a ferramenta para desenvolver um jogo que possa concorrer na Imagine Cup 2008

(www.imaginecup.com), a copa mundial da computação", afirmou Amintas Lopes Neto, gerente de novas tecnologias e plataformas para o setor acadêmico da Microsoft Brasil.

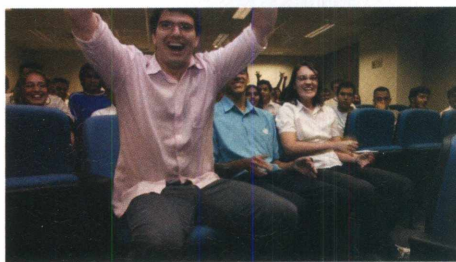
Este ano, com o tema meio ambiente sustentável, cerca de 20 jogos foram inscritos na competição. Destes, cinco foram selecionados para participar da final nacional na sede da Microsoft, em São Paulo, SP. A qualidade dos trabalhos desenvolvidos pelos jovens acadêmicos surpreendeu os



>> Os participantes do evento e os juizes assistiram às palestras antes de avaliar os games concorrentes. O evento durou a tarde toda



>> Os cinco finalistas aguardavam a divulgação dos vencedores após a apresentação dos games



>> Vitor Antonioli comemora o primeiro lugar com Recicle



>> Amintas Lopes Neto, da Microsoft, fez suspense ao apresentar os três primeiros colocados do 2º XNA Challenge Brasil

juizes do XNA Challenge. "O nível dos trabalhos apresentados no curto período de tempo oferecido para o desenvolvimento é motivo de grande satisfação para nós", comenta Amintas.

Idéias geniais

Cinco finalistas, cinco games diferentes, a mesma temática. Com *Gariman*, Carolina Simões Gomes, da Unicamp, criou um "gari-herói" que deve recolher o lixo das ruas no menor tempo possível. O visual cartunesco em 3D e a jogabilidade simples chamaram a atenção. José Luís Lourenço, da Univale, apresentou *The Great Adventures of Ted*, um game no estilo *Super Mario 64*, no qual Ted deve eliminar vilões como serras-elétricas, por exemplo, que destróem a natureza.

Alice, os Parasitas e o Livro do Tempo trouxe um ar de RPG para a competição, ao mostrar a heroína Alicelutando contra parasitas que obrigam os homens a destruir as florestas. Para atacá-los, ela pode usar elementais do fogo e do gelo, por exemplo. O objetivo é salvar os homens e os vilarejos ameaçados. Uma surpresa foi *City Rain*, uma mistura de *Tetris* com *SimCity*. O game desenvolvido por Guilherme Oliveira Campos, da Unesp, exigia estratégia do jogador para montar uma cidade respeitando noções de urbanismo e sustentabilidade. Enquanto as

>>> Muitos brincam que o passeio no cruzeiro são férias, mas lá se trabalha muito, principalmente o vencedor que terá que desenvolver um game em pouco tempo. <<< Amintas Lopes Neto

construções caíam, era necessário colocar indústrias e casas nos locais corretos.

Por fim, Vitor Antonioli apresentou *Recicle*. Inspirado nos jogos casuais e musicais, o game consistia em usar todos os botões do controle do X360 (os dois analógicos, os dois gatilhos e o direcional digital) para controlar lixeiras que coletam cada tipo específico de lixo que polui um rio. Até itens especiais há no game e ajudam no trabalho do jogador.

Reciclagem vence a competição

Após a apresentação dos trabalhos à comissão julgadora – composta por profissionais do segmento de games, acadêmicos e jornalistas –, o nervosismo tomou conta dos cinco finalistas. Eles

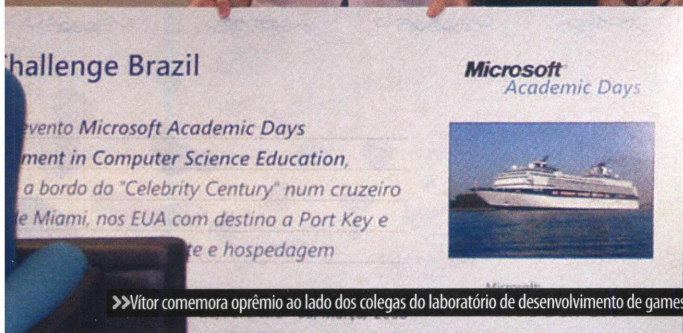
ficaram aguardando enquanto os juizes avaliavam os games e o público participava de uma votação paralela.

Depois de uma hora, começou a cerimônia de premiação que, com muito suspense, premiou *Recicle* como o grande vencedor e o game escolhido como o melhor pelo público presente. Com a vitória, Vitor ganhou uma vaga no evento "Microsoft Academic Days on Game Development in Computer Science Education", evento acadêmico sobre desenvolvimento de jogos realizado a bordo do *Celebry Century*, um cruzeiro marítimo que sai de Miami, nos EUA, com destino a Port Key e Cozumel, no Caribe (confira entrevista na página 20). De acordo com Amintas Lopes Neto, há muito trabalho a bordo do navio. "Muitos brincam que o passeio no cruzeiro pode ser considerado férias, mas lá se trabalha muito, principalmente o vencedor do XNA Challenge, que terá que desenvolver um game em pouco tempo."

Além dos prêmios para os três primeiros lugares, os finalistas do 2º XNA Challenge Brasil terão a oportunidade de participar da *Imagine Cup 2008* com seus jogos. "Os estudantes podem aprimorar seus trabalhos a partir da revisão crítica dos jurados e do conhecimento adquirido em XNA para concorrer e ter boas chances na competição."



Texto >> Gustavo Petró



>>Vitor comemora o prêmio ao lado dos colegas do laboratório de desenvolvimento de games da Unicamp

>>Recicle é legal, dinâmico, rápido, trabalha muito com a coordenação motora e não se baseia no pensamento estratégico<<

Ajudando a natureza

Recicle, jogo vencedor do 2º XNA Challenge Brasil, mostra que é possível criar títulos com temática de preservação ambiental

O 2º XNA Challenge mostrou ser possível criar jogos que possam educar ao mesmo tempo em que divertem. Com o tema meio ambiente sustentável, cinco games foram selecionados para a final nacional, que aconteceu no início de janeiro na sede da Microsoft, em São Paulo. O vendedor apresentou jogabilidade simples, mas muito diversão. Com o objetivo de controlar latas de lixo para despoluir um rio, Recicle provou que não interessam os gráficos, e sim o jogo. O título desenvolvido pelo grupo de desenvolvimento e pesquisa de games da Unicamp, além de vencer o XNA Challenge, foi escolhido como o favorito do público presente.

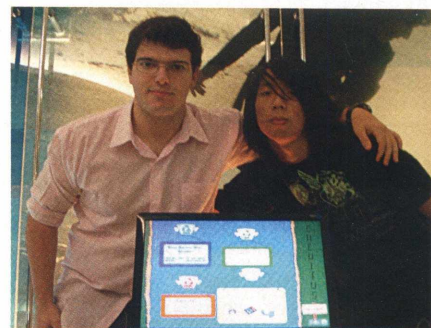
Conversamos com Vitor Antonioli, 21 anos, que apresentou o game, nos contou um pouco da história de Recicle.

GameMaster >> Como surgiu seu interesse em fazer jogos?

Vitor Antonioli >> Estou no segundo ano de Engenharia da Computação. Os games estão um pouco de fora das cadeiras de graduação. Comecei a desenvolvê-los quando um professor selecionou alguns alunos para tentar criar games usando o XNA, e eu fui um dos selecionados. Nas férias, durante 15 dias, programamos um game para que pudéssemos aprender os conceitos básicos de produção. Ficou tão bacana que resolvemos continuar e criar um grupo na Unicamp – algo à parte do curso de Engenharia da Computação.

GM >> Você sempre gostou de games?
VA >> Sinceramente, não me considero um grande fã de videogame. Sou um fã de

programação que acabou de descobrir a área de games. Na minha infância, joguei muito Mario, desde o NES até o Nintendo64. Atualmente, gosto muito de Guitar Hero e de outros jogos musicais e casuais. Acho que GH foi o que me influenciou para fazer Recicle.



>> Vitor não criou Recicle sozinho. Ele teve ajuda de seus colegas da Unicamp, como o editor de imagens Zhenlei Ji (à direita)



GM >> Você fez outra faculdade?

VA >> Fiz *Análise de Sistemas*. Estava descontente, pois gosto de programação pesada. Existe muita diferença entre as duas. Na *Análise de Sistemas*, o objeto do trabalho é gerenciar processos de software. São conceitos administrativos. Na *Engenharia*, você coloca a mão na massa e aprende como o computador funciona.

GM >> Há quanto tempo existe o grupo que criou *Recicle*?

VA >> O grupo de desenvolvimento e pesquisa de jogos da Unicamp foi criado em julho de 2007. Hoje, ele é composto por oito pessoas. Todos estão estudando e tentando aprender a fazer games.

GM >> Como surgiu a idéia do *Recicle*? Ele foi criado para o 2º XNA Challenge?

VA >> Quando o grupo foi formado, já pensávamos em participar do XNA Challenge. Sabendo da temática do concurso, que foi meio ambiente sustentável, tivemos que pensar em algo que passasse a mensagem ao jogador. Por isso, abordamos a reciclagem. Para chegar à idéia que terminou no jogo, eu pensei em títulos simples, mas com grande apelo como *Guitar Hero*. Ele é dinâmico, rápido, trabalha com a coordenação motora e não se baseia no pensamento estratégico. Analisando tudo isso, pude fazer o *Recicle*, que é dinâmico, exige reflexos rápidos e usa todos os botões do controle.

GM >> E como o grupo chegou à concepção de um visual cartunesco do jogo?

VA >> Quando juntamos o dinamismo com reciclagem, tivemos a inspiração de fazer lixeiras que pudessem coletar cada tipo de lixo como plástico e vidro, por exemplo, e que estivessem associadas a cada parte do controle. Além disso, pensamos em um rio pelo qual o lixo descesse, cabendo ao jogador coletá-lo. Pedimos ajuda a um estudante de arte para que fizesse as ilustrações do jogo.

GM >> Houve outras idéias antes do crias *Recicle*?

VA >> Se eu falar que não, você acreditará (risos)? Fomos direto com esse conceito até terminarmos o jogo para participar do



>> Se você não conseguir despoluir o rio, o meio ambiente será devastado. Com isso, você ficará imagem dessa simpática caveirinha

>> Para controlar as lixeiras, você usa as duas alavancas analógicas, o direcional digital e os dois gatilhos do controle do X360

>> Levamos **20 dias** para finalizar o projeto. Começou no início de dezembro e terminar dez minutos antes das inscrições acabarem <<

concurso. Acredito que levamos uns 20 dias para finalizar o projeto. Começamos no início de dezembro e terminamos faltando apenas dez minutos para acabar a inscrição. Foi no limite.

GM >> Qual foi a sensação de participar da etapa final do concurso?

VA >> Fiquei muito feliz de estar entre os finalistas. Quando descobri que o nosso game era o único 2D na final, ficamos mais felizes ainda, mas bateu a insegurança. Assistindo às apresentações, vi que os jurados estavam muito exigentes. Mas quando chegou a nossa vez, eles foram amigáveis. Acho que eles gostaram bastante do jogo. É muito difícil saber o que vai acontecer em um concurso como este, afinal, estamos apenas começando com o desenvolvimento de games. Ainda bem que deu tudo certo (risos).

GM >> E qual era a sensação no momento do anúncio final?

VA >> O Amintas [Lopes Neto, gerente de novas tecnologias e plataformas para o setor acadêmico da Microsoft] fez um suspense muito grande no momento de apresentar o vencedor. Quando ele falou que o primeiro colocado também tinha ganhado o prêmio da escolha do público, e eu tinha visto que todos gostaram do *Recicle*, percebi que eu tinha grandes

chances de ganhar. E quando eu ganhei, foi uma verdadeira festa.

GM >> Os juízes falaram que o jogo é muito complicado. Você mudará algo?

VA >> Um conselho que eles deram foi acrescentar um modo multiplayer. Isso já implementamos. Sobre a grande dificuldade do último nível, achamos melhor mantê-la, pois deixa o jogo mais divertido e desafiador.

GM >> Qual a expectativa da participação na *Imagine Cup*?

VA >> Queremos ir para a final na França! Estamos trabalhando para isso. A possibilidade existe. Não sei o que esperar dos adversários, já que a competição é internacional.

GM >> Qual é a sensação de ter uma recepção positiva com o game?

VA >> É a melhor do mundo. É o seu trabalho reconhecido. Nunca imaginei que fossem gostar tanto.

GM >> Programar com o XNA é fácil?

VA >> É uma boa ferramenta. Toda a parte mais complicada o XNA traz pronta. Também é mais fácil obter o reconhecimento de hardware e o controle de placa de vídeo. É uma excelente ferramenta para iniciantes.



Texto >> Gustavo Lanzetta

>> Engenhoca

>> Kit para fazer Sixaxis vibrar serve de rádio FM



A empresa de eletrônicos PEGA anunciou um novo produto um tanto... peculiar. Ele é um adaptador que faz com que o Sixaxis vibre, tal como o DualShock 3. O acessório é grande, um tanto quanto feio e não parece ser confortável tê-lo no seu controle. Mas para deixar a experiência mais multimídia há como usar sua antena retrátil para ouvir rádios FM com fones de ouvido.

>> Justiça

"Vítimas" de GTA San Andreas receberão indenizações

Depois de um curto processo judicial contra a Take-Two (dona da Rockstar, produtora da série GTA) foram definidos os valores das indenizações que serão pagas a quem teve acesso ao conteúdo "escondido" no disco do jogo. Quem tem o jogo poderá trocá-lo por uma cópia sem o conteúdo do minigame sexual; aqueles que tiverem um recibo da loja onde compraram o jogo (e que mostre o nome do game) poderão receber 35 dólares; um recibo de cartão de crédito pode render 17 e quinze centavos e um jogo sem recibo pode receber dez dólares. Aqueles que testemunharem legalmente que, em algum momento, foram expostos ao conteúdo "ofensivo", mas não têm uma cópia do jogo, poderão receber cinco dólares.

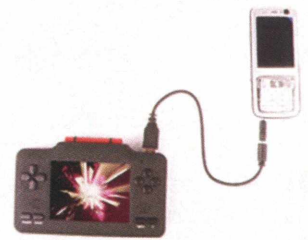
>> Tecnologia

> Games à energia solar

A luta contra o aquecimento global chega aos videogames

Este estranho produto vindo da China é até que interessante, não só porque vem com dois painéis solares pelos quais se recarrega uma bateria interna, mas pela quantidade de funções.

As funções são: emular jogos de NES, GB, GB Color; rodar vídeos, músicas, fotos; suporte a e-books; e gravação de voz. O aparelho ainda vem com uma saída USB para recarregar outros periféricos usando a energia solar. Tudo isso com uma memória interna de 2 GB expansível pelo uso de cartões SD. Gostou? Visite o site chinavision.com.



>> Com tantas funções assim, este aparelho promete ser mais eficiente que o canivete suíço do MacGiver. Só falta fazer café e bolinho da vovó...

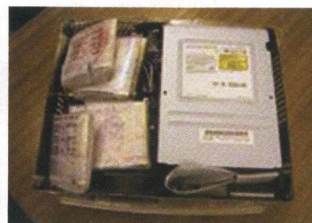
>> Desenvolvedores



> Ferramenta de graça

A Valve, criadora do serviço Steam, está distribuindo uma ferramenta que ajuda os desenvolvedores a implementar funções de proteção de cópia, busca de servidores, socialização entre jogadores e distribuição pelo Steam. Esta ferramenta, que se chama Steamworks, foi usada pela Valve em *Half-Life 2*, *Counter-Strike Source* e *Orange Box*. Com o Steamworks, desenvolvedores poderão distribuir o jogo pelo Steam e acompanhar o status das vendas e das partidas online.

>> Crime



> Consoles "do pau oco"

A polícia de Londres encontrou aproximadamente R\$ 42.159 em uma busca na casa de um homem suspeito de instalar mod-chips em consoles, prática que é ilegal na Inglaterra. Durante a empreitada, as autoridades abriram os consoles para achar mod-chips instalados e encontraram vários sacos cheios de dinheiro dentro de Xbox, GameCube e PlayStation 2. Será que esse "técnico" ganhou tudo isso destravando consoles?

>> Classificação



> Games com taxa

Um grupo de ativistas ambientais, o Sierra Club, está tentando aprovar uma lei no Estado do Novo México que obriga os vendedores e compradores de videogames a pagarem uma taxa para financiar a construção de "centros de educação ao ar livre". O grupo diz que os videogames causam obesidade infantil e notas baixas na escola. As empresas e que lutam contra a implementação argumentam que videogames não são a única causa para os problemas citados.



» Tecnologia

Nunchuck sem fio

Agora, aquele cabo chato não atrapalhará

» Agora não vai mais dar para brincar de Bruce Lee quando acabar a energia da sua casa



» O receptor fica acoplado na parte inferior do Wii Remote enquanto o Nunchuck recebe uma pequena base para interligar os dois controles

A empresa de acessórios para videogames, depois de lançar uma versão sem fio do Nunchuck do Wii, anunciou um acessório que transforma o periférico da Nintendo em um controle sem fio, que pode ser usado a até 15 metros do Wii Remote.

Ele usa duas pilhas pequenas, que garantem 60 horas de autonomia para jogar sem preocupação com um fio entre o Nunchuck e o Wii Remote. O Cord-Free Wireless Adaptor chega em breve às lojas por US\$ 19,99.

» Enquanto isso...

»»Decidimos voltar para a prancheta e criar um mundo muito mais realista e totalmente novo. Com isso, os resultados alcançados pelo nosso time de produção têm sido incríveis««

Jeronimo Barrera, vice-presidente da Rockstar sobre GTA IV



top 10 personagens

Confira uma lista de "heróis" dos games que você jogou bastante mas que foram esquecidos pelas produtoras



1 »» **BUBSY THE BOBCAT** »» O gatinho de camiseta branca fez um relativo sucesso no SNES e no Mega Drive na metade da década de 90 com o game de plataforma *Bubsy in Claws Encounters of the Furred Kind*. Duas seqüências depois, ele apareceu em 3D para o PSone em um dos piores jogos do console. Com seu olhar maniaco, agradecemos aos céus por ele estar no limbo dos personagens esquecidos.



2 »» **AERO THE ACRO-BAT** »» Nem mesmo o trocadilho com o nome (acrobata em inglês é acrobat e bat é morcego), fez com que seu jogo da era 16-bit alcançasse o sucesso esperado. O fato é que ele não tinha carisma algum.



3 »» **JAMES POND** »» O bacalhau agente secreto até que era bacana, usava terno e tinha uns gadgets úteis, mas muitos não gostavam de controlar um peixe que imitava James Bond. Ainda mais vendo ele caminhar com barbatanas.



4 »» **PUNKY THE SKUNK** »» Do mesmo modo que ele apareceu, ele desapareceu — assim como os vencedores do Big Brother Brasil. Seu game para o PSone foi um verdadeiro desastre. A única imagem dele é esta que usamos. Coitadinho.



5 »» **JAZZ JACKRABBIT** »» Pergunte para qualquer um se gostaria de jogar um game cujo herói é uma mistura entre o Pernalonga e o Rambo com pêlos verdes. Com a resposta, você saberá por que Jazz, um freeware da Epic Games, está no limbo.



6 »» **BLINX THE CAT** »» Ele era a mascote da Microsoft quando ela entrou no mundo dos games com o Xbox. Sua jogabilidade de parar o tempo era inovadora, mas seus dois jogos foram os maiores fiascos do século.



7 »» **AWESOME POSSUM** »» Personagem totalmente mal construído pelos produtores: no seu único game, ele lutava para que as crianças não poluissem o meio ambiente, mas ele era um rato que vivia no lixo! Contraditório, não?



8 »» **TY THE TASMANIAN TIGER** »» Teve três games para PS2 que não foram grande coisa, mas não foram ruins. O problema desse tigre da Tasmânia era o sotaque australiano: era impossível entender as palavras que saiam da boca dele.



9 »» **RADICAL REX THE TYRANNOSAURUS** »» Andar de skate é legal, mas colocar um dinossauro que cuspe fogo para fazer manobras radicais em cemitérios e cavernas subaquáticas foi a pior coisa que a Activision já fez.



10 »» **GEX THE GECKO** »» No seu auge, os jogos da lagartixa eram divertidos, mas eles não conseguiram evoluir — mesmo fazendo referências a filmes e seriados de TV. Agora, ele é só mais um personagem esquecido dos games.

*Sugestão para o Top 10? Mande e-mail para gamemaster@europenet.com.br



>> Com heróis da Nintendo como os Pokémon, Super Smash Bros. Brawl foi o game mais vendido no Japão este ano. Imagina quando o game chegar nos EUA...



>> Lançamento

> Novo Smash Bros. arrebenta

Vendas do jogo da Nintendo superam expectativas da Big N

O novo game de luta com os personagens da Nintendo vendeu 820 mil unidades apenas na primeira semana de lançamento no Japão. O alvoroço foi tão grande

que faltaram jogos para muitos que ficaram horas na fila esperando as lojas abrirem ou que compraram os games pela internet – quem conseguiu o título o está vendendo por preço de

ouro. Para se ter uma idéia da distância em relação ao segundo lugar de vendas, *Devil May Cry 4*, game para PlayStation e Xbox 360 vendeu 240 mil unidades no mesmo período.

>> Fliperamas

> Arcades fecham no Japão

Negócios vão mal para os velhos fliperamas nipônicos

Um dos mercados mais fortes da indústria de games japonesa começa a sentir o peso da alta do petróleo e da popularidade dos consoles domésticos. Os arcades estão cada vez mais vazios, reflexo do preço dos combustíveis, que faz os japoneses ficarem mais tempo em casa e frequentarem menos os shoppings. Com isso, compra-se mais videogames para jogar no conforto do lar. O resultado é que a Namco fechou 60 centros Namcoland e a SEGA encerrou as



>> Um dos paraísos dos gamers, os fliperamas, começam a mostrar sinais de desgaste no Japão. Que pena

atividades de cem de seus arcades. A tendência é que aqui no Brasil, que já é fraco em termos de fliperamas, haja

menos máquinas novas, uma vez que as empresas nipônicas focarão nos videogames.

>> Números

>> Jogos do Virtual Console vendem como água

Desde o lançamento do Wii, seu serviço de download de jogos antigos vendeu um total de 10 milhões de games. Apesar do sucesso do sistema, a Nintendo informou que tão cedo não irá substituir a venda de games nas caixas pelos próximos três anos. A grande quantidade de downloads serviu de estímulo para a empresa apressar o lançamento do WiiWare, o canal de compra de jogos originais.

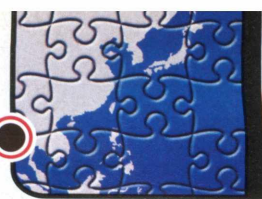
>> Justiça

Duke Nukem Forever pode ser lançado no fim do ano

Em entrevista ao jornal *Dallas Business*, a 3D Realms afirmou que o novo game do canastrão Duke Nukem chega às lojas no final deste ano. A notícia causou surpresa, já que a produtora não tem o costume de revelar as datas de



lançamento dos seus títulos, principalmente assim, tão próximas (vale lembrar que *Duke Nukem Forever* está em desenvolvimento há quase dez anos). Logo depois do fato se espalhar pela internet, a 3D Realms foi a público e desmentiu a data de lançamento do título, informando que ainda não tem condições de dizer quando irá lançar o game. Mas se o jornal estiver correto – e torçamos para isso – *Duke Nukem Forever* está mais próximo. Tomara!



>> **Fliperamas**

> Transforme seu PSP em um controle de PS3

Acessório aprimora a "pegada" do portátil da Sony e ajuda a melhorar seu desempenho

Infelizmente, o produto é apenas um adaptador para deixar o portátil da Sony nos moldes do DualShock. Isso faz a "pegada" do PSP ser melhor, principalmente para quem tem mãos grandes e para quem é fã dos jogos de luta – é difícil realizar comandos com o portátil. O periférico (existem modelos específicos para o velho PSP gordão e o novíssimo Slim) custa cerca de US\$ 10 e, por enquanto, ele só é vendido no Japão.



O acessório é pequeno e pode ser facilmente guardado em uma mochila. Para usá-lo, é só abri-lo e fixá-lo no PSP



>> **Aquisição**



> Viacom + Take Two

A corporação dona do canal MTV e dos estúdios Paramount e Dreamworks tem a intenção de comprar a detentora dos direitos da série *Grand Theft Auto*. Isso porque a Take Two não anda muito bem das pernas depois de sofrer processos por conta do escândalo Hot Coffee. A intenção de compra ainda não foi confirmada, mas não é de hoje que a Viacom tem planos de entrar no mercado dos games.

>> **Acessório**



> Cor para o DS lite

Depois de várias cores para o DS Lite, a Nintendo decidiu misturá-las com preto. Primeiro foi lançado o modelo com as cores vinho e preto de *Brain Age* e, agora, a empresa coloca nas lojas o modelo azul e preto. Para os fãs, é um item imperdível. O novo aparelho chegou ao mercado norte-americano no dia 10 de fevereiro e logo alcançou o topo das vendas. A Nintendo, realmente, anda em muito boa fase.

>> **pirataria**



> Malásia X pirateiros

O governo da Malásia fechou um laboratório de cópia ilegal de jogos eletrônicos na cidade de Johor Bahru. Na empreitada da polícia local, foram apreendidos cerca de 110 mil discos de jogos como *FIFA 08* e *NBA Live 08*, além de 46 gravadores de DVD. A capacidade de produção do laboratório era de 2,4 milhões de jogos piratas por ano. No Brasil, medidas como essa estão paradas. Mas queremos que a situação mude logo.

>> **Classificação**



> PS3 Las Vegas

Um fã incondicional do game *Rainbow Six: Vegas* quis fazer uma homenagem ao título. Ele modificou seu PlayStation 3, transformando-o em um cassino do game, que se passa na cidade de Las Vegas. Não satisfeito, ele quis construir alguns pontos turísticos, colocar umas luzes, carros, helicópteros e fazer uma representação fiel do que é visto no jogo. O resultado você confere na imagem.

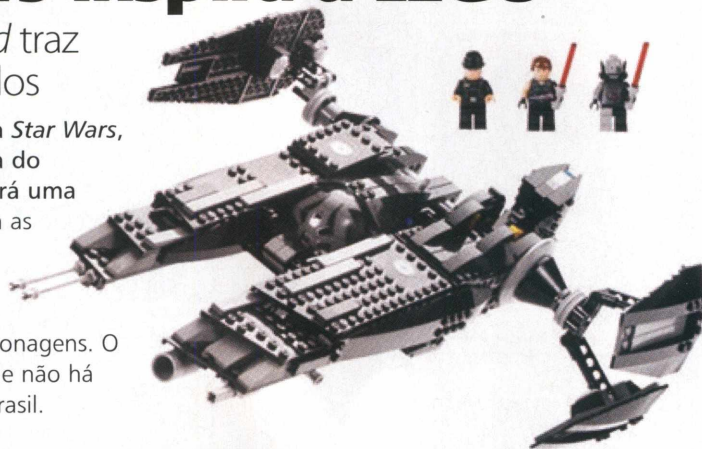


>> Lançamento

Star Wars inspira a LEGO

The Force Unleashed traz mais naves e veículos

O novo game da saga *Star Wars*, que contará a história do aprendiz de Darth Vader, terá uma série especial da LEGO. Com as pecinhas, você poderá montar a nave do herói (ou vilão), a Rogue Shadow, e mais bonequinhos dos personagens. O pacote deverá custar US\$ 50 e não há previsão de lançamento no Brasil.

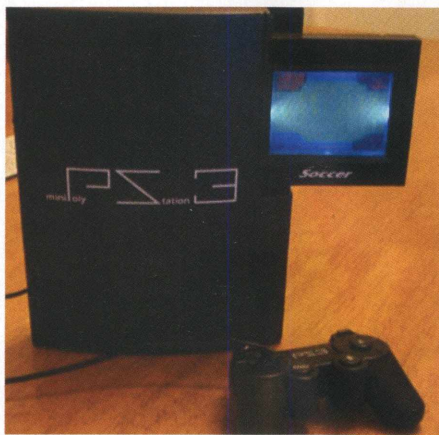


>> Genérico

Chegou o Polystation 3

Console genérico faz sucesso nos camelôs de Hong Kong

Quase todos os gamers do Brasil já viram pelo menos um Polystation sendo vendido em um camelô ou até em uma loja. O console se tornou famoso por ter compatibilidade com cartuchos de Famicom (o NES japonês) e por ter uma carcaça quase igual a do PSOne para "enganar os pais desavisados". Uma versão com uma



O Polystation 3, que tem o mesmo visual do PS3, deve enganar muita gente que deseja o console da Sony. Fique esperto!

carcaça baseada no visual do PS2 foi feita, mas ela é mais rara aqui no Brasil.

Agora, chegou a vez do PS3 ser "homenageado" com um console que o imita. O Polystation 3 vem "de fábrica" com sete jogos na memória e uma pequena tela embutida, permitindo jogá-lo em qualquer lugar. Ele já pode ser encontrado nas lojas chinesas.

>> Medo

Wii-quititas



Era só o que faltava. A novela de sucesso mundial *Chiquititas* acaba de se tornar um game. Nele, você deverá administrar um orfanato, como ocorria na trama televisiva, e poderá até assistir a vídeos da série original – em espanhol, nada da novelinha do SBT. A tecnologia usada no título é a Gamebryo, a mesma usada em jogos como *Elder Scrolls IV: Oblivion*. Se a moda pega, daqui a pouco, teremos o jogo do *Carrossel*. Alguém lembra do Cirilo?

>> Consumo

Cobertor do Mario faz sucesso online

Apenas um foi feito e, por isso, seu valor é de US\$ 85. O cobertor foi confeccionado com pequenos pedaços coloridos de tecido para montar o sprite do encanador em sua versão 8-bits. Um belo trabalho da vovó.



>> Blablous





>> Pouco caso

> Okami para Wii decepciona

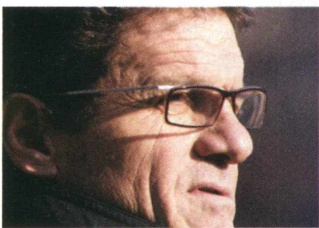
Jogo será apenas uma cópia da versão do PlayStation 2

A Capcom confirmou que não haverá extras na versão de *Okami* para o console da Big-N. O diferencial do game ficará apenas no controle do pincel celestial, no qual o jogador deve desenhar ideogramas japoneses com o Wii Remote. Apesar de parecer difícil, os produtores afirmam que os movimentos serão fáceis e que qualquer um poderá realizá-los com um pouquinho de treino. De resto, o jogo é exatamente o mesmo do PlayStation 2.



>> Quem esperava por novidades em *Okami* para o Wii é bom se preparar para ter um game repetido

>> Esporte



> Técnico linha dura

O italiano Fabio Capello, atual técnico da seleção inglesa de futebol, é duro na queda. Depois de encanar com Ronaldo Fenômeno no Real Madrid, de proibir visitantes no hotel, sandálias e até shorts na concentração, ele agora resolveu encenar com o que chama de "cultura PlayStation" (vale lembrar que para ele isso se refere a qualquer videogame). Segundo Capello, o videogame atrapalha nos momentos pré-partida e pode, sim, interferir no desempenho do campeonato "real". É a caçada ao *Winning Eleven* das concentrações.

>> Suspense



>> Para não perder o clima de tensão e de medo, você não poderá parar *Dead Space* em nenhum momento. Por isso, antes de iniciar o game, é bom que você vá ao banheiro

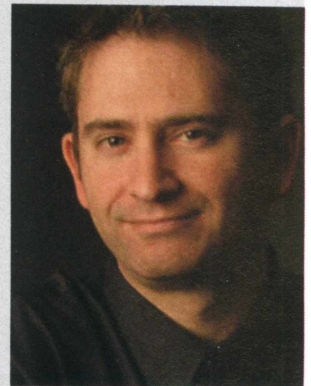
> Dead Space sem pausa?

Dead Space parece mesmo vir para arrebentar. Além da trama "não-ter-para-onde-fugir- pois-você-está-no-meio-do-espaço", haverá mais um toque de tensão. Os

produtores pensam em não incluir a função pause no game. Ou seja, se você tiver que acessar o menu, isso será feito em tempo real. Já imaginou se der vontade de ir ao banheiro?

>> Enquanto isso...

>> Queremos que a divisão Blizzard Worldwide na Europa tenha o mesmo desempenho com os jogadores, como ocorre nos EUA <<



Mike Morhaime, presidente e fundador da Blizzard Entertainment

>> Para atrair um público menos hardcore, estamos planejando rever o sistema de controle do game. Assim, os gamers darão uma segunda chance para nós <<



Julian Eggebrecht, chefe da produtora Factor 5, comentando sobre a péssima jogabilidade de *Lair*

>> Tradição

A história da Telenet Japan

Saiba como a empresa mais contraditória do Japão fez sucesso com games adultos

Texto >> Amer Houchaimi
Imagens >> TELENET Japan
2006 eants inc 2006



Muitas vezes, esquecemos que o ramo dos games nada mais é que um negócio. E como tal, muitas empresas pequenas tentam a sorte e têm os mais diversos resultados, indo desde sucessos improváveis como totais fracassos.

A Telenet Japan foi uma pequena empresa que conseguiu certo renome durante a década de 90, ao produzir títulos que pegavam inspiração na indústria da animação japonesa da época. Seus títulos apostavam na temática "heroína com pouca roupa e poderes sensacionais é a única esperança na luta contra um mal antigo". Qualquer pessoa que conheça um pouquinho de animes e mangás pode afirmar que este é um tema recorrente nos quadrinhos e desenhos que proliferaram no Japão.

A empresa nunca conseguiu um sucesso estelar como *Street Fighter II* e é razoavelmente desconhecida por aqui, uma vez que grande parte de seus trabalhos se limitou ao PC Engine, um console muito pouco popular no Ocidente. Mas a Telenet lançou muita coisa para Mega Drive e é bastante cultuada por muitos fãs que viveram na era dos 16 bits, que lembram com muito carinho de seus títulos, especialmente *Valis*.

>>> Muita gente acredita que isto era uma crítica às adolescentes japonesas, que desde sempre se **prostituem** para homens mais velhos, mesmo não sendo pobres <<<

>> A aposta nos jogos para adultos ajudou a Telenet por algum tempo. Entretanto, a empresa não conteve os prejuízos e fechou suas portas



» Sem contar Valis, a Telenet não conseguiu emplacar outro game nos consoles



» Yuko e suas amigas acabavam envolvidas em atividades sexuais, sendo **estupradas**, tendo relações umas com as outras ou sendo atacadas por tentáculos«

Basicamente, *Valis* era um side-scroller no qual guiávamos a heroína Yuko, uma colegial vestindo uma armadura pouco maior que um biquíni, em uma aventura para salvar sua amiga Reiko, que se envolveu com um homem mais velho que, na verdade era um demônio disfarçado.

Muita gente acredita que isto era uma crítica às adolescentes japonesas que se prostituem para homens mais velhos, mesmo não sendo de famílias pobres – mas isso nunca saberemos ao certo.

Valis não era uma obra-prima. Era jogável, tinha uma heroína carismática, chefes interessantes e Yuko aparecia de sutiã e calcinha o suficiente para estimular a imaginação hiperativa da molecada pré-adolescente da época.

O motivo que fez com que os jogos da empresa se destacassem dos demais, mesmo não sendo tecnicamente melhores, eram as muitas cenas narrando a história que surgiam entre as fases. Nos dias de hoje, pós *Final Fantasy VII*, cenas enormes em CG se tornaram quase uma norma em certos games, mas na época, eram uma tremenda novidade. Some isso a heroínas com pouca roupa e temos uma receita para o sucesso.

A prova disso é o game *El Viento*, criado pelo estúdio Wolfteam, considerado o melhor dos estúdios que trabalharam para a Telenet. Neste game, haviam muitas cenas que narravam a história, algo impressionante para a época.

Infelizmente, a Telenet Japan cometeu um erro grave ao apostar todas as suas fichas no Sega CD quando o aparelho foi lançado no Japão.

O maior lançamento da empresa para o

Sega CD foi *Earnest Evans*, mas o game foi um fracasso monumental. Outros jogos para o aparelho como *Annet Futatabi* (último da trilogia de *El Viento* e *Earnest Evans*) e *Sol-Feace* não tiveram sorte.

Uma curiosidade é que a empresa lançou o game *Tales of Phantasy*, iniciando a série de RPGs, que depois seria comprada pela Namco e transformada em uma franquia que dura até hoje, mas mesmo este título não ajudou nas finanças da Telenet.

O estrago estava feito e os principais estúdios da empresa se desintegraram, tornando-se grupos independentes que criariam seus próprios sucessos, como a série *Star Ocean*, da produtora Tri-Ace, formada por ex-membros do estúdio Wolfteam. A Telenet já não ia bem das pernas quando ocorreu o salto da geração dos 16 para os 32 bits. Com pouco dinheiro no bolso e dona de algumas franquias até hoje populares, o que a Telenet fez para resolver seus problemas financeiros? Jogos para adultos, claro! A empresa lançou o título *Valis X* em 2005 e o game nada mais era do que uma “releitura” da

franquia, em que Yuko e suas amigas constantemente acabavam envolvidas em atividades sexuais, sendo estupradas, tendo relações umas com as outras ou sendo atacadas por tentáculos – afinal de contas, estamos no Japão.

A reação a tal jogo foi variada. Muitos fãs antigos ficaram ultrajados, mas outros entenderam que era a última cartada desesperada de uma empresa que pretendia evitar a falência. Mas mesmo a prostituição forçada de Yuko não salvou a Telenet, que faliu pouco tempo depois.

A história da Telenet mostra um caminho comum no Japão, onde empresas de games que estão à beira da falência acabam lançando títulos adultos com suas franquias principais como tema. É uma prova definitiva de que o mercado de games é tão impiedoso quanto qualquer outro ramo dos negócios.

Quanto a mim, ignorarei *Valis X* e sempre me lembrarei de Yuko como a heroína que estava de pijama durante a primeira fase de seu game... >



» Earnest Evans, do Sega CD, foi a primeira – e fracassada – aposta da Telenet de investir no novo aparelho da SEGA. Mas a péssima produção comprometeu as vendas

Nintendo

Nintendo





> Nintendo: a volta por cima

Como a mais tradicional produtora dos games, em uma fantástica trajetória, chegou ao auge, amargou tempos difíceis e retomou a liderança do mercado

Com quase 110 anos de história, a Nintendo, que foi fundada em 1889 por Fusajiro Yamauchi, tem história para contar. E pensar que a Big N, como seria apelidada, começou fabricando cartas feitas à mão para um baralho japonês tradicional intitulado Hanafuda e, apenas na década de 70, quando começou a perder espaço para os jogos eletrônicos, resolveu investir neste mercado.

O que pouca gente sabe é que, antes de partir para os games, em uma época na qual eram empresas como Atari e Bandai que davam as cartas, com o perdão do trocadilho, a Nintendo tentou investir em uma série de mercados variados: uma companhia de táxi, uma cadeia de hotéis, uma rede de TV e até uma empresa de arroz instantâneo (similar ao macarrão instantâneo).

Todas as tentativas falharam, exceto aquelas que tinham a ver com brinquedos. Foram eles, aliás, que sustentaram a Big N até ela enveredar de vez pela área de games, o que aconteceu em 1975, quando a empresa assegurou os direitos de distribuição do Magnavox Odyssey no Japão. Na

época, consoles de mesa (ou “caseiros”, se preferir) eram extremamente raros – para se ter uma idéia, nem o *Pong* existia ainda.

No começo, o negócio da Nintendo eram os arcades, mas as tentativas iniciais não deram muito certo. Então, a companhia decidiu chamar um certo designer, que trabalhava lá desde 1977, para desenvolver um game que utilizasse os gabinetes do mal-sucedido *Radar Scope*. O sujeito era Shigeru Miyamoto. O game? Bem, era protagonizado por um encanador chamado Jumpman que tentava salvar sua namorada do gorila que dava título ao jogo, *Donkey Kong*. Lançada em 1981, a máquina foi um sucesso tremendo e, de quebra, revelou aquele se tornaria o símbolo-mor não apenas da Nintendo, mas de todo o setor: Mario.

Nos anos seguintes, a Big N emplacou outros arcades clássicos, entre eles *Donkey Kong Jr.* e *Mario Bros.*, alguns convertidos para os videogames da época, como Atari 2600, Intellivision e ColecoVision. Em 1980, a empresa já lançara o portátil Game & Watch,

Produção vs. demanda

Como se sabe, encontrar um Wii nas prateleiras dos EUA ou um DS nas lojas de Akihabara é um golpe de sorte. A Nintendo parece não saber mesmo lidar com a popularidade de seus produtos, algo que começou em 1985, quando o Famicom (NES) era sucesso no Japão – a Big N não conseguia produzir jogos no mesmo ritmo das vendas. Para contornar a situação, Hiroshi Yamauchi decidiu dividir seus funcionários em três grupos: Research & Development 1 (R&D 1), R&D 2 e R&D 3, encabeçados por Gunpei Yokoi, Masayuki Uemura e Genyo Takeda, respectivamente. Dessa forma, ao invés de criar jogos medianos em larga escala, a companhia produziu poucos títulos de altíssima qualidade, como a série *Metroid*, por exemplo.



»»O NES vendeu cerca de **60 milhões** de unidades e foi o ponto de partida de franquias do naipe de *Super Mario Bros.*, *Metroid* e *The Legend of Zelda*««

ensaando os primeiros passos na área que dominaria amplamente anos depois. Entretanto, a mola propulsora da Nintendo, que a colocaria de vez no mercado, ainda estava por vir.

NES, a mina de ouro

É costume dizer que depois da tempestade vem a bonança. Em 1984, a indústria de games foi atingida por um temporal verdadeiramente devastador: naquele que ficou conhecido como o ano do "crash dos videogames", em meio a prateleiras abarrotadas de jogos de péssima qualidade e videogames que custavam apenas um pouco menos que

um computador com desempenho superior, o setor de jogos eletrônicos simplesmente quebrou. Ou quase. Em Kyoto, uma certa

Nintendo resolveu arriscar-se pela primeira vez e, no ano de 1985, lançou nos Estados Unidos o NES (Nintendo Entertainment System), então já disponível no Japão como Famicom.

Considerado o salvador do mercado de games, o NES vendeu cerca de 60 milhões de unidades e foi o ponto de partida de franquias do naipe de *Super Mario Bros.*, *Metroid* e *The Legend of Zelda*. O NES também foi o primeiro console a abrir-se totalmente às produtoras terceirizadas (as "third parties"), mas, para não cair na mesma armadilha do Atari, que recebeu uma avalanche de jogos ruins, somente os games que recebessem um selo de qualidade da Nintendo poderiam ser comercializados – era, na

realidade, um chip chamado 10NES, que impedia jogos não-licenciados de rodar.

Em 1989, a Nintendo colocou nas prateleiras aquele que se tornaria o console mais vendido de todos os tempos: o Game Boy, que hoje acumula 188 milhões de



Mário e sua turma são sucesso garantido nas plataformas Nintendo



Iwata (à esquerda) e Miyamoto são os grandes responsáveis pelo retorno da Nintendo ao primeiro lugar da indústria de games

MUDANÇAS NO ALTO ESCALÃO

Se hoje a Nintendo ocupa um lugar de destaque não apenas no mercado de games, mas também na memória de muita gente, em grande parte é por causa do trabalho de Hiroshi Yamauchi. Graças a ele, a Nintendo deixou de ser uma pequena empresa de cartas de baralho para se transformar em um império multibilionário. Em 2002, Yamauchi aposentou-se e, em seu lugar, entrou Satoru Iwata, na época um executivo da divisão de planejamento. O jovem Iwata, quarto presidente e CEO da Nintendo, conduziu a companhia de volta ao topo, definindo a estratégia da arrancada antes, durante e depois do lançamento do GameCube. Ele foi a primeira pessoa de fora da família Yamauchi a ocupar o cargo e, além de trabalhar no Wii, participou do desenvolvimento de séries como *Zelda* e *Mario*.

Outra peça-chave na nova fase da Nintendo é Reginald "Reggie" Fils-Aimé, que assumiu o comando da Nintendo of America em 2006, substituindo Tatum Kimishima, e foi o primeiro norte-americano a ter tal posição.

Quase tão importante quanto as implicações executivas, a nova geração de executivos da Nintendo, ao lado do supremo Shigeru Miyamoto, estabeleceu uma empatia da empresa com o público. Iwata e, principalmente, Reggie, tornaram-se "pop stars" e comandam até hoje a participação da Nintendo em eventos, como a E3.

unidades espalhadas mundo afora. Criado por Gunpei Yokoi, também responsável pelo Game & Watch [veja box], o Game Boy vinha com *Tetris*, uma combinação arrasadora, ainda mais se somada ao preço acessível do portátil e a sua boa durabilidade. Até os dias atuais, em que o DS vai, aos poucos, ocupando o lugar de seu antecessor, foram diversas variações, tais como o Game Boy Color e o Game Boy Advance, que instalaram o hábito de jogar em qualquer lugar, seja na fila do banco ou durante uma viagem.

Mas foi mesmo graças ao "Nintendinho" que a Big N reinou soberana na década de 80, transformando-se em símbolo e referência para uma geração, domínio que ainda se estenderia pela década seguinte, especialmente por causa do Super Nintendo e do Game Boy.

O preço da inflexibilidade

Logo no final da década de 80, os tribunais condenaram a Nintendo por ações antitruste, acusando-a de abuso no relacionamento com as third-parties e de criar um monopólio ao impedir

que as produtoras fizessem jogos para qualquer outra plataforma. A situação começou a mudar nos anos seguintes, com a chegada do Super Nintendo. Aqueles anos, por sinal, marcariam o início da queda da Nintendo.

Por outro lado, para os jogadores, foi uma época de ouro: com o fim do monopólio da Big N, entra em cena a Sega, para protagonizar uma das rivalidades mais apaixonantes de todos os

FATOS

Os consoles mais vendidos nos EUA em 2007

- 1 >>> Nintendo DS: 8.500.000
- 2 >>> Wii: 6.290.000
- 3 >>> Xbox 360: 4.620.000
- 4 >>> PlayStation 2: 3.970.000
- 5 >>> PSP: 3.820.000
- 6 >>> PlayStation 3: 2.560.000

Tem mais...

>>> Metade dos 30 jogos mais vendidos em 2007 é para consoles da Nintendo, incluindo *Pokémon Pearl*, *Pokémon Diamond*, *Mario Party DS*, *Guitar Hero III: Legends of Rock* e *Mario & Sonic at the Olympic Games*

>>> As vendas do DS, que têm 17,6 milhões de unidades no País, cresceram 60% em relação a 2006

>>> Nos portáteis, dos 30 jogos mais vendidos, 25 são de Nintendo DS e dois são para o Game Boy Advance

Fonte: NPD Group, 01/08

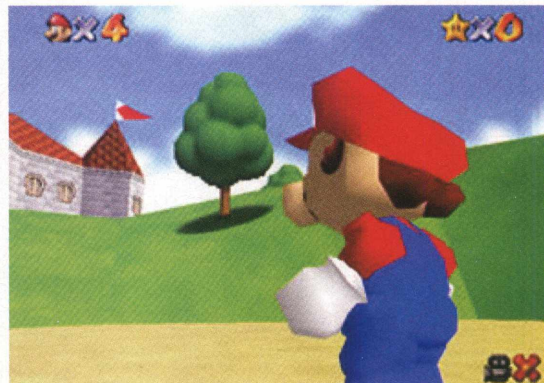


>>> *Zelda* (acima) e *Street Fighter* (à direita) garantiram o sucesso do Super Nintendo, que enfrentou a dura concorrência do Mega Drive





O GameCube bem que tentou recuperar a empresa, mas foi mal-sucedido. O erro foi não focar seus games para o público mais velho e nos jogos online



>> O game Mario 64 mostrou todo o poder do Nintendo 64, mas não conseguiu salvar a empresa da derrota: os jogadores não queriam games em cartuchos

>> Em meados dos anos 90, a Nintendo contratou a Sony para fazer uma expansão de CD-ROM para o Super Nintendo, mas percebeu que a companhia embolsaria todo o lucro de mídia <<

tempos na indústria de games: a guerra dos 16 bits, entre o Super Nintendo e o Genesis (Mega Drive).

No Japão, o Super Famicom alcançou rapidamente o topo, mas o mesmo não aconteceu nos EUA, onde a Sega chegou primeiro e adotou uma estratégia agressiva, diminuindo a participação de mercado da Nintendo, algo entre 90 e 95%, para 35%. Contudo, graças a hits do naipe de *Super Mario World*, *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, *Street Fighter II* e *Final Fantasy*, ao longo dos anos, o Super Nintendo retomou a dianteira.

No mesmo ano em que Yamauchi tornou-se sócio majoritário do Seattle Mariners, time de beisebol dos Estados Unidos, Gunpei Yokoi e sua equipe, do R&D1, começaram a planejar o Virtual Boy, console de realidade virtual que chegaria às prateleiras três anos depois e se tornaria um dos maiores fiascos da Nintendo e da própria indústria.

Era um presságio de tempos difíceis para a Nintendo, na época empenhada em planejar seu

console de 64 bits, que começou como Project Reality, depois passou a se chamar Ultra 64, mas, para evitar problemas com a Konami, que possuía os direitos autorais sobre o nome Ultra, recebeu o nome definitivo de Nintendo 64. Parecia mais um projeto fadado ao sucesso: quem viu o demo de *Super Mario 64*, na época, que o diga.

Mas os tempos eram outros, mais competitivos. Em meados dos anos 90, a Nintendo contratou a Sony para desenvolver uma expansão de CD-ROM para o Super Nintendo, mas se deu conta de que a companhia embolsaria todo o lucro com a mídia, além de não ver com bons olhos o fracasso do Sega CD. A parceria não vingou, mas a Sony aproveitou para pesquisar a tecnologia que, tempos depois, daria vida ao PlayStation.

O cenário era extremamente competitivo, com o



» É bem verdade que o lançamento do **Nintendo 64** foi um sucesso, tanto nos EUA quanto no Japão, mas nos primeiros meses de vida, cruciais para qualquer videogame, era mínima a variedade de títulos«

Sega Saturn e o novato Sony PlayStation começando a roubar uma fatia de mercado da Nintendo e da Sega. É bem verdade que o lançamento do Nintendo 64 foi um sucesso, tanto nos EUA quanto no Japão, mas nos primeiros meses de vida, cruciais para qualquer videogame, era mínima a variedade de títulos. O maior vilão da história, no entanto, seria o cartucho: as third parties rapidamente aderiram ao PlayStation, já que era muito mais barato desenvolver para o formato CD.

O lançamento de *Pocket Monsters* (conhecido em território internacional como *Pokémon*) no Japão, em 1996, fez tamanho sucesso que, por um momento, devolveu a Nintendo aos seus tempos de glória. Mas a essa altura nada mais detinha o

PlayStation, que se mostrava, na época, uma alternativa “madura” para aqueles que cresceram jogando Nintendo (e outras marcas).

Com o GameCube, a Nintendo finalmente deixou os cartuchos para trás, optando por uma mídia própria em formato de disco. Mas a intenção de fazer do console um sistema para a família e a falta de suporte das third parties ocasionaram o fracasso. Os jogos se concentraram nos jovens, enquanto o PS2 e o estreante Xbox, da Microsoft, abocanhavam o público

» A série *Zelda* surgiu no NES e até hoje faz jogadores comprarem os consoles da Nintendo



» NEM TUDO SÃO FLORES NA TERRA DO ENCANADOR BIGODUDO

A trajetória de um videogame é longa e, inevitavelmente, aparecem obstáculos e problemas pelo caminho. Com o Wii não é diferente. Há percalços que a Nintendo precisa resolver:

» **Escassez de jogos online** – Ainda são poucos os games que oferecem suporte para a Wi-Fi Connection e o futuro, ao menos em quantidade, também não inspira grandes mudanças.

» **Baixas vendas de third parties** – Mesmo quando têm qualidade, os títulos desenvolvidos por produtoras terceirizadas como Capcom e Konami, em geral, não chegam nem perto da performance dos jogos criados pela própria Nintendo.



» Os donos do Wii aguardam com ansiedade novos jogos no nível de Mario Galaxy

» **Friend Codes** – As intenções da Nintendo com seus códigos numéricos podem ser as melhores, mas a verdade é que o esquema nada amigável precisa ser revisto para facilitar a vida daqueles que desejam jogar online.

» **Alta taxa de jogos ruins** – Baixo custo de produção, base instalada crescente e foco no público casual: três ingredientes que estão levando algumas third parties a subestimar os proprietários do Wii, tamanho o número de games ruins que têm sido lançados para o console.

» **Longos intervalos entre os títulos AAA** – Está sendo difícil esperar pelos blockbusters, que podem ser contados nos dedos, e com o já citado excesso de jogos ruins, muitos donos de Wii têm deixado o aparelho desligado por um bom tempo.

» **Espaço de armazenamento** – Apenas 512 MB de memória interna, sem a possibilidade de expansão.

» **Produção versus demanda** – Mais de um ano após o lançamento, ainda falta Wii nas lojas, principalmente nas do Japão e dos Estados Unidos.

» **Coisa de criança** – Muito pela falta de jogos elaborados, o Wii ainda não conseguiu se livrar do estigma de infantil que o cerca – talvez de forma até mais intensa se comparada a seus antecessores.



»Foi graças a Game Boy e Pokémon que a Nintendo sobreviveu à entrada da Sony no mercado de videogames, com o PlayStation e seu sucessor«

adulto – *Grand Theft Auto*, por exemplo, nem viu a cor do GameCube. Para completar, o console era completamente offline, diferentemente da concorrência, que já se arriscava em games online. Mesmo acrescentando o suporte online em 2002, o modelo de negócios do GameCube, nada focado no recurso, ofuscou qualquer efeito da medida. Também prejudicou o limite de 1,5 GB do disco do GC, enquanto PS2 e Xbox usufruíam os 4,7 GB do DVD.

Diante disso, os proprietários do console aderiram aos títulos da própria Nintendo, o que foi minando o interesse

das third parties, que acabaram por reduzir esforços em torno do Cubo. Resultado: a Nintendo amargou um 3º e último lugar na sexta geração de consoles.

A hora da virada

O que Game Boy e Pokémon têm em comum? Bem, foi graças a ambos que a Nintendo sobreviveu

à entrada da Sony no mercado de videogames, com o PlayStation e seu sucessor. O portátil vendeu 120 milhões de aparelhos, enquanto os monstrinhos já ultrapassaram a barreira dos 150 milhões de cópias. Por sinal, seria um outro portátil, o Nintendo DS, que iniciaria a escalada da Big N de volta ao topo.

Na verdade, a estratégia para retomar a liderança era bem mais profunda, conhecida dentro do mundo empresarial global como "Blue Ocean". Em entrevista à *Forbes*, Perrin Kaplan, que na época era executivo da Nintendo, explicou que a idéia era criar um novo mercado, até então inexplorado (o Blue Ocean), em vez de investir no segmento saturado e altamente competitivo (o Red Ocean).

Gráficos? Que nada. O negócio do Nintendo DS era divertir – e, de preferência, pessoas que pouco ou nenhum contato tiveram com videogame. Desta filosofia, em um aparelho de duas telas (sendo uma delas sensível ao toque), nasceram best-sellers como *Nintendogs*, um simulador de cachorros, e *Brain Age*, um

» O portátil Game Boy e os bichinhos de bolso, os Pokémon, foram os responsáveis pelos lucros da Nintendo nos anos de crise. Sem eles, a empresa certamente já teria fechado as portas





»» O Nintendo DS manteve o sucesso do Game Boy, trazendo jogos voltados para o público casual como o "simulador" de cachorros, Nintendogs, Brain Age, Phoenix Wright, entre outros



aplicativo de estimulação cerebral. Após um início competitivo, logo o DS deixou o PSP, da Sony, para trás – se a este sobrava beleza, com o passar do tempo, faltou o principal: games divertidos.

De um lado, o DS chamava a atenção de mulheres e idosos, público tipicamente "não-gamer", enquanto o PSP focou o público hardcore, com jogos tradicionais e uma série de funções (reproduzir filmes, MP3, etc.). Logo, o DS começou a bater recorde atrás de recorde e virou coqueluche no Japão, tornando tênue a linha entre console portátil e de mesa e, para completar, angariou exclusividades importantes, como a de *Tales of Dragon Quest* e *Metal Slug*.

Graças ao DS, jogar deixou de ser prioridade muitas vezes, cedendo lugar ao aprendizado de idiomas, ao controle de finanças e até mesmo ao treinamento ocular. Em compensação, o aparelho foi infestado por coletâneas de minigames, e pior: por jogos de péssima qualidade. Ao que parece, algumas third parties subestimam o público casual, que por não conhecer os games, supostamente "engole" qualquer coisa. Com o tempo, esses títulos perderam a confiança do consumidor, enquanto aqueles desenvolvidos pela própria Nintendo eram um sucesso. Curiosamente, uma história bem parecida se repetiria com o "irmão" do DS.

»» E A CONCORRÊNCIA?

Há quem diga que o Wii está à parte na guerra entre os consoles, mas a verdade é que sua influência sobre o mercado como um todo é latente. Os concorrentes se preparam para a guerra:



» **Xbox 360** – A Microsoft está em uma posição confortável: o X360 aproveitou bem o fato de ter sido o primeiro a chegar ao mercado e a vantagem de estar presente em mais territórios que qualquer concorrente, inclusive no Brasil. Emplacou best-sellers como *Gears of War*, *Halo 3* e *BioShock*. Nenhum console tem um suporte online tão sólido quanto o X360. A Xbox Live comemorou recentemente 10 milhões de usuários pagantes. Por isso, não surpreende que as operações com a divisão Xbox tenham, enfim, registrado lucro.

Mas nada disso aconteceu sem uma série de mudanças: a Microsoft reduziu o preço do Xbox 360, introduziu modelos variados e até viu mudanças na direção do Xbox ao retirar J. Allard e perder Peter Moore. De quebra, a companhia de Bill Gates conta com um desempenho infeliz do PS3, o que lhe permitiu até "roubar" algumas marcas até então exclusivas da Sony, como *Devil May Cry*, *Ace Combat*, *Katamari* e *Virtua Fighter*. O X360 é o aparelho com o maior "attach rate" (jogos por console vendido).

E o Wii teve influência nessa história – o crescente investimento no jogador casual, com o XBLA e jogos como *Scene It!*, que vem acompanhado de controles com botões coloridos.



» **PlayStation 3** – Os tempos não têm sido dos mais pródigos para a Sony, que viu Kaz Hirai assumir a presidência da SCEA no lugar de Ken Kutaragi. Com o poder da marca PlayStation em mãos, a companhia lançou o console com preço alto e ainda atrasou o lançamento na Europa. O "vilão", tanto pela demora no lançamento quanto pelo preço, foi o drive Blu-ray, que depois se mostrou uma boa escolha de mídia para a nova geração. O jeito foi reduzir o preço do PS3, mas não sem antes fazer muita confusão ao introduzir e retirar pacotes no mercado e, no final das contas, derrubar a retrocompatibilidade com o PS2. Ao menos no Japão, o videogame logo passou o X360 e conseguiu alguns picos de venda.

Na base do contra-ataque, a Sony aposta na *Home* para fazer frente à Xbox Live. Atendeu ao clamor popular e lançou o *DualShock 3*, com função rumble e manteve marcas fortes: *Final Fantasy* e *Metal Gear Solid* sustentam a companhia. Nada está perdido para o PS3, mas se a Sony quiser lutar pela liderança, precisa emplacar um maior número lançamentos. Será que dá?

FATOS

Campeões de venda da Nintendo

- 1 >>> Mario: 193 milhões
- 2 >>> Pokémon: 155 milhões
- 3 >>> Final Fantasy: 68 milhões
- 4 >>> Madden NFL: 56 milhões
- 5 >>> The Sims: 54 milhões
- 6 >>> GTA: 50 milhões
- 7 >>> Donkey Kong: 48 milhões
- 8 >>> Zelda: 47 milhões
- 9 >>> Sonic: 44 milhões
- 10 >>> Gran Turismo: 44 milhões

Fonte: Independent in London, 01/07

Tem mais...

>>> 52% dos videogames vendidos foram da Nintendo

>>> Em 2007, o mercado de consoles cresceu 43% se comparado ao ano anterior. A Nintendo é responsável por 60% deste crescimento

Fonte: NPD Group, 01/08



»» Sensível aos movimentos, o **Wii Remote** trouxe para frente da tela pessoas que, até então, nunca deram bola para videogame ou mesmo aquelas que abandonaram o hábito««

Wii: pega um, pega geral...

No embalo da estratégia "Blue Ocean", a Nintendo trabalhava em seu próximo console que, no início, era conhecido como Revolution. Pelo efeito que o aparelho causaria no mercado, o nome se provaria muito justo, mas a empresa preferiu Wii, em referência à palavra "we" ("nós", em inglês).

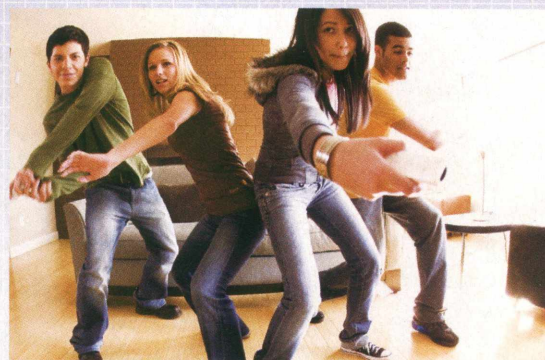
O Xbox 360, da Microsoft, chegou ao mercado um ano antes dos concorrentes, disposto a mostrar que esta geração seria diferente – azar dos proprietários do Xbox, que se viram "abandonados" repentinamente. Enquanto isso, a Sony se

embolava com o PlayStation 3, atrasado sob a justificativa de que a espera valeria a pena pela potência superior que o console prometia oferecer. A largada para a nova geração, porém, foi dada mesmo em 2007, com o lançamento do PS3 e do Wii.

Com o Wii, a Nintendo mostrou a plenitude da estratégia "Blue Ocean": sensível aos movimentos, o Wii Remote trouxe para frente da tela pessoas que, até então, nunca deram bola para videogame ou mesmo aquelas que abandonaram o hábito, assustadas com a crescente complexidade dos jogos. A Nintendo deixou PS3 e Xbox 360 brigando sozinhos pela alta definição e, com o aparelho mais barato da nova geração, colocou-se à parte. "O Wii não é um videogame", chegou a dizer Satoru Iwata, presidente da companhia. De fato, era diferente de tudo.

Se o suporte de third parties foi um sério problema para o Nintendo 64 e o GameCube, com o Wii ocorre exatamente o contrário. Para as third parties, o Wii

provou-se uma mina de ouro. Também pudera: com um hardware semelhante ao do GameCube, é muito mais fácil (leia-se barato) desenvolver para o console. Na outra ponta, a base instalada só crescia, estimulada por consumidores sedentos por jogos. Produtoras como



»» O novo modo de se jogar videogame, usando movimentos do corpo, fez com que o Wii fosse a nova coqueluche dos games e os títulos simples como Wii Sports fizessem a cabeça de todos



Ubisoft e Activision turbinaram seus lucros ao apostar no Wii, enquanto a Electronic Arts, insatisfeita com o balanço financeiro negativo na metade de 2007, admitiu que não dera o foco adequado ao Wii.

Em compensação, tal qual aconteceu (e ainda acontece) com o DS, o Wii também está recebendo uma enxurrada de títulos de qualidade duvidosa, para não dizer outra coisa – sem falar em coletâneas e mais coletâneas de minigames. Ao menos, algumas produtoras, como as já citadas Activision e Ubisoft, reconheceram o problema e até se desculparam com o consumidor.

A estratégia sólida da Big N explica-se pelo fato de que, diferentemente de Microsoft e Sony, divididas em vários mercados, a companhia precisa lucrar com videogames desde sempre, pois este é o seu único ramo de atuação. Com o Xbox 360 e o PlayStation 3, no entanto, funciona o modelo subsidiado, em que se vende o aparelho com prejuízo para recuperar o dinheiro nos jogos.

No enorme oceano azul em que a Nintendo nadou, a companhia também soube vender seu peixe: as peças publicitárias. Em vez de exibir games, mostravam pessoas jogando – ou seja, o foco era na experiência, no ato de jogar. Some-se a isso o design "clean" do Wii e do DS, e mais as semelhanças de estilo entre as duas companhias, e logo surgiram comparações entre Big N e Apple.

Até as mulheres caíram nas graças do console: enquanto na indústria de games a proporção costuma ser de 80/20 entre os jogadores (80% são



»» Jogos de third parties não conseguem fazer sucesso no Wii, salvo alguns como Resident Evil 4 (foto). O game vendeu como água tanto no GameCube quanto no Wii



homens, naturalmente), com a Nintendo a conta é 67% de homens e 33% de mulheres. "Isso está guiando os negócios da Nintendo", disse Reggie Fils-Aime, presidente da Nintendo of America. E foi mais longe: "Na verdade, o Nintendo DS talvez seja o farol que está iluminando o caminho para o futuro de toda a indústria de entretenimento eletrônico".

Ainda em 2007, o Wii, já um fenômeno, passou o X360 e recolocou a Nintendo na liderança, vendendo em um ano no Japão mais que o GameCube em toda a sua vida. A Big N deixou a Sony para trás, tornando-se a segunda maior empresa em território nipônico, atrás só da Toyota. Hiroshi Yamauchi, ex-presidente e ainda maior acionista, hoje é o terceiro mais rico no Japão. Nada mais justo para uma companhia que provou que o tempo precisa de tempo.

O melhor da melhor geração

Nunca foi tão bom ser gamer quanto agora. Tudo bem: os mais "experientes" (e nostálgicos) certamente têm um repertório de argumentos para evocar os bons tempos de eras passadas, mas a verdade é que Wii, X360 e Play 3 compõem a geração mais competitiva de todos os tempos, repleta de transformações para o mercado bilionário do entretenimento eletrônico. Em tempos de concorrência acirrada, em que desenvolver jogos está mais caro do que nunca, o que

>>> O sucesso estrondoso do Wii deve se refletir na próxima geração de consoles. Será que iremos usar mais movimentos para jogar nossos games favoritos?

>>> Ainda em 2007, o Wii, já um **fenômeno**, passou o X360 e recolocou a Nintendo na liderança, vendendo em um ano no Japão mais que o GameCube em toda a sua vida <<<

se vê é o fim das exclusividades de third parties – e a valorização dos jogos first party –, e a união de empresas, cujo caso mais recente é simbolizado pela fundição da Activision com a Vivendi Games.

Para os produtores independentes, em compensação, não faltam oportunidades: a popularização de serviços como Xbox Live Arcade (e o XNA), PlayStation Network e WiiWare abre portas para jogos casuais, mais em voga do que nunca. Graças a eles, não raro, a criatividade de equipes reduzidas suplanta os orçamentos milionários de gigantes do desenvolvimento.

Por último, a guerra de preço entre os consoles tem um vencedor: o consumidor. Com opções tão distintas, a luta para conquistar o bolso dos gamers deixou os videogames mais acessíveis (Brasil à parte, infelizmente). Hoje em dia, só não joga mesmo quem não quer.

GM





>> GTA (à esquerda) é uma série polêmica, mas mostra todo o potencial criativo da Rockstar. Atualmente, é uma das propriedades intelectuais mais valiosas dos games, ao lado de Metal Gear Solid (abaixo), da Konami

>> Call of Duty (à direita) é hoje a franquia de maior valor da Activision. O sucesso do game rendeu recentemente uma quarta versão que, diferentemente das anteriores, acontece nos dias de hoje

>> Devil May Cry (à direita) é uma propriedade intelectual poderosa. Além de vender muito, criou um gênero chamado "Stylish Action". Com isso, os movimentos do herói Nero mais parecem passos de dança

ESPECIAL
Propriedades Intelectuais

> Com cheiro de novo

Texto >> Romulo Máthei
Ilustração >> Nani

O que aconteceu nos últimos seis anos em relação às chamadas propriedades intelectuais? Como anda a criatividade das produtoras?

● Todo mundo gosta de novidades. P.I.s novas (propriedades intelectuais) – jogos que não são seqüências, spin-offs ou baseados em alguma licença – são cada vez mais raras. Mas será que criar franquias inéditas é garantia de sucesso? Será que as grandes produtoras têm medo de errar e, por isso, lançam cada vez menos jogos com idéias originais? Obviamente que seqüências podem não ser bem vistas pelos sedentos por novidades. Mas o que dizer de *Halo* e *God of War*? Não há dúvidas de que são jogos de

peso e, mesmo os fanáticos por jogos totalmente originais, não deixariam de jogar nenhuma das seqüências supracitadas. A *GameMaster* quer sempre introduzir novas P.I.s em suas capas, algumas boas, outras nem tanto. Claro que é difícil acertar qual o jogo (que não seja baseado em algum filme) que será um sucesso de vendas. É por isso que fizemos este balanço com os jogos que produtoras e desenvolvedoras do mundo lançaram nos últimos seis anos. Tire suas próprias conclusões.



» Quem não conhece Final Fantasy (à direita) não deve viver nesse mundo. Criada na década de 80, a série chega hoje a sua 13ª edição. Para os fãs, deveria ter um novo game todos os meses

» The Legend of Zelda (acima) é a P.I. mais importante da Nintendo ao lado de Mario. É por isso que, quando a empresa lança um console novo, ele chega ao lado de um novo título do herói Link

» Street Fighter (à direita) é a franquia de luta mais famosa. A série que chegou ao auge no início da década de 90 tenta se renovar com a quarta versão do game. Agora, os personagens saíram do 2D e estão em 3D

Sony
Número total de novas P.I.s desde 2002: 36 (incluindo a Sony Online)
 » *The Mark of Kri* (PS2, 2002)
 » *The Con* (PSP, 2005)
 » *Shadow of the Colossus* (PS2, 2005)
 » *Heavenly Sword* (PS3, 2007)

Em 2002, 2004 e 2005, a Sony produziu pelo menos uma trínca de séries muito boas que continuam na ativa até hoje como: *Ratchet & Clank* (2002), *SOCOM: U.S. Navy SEALs* (2002), *Killzone* (2004), e *God of War* (2005). Tirando o *EyeToy*, 2003 foi um ano ruim.

Do lançamento do PlayStation 3, no finzinho de 2006, até agora, a Sony só lançou uma P.I. original: *Resistance: Fall of Man*.

Microsoft
Número total de novas P.I.s desde 2002: 25
 » *Kakuto Chojin* (Xbox, 2002)
 » *Voodoo Vince* (Xbox, 2003)
 » *Gears of War* (X360, 2006)
 » *Mass Effect* (X360, 2007)

A propriedade intelectual mais famosa da Microsoft, *Halo*, estreou juntamente com o Xbox em 2001, enquanto os próximos dois anos viram um número grandes de novas P.I.s criadas pela MS como *Brute Force*, *Blinx* até *Mech Assault*. Quando a Microsoft preparava o lançamento do Xbox 360, em 2004 e 2005, um total de cinco novos jogos originais estavam em produção: *Fable*, *Sudeki*, *Jade Empire*, *Forza Motorsport* e *Kameo*. O nível de aceitação e a média de reviews das publicações internacionais e nacionais dos jogos originais da Microsoft atingiam uma média incrível de notas 9 de 10 em 2007. Isso até ser lançado *Vampire Rain*, que recebeu média de 3 de 10 na maioria dos veículos mundiais, baixando para 7,5 a média de todos os jogos da produtora.

Ubisoft
Número total de novas P.I.s desde 2002: 28
 » *Beyond Good & Evil* (Multiplataforma, 2003)
 » *Brothers in Arms: Road to Hill 30* (Multiplataforma, 2005)
 » *Red Steel* (Wii, 2006)

A Ubisoft entrou nesta tabela mais por ser uma empresa que desenvolve muitos jogos para PC do que para outros consoles. Outros títulos: *Alfred Hitchcock Presents the Final Cut*, *The Political Machine*, *Far Cry* e *Paradise*.



Activision

Número total de novas P.I.s desde 2002: 7

- >> *Medieval: Total War* (PC, 2002)
- >> *Call of Duty* (PC, 2004)
- >> *Gun* (Multiplataforma, 2005)

Dos 50 jogos de maior sucesso lançados pela Activision desde 2002, apenas 14% são P.I.s originais. *Call of Duty* pode ser considerada a P.I. mais valiosa da Activision que, em sua quarta versão, alcançou notas acima de 9 na maioria das revistas e sites especializados no mundo todo.

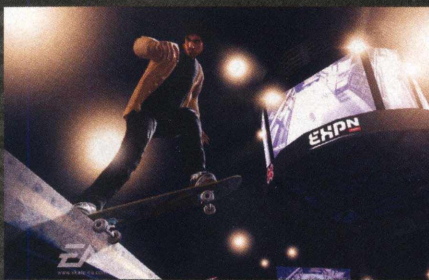


Electronic Arts

Número total de novas P.I.s desde 2002: 13

- >> *Battlefield 1942* (PC, 2002)
- >> *Sled Storm* (Multiplataforma, 2002)
- >> *Black* (Multiplataforma, 2006)
- >> *Skate* (Multiplataforma, 2007)

Outras P.I.s que fizeram sucesso e que também são obra da EA: *Army of Two*, *Crysis* e *SmartyPant*. A EA apresentou sete novos títulos em 2002 – um ano de muita concorrência no mercado. Entre estes jogos, incluindo *Shox*, *Earth & Beyond* e *Ty the Tasmanian Tiger*, só *Battlefield 1942* ainda existe em forma de franquia.



LucasArts

Número total de novas P.I.s desde 2002: 7

- >> *Gladius* (Multiplataforma, 2003)
- >> *Mercenaries* (Multiplataforma, 2005)
- >> *Thrillville* (Multiplataforma, 2006)

Antes de 2002, a LucasArts viveu sua era dourada de P.I.s, em que apresentou títulos como *The Secret of Monkey Island*, *Maniac Mansion: Day of the Tentacle*, *Sam & Max Hit the Road*, *Grim Fandango* e *Full Throttle*. 2002: O ano *Star Wars*. Em 2004, 2005 e 2006 foram lançados apenas uma nova P.I. por ano que não fosse algum *Star Wars*.



Midway

Número total de novas P.I.s desde 2002: 12

- >> *Haven: Call of the King* (Multiplataforma, 2002)
- >> *The Suffering* (Multiplataforma, 2004)
- >> *Dr. Muto* (Multiplataforma, 2002)

A Midway cancelou muitas de suas I.P.s desde 2002: *Crank the Weasel*, *Doomsday Rescue* e *Fear and Respect* (com o famigerado rapper americano Snoop Dogg). Mas não podemos dizer que a produtora não tentou. Em 2002, ela lançou a maior parte dos 12 jogos originais – nada mal para uma third-party. A média das notas de seus P.I.s é de 6,5.



Nintendo

Número total de novas P.I.s desde 2002: 17

- >> *Animal Crossing* (GameCube, 2002)
- >> *Electroplankton* (DS, 2006)
- >> *Excite Truck* (Wii, 2006)

As franquias só estreadam recentemente, incluindo *Pikmin*, *Advance Wars* e *Golden of Sun*. Claro que a Nintendo nos presenteou com algumas das P.I.s de maior sucesso na história do videogame, então nada mais justo que dar um voto de confiança para a Big N. Apesar de lançar algumas franquias novas junto com o Wii, até o final de 2006, a Nintendo só lançou dois jogos que não eram seqüência, spin-off ou um game licenciado: *Wii Play* e *Wii Sports*.

Capcom

Número total de novas P.I.s desde 2002: 20

- >> *Steel Battalion* (Xbox, 2002)
- >> *Viewtiful Joe* (Multiplataforma, 2003)
- >> *Phoenix Wright: Ace Attorney* (DS, 2005)
- >> *Okami* (PS2, 2006)

Em 2005, a maioria dos lançamentos da Capcom era de P.I.s, cerca de 57% dos jogos. Apesar de a Capcom ter um histórico bem bacana em se tratando de novas marcas, poucos jogos dessa lista ganharam seqüências, incluindo *Okami*, *Killer 7*, *Dead Rising* e *Shadow of Rome*. É óbvio que se nem marcas de sucesso como as citadas conseguiram continuações, o mesmo pode se aplicar a jogos como: *Crimson Tears*, *Beat Down: Fists of Vengeance* e *God Hand*.



PowerColor®

A próxima geração de
games em alta definição



www.powercolor.com

> No menu inicial do jogo, aperte:



As dicas estão acabando, assim como as vidas extras. Saiba quais são as tendências dos games que estão morrendo

● As tendências dos games estão morrendo. Vidas extras, sistemas exclusivos e dificuldades absurdas deixarão de existir. Não que nós da redação sejamos pessimistas, mas não tem como não notar que, assim como em qualquer área, tendências nascem, aparecem e morrem. É inevitável substituir coisas que deixaram de ser funcionais por novos meios de se fazer ou de se criar algo novo. Com isso, a GameMaster preparou uma lista com dez tendências do mundo dos videogames que estão fadadas à obliteração. Confira.

>> Se Akuma aparecer em Street Fighter IV, possivelmente seu golpe especial será mais fácil de ser executado para atrair jogadores casuais



>> Imagine o dia em que Halo aparecer no PS3. Será o fim do mundo!

1 >>>> Sistemas exclusivos

Existiu um tempo não muito distante no qual era fácil escolher qual console comprar. Era só pegar a franquia que mais lhe agradava, ver para qual videogame ela era lançada e correr para o abraço. Lembra que para jogar *Final Fantasy* você tinha que ter um SNES? Pois é, e foi justamente o rompimento da Square com a Nintendo que proporcionou o início da extinção dos sistemas exclusivos. Hoje, os jogos multiplataformas são uma opção lucrativa para as produtoras que podem faturar muito mais, uma vez que seus jogos não ficam presos a um só console. A "globalização" dos games é tamanha que jogos como *Assassin's Creed* e *Beowulf* são lançados até para celular. É a evolução a favor dos gamers.

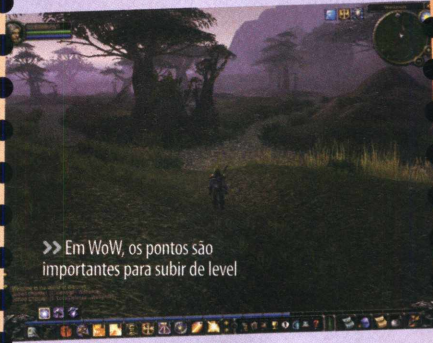
2 >>>> Dificuldade absurda

Muitos games ainda fazem você suar a camisa e esfolar os dedos até chegar a um save point, que fica quase a uma hora de distância de onde você está. A maioria destes jogos com dificuldade elevada era produzida para jogadores hardcore, que em tempos passados era o único público que realmente comprava games. Hoje, os jogadores casuais não estão preparados (nem querem) para jogar um *Super Mario Bros. 2: The Lost Levels*, e as produtoras perdem grana quando não agradam a este nicho. Por isso, o sistema de dificuldade dá tão certo até que você pode escolher entre o Easy e o Expert em um *Guitar Hero*, por exemplo, que a diversão será a mesma.

>> Jogadores casuais não querem games difíceis como *Super Mario Bros. 2*

3 >>>> Pontos

Algumas pessoas podem discordar, mas a pontuação (score) está em baixa entre os gamers. Atualmente, o que conta mais nos jogos são: Achievements, finais diferentes e material bônus. Se formos falar dos MMOs então,



>> Em WoW, os pontos são importantes para subir de level

ai é que a coisa toda descamba: neste caso, o que importa é a experiência ganha para subir de level com o seu personagem e a grana que você tem para comprar os melhores itens. Os pontos só servem (como os Achievements) para você dar uma de bonzão com o seu colega de classe.

4 >>>> Vidas extras

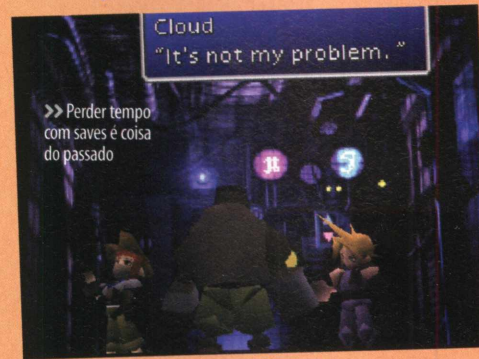
Vida extra para quê? Nos jogos atuais, existem milhares de save points; nos portáteis há os "save states", e, fora isso, há códigos (outro quesito que sumirá) para vida infinita. Mesmo antigamente, tínhamos o já falecido sistema de password, o que hoje não tem mais cabimento (a não ser quando jogamos os jogos clássicos) ficar perdendo tempo recolhendo cem moedas para ganhar uma mísera vidinha extra.

5 >>>> Códigos

Cheats, códigos, macetes, trapaças. Antigamente, até mesmo as produtoras tinham códigos próprios (lembra do código da Konami?).

Depois, veio o Game Genie no SNES e no Mega Drive. Em seguida, nasceu o Game Shark e daí em diante a coisa só descambou. É código para tudo: para vida infinita, para continue infinito, para passar de fase, para matar chefes com um só golpe... Os códigos ainda não acabaram porque até os jogadores hardcore (mesmo que não admitam) não conseguem passar de certos níveis sem uma mãozinha.

6 >>>> Save points



>> Perder tempo com saves é coisa do passado

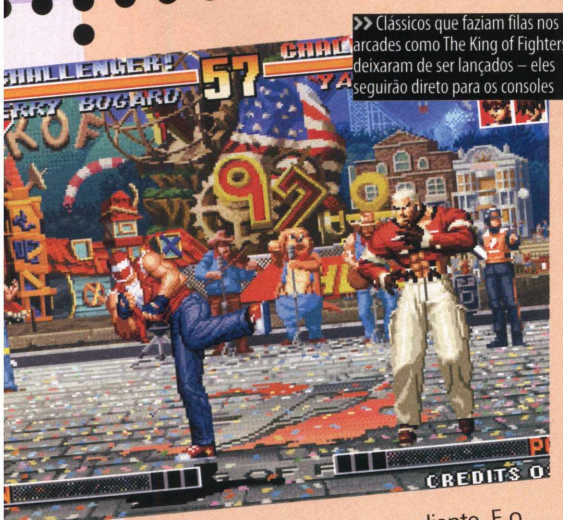
Cada vez mais raros, a não ser nos RPGs. Imagine só: você está jogando seu Nintendo DS ou seu PSP e de repente, aparece a mensagem que sua bateria está quase no fim. Antigamente, você teria que (dependendo do jogo e da parte na qual você estivesse) dar uma volta animal até chegar a um save point para poder salvar seu progresso. Mas e se sua bateria acabasse no meio deste percurso? É por isso que agora (principalmente nos portáteis) existe uma maravilha chamada save state. Pausou, salvou, todo mundo fica feliz e ninguém sai perdendo.

7 >>>> Gêneros

Dividir jogos por gêneros está cada vez mais difícil. Antigamente, eram poucos: esporte, ação, aventura, shooter e RPG. Hoje, temos uma infinidade de subgêneros: o terror se tornou survival horror, que virou

R2

L1



>> Clássicos que faziam filas nos arcades como The King of Fighters deixaram de ser lançados – eles seguirão direto para os consoles

● survival panic e assim por diante. E o que dizer dos gêneros que se misturam? Basta ver a capa da última **GM**, na qual temos um jogo que misturou shooter e estratégia e que revolucionará o mercado de games. E não é só isso, gêneros novos não pararam de nascer. Tem game que até nomeia alguns gêneros, títulos que incorporam tanto um estilo que viram meio de comparação para outros jogos. Quem nunca disse: "Esse jogo é estilo *GTA*" ou "Parece muito com *Resident Evil*". Isso sem contar o pesadelo dos redatores na hora de definir o gênero de um game ou na hora de escrever alguma matéria ou review; sempre rola discussão.

8 >>>> Fliperamas

Foi-se o tempo que "bater uma ficha no fliper" era algo

comum entre a molecada. Tirando o Japão, é cada vez mais raro ver uma casa de jogos eletrônicos de qualidade. Enquanto nossos irmãos nipônicos ganham arcades e simuladores cada vez melhores, o mercado aqui no Brasil parece que é engolido pelas máquinas de jogos de azar. Nos anos 80, eram comuns as grandes casas de arcade no Brasil e, nos anos 90, grandes franquias como a Sports Arcade faziam a cabeça da gurizada. Uma pena que essa tendência tão importante esteja morrendo.

9 >>>> Indicações na tela



>> A interface de Flight Simulator é complicada até para pilotos profissionais

● Interfaces cada vez mais simples e intuitivas são a bola da vez no mercado. Para que ter mil indicações na tela quando já foi provado que não é isso que faz um jogo funcionar bem? Veja o exemplo de *Ico* para o PS2: nenhuma indicação e o jogo é absurdamente imersivo. Tudo bem que games como *Flight Simulator* não têm



● como deixar de lado os comandos complexos na tela (afinal, é um simulador de aviões), mas outros tipos de experiências têm obtido sucesso entre a galera dos games. Quer ver só? *Guitar Hero*, por exemplo, possui pouquíssimos elementos em sua interface.

10 >>>> Telas separadas

● Até a chegada dos jogos online não tinha como jogar um multiplayer de modo sério. O sistema de divisão de telas usado em jogos com esta opção era estúpido. Primeiro: você tinha que ter uma televisão grande ou então se embanava todo (nem dava para enxergar os elementos da interface). Segundo: seu oponente podia ver o que você estava fazendo (afinal, vocês usavam a mesma tela). Com o modo online ou em LAN, as produtoras investem cada vez menos nos modos split screen para consoles caseiros. Ainda bem, já imaginou jogar *Counter-Strike* com a tela dividida em oito partes? Não dá, não é?



>> Counter-Strike seria um caos se fosse jogado com tela dividida

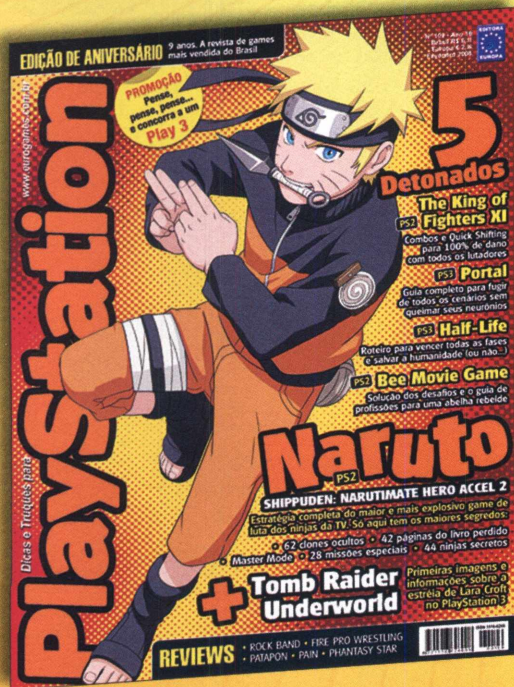
Escolha a sua diversão

XBOX 360 é a Revista Oficial do Xbox no Brasil. Traz cem páginas de conteúdo exclusivo sobre o videogame da Microsoft. Previews, dicas e análises dos lançamentos



NGamer é a mais completa revista sobre Nintendo do Brasil. São dicas e games detonados do início ao fim para jogos de Nintendo Wii, DS, GameCube e GBA

PlayStation é a revista de games mais vendida do Brasil. Traz previews de novos jogos, games detonados até o final e dicas para quem gosta de PS1, PS2 ou PSP



A Mundo dos Super Heróis é uma revista para os loucos por quadrinhos, seriados de tv e desenhos animados. Só nela você encontra um completíssimo dossiê dos mais incríveis heróis



Se preferir, compre pelos telefones (11) 3038-5050 ou 0800 55 76 67

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

Acesse nosso site: www.eurogames.com.br

Já nas bancas!

Seja qual for o seu console, aqui você

Compre 2 edições: de R\$ 17,80 por R\$ 15,10

15%
de desconto



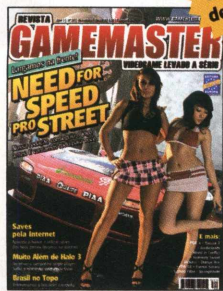
Edição 36 - R\$ 8,90

- ▶ Preview: Command & Conquer Tiberium: mistura inédita de shooter e estratégia em tempo real em um único jogo
- ▶ Aluguel de games: conheça as novidades para jogar games originais baratinho



Edição 35 - R\$ 8,90

- ▶ Jogue ou fique por fora! 50 games que você tem que jogar neste ano
- ▶ Rock Band made in Brasil. Produtora de São Paulo cria jogo inédito para arcades
- ▶ Super Mario Galaxy e ainda 21 reviews



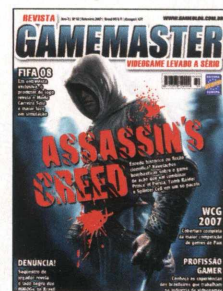
Edição 34 - R\$ 8,90

- ▶ Need For Speed Pro Street: nossa redação conseguiu o jogo antes. E contamos tudo para você
- ▶ Aprenda a baixar e utilizar saves pela internet
- ▶ E mais: PGR 4; FIFA 08; Yakuza 3; Eternal Sonata...



Edição 33 - R\$ 8,90

- ▶ Guerra no futebol FIFA 08 x Winning Eleven 2008: enfim essa briga chega ao PlayStation 3 e ao X360
- ▶ Wii Hacker: sua Wii Sensor Bar quebrou? Faça uma com apenas R\$ 12
- ▶ Games Convention 2007



Edição 32 - R\$ 8,90

- ▶ Assassin's Creed: revelações bombásticas sobre o game de ação que vai combinar Prince of Persia, Tomb Raider e Splinter Cell
- ▶ Profissão Gamer: os brasileiros que trabalham na indústria de videogames



Edição 31 - R\$ 8,90

- ▶ The Simpsons Game: a família mais trash da TV volta para barbarizar no seu console
- ▶ 102 games bacanas para jogar pela internet de graça
- ▶ Como funciona e quais os limites da classificação de jogos no Brasil e nos EUA



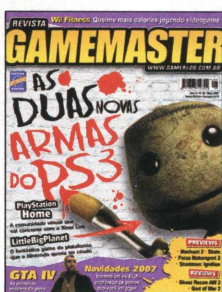
Edição 30 - R\$ 8,90

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



Edição 29 - R\$ 8,90

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



Edição 28 - R\$ 8,90

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



Edição 27 - R\$ 8,90

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



Edição 26 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: 5 games revolucionários The Crossing (PC); Army of Two (PS3/X360); Eye of judgment (PS3); Crush (PSP); Portal (PC)
- ▶ No Guia Completo Detonado: The Legend of Zelda: Twilight Princess



Edição 25 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: a melhor safra de games da história: Metal Gear Solid 4; Cysis; Super Mario Galaxy; Final Fantasy XIII; Halo 3; Forza 2 e muito mais
- ▶ No Guia Completo Detonado: Viva Piñata



Edição 24 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: revelamos tudo o que você precisa saber sobre o PS3 e o Wii, incluindo os recursos disponíveis e o funcionamento dos controles
- ▶ No Guia Completo Detonado: DBZ: Budokai Tenkaichi 2 e Gear of War



Edição 23 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: PS3 ou Nintendo Wii? Confira o guia, compare o que cada um tem a oferecer e descubra qual é a sua cara
- ▶ No Guia Completo Detonado: Bully, o jogo dos mesmos criadores de GTA



Edição 22 - R\$ 8,90

- ▶ Na revista: testamos 10 jogos de PS3 na feira de games em Tóquio: Devil May Cry 4; Heavenly Sword; MotorStorm; Lair; Ridge Racer 7; Gran Turismo HD...
- ▶ No Guia Completo Detonado: Lego Star Wars II

encontra a dica certa para seu game

Para você que é gamemaniaco



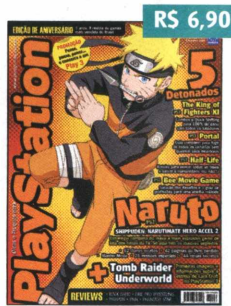
NGamer Brasil - Ed. 8

- ▶ Super Smash Bros. Brawl: as novidades do maior quebra-pau da história
- ▶ LEGO Batman e mais 101 games inéditos para 2008



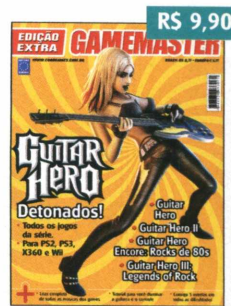
XBOX 360 - Ed. 15

- ▶ Turok: dinossauros comem carne e você é a carne. Confira aqui a análise exclusiva
- ▶ Review Fifa Street 3



PlayStation - Ed. 109

- ▶ 5 detonados: The King of Fighters XI (PS2); Portal (PS3); Half-Life (PS3); Bee Movie Game (PS2) e Shippuden: Narutimate Hero Accel 2 (PS2)



Guitar Hero

- ▶ Guitar Hero detonados. Todos os jogos da série, para PS2, PS3, X360 e Wii
- ▶ E mais: lista de todas as músicas dos games



Dicas e Truques - Ed. 11

- ▶ Aqui só tem dicas, trapaças e segredos dos jogos: Uncharted: Drake's Fortune (PS3); Call of Duty 4 (PS3); Jackass (PSP) e muito mais



The Sims - Ed. 2

- ▶ Guia completo Bon Voyage: praias misteriosas, cenários exóticos do Oriente e aventuras ao ar livre
- ▶ Reviews: MySims; Mobile...



Winning Eleven

- ▶ Edição extra só com Winning Eleven Pro Evolution Soccer. Do básico ao avançado, como se tornar um mestre no jogo



Dicas e Truques - Ed. 10

- ▶ Dicas e truques para 178 games, incluindo: Halo 3 (X360); GTA Vice City Stories (PSP/PS2); Bioshock (X360); Lego Star Wars II (PS2)...



Especial God of War

- ▶ Edição extra God of War com 2 detonados. Aqui tem tudo o que você precisa saber sobre a saga de Kratos



Almanaque GTA

- ▶ 5 detonados do GTA: Vice City Stories (PS2/PSP); Liberty City Stories (PS2/PSP); San Andreas (PS2); Vice City (PS2) e GTA 3 (PS2)

Compre pelos telefones:
(11) 3038-5050
ou **0800 55 76 67**
e informe a **OFERTA 133**

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

Acesse:
www.gameblog.com.br

Para solicitar suas edições, preencha este cupom (original ou xerox) e envie por correio ou fax para a Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121 - CEP: 05510-900 - São Paulo - SP - Fax: (11) 3038-5040 - **OFERTA 133**

Revista	Edição	Qtde.	Preço	Total + Frete

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

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

De número (verso do cartão): _____ Validade _____

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

Depósito Bancário: faça um depósito no banco Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito junto com este cupom para o nosso fax: (11) 3038-5040

Nome: _____

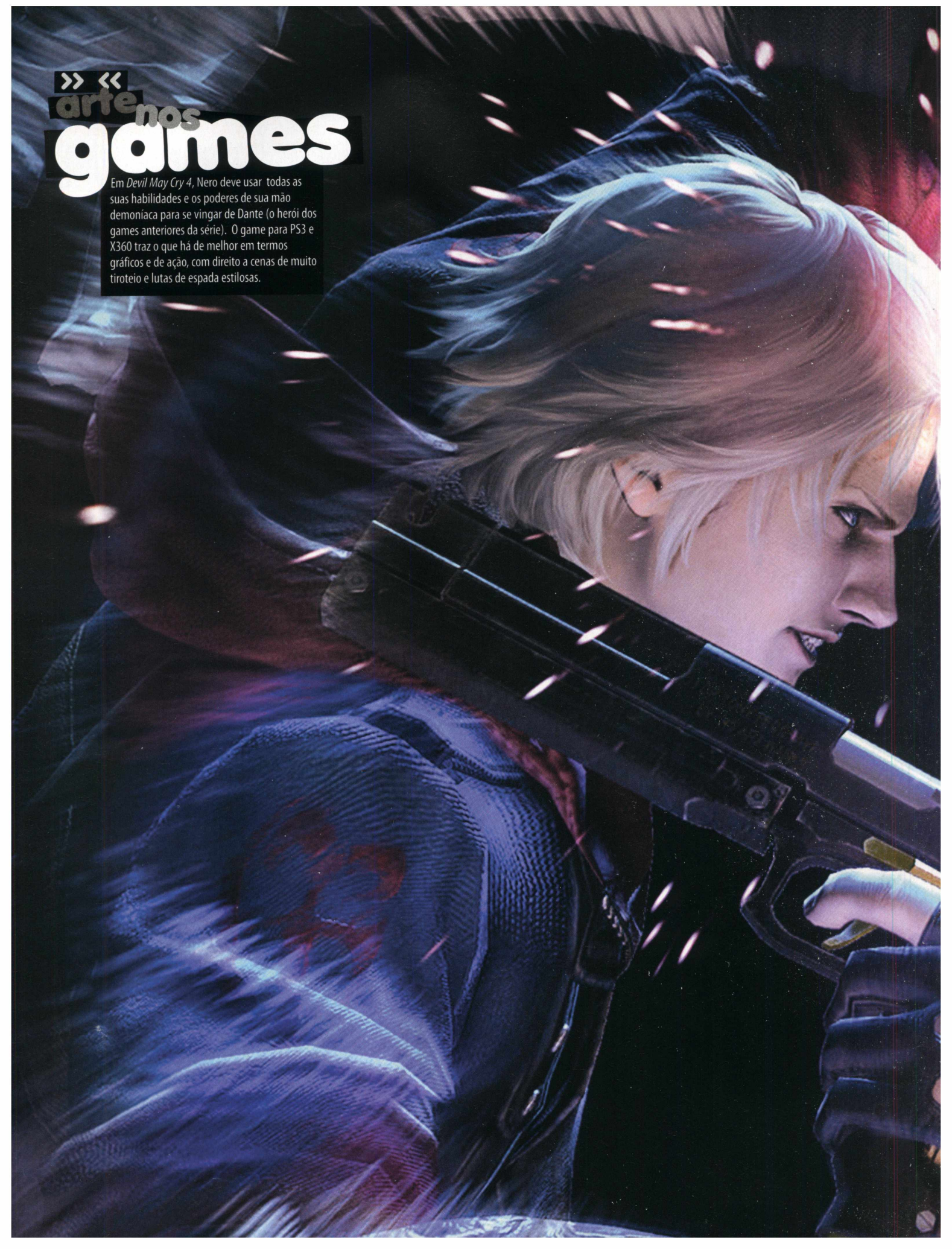
Endereço: _____ Nº _____ Bairro: _____

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

Celular: _____ RG _____ CPF _____

>> << arte nos games

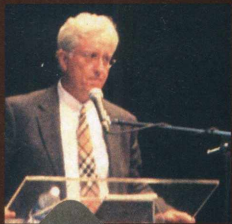
Em *Devil May Cry 4*, Nero deve usar todas as suas habilidades e os poderes de sua mão demoníaca para se vingar de Dante (o herói dos games anteriores da série). O game para PS3 e X360 traz o que há de melhor em termos gráficos e de ação, com direito a cenas de muito tiroteio e lutas de espada estilizadas.





Ataque aos games

Como a ignorância do político brasileiro em relação aos games terminou com o banimento de *Counter-Strike* e *EverQuest* no País



Quem é Jack Thompson?

John Bruce "Jack" Thompson descreve-se para as outras pessoas de duas maneiras: como um republicano e um cristão conservador. Advogado e ativista, ele passa seus dias procurando teores pornográficos e violentos em tudo que existe no mundo. O motivo? Acabar com a "sem-vergonhice" e a sanguinolência do mundo em nome da moral e dos bons costumes. Thompson odeia raps e jogos violentos acima de tudo, e travou uma briga voraz contra a Rockstar Games por conta da série *GTA* e do jogo *Bully*. De tanto processar a produtora, Jack acabou levando um processo por ir contra a liberdade de expressão utilizada nos jogos. Parece que isso deu uma sossegada no bicho-papão dos games.

No dia 18 de janeiro, a liberdade de escolha do gamer brasileiro foi novamente atacada. Neste dia, ficou conhecido um decreto da Justiça Federal de Minas Gerais que proíbe a comercialização e a distribuição dos jogos *Counter-Strike* e *Everquest* em todo o território brasileiro.

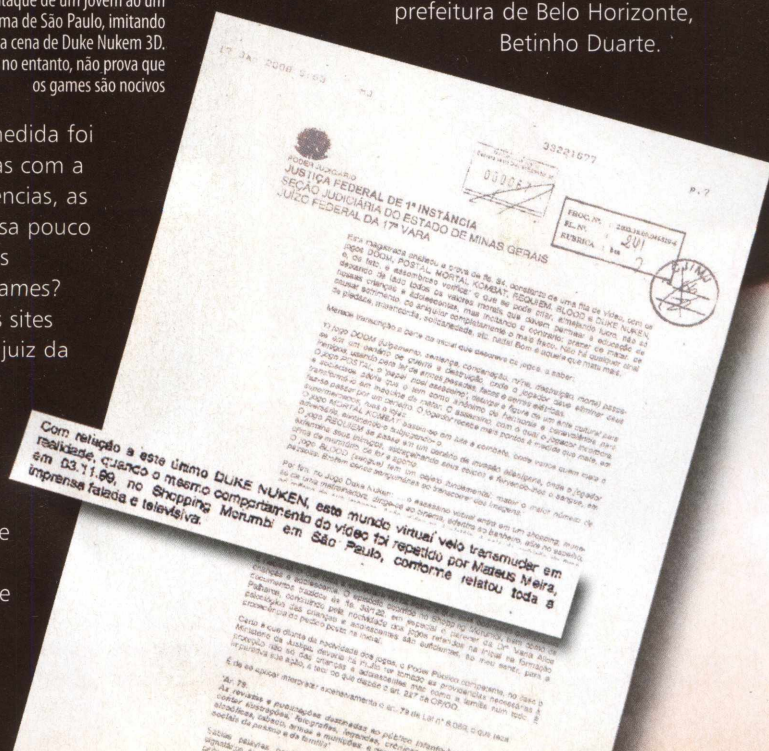
A notícia se espalhou rapidamente, principalmente quando o Procon de Goiás começou a retirar os jogos das lojas. Dias depois, mesmo sem ter recebido nenhuma notificação da Justiça, a Electronic Arts, responsável pelo game no Brasil, interrompeu a venda de *Counter-Strike*. Segundo Ian de Freitas, gerente de produto da EA, a medida foi realizada para evitar problemas com a Justiça. Mesmo com as ocorrências, as notícias publicadas na imprensa pouco responderam às perguntas dos jogadores: por que banir os games?

Jornais, rádios, TVs e alguns sites tentaram, em vão, contatar o juiz da 17ª Vara da Justiça Federal, Carlos Alberto Simões de Tomaz, que assinou o decreto. Segundo sua secretária, após a decisão, ele entrou em férias. A falta de informação fez com fosse divulgada a informação de que a Aeronáutica havia entrado com o processo no Ministério

>> O embasamento para a proibição dos games está no ataque de um jovem a um cinema de São Paulo, imitando uma cena de *Duke Nukem 3D*. Isso, no entanto, não prova que os games são nocivos

Público Federal, o que não foi verdade.

De acordo com apuração da reportagem da *GameMaster* que teve acesso ao processo, a denúncia que convenceu o juiz de que os games são "nefastos" nada tinha a ver com as forças armadas e, sim, com apenas uma pessoa – a mesma que, no passado, baniu outros jogos no País. Auxiliado pelo Procurador Geral da República Fernando de Almeida Martins, o mandante do afronte à liberdade dos gamers foi o ex-prefeito, ex-vereador e agora ouvidor da prefeitura de Belo Horizonte, Betinho Duarte.



Com relação a este último *DUKE NUKEM*, este mundo virtual veio transmitir em realidade, quando o mesmo compartimento do vídeo foi repetido por Mateus Veira, imprensa fatada e televisiva. Merumbi em São Paulo, conforme relatou toda a



»»Ao lado do Procurador Geral da República Fernando de Almeida Martins, o mandante desde **afrente** à liberdade foi o ex-prefeito, ex-vereador e agora ouvidor da prefeitura de Belo Horizonte, Betinho Duarte««

Ação sem volta

O Procurador Geral da República que entrou com a ação contra a venda dos dois games, Fernando de Almeida Martins, conversou com a reportagem da **GameMaster** e afirmou que todo o processo foi feito de forma legítima. "Houve relatórios e provas que comprovaram o perigo de ter os dois jogos nas prateleiras até para os adultos", conta. Ainda, ele conta que não há mais ferramentas para reverter a situação. "O processo está em andamento desde 2002. Como ninguém se manifestou contra e a decisão foi realizada no ano passado, não há possibilidade alguma de recorrer." Vitória da TV BEM.





World Cyber Games

Ainda não está confirmado pela Samsung, a organizadora da competição, mas, assim como ocorreu com a Campus Party 2008, a modalidade Counter-Strike deve ser retirada do WCG. Até o fechamento desta edição, nenhuma pessoa envolvida na organização do evento se manifestou a respeito.

Começo da crise

De acordo com o processo, a denúncia no Ministério Público Federal contra *Counter-Strike*, jogo de tiro em primeira pessoa, e *EverQuest*, um MMO com anos de estrada, foi feita em março de 2002 – cinco anos antes da decisão que classificou os games como “nefastos”.

Nesta época, era a Vivendi Games a empresa que detinha os direitos de venda do CS. Quando a ação foi instaurada, a empresa deveria ter recebido uma intimação da Justiça, informando o motivo do processo. Procurado pela reportagem, Gérson de Souza, gerente geral da Vivendi Games na América Latina, não pôde dar entrevista pois estava fora do País.

Após cinco anos da entrada da denúncia no Ministério Público Federal, a sentença foi dada. Em 15 de junho de 2007, os dois games (e vale lembrar que *Counter-Strike* é classificado pelo Ministério da Justiça como impróprio para menores de 18 anos e que *EverQuest* não foi lançado oficialmente no País) tiveram sua comercialização e distribuição proibidas, e foram considerados

>> Ignorância jurídica: até mesmo “fitas de videogame” dos dois jogos foram banidas. Alguém já comprou um cartucho de Counter-Strike alguma vez na vida?

“impróprios para o consumo, na medida em que são nocivos à saúde dos consumidores, em ofensa ao disposto nos artigos 6, I, 8, 10 e 39, IV, todos do Código de Proteção e Defesa do Consumidor”. A multa para quem desrespeitar a ordem é de R\$ 5 mil.

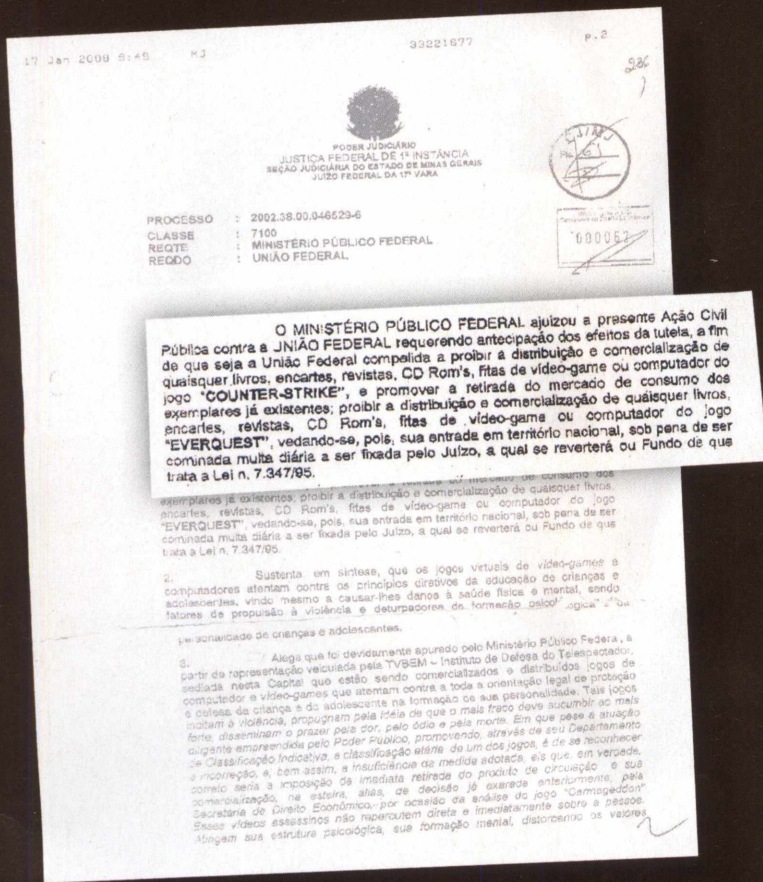
Com a decisão, a coordenadora geral de políticas e relações de consumo, Patrícia Galadino de Farias Barros, encaminhou o decreto para todos os Procons, exigindo o recolhimento dos games de todas as lojas. O primeiro órgão de defesa do consumidor a agir foi o de Goiás. De acordo com seu superintendente, Antônio Carlos Lima, o Procon goiano é exemplar. “Temos a capacidade necessária para agir rapidamente, uma vez que somos um ‘Procon-modelo’ para o País”, afirma. O funcionário público preferiu, no entanto, não opinar sobre a decisão judicial. “Quero apenas fazer o meu trabalho”, disse.

O Jack Thompson brasileiro

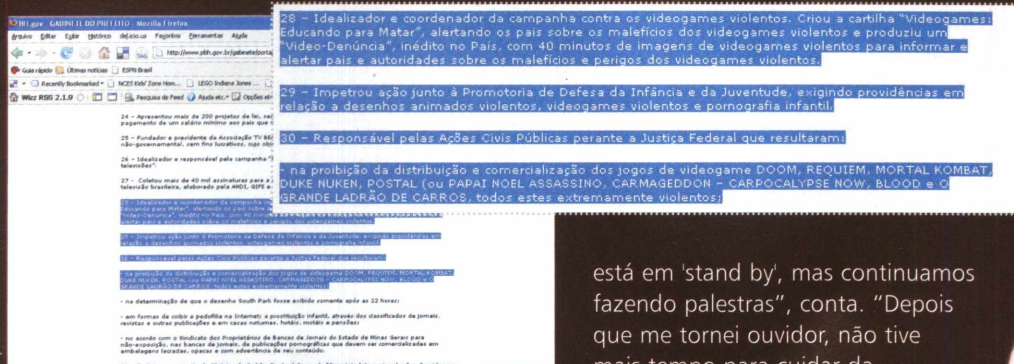
Com muitas perguntas sem resposta, a **GameMaster** foi atrás do processo e conseguiu informações exclusivas. Nele, consta que foi a “TV BEM – Instituto de Defesa do Telespectador” que entrou com uma denúncia contra os dois games no Ministério Público.

Uma busca por informações sobre a TV BEM revelou que, além da instituição não estar ativa há anos, seu presidente e fundador é Betinho Duarte – o mesmo responsável pela extinção da famosa Banheira do Gugu, no SBT e de outros games. O site da prefeitura de Belo Horizonte (www.pbh.gov.br/gabinete/portal/betinho.htm) traz um perfil detalhado do seu ex-prefeito. Lá, está que ele foi um dos fundadores do PT e que lutou contra a ditadura. Além disso, está em destaque a criação da cartilha “Videogames: Educando para Matar” que, segundo o site, alerta os pais sobre os malefícios dos videogames violentos. Betinho produziu um “Vídeo-Denúncia”, que ele afirma ser inédito no País, com 40 minutos de imagens de jogos violentos. O documento afirma, também, que

>>> Segundo o ex-prefeito, a TV BEM é uma instituição que existe desde 1999 e surgiu para orientar os pais sobre os perigos dos programas de TV, dos “joguinhos” e dos RPGs <<<



»Após cinco anos da entrada da denúncia no Ministério Público Federal, a **sentença** foi dada. Em 15 de junho de 2007, *Counter-Strike* e *EverQuest* tiveram sua comercialização proibida«



» O site da prefeitura de Belo Horizonte destaca, com orgulho, os feitos de Betinho Duarte: a proibição de games, de desenhos animados e de programas de TV

ele foi o responsável no banimento de *Doom*, *Requiem*, *Mortal Kombat*, *Duke Nuken* (sic), *Postal* (ou *Papai Noel Assassino* [sic]), *Carmageddon - Carpoocalypse Now*, *Blood* e *O Grande Ladrão de Carros*.

A **GameMaster** procurou Betinho diversas vezes. Nas primeiras tentativas, foi informado que o ouvidor de Belo Horizonte estava de férias e voltaria apenas no dia 30 de janeiro.

Em duas tentativas nesse dia, sua secretária disse que ele estava ocupado e, na terceira, que ele havia ido para casa, pois estava doente. No dia seguinte, voltamos a procurá-lo, sem sucesso. Ao informar do assunto da matéria para sua chefe de gabinete, Betinho Duarte resolveu dar entrevista.

Segundo o ex-prefeito, a TV BEM é uma instituição que existe desde 1999 e surgiu para orientar os pais sobre os perigos dos programas de TV, dos "joguinhos" e dos RPGs. "Hoje ela

está em 'stand by', mas continuamos fazendo palestras", conta. "Depois que me tornei ouvidor, não tive mais tempo para cuidar da TV BEM."

Contra os games

Betinho Duarte acredita que, com a globalização, os pais passam muitas horas do dia trabalhando e não têm como cuidar da educação dos filhos. "A TV oferece qualquer coisa em qualquer horário para os jovens, a internet e o videogame também", explica o presidente da instituição. "Existem pais que não se importam com os filhos e, por isso, entramos com diversas ações contra esses meios."

Ele também explica como provou para o juiz Carlos Alberto Simões de Tomaz que os jogos são perigosos até para os adultos. "Ganhamos dezenas de ações. No caso dos 'joguinhos', entramos no Ministério Público Federal com um vídeo que mostra toda sua violência como



Counter-Strike

O jogo de tiro que acompanha *Half-Life* tem violência, mas muitos esquecem seus fatores positivos. Erick Itaruka diz que "o game ensina a se trabalhar em equipe, a resolver problemas com o grupo, a ter espírito de liderança, a reforçar os laços de amizade e muitos outros pontos positivos"

»Betinho criou a cartilha "Videogames: Educando para Matar", que, segundo o site, alertava os pais sobre os **malefícios** dos videogames violentos, e produziu um "Video-Denúncia«



O "proibidor"

Betinho Duarte, atual ouvidor de Belo Horizonte, quer uma sociedade melhor. Por isso, quer tirar do mercado games que ele considera violento e impedir a veiculação de programas de TV nocivos ao povo. Ele insiste em dizer que não concorrerá a nenhum cargo nas eleições deste ano, "mas posso mudar de idéia", afirma. Você votará nele?

prova. Assim, o MP acionou o Ministério da Justiça e conseguimos a proibição da venda desses produtos."

Entretanto, Betinho, que diz lutar a favor da sociedade, afirma ser radical quanto aos jogos de videogame. Quando perguntado se o seu ato de banir os jogos tira a liberdade de escolher o que o filho quer jogar até mesmo dos pais que vivem em casa, ele foi categórico: "Aí eu sou radical! Está provado cientificamente que o que aparece nos jogos e RPGs fica armazenado no subconsciente da criança. Um dia isso irá se manifestar e fazer com que o indivíduo comente uma atrocidade. Os jogos eletrônicos podem ainda causar cegueira, surdez, tendinite e epilepsia. Isso está até no manual do jogo Test Drive 3!"

A reportagem, contudo, solicitou que o presidente da TV BEM encaminhasse os documentos que provam que *Counter-Strike* e *EverQuest* são "nefastos", o que foi negado. "Está tudo encaixotado", disse. "Estou dando essa entrevista em consideração à revista."

Ao encerrar a conversa, Betinho Duarte quis deixar claro que seus atos não são ditatórios. "Usei os meios legais para proteger a saúde da sociedade. Em uma ditadura, é a minoria que decide pela

maioria. No meu caso, é a sociedade decidindo pelo bem pela sociedade. Lutarei contra os jogos violentos até eu morrer."

Decisão correta?

A decisão da Justiça afetou não só as vendas dos jogos, mas também as competições de *Counter-Strike*. O evento Campus Party, que ocorreu entre os dias 11 e 17 de fevereiro, teria uma competição oficial do game de tiro. Entretanto, de acordo com a assessoria do evento, uma liminar da Justiça impediu a realização do campeonato.

Com isso, a etapa brasileira do World Cyber Games, que tem a modalidade *Counter-Strike*, pode estar ameaçada. Rodrigo Moeretz, organizador do WCG junto à Samsung, disse desconhecer qualquer tipo de proibição e que, por enquanto, o evento acontecerá normalmente.

Emiliano de Castro, presidente da ABragegames (Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Jogos de Eletrônicos), classificou o ato como tendencioso. "Banir os games mostra como o sistema brasileiro é falho. Anos atrás, o Brasil aplicou censura no cinema e na televisão. Parece que o videogame é 'bola da vez'", comenta. Até o fechamento desta edição, a associação não havia se manifestado.

O psicólogo do núcleo de pesquisa da psicologia em informática da PUC-SP, Erick Itaruka, diz que "hoje, a informação é muito rápida. Crianças de dez anos têm acesso a celulares, internet, TV e fica complicado criar uma bolha e impedi-la de usar tudo isso". Ele afirma que a criança deve ter um responsável. "Fica a cargo dos pais saber o conteúdo que as crianças acessam."

Quando questionado sobre a afirmação de Betinho Duarte, de que os pais estão ausentes na

»A reportagem solicitou que o presidente da TV BEM encaminhasse os documentos usados para provar tudo isso, o que foi negado. "Está tudo encaixotado", disse. "Estou dando essa entrevista em consideração à revista«



»Grand Theft Auto é um dos jogos mais controversos e que recebeu mais processos da história. Será que, com GTA IV chegando do mercado, ele também será banido?

criação dos filhos, Itakura foi direto: "Quando você coloca a culpa na ausência dos pais, quer assumir que eles falharam e que a família é uma instituição falida. Em algum momento, a família estará presente", explica. "O contato dos pais com os filhos é qualitativo e não quantitativo. Não existe falência total da família."

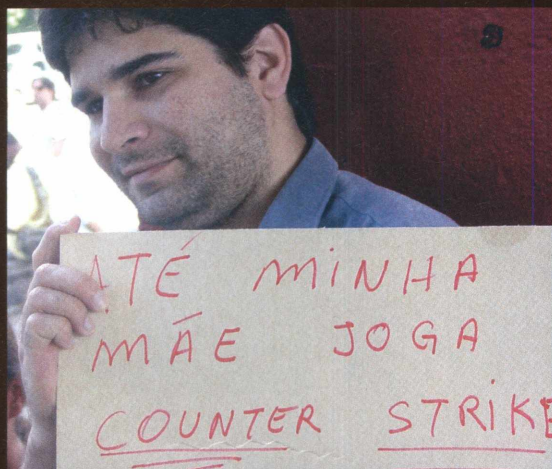
O psicólogo, no entanto, adverte que é necessário saber o que as crianças jogam, pois elas "ainda não têm a personalidade concluída, não sabem o que é o bem, o mal ou a ética. A presença do pai é extremamente importante até os 12 anos". Segundo Itakura, não está provado que os games possam causar um comportamento violento nos adultos. No entanto, está comprovado em estudos que, assim como em outras mídias, o indivíduo se emociona e pode ter distúrbios de ansiedade. "O

jogo é uma mídia nova e pouco estudada no Brasil. Existem pessoas que têm medo do desconhecido. O ato de banir os jogos é tendencioso e não se pode fazer uma pesquisa tendenciosa."

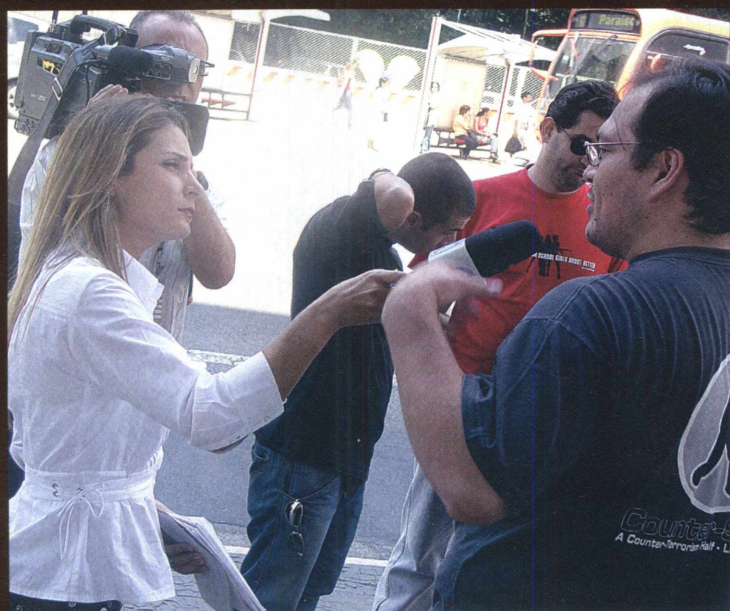
Manifestação

Após o banimento dos dois jogos, um grupo de jogadores se reuniu no dia 2 de fevereiro na Av. Paulista, em São Paulo, para fazer um protesto.

Organizado pelo blog Liberdade Gamer (liberdadegamer.wordpress.com), cuidado pelos jornalistas de games Gustavo Lanzetta e Douglas Pereira, o movimento pacífico tentou chamar a atenção dos jornais, rádios e TVs para o que eles chamam de "ação arbitrária". "Como cidadãos, temos o direito de poder escolher o que queremos jogar", diz Lanzetta.



>> Momentos do protesto em São Paulo: À esquerda, manifestante com um cartaz que mostra sua indignação; abaixo, gamers dão entrevistas à TV; à direita, a polícia entra em contato com os organizadores para tomar conhecimento da manifestação





PREVIEW

Brütal Legend

Não basta ser pai

Se trabalhar com Jack Black chegou a ser um sonho distante para Tim Shafer — o executivo não acreditava que o ator pudesse topiar a parceria —, agora a história é bem diferente. Inesperadamente, Black se envolveu tanto com o game que acabou fazendo muito mais do que apenas dublar o seu personagem. De acordo com Shafer, o ator ousou modificar diálogos a todo instante e sugeriu novas idéias para o povo responsável pela arte e pelo visual do game.



No game haverá diversas menções à músicas do metal, como este trêm...

Como pregava "The Seeker"

Seguindo os passos de *Psychonauts*, *Brütal Legend* promete contar com uma incalculável quantidade de segredos — sabe aquelas áreas que não precisavam existir de verdade, mas que fazem parte do cenário sabe-se lá por quê? Pois é em locais assim que o game promete surpreender os fãs de heavy metal. De acordo com Tim Shafer, o objetivo da Double Fine é criar um universo vibrante que possa ser explorado de cabo a rabo e que recompense quem ousar fazer isso.



O Cavaleiro das Trevas consegue colocar medo até no pessoal da banda KISS, imagine em você que estará quietinho em casa jogando o game...

» Brütal Legend

Texto » Matheus Bourg

Deixe a cabeleira crescer, treine uns solos e se prepare para uma aventura pelo mundo do metal pesado com seu guia Jack Black




 **PLATAFORMAS**
PS3/X360

 **PRODUTORA**
Vivendi Universal

 **DESENVOLVEDOR**
Double Fine Productions

 **TIPO**
Ação

 **PREVISÃO**
Não definida

Imagine um cenário cortado por rios de fogo, cercado por montanhas em forma de amplificadores e entupido de metaleiros cabeludos fazendo o maior quebra-pau – alguma capa de disco de heavy metal lhe veio à cabeça? Se você é fã do estilo como o roteirista e programador Tim Shafer, é bem provável que sim. Nenhuma destas imagens, entretanto, é capaz de definir a genialidade do mais novo projeto do mesmo criador dos espirituosos *Grim Fandango* e *Psychonauts*. Inspirado em tudo aquilo que você jamais imaginou a respeito das músicas de bandas como Black Sabbath, Wolfmother e Motörhead, *Brütal Legend* é a prova de que o metal não é pesado à toa.

Para entender o que torna o projeto tão atraente, basta saber que Jack Black, o ator por trás do inconfundível professor de *A Escola do Rock*, é ninguém menos que a voz e a face de

Eddie Riggs, o personagem principal. No roteiro escrito por Shafer, Eddie é um talentoso músico que, após topar com um artefato misterioso, acaba voltando no tempo e descobre estar na chamada “Era do Metal”. O lugar é mais ou menos aquilo que descrevemos no início do texto – talvez um pouco mais grotesco, é verdade – e seu objetivo é libertar as diferentes espécies de metaleiros que habitam o local.

Sem limites

De punks a emos, o destaque é a forma na qual os diferentes estereótipos ganham vida e como tudo é importante para o andamento de *Brütal Legend*. Afinal, estamos falando de um jogo de pura pancadaria no qual o protagonista utiliza três instrumentos para derrotar inimigos estranhos, satisfazer os deuses do rock e, por que não?, ir para a cama com algumas



PREVIEW

Brütal Legend

» De vez em quando, Eddie larga a guitarra e utiliza armas medievais para dar conta dos inimigos que infestam o mundo do metal «



Para todos

Se a impressão que fica é a de que *Brütal Legend* é um jogo voltado aos aficionados por músicas pesadas, saiba que o objetivo da Double Fine é justamente o oposto. Quando questionado acerca da necessidade de gostar do estilo para curtir o jogo, Tim Shafer retrucou afirmando que ninguém precisava ser pirata para gostar do adventure *Monkey Island*. E não é que o o jogo fez um tremendo sucesso?

» moçoilas bonitas. O primeiro é um machado maior do que o próprio Eddie; em seguida vem uma guitarra cujos solos e riffs executam as mais diversas magias. Por último, é preciso ficar atento ao público. É que a “cooperatividade” é uma das palavras-chave por aqui. Além da possibilidade de recrutar outros personagens para a sua gangue, o jogador pode trabalhar com eles durante combos conjuntos e se divertir com uma galera (desta vez, real) em partidas de multiplayer.

Por mais estranho que possa parecer, é impossível não associar o game a títulos que colocam a liberdade acima de tudo, cortesia de séries como *Grand Theft Auto*. E como estamos falando de uma temática tão polêmica e geralmente associada à falta de limites, o legal é notar que o politicamente incorreto passa longe de ser proibido por conta da ameaça de órgãos reguladores. Caso deseje, o jogador pode muito bem investir em relacionamentos amorosos, por exemplo, ou simplesmente montar em sua motoca Harley-Davidson e sair atropelando as figuras mais esquisitas que encontrar pela frente.

Por mais divertido que causar um verdadeiro caos possa parecer, Eddie Riggs não voltou ao passado para brincar: cabe a ele a árdua tarefa de libertar e reunir o maior número de adeptos para se dar bem na tal Era do Metal. O legal é que essa jornada, de acordo com os produtores, é recheada por clichês do mundo do rock e por referências muitas vezes subliminares que só podem marcar presença caso já tenham estampado a capa de algum álbum musical de verdade. Por conta deste detalhe, *Brütal Legend* abre mão de muitos lugares comuns no gênero da ação e investe, por exemplo, em inimigos que

podem ser aranhas gigantes, zumbis em decomposição, cães robóticos ou senhores de escravos.

Uma das únicas missões demonstradas até o momento consiste em uma empreitada para libertar um grupo de “headbangers”, que é forçado a trabalhar em uma mina local. Acorrentados, os caras cavam a terra com as próprias mãos em busca de peças cromadas para a construção de automóveis bacanas. Pode isso? Não de acordo com a cartilha de Eddie, que se aproveita do muque dos personagens e cria uma verdadeira rebelião. A partir daí, é que entra em cena um dos principais pontos da jogabilidade de *Brütal Legend*: a possibilidade não apenas de recrutar, mas de controlar o povo à sua volta.

O esquema funciona de forma bastante simples, ao passo em que basta pressionar o direcional digital para dar ordens para os seus parceiros: para cima, indica-se um local a ser explorado, para baixo

» Eddie Riggs não voltou ao passado a passeio: cabe a ele libertar e reunir o maior número de adeptos para se dar bem na tal Era do Metal «



» Com uma charanga infernal dessas nem o capeta é capaz de segurar nosso anti-herói Eddie, repare nos espectros em forma de cavalo. Arrepiante

» O novo game de Tim Shafer não é todo bonitinho. Em algumas fases, predomina o clima pesado e sombrio das músicas de heavy metal

PREVIEW

Brütal Legend



Multiplayer competente

Se você notou que apenas pincelamos o assunto quando tocamos na modalidade de multiplayer, é porque ainda não se sabe basicamente quantos jogadores ela comportará ao todo e como ela funcionará de verdade. A produtora garante que a fórmula será a mesma do single player, mas não se sente à vontade especificando um número exato de participantes por jogatina. Tudo o que ela diz é aquilo que a gente já sabe: de tão inspirado, o modo multiplayer foi finalizado antes mesmo da campanha solo ir para a prancheta.

significa “fique onde está”. Isso é importante pois cada personagem presente na tela pode interagir de certa forma com Eddie; cada um deles possui um golpe especial que só pode ser executado em conjunto. Um dos poucos demonstrados até agora, por exemplo, permite que o jogador arremesse um daqueles headbangers em direção ao céu para que, em seguida, o cara caia como um míssil em terras inimigas. O efeito é devastador.

Fazendo mágica

Caso abra mão do machado e do poder do povo, Eddie sempre poderá contar com a ajuda de uma guitarra que voltou no tempo com ele: aparentemente normal, o objeto pode causar grandes danos aos inimigos caso o jogador execute determinados comandos especiais. Depenendo dos botões – ou notas – pressionados pelo personagem, o resultado da magia pode ser tranqüilizante, fazendo com que todos ao seu redor caiam no sono, ou devastador, dando início a terremotos e erupções vulcânicas. Mais uma vez, o negócio aqui é ser fiel à extravagância do rock.

Por conta disso, não poderiam faltar garotas. Ou

»»O protagonista, basicamente, utiliza-se de três instrumentos para derrotar inimigos estranhos, satisfazer os **deuses do rock** e, por que não, ir para a cama com algumas moçoilas bonitas««

melhor, uma garota só. Funcionando como um interesse amoroso para Eddie, Ophelia é uma das primeiras personagens apresentadas em *Brütal Legend*.

Mas, embora a imagem da moça possa indicar que a relação entre a dupla é boa, Tim Schafer garante que não é bem assim. Segundo o produtor, o relacionamento entre o casal envolve temas como confiança, traição e sangue demoníaco – questões triviais em qualquer relacionamento.

O game, ainda sem data prevista de lançamento para o PlayStation 3 e Xbox 360, mostra que a genialidade de Tim Schafer está longe de se esgotar. O cara manda bem e, ao lado do engraçado Jack Black, tem tudo para fazer *Brütal Legend* um dos games mais controversos do ano.





PREVIEW

Tomb Raider 8

Texto >> Matheus Bourg

> Tomb Raider 8

Lara Croft volta com tudo em sua primeira aventura desenhada especialmente para a nova geração de consoles



PLATAFORMAS
PS3/X360/PC

PRODUTORA
Eidos Interactive

DESENVOLVEDOR
Crystal Dynamics

TIPO
Aventura

PREVISÃO
Não definida



Lara continuou nas aulas de ginástica e volta repleta de movimentos inéditos

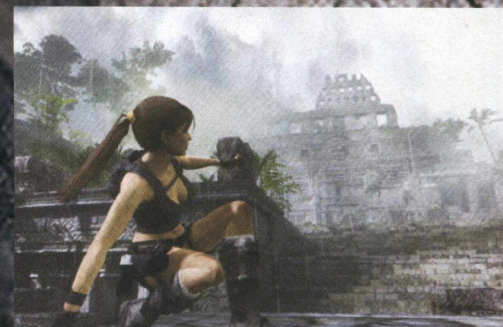
Sujando as mãos

Quem chegou a testar *Uncharted* pode não achar isto uma novidade de outro mundo, mas, por conta do dinamismo dos cenários, o jogador poderá se sujar a qualquer instante da jogatina. Ao passar por uma poça de lama, por exemplo, o corpo de Lara ficará sujo e a terra escorrerá gradativamente pelo seu corpo até deixá-lo limpo novamente. Uma outra saída – além da possibilidade de trocar de roupa, é claro – será a de aproveitar eventuais gotas de chuva. O modo como a água escorre pelas pernas da heroína e leva consigo toda a lama; o sistema é capaz de impressionar até quem não gosta da moça.

Se você achava que o povo da Crystal Dynamics havia arrepentado a boca do balão com os dois últimos games estrelados por Lara Croft – *Legend* e *Anniversary* foram, de fato, excelentes provas de que a mudança de casa havia feito bem para a franquia –, tenha em mente que você não viu nada do que os caras são capazes. É que agora eles decidiram, nas palavras do próprio estúdio, trabalhar em cima do primeiro *Tomb Raider* desenhado especialmente para a nova geração de consoles.

Assim como acontece com o mais novo projeto estrelado pelo espião Sam Fisher, a palavra que define *Tomb Raider 8* (nome que, até o fechamento da edição, não havia sido confirmado, mas é provável que use a alcunha de *Underworld*) é "dinamismo". Tudo por aqui – desde a iluminação até a física e as animações – é dinâmico e se relaciona de alguma forma com as ações tomadas pelo jogador e com o ambiente à sua volta. O legal deste sistema são os seus efeitos em aspectos clássicos da franquia, como a resolução de enigmas e a criação de conflitos com eventuais inimigos. No lado

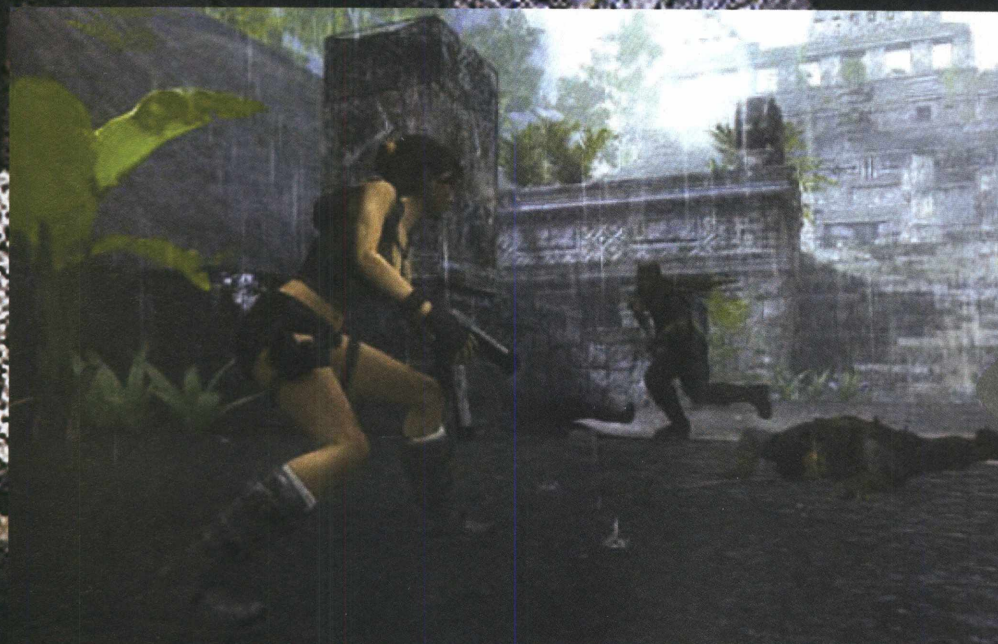
>> Tudo por aqui, desde a iluminação até a física e as animações, é **dinâmico** e se relaciona de alguma forma com as ações tomadas pelo jogador <<



>> A intrépida Lara descobriu novos templos para explorar. Lá, ela quer encontrar tesouros para aumentar sua fortuna e comprar um carro novo

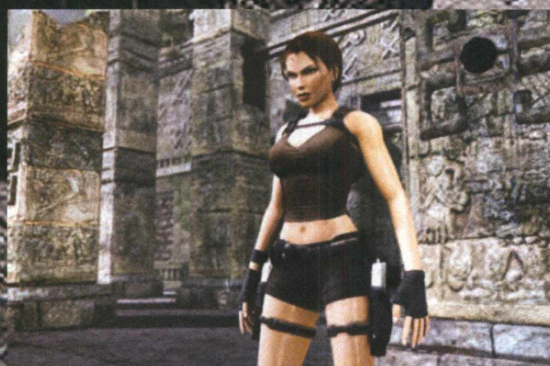
PREVIEW

Tomb Raider 8

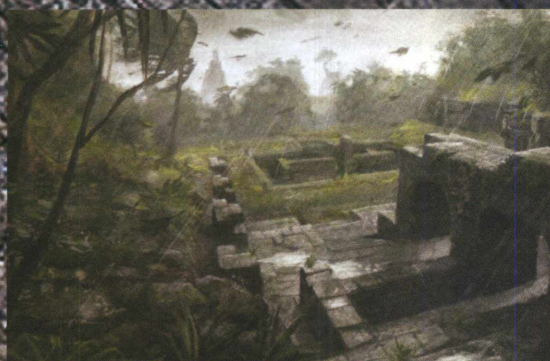


Realista, mas nem tanto

Na única fase demonstrada até o momento, Lara exibe sua mais nova modelagem em meio a uma selva vibrante: com traços mais finos e músculos mais torneados, a caçadora de relíquias parece até uma mulher de verdade. Só que vamos com calma: o objetivo dos programadores não é o de fazer com que o corpo da heroína fique mais realista – quicá sensual. Segundo um dos produtores responsáveis pelo projeto, o maior desafio em se tratando do novo modelo foi fazer com que ele ficasse sexy, mas ainda assim ressaltasse as características nobres da Lara que conhecemos.



Os efeitos climáticos prometem trazer um clima especial ao game. A chuva, por exemplo, atrapalhará a visão de Lara e também deixará a heroína com a roupa molhada. Os marmenjos babões agradecem de coração...



Quando questionada a respeito da trama do novo *Tomb Raider*, a Crystal optou por revelar apenas o básico: como já era esperado, o game se passa após os eventos de *Legend* e faz com que Lara viaje de uma ponta à outra do globo. O único local confirmado é o sul mexicano.

específico dos quebra-cabeças, trate de esquecer os problemas estúpidos cujas respostas abrem apenas uma porta bem à sua frente. Agora, o esquema é bem mais complexo e faz com que todos os elementos de um determinado cenário estejam conectados.

Na prática, porém, as mudanças vão além. Em termos de evolução, o que mais chama a atenção na nova Lara é a fluidez com que ela se movimenta. Isso acontece pois, ao contrário de qualquer outro episódio da série, em *Tomb Raider 8* todas as suas acrobacias são captadas diretamente de uma artista de verdade. O nível de detalhes é tão surpreendente que ao correr pela selva, por exemplo, ela tenta proteger o seu rosto e evitar o contato com galhos. Ainda neste quesito, o jogador é presenteado com um renovado sistema de combate mano a mano, que tem como objetivo permitir que Lara afaste os inimigos e ganhe tempo – e espaço, é claro – para utilizar seu lendário par de pistolas.

Por falar nas armas, aliás, chega a ser curioso ressaltar que raramente você encontrará um inimigo portando um revólver ou uma metralhadora – só não pense, entretanto, que isso é um sinal de que Lara não utilizará as próprias bugigangas. É que como você está no meio do mato, longe da civilização e em ruínas jamais tocadas pelo homem, é mais provável que seus oponentes trabalhem na base do improviso. Afinal, continua valendo a velha fórmula: não se surpreenda caso encontre animais mitológicos ou seres que dificilmente estariam em um zoológico convencional.

» Raramente você encontrará um inimigo portando **um revólver ou uma metralhadora** – só não pense, entretanto, que isso é um sinal de que Lara não utilizará as próprias bugigangas«



PREVIEW

Rainbow Six Vegas 2

Texto >> Matheus Bourg

>> Na sequência de *Rainbow Six Vegas*, você terá que fritar a cuca para criar táticas de invasão de prédios e de ataque stealth <<



Alguns ataques exigem agilidade, como a invasão de prédios pelas janelas, para surpreender os inimigos



E quanto ao multiplayer?

Neste sentido, *Vegas 2* promete recompensar os jogadores com dois novos modos de jogo ainda não revelados e com uma mecânica de funcionamento completamente reformulada. Devido a um sistema que regula o uso de armas especiais, como rifles automáticos, as partidas exibirão um balanceamento exemplar.

Seguindo a novidade implementada pela Infinity Ward em *COD 4*, os disparos realizados no game podem ultrapassar paredes e demais objetos de acordo com o calibre da arma em uso. Não bastasse isso, todos os ambientes do jogo são completamente destrutíveis.



>> No game, os cassinos de Las Vegas são os locais mais atacados dos Estados Unidos. Prepare-se para enfrentar uma legião de terroristas nervosos



➤ Rainbow Six Vegas 2

De volta à cidade dos cassinos, lute com novas armas, missões ainda mais sofisticadas e com explicações relativas ao final do primeiro episódio

● Se o primeiro *Rainbow Six Vegas* impressionou por conta do visual e da ação frenética, chega a ser complicado imaginar no que uma possível seqüência poderia se sair melhor. Complicado, mas não impossível para a Ubisoft. Prova disso é o comprometimento do estúdio com *Vegas 2*, uma continuação que promete ser muito melhor que o episódio original e, ainda por cima, explicar em detalhes por que o agente Gabriel decidiu se unir ao mundo do terrorismo e trair sua trupe.

“Quer dizer que o jogo começa do ponto onde o primeiro terminou?” Não exatamente. Na verdade, o novo *Vegas* acontece em 2005 e, conseqüentemente, cinco anos antes de Irena forjar seu assassinato. Na pele de Bishop, um(a) soldado(a) completamente customizável, sua primeira missão consiste em um acerto de contas no qual a Ubisoft promete explicar por que seu parceiro tornou-se um traidor. Depois disso, um salto no tempo leva o jogador direto para onde o primeiro game terminou e você logo é recebido pelos colegas Michael Walter e Jung Park.

● Experiência recompensada

O principal atrativo da continuação promete ser o uso do PEC (sigla em inglês para “criação persistente de elite”), sistema com o qual o público já está acostumado e que agora vale para qualquer tipo de partida realizada pelo jogador. Em outras palavras, o jogo permite que o seu personagem evolua como se fizesse parte de uma partida de multiplayer online. O funcionamento é praticamente idêntico ao esquema implementado em *Call of Duty 4*, com a diferença de que, aqui, é possível acompanhar em tempo real como você está se saindo em campo, o que está sendo desbloqueado e que estilo de assalto está sendo seguido. Não sacou esta última parte? É que de

acordo com a Ubisoft, o computador avalia automaticamente o modo com o qual o jogador lida com os inimigos e com os perigos ao seu redor. Desta forma, torna-se possível respeitar o gosto de quem está no controle, já que apenas armas condizentes com o seu estilo de ataque são liberadas no decorrer da campanha. Ao todo, onze novos equipamentos estão na continuação.

● Reunindo amigos

Outro destaque de *Vegas 2* é o exagerado foco na jogatina cooperativa: no game, todos os cenários foram desenhados tendo em mente a presença de um grupo formado por quatro pessoas – o jogador principal, seus dois subordinados e um outro agente que pode ser um amigo online.


E, assim como *Halo 3*, o jogo permite que uma pessoa entre na sua sala mesmo com a campanha em andamento – o convidado, inclusive, coleta os mesmos pontos de experiência obtidos pelo resto do grupo. Para evitar uma competição desnecessária e prejudicar o andamento das missões, seu amigo jamais desbloqueará mais itens do que você.

O problema é que este foco no co-op não chega de graça aos bolsos de quem é fã da série: por conta dele, os cenários de *Vegas 2* são ligeiramente menores que os convencionais. De acordo com a produtora, o objetivo é fazer com que o jogador encontre logo seus alvos. Picuinhas à parte, ao menos o game se sai bem no diz respeito à direção de arte e à construção dos mapas. É que, como você já está cansado de fazer a limpa em cassinos, agora as missões acontecem em clubes de jazz e boates noturnas e até mesmo nas próprias ruas. Algumas, inclusive, sob o calor escaldante e a luz do dia.




 **PLATAFORMAS**
PS3/X360/PC

 **PRODUTORA**
Ubisoft

 **DESENVOLVEDOR**
Ubisoft Montreal

 **TIPO**
Tiro

 **PREVISÃO**
Março de 2008



Obedientes, mas humanos

Drasticamente aperfeiçoada, a Inteligência Artificial da seqüência é marcada pelo comportamento dos soldados subordinados ao jogador: embora sejam obedientes como no episódio original, agora os agentes ficam nervosos ou excitados dependendo da situação. Em alguns casos, eles poderão até mesmo oferecer dicas.



REVIEW

Turok

Texto >> Nelson Alves Jr



XBOX 360

RED LIVE

TUROK

Turok

Também para >> PS3/PC



PLATAFORMA
Xbox 360

PRODUTORA
Touchstone

DESENVOLVEDOR
Propaganda Games

TIPO
Tiro

JOGADORES
1



6,5

Série renasce, mas sem o mesmo glamour

● Tirando o primeiro jogo, lançado em 1997, todas as seqüências de *Turok* são pavorosas. Nisso, a estréia no Xbox 360 dá um banho em todos os aspectos. O problema maior, provavelmente, está na expectativa exagerada criada pela produtora.

O primeiro susto surge com a velocidade da mira. Rápida demais, lembra um FPS de PC, não de console, principalmente para quem está habituado a *Halo* ou *Call of Duty* (em tempo: há opção de ajustar a velocidade, mas mesmo colocando no mais lento, a mira ainda se comporta rápida demais). Tudo bem, algum tempo de insistência com o cursor "The Flash" e você se adapta. Mesmo que isso signifique morrer 500 vezes até pegar o jeito.

Esquema Hollywood

Como sempre, evito contar detalhes da história para não estragar o prazer, mas saiba que o roteiro é interessante, contado de maneira cinematográfica, com flashes que remetem ao passado do protagonista Joseph Turok e descortinam pouco a pouco os acontecimentos da jogatina. Bem verdade que não é uma obra-prima épica, mas está longe de

um simples roteiro boçal com intuito de tapar buraco. O treco instiga, é extremamente bem produzido e possui cenas impactantes. Isso é inegável.

Na mecânica de jogo, o aspecto mais impressionante são as animações, principalmente as dos dinossauros. Sim, porque a menos que tenha estado em Marte, você está careca de saber que *Turok* sem dinos não é *Turok*. Diferentemente do que se viu nos jogos passados, o comportamento dos bichos é de um realismo assustador. A maneira com que andam ou correm, os gestos quando estão à espreita,



>> Não será fácil enfrentar os perigos sem a ajuda de suas tropas, pois há desde dinos pequenos até os gigantescos. O uso do tanque é altamente recomendado



» Encontrar dinossauros no meio da selva não é uma tarefa grata, principalmente porque eles se escondem atrás das árvores «

» Acerte um tiro na cauda e o animal se desequilibra; acerte o corpo e ele cai, **sacoleja** e se levanta cambaleante; agora, se o tiro for na cabeça, já era «

a reação quando são alvejados e tentam se levantar ainda feridos, tudo está minuciosamente detalhado. E sim, cada espécie possui uma forma única de se mover. Com o tempo, você consegue identificar qual deles está por perto sem necessidade de fixar demais os olhos no bicho. Isso é sensacional.

A riqueza das animações vai além. Acerte um tiro na cauda e o animal se desequilibra; acerte o corpo e ele cai e se levanta cambaleante; agora, se o tiro for na cabeça, já era. O bacana disso é que você se pega durante o jogo testando as possibilidades: o que acontece se eu atirar na perna? A animação muda se o animal estiver parado e correndo? Um detalhe costumadamente imperceptível, mas que se tornou parte intrínseca da partida. Quer dizer, não há necessidade de gastar munição só para saber como (e se) o dino vai cair, mas você mete o dedo no gatilho

Turok possui uma penca de armas para eliminar dinos famintos e soldados bom de mira. Aproveite!



só para descobrir até onde os programadores foram.

Além do arsenal digno do exército, Turok pode efetuar mortes silenciosas com o uso da faca. Basta aproximar-se do inimigo até surgir o botão de ação.

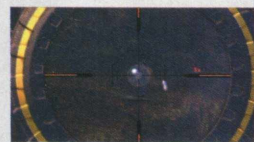
Pegando no tranco

Na medida em que você progride, um aspecto chama a atenção: a mesma fase após fase. Não há uma guinada radical, um evento catastrófico que altere o curso do tiroteio, a possibilidade de pilotar algo ou um objetivo levemente diferente que empurre o jogador a continuar. Isso pode ser um problema. O jogo segue uma regrinha básica de "saia do ponto A, elimine todos os inimigos e chegue ao ponto B". Você pode argumentar dizendo que os FPSs são assim. Verdade, o que não exime a produtora de encontrar uma solução para garantir um frescor ao gênero.

Para não soar injusto, há uma "inovação" que vale nota. A possibilidade de forçar os dinos a atacarem os soldados inimigos. O uso do flare, aquele sinalizador luminoso, permite atrair a atenção dos animais para cima dos caras, o que garante uma certa dose de estratégia ao tiroteio.

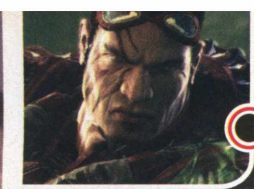
O jogo jamais fica chato a ponto de desestimular e só os impacientes podem desistir de chegar ao final. A Inteligência Artificial é osso duro, cruel às vezes, e exige não só habilidade, mas uma bela dose de paciência. Descontando os dinossauros, que são rápidos e traiçoeiros desde o princípio, os soldados oponentes começam em marcha lenta e engrenam aos poucos. Não se engane: eles ficam espertos.

A campanha oferece cerca de oito horas de jogo. Quem quiser prolongar um pouco mais tem a opção de encarar *Turok* na dificuldade máxima, que, nesse caso, exige paciência de monge tibetano. Longe de ser uma obra-prima e com alguns defeitinhos, vale a experiência.



Velocidade de mira conturbada

Não há como negar que o controle do X360 foi muito bem construído para os jogos de tiro em primeira pessoa. Mas nada substitui o mouse e teclado do PC. Parece que o sistema de mira de *Turok* foi baseado nesse sistema pois virar para os lados acontece de modo muito rápido. Mesmo diminuindo essa velocidade nas configurações, fica difícil de mirar nos dinos. A esperança que fica é que lancem um patch de correção para o problema ou que seja permitido o uso do teclado e do mouse no game.



REVIEW

Unreal Tournament III

Texto >> Gustavo Petró

>> O visual renovado permite criar uma batalha real. Os efeitos das armas e das explosões fazem a adrenalina aumentar <<<

> Unreal Tournament III

Também para >> X360/PC



PLATAFORMA
PS3

PRODUTORA
Midway Games

DESENVOLVEDOR
Epic Games

TIPO
Tiro

JOGADORES
1 (até 16 online)



Tiroteio frenético online para jogar até cair os dedos

O que mais gosto de fazer depois de uma semana intensa de trabalho é chegar em casa e jogar um shooter que não frite os neurônios do meu cérebro. Não quero saber de enredo, de missões ou de qualquer outra coisa que me obrigue a pensar. Quero apenas distribuir tiros mais tiros até cansar. E, para isso, nada melhor do que um bom Deathmatch.

Ao longo dos anos, muitos FPSs nos deram esse prazer como *Counter-Strike* e *Team Fortress*. Mas o título que elevou o patamar do gênero foi *Unreal Tournament*, lançado em 1999 para os PCs. As seqüências, *UT 2003* e *2004*, só confirmaram que a série é a melhor em termos de combates online e offline. Por conta disso, a expectativa em relação a *Unreal Tournament III* era altíssima.

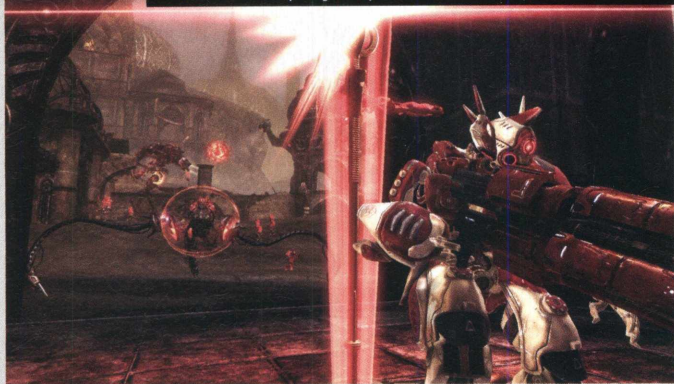
O título da Epic Games, no entanto, cumpre a que veio. Mas quem espera por mudanças na jogabilidade, no entanto, pode se decepcionar. Em relação às versões anteriores, o game não mudou em quase nenhum aspecto, mantendo a mesma exigência de uma mira perfeita e reflexos de gato. Por outro lado, isso mantém os jogadores hardcore felizes e também atrai os novatos para o tiroteio.

Deathmatch dos bons

É bom que você saiba que *UT III* foi feito para ser jogado online. Portanto, uma conexão rápida é de suma importância para a sua diversão. Claro que é possível jogar offline, mas, contra bots burros, o game perde 70% da graça. Mas se você não se importar com isso, terá um excelente game de tiro em mãos.

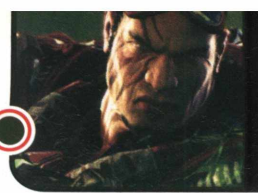
Isso porque o novo título da Epic Games utiliza o que existe de melhor da Unreal Engine III (usada em games como *Gears of War* e *BioShock*) para criar ambientes detalhados, velocidade nos combates e personagens realistas que participam de uma guerra contra uma invasão alienígena. Você tem cenários baseados tanto na cultura oriental, com construções japonesas e luminárias chinesas, quanto em um mundo espacial futurista. Os efeitos criados pelos tiros com armas a laser e as explosões dos lança-mísseis e bombas estão entre as melhores do console da Sony, com direito, ainda, a transparências e reflexos sem nenhum slowdown. Os personagens seguem o mesmo padrão nipo-futurista. Eles (todos brutamontes muito parecidos com o herói de *GoW*) usam quimonos

As vezes, é melhor se proteger do que sair distribuindo tiros para todos os lados



REVIEW

Unreal Tournament III



Quando você ficar encurralado, procure por algum veículo para pilotar e criar um contra-ataque



»» Você faz parte de um time que deve combater o outro, mas, além de trocar tiros, você deve proteger fonte de energia da sua base e destruir a do adversário ««

DualShock ou Teclado + Mouse

Por ser um game focado no modo multiplayer online, *UT III* permite que você jogue contra (ou ao lado de) pessoas que utilizam o controle do PS3 ou a combinação mouse e teclado (desde que compatíveis com o console da Sony) ou ambos. Ao conectar-se ao servidor do game e procurar por uma sala para jogar, você pode escolher entre essas três opções. Vale lembrar que com o controle, os movimentos do personagem são mais lentos, diferentemente do teclado e do mouse, que garantem velocidade e precisão. Caso opte por enfrentar jogadores bons que usam os periféricos, você estará em grande desvantagem.

robotizados, capacetes mecânicos e outros apetrechos que os ajudam a se proteger dos tiros. Eles podem dar pulos altos, o que permite alcançar áreas de difícil acesso, e utilizar itens que dão novos movimentos como as jump boots.

Combates táticos e frenéticos

Se você é como eu e segue a doutrina "atire antes e pergunte depois", *Unreal Tournament* é o seu jogo. Entretanto, *UT III* teima em contar uma historinha tão insossa quanto queijo gorgonzola no modo single player. Se você não tiver paciência (assim como eu), estará dando pulos depois de assistir a 15 minutos de vídeos. Após sobreviver a isso, você entra de sola nos combates, que trazem uma grande variedade de armas e veículos. Os modos Deathmatch e Capture The Flag continuam

Para quem gosta de criar personagens únicos, *UT III* apresenta diversas opções de vestimenta, armaduras e capacetes

os mesmos, mas até 15 bots (ou jogadores no modo online) e combates mais frenéticos. Em muitos deles, você pode usar uma arma de teletransporte, que permite a criação de táticas para invadir o terreno adversário, ou de um skate voador para andar em cenários gigantescos. Você pode, ainda, entrar e controlar qualquer veículo, o que possibilita atacar uma equipe adversária com maior eficácia.

O que realmente faz *UT III* ser o melhor do seu gênero é o modo "warfare" – os combates mais intensos do game. Neles, você faz parte de um time que deve combater o outro, mas, além de trocar tiros, você deve proteger a fonte de energia da sua base e destruir a do adversário. Mas como isso funciona? Espalhado pelo cenário, existem "nods" com a cor do seu time. Você precisa interligá-los com a sua cor, destruir e dominar os dos adversários para vencer. Isso garante horas e horas de tiro. No modo online, o warfare exige um trabalho de equipe enorme: alguns deverão ficar de guarda na base, outros deverão conduzir companheiros por meio dos veículos. Os que sobraram deverão realizar um ataque preciso e organizado. Quem curte um tiroteio descompromissado tem a obrigação de ter *Unreal Tournament III* entre a coleção de jogos do PS3. Encontro você no mundo online.



»» Patch para mods

Até o fechamento desta edição, a Epic Games, a produtora do game, não havia lançado um patch para o PlayStation 3 que permitisse aos jogadores criar mods. A versão de PC já conta com esse recurso, mas Mark Rein, produtor da série, afirma que a atualização para o console da Sony precisa de alguns testes antes de ser lançada.



REVIEW

Burnout Paradise

Texto >> Leandro Rodrigues

>> Os pegos no modo online estão animais. Com um toque no controle, você pode chamar seu amigo para um racha <<



Burnout Paradise

PLATAFORMA
X360

PRODUTORA
EA

DESENVOLVEDOR
Criterion

TIPO
Corrida

JOGADORES
1 a 8



9,0

Quebrando tudo em uma cidade para ser destruída

● Começar do zero e criar um novo jogo. Essa foi a ousada promessa feita – e cumprida – pela Criterion, produtora da bem-sucedida série *Burnout*, ao anunciar o quinto título da franquia.

Bem-vindo a Paradise City

Das várias mudanças apresentadas em *Burnout Paradise*, a melhor, e mais importante, sem dúvida, é a que dá nome ao jogo. *Paradise* é uma cidade de proporções gigantescas, composta por cinco bairros completamente exploráveis desde o primeiro minuto de jogo. Apesar da liberdade inicial, nem todos os eventos

que escondem atalhos e áreas – 120 billboards – painéis enormes com o logo do jogo que você precisa passar no meio com o seu carro – e 50 jumps – saltos em lugares específicos que liberam animações especiais.

Com tanta coisa para fazer entre os cruzamentos desta cidade, é comum acabar se esquecendo de entrar nos eventos principais e só ficar circulando e causando destruição pelo mapa.

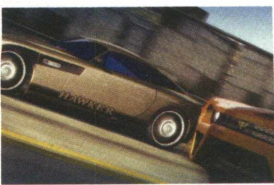
Sem o charme de antes

Mas não é só de objetivos secundários que *Burnout Paradise* é feito e a lista de objetos principais é longa. Para encontrá-los, você precisa seguir até os pontos coloridos e pressionar as alavancas. Cada cor que aparece no mapa corresponde a um tipo de evento, que vai desde os tradicionais Road Rage (vermelho), Race (azul); aos novos modos Stunt Man (verde), Burning Route (laranja) e Marked Man (amarelo).

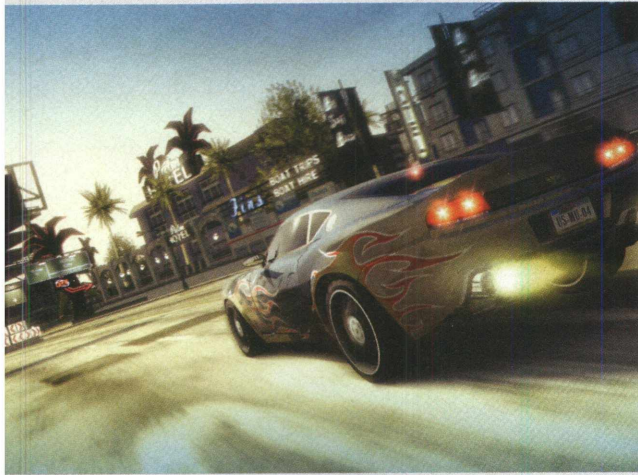
Road Rage continua sendo o modo em que você precisa jogar os inimigos contra os obstáculos, causando batidas espetaculares. Já o Race sofreu algumas mudanças graças a nova estrutura do jogo. Ao entrar nesse modo, a corrida pode ser contra um ou oito oponentes. Até aí tudo bem. O que muda mesmo é o percurso. Agora uma animação indica o ponto de partida e o ponto de chegada do jogo, o resto é com você. Escolha a rota que preferir, use

>>> Outra mudança foi a extinção do modo Crash. Essa modalidade sofreu uma enorme reformulação e agora passou a se chamar Showtime <<<

estão disponíveis desde o começo. Mas isso não chega a ser um problema. Na verdade, é até algo muito bom, já que esse é o momento de vagar pelas ruas da cidade, decorar caminhos e, principalmente, conhecer os segredos escondidos nos becos e montanhas da metrópole. Ao todo, são mais de 500 desafios extras espalhados pelo mapa como: 400 smashes – grades espalhadas nas ruas



>> Entre as missões, está incluso um modo no qual você deve estacionar o carro derrapando em alta velocidade – isso se você encontrar uma vaga pelas ruas



É possível alcançar velocidades absurdas com os novos veículos. Com isso, os acidentes são espetaculares



>> Há uma bela seleção de carros para correr pela cidade. Mas não se acostume com a beleza pois, rapidamente, os possantes se tornarão verdadeiras latas de lixo retorcido



atalhos, tudo é completamente livre. As novas modalidades são uma mais maluca que a outra. Stunt Man é disparada a mais divertida. O computador dá um tempo e uma meta em pontos, você precisa correr pelas ruas fazendo o maior número de manobras usando o turbo. Vale tudo: pulos, quebrar grades e fazer drift – cada um com um valor e agrupado por combos. Bateu a meta, acumula uma nova vitória. Burning Route é uma corrida contra o tempo, cada rua possui um “record” e seu objetivo é superá-lo. Marked Man parece muito com uma corrida. Um ponto de partida e outro de chegada são estabelecidos e você precisa apenas chegar lá vivo. Acontece que outros veículos aparecem o tempo todo, loucos para arrebentar o seu carro; cabe a você se desvencilhar e chegar inteiro.

Outra mudança foi a extinção do modo Crash. Essa modalidade sofreu uma enorme reformulação e agora passou a se chamar Showtime. Aqui, você pode começar uma catástrofe em qualquer esquina com o seu carro capotando. Daí em diante, é só mirar nos demais veículos e sair levando tudo em uma onda de destruição. Nesse modo, sua barra de turbo é transformada em um combustível para fazer seu carro, literalmente, pular pelas ruas em busca de alvos.

Em meio a tantos desafios e um mapa gigante,

criou-se um problema que os produtores não deveriam ter deixado passar. Não é possível reiniciar as provas. Ou seja, se você errou, precisa voltar até o ponto do início da prova e fazer tudo novamente.

Tão perto da perfeição

Comentar sobre os gráficos hoje em dia é chover no molhado. Em *Burnout Paradise* não é diferente, tudo é extremamente bonito. As texturas dos carros e pistas são incríveis, os detalhes de cenários não ficam atrás e o sistema de deformação é fantástico. Em algumas batidas, o carro parece uma folha de papel tamanha destruição. O acabamento da cidade é acima da média e ver um bug é raro, ao contrário das versões anteriores.

Infelizmente, o jogo não alcança a nota máxima por leves deslizes. Tiraram o modo Traffic Attack – aquele em que era possível bater na traseira dos adversários e transformá-los em uma espécie de mísseis – e o modo Crash. O modo Showtime proporciona o nível de destruição, mas falta estratégia. E para completar os esquecimentos, não é mais possível explodir seu carro depois de um takedown, outro elemento bacana. Mesmo com isso, *Burnout* está acima da média e mostra que é possível renovar uma franquia.

Paraíso online

Se as opções no modo offline já são absurdas, espere para ver que é possível fazer no modo online. Para começar, basta apertar o direcional para o lado direito para acionar sua lista de amigos. Escolha quem você deseja convidar e eles aparecem no seu mapa em tempo real. Desse ponto em diante, o que manda é a sua imaginação, você cria as regras. É possível montar uma corrida com as regras que quiser. Caso não queira correr, pode montar campeonatos. Se você optar por algo mais tradicional, como uma partida no modo Road Rage, é possível acrescentar a EyeToy do PS3 ou a Live Vision do X360. Cada vez que você aplicar um takedown no seu adversário, uma foto dele no momento da batida é liberada. Imperdível.



REVIEW

Rayman Raving Rabbids 2

Texto >> Gustavo Petró

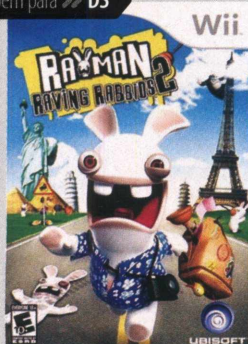
>> Os coelhos mais engraçados dos games querem fazer você rir a qualquer custo. Por isso, eles usam e abusam das situações cômicas <<<



"Lavar roupa todo o dia, que agonia. Ainda mais quando me obrigam a usar saia"

> Rayman Raving Rabbids 2

Também para >>> DS



PLATAFORMA
Wii

PRODUTORA
Ubisoft

DESENVOLVEDOR
Ubisoft Montreal

TIPO
Coletânea

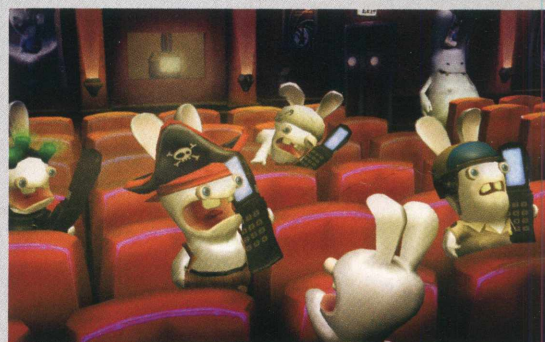
JOGADORES
1 a 4

A piada é a mesma... e os coelhos também...

● Piada boa a gente conta duas vezes. Não acredito que a Ubisoft tenha pensado em repetir as mesmas piadas do primeiro game, mas mesmo sendo engraçado, parece que ela reutiliza o livrinho de piadas em *Rayman Raving Rabbids 2*. A maior prova disso é que, antes de você entrar em um dos diversos minigames que compõem o título, você tem a opção de assistir a um filminho que mostra os coelhos doidos em situações extremamente cômicas.

No game, eles incomodam o dono do cinema ao falar no celular, gritam dentro do carro lotado para atazanar o motorista, equilibram hambúrgueres para os mafiosos, praticam tiro ao alvo no Velho Oeste, zoam games e filmes famosos e, ainda, querem dominar o planeta Terra.

Esta é a trama de *Rabbids 2*: os coelhos chegam ao planeta para causar problemas e espalham joguinhos por todos os continentes. Cabe a você como Rayman viajar para cada um dos continentes e enfrentar os dentuços. O problema é que, como toda boa piada, ela enjoa depois de contada por muitas vezes – e este é o caso do game. Ele tem mais minigames que a versão anterior – todos inéditos – mas que usam o Wii Remote da mesma forma. Na hora de tocar música (uma zoação com



>>> O pior que alguém pode fazer é atender o celular no cinema. Pior ainda é escutar esses coelhos atendendo o celular no cinema: é uma gritaria sem tamanho

Guitar Hero e *Rock Band*), por exemplo, você deve balançar

Você concorda comigo que qualquer piada fica melhor ainda quando contada ao lado de amigos, certo? *Rayman* tem 300% a mais de graça no modo multiplayer. Você irá rir das piadas e do modo como se joga o game com a galera, sacudindo, girando e equilibrando o controle.

A criatividade da Ubisoft está na história, porque *Rayman* tem um aquele estranho ar de déjà vu. O primeiro game pode ter sido um sucesso no lançamento do Wii, mas, um ano depois, ele só virou mais um. Quero games que mostrem o verdadeiro potencial do Wii Remote.



6,5



> Caso você não tenha um abridor de garrafas, use os dentes do coelho-viking



Mesmo no tribunal, Harvey não perde tempo em lançar um xaveco na donzela



Um verdadeiro juiz não bate o martelo. Ele bate o porrete, usa chifres e belos óculos Ray Ban

Harvey Birdman Attorney At Law

Muito engraçado, mas poderia ser bem melhor

Harvey Birdman Attorney At Law é um daqueles jogos em que você irá adorar e jogar até o final umas quatro vezes ou odiar e jogar na lata do lixo. A explicação para isso é muito simples: o sistema do game não é nem um pouco amigável e você irá sofrer para adivinhar o momento de apresentar a prova correta ou de pressionar uma testemunha. Por outro lado, o humor é pastelão e, se você estiver com o inglês afiado, irá rir sem parar com as nóias do "homem-pássaro", que teve de continuar a vida como advogado.

Mais um caso para o homem-pássaro

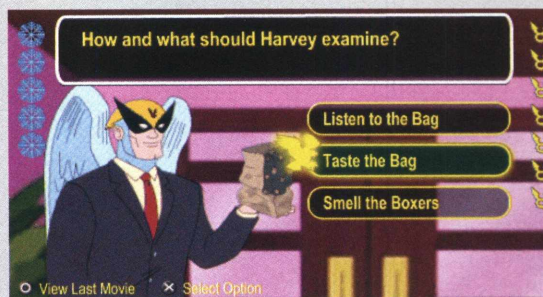
O game de "tribunal" é inspirado no desenho de mesmo nome que passa no canal Cartoon Network, dentro da programação do Adult Swim. Por conta disso, vale lembrar que tanto o desenho quanto o título da Capcom não são recomendados para os mais jovens, pois contêm piadas fortes e insinuações explícitas. Um bom exemplo é a ex-mulher de Harvey: em nenhum momento é dito que ela é "viciada em homens", mas vive se atirando para os personagens masculinos e soltando alguns gemidos.

Além dela, você encontrará uma penca de personagens bacanas, como o Maguila Gorila e o Esquilo Secreto, em cada uma das fases divididas como se fossem episódios da série. Você começará

vendo uma animação de como aconteceu o crime e depois deve sair coletando provas para apresentar ao juiz no tribunal. O que deixa tudo mais divertido é que sempre está na cara quem é o culpado, mas, como Harvey é burro, você terá que entrar na dele.

No tribunal, você terá que escutar os depoimentos com atenção. O problema é que, para apresentar uma prova sem errar, você deve colocar o texto que aparece embaixo do personagem na parte correta. Muitas vezes, isso depende da sorte pois não há nenhuma indicação de o que fazer.

Se você está sedento por um game à la Phoenix Wright, este é o seu game. Ele, no entanto, não é tão bacana. Mas, para os crecidinhos, é um meio para dar umas risadas em casa ou no intervalo do trabalho, jogando no PSP.



Não pense que vai ser fácil resolver os casos. Harvey é muito burro e você tem que encontrar pistas seguindo os pensamentos dele. Haja trabalho

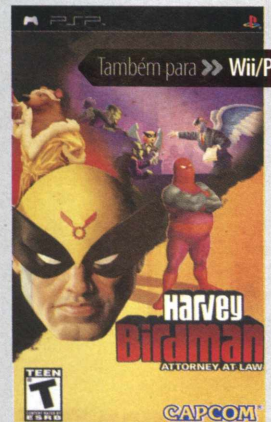
REVIEW

Harvey Birdman Attorney At Law

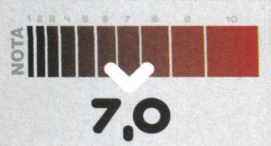


Seriado de TV

O seriado no qual o game se baseia estreou em 2001 no canal Cartoon Network. A ideia de Michael Ouweleen era trazer de volta o herói Harvey Birdman, criado na década de 60 pela Hanna-Barbera. Durante seis temporadas, ele já defendeu (e incriminou) diversos personagens da empresa como Fred Flintstone e Scooby-Doo. O desenho é para adultos e, por isso, as piadas são cheias de duplo sentido. Além disso, os traços da animação lembram o desenho original de mais de 40 anos atrás, o que deixa tudo mais tosco e engraçado.



- ▶ Também para >> Wii/PS2
- ▶ PLATAFORMA: PSP
- ▶ PRODUTORA: Capcom
- ▶ DESENVOLVEDOR: High Voltage Software
- ▶ TIPO: Aventura
- ▶ JOGADORES: 1





7,0

Pain

PS3 / Ação

Os jogos casuais são uma mania por serem simples e viciantes. *Pain* é um exemplo perfeito para este gênero. O objetivo é simples: lançar um personagem em um cenário cheio de objetos e torcer para que o coitado se arrebeunte o máximo possível. O arremesso é feito com a ajuda de um estilingue gigante. A física e o cenário cheio de detalhes tornam os arremessos muito divertidos. Por conta da simplicidade e dos momentos divertidos, é difícil parar de jogar. *Pain* é um *Burnout* humano e vale os US\$ 10. Mesmo depois de conquistar todos os troféus do game, o replay das jogadas será grande, e talvez maior, do que muito jogo que custa R\$ 200. Diversão garantida. **LS**



6,0

Sonic Rivals 2

PSP / Ação

Assim como um confeitiro que não consegue mais fazer bolos de casamento pois perdeu a prática, a SEGA desapareceu a fazer jogos bons para a sua principal mascote. E passar toda a responsabilidade para a produtora Backbone também não deu certo. Em vez de tentar melhorar o primeiro game (que já não foi lá essas coisas), os produtores apenas repetiram a mesma dose. Eles até corrigiram alguns problemas que enchiam o saco, adicionaram novas fases repletas de caminhos variados e colocaram novíssimos personagens, mas o controle e o excesso de diálogos que não acrescentam em nada ao game fazem *Rivals 2* ser apenas outro game do Sonic que deveria passar batido até para quem é fã. Uma pena. **GP**

Asterix at the Olympic Games

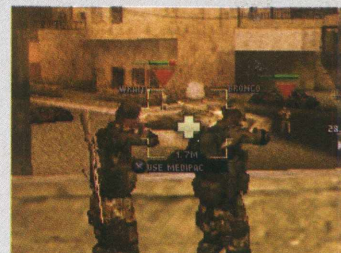


NOTA 8,0

- **Plataforma:** PS2
- **Também para:** DS/PC/Wii
- **Produtor:** Spike
- **Desenvolvedor:** Namco Bandai
- **Tipo:** Ação
- **Jogadores:** 1 a 2

Por Tutatis! Você não sabe quem é Asterix? Bom, é simplesmente o personagem de quadrinhos mais famoso da França! De fato, este game toma emprestado o nome da próxima aventura cinematográfica do baixinho gaulês. É um típico game de ação, no qual você guia Asterix e Obelix em várias missões, como encontrar javalis pela floresta, participar de competições esportivas e claro, bater em muitos soldados romanos. O game tem gráficos excelentes que reproduzem muito bem o estilo dos quadrinhos e, caso seu inglês seja bom, você vai se divertir um bocadinho com a dublagem, que é sensacional. E vá ler um pouco de *Asterix* quando tiver chance! É melhor que muito quadrinho que vem do Japão! **AH**

SOCOM: Tactical Strike



NOTA 6,5

- **Plataforma:** PSP
- **Produtor:** SCE
- **Desenvolvedor:** Slant Six Games
- **Tipo:** Estratégia
- **Jogadores:** 1 (até 4 online)

Em *SOCOM: Tactical Strike* você não controla nenhum dos fuzileiros navais da marinha norte-americana, apenas dá as ordens para que eles realizem diversos tipos de ataques. Como o próprio nome diz, o game é totalmente tático. Você entra na zona de combate com um grupo de quatro soldados e deve completar as missões em modo stealth (devagar e agachado) para não chamar a atenção dos inimigos, além de criar táticas para vencer os terroristas. O mais interessante, contudo, é o modo online, com cenários cheios de cantos para se esconder. Com isso, você pode dividir sua equipe e preparar uma boa armadilha para os adversários. Só faltou poder conversar por um sistema de voz com os companheiros. **GP**

O pior do mês



NOTA 2,0

Godzilla: Unleashed

- **Plataforma:** Wii
- **Também para:** PS2/DS
- **Produtor:** Atari
- **Desenvolvedor:** Pipeworks Software
- **Tipo:** Ação
- **Jogadores:** 1

Godzilla, o lagarto gigante que adora destruir Tóquio, foi trazido de volta de onde nunca, mas nunca, deveria ter saído; o esquecimento. No "impressionante" enredo de *Godzilla: Unleashed*, uma chuva de meteoros é responsável por colocar em alvo

população de monstros de uma ilha convenientemente chamada de Ilha dos Monstros – nada a ver com ilha do seriado *Lost*. Agora, eles estão à solta pelo planeta, destruindo tudo o que encontram pela frente e cabe a você enfrentá-los (quanta originalidade!). É possível escolher Godzilla ou os outros bichos, destravados conforme você progride no jogo. Os gráficos são mais feios que uma foto do Godzilla vomitando e os controles raramente obedecem aos comandos – neste caso o controle do PS2 funciona melhor que o do Wii. **ET**

Reviews pelo mundo

REVIEWS
O que avaliam por aí...

A GameMaster sai na frente e traz para você o único tabelão de reviews do mercado de games brasileiro. Aqui você confere as notas dos últimos lançamentos e

dos novos clássicos do mundo todo. Essa tabela contém avaliações de revistas nacionais e internacionais e será decisiva na hora de escolher o seu próximo jogo.

»»» Legenda

GM »» GameMaster
NGB »» NGamer Brasil
D&T »» Dicas & Truques para PlayStation
NW »» Nintendo World
ROX »» R. Oficial do Xbox Brasil

EGMBR »» EGM Brasil
GI »» Gameinformer
Play »» Play Magazine
EGM »» EGM EUA
EGM »» Edge Magazine

JOGO	Revistas Nacionais						Revistas Gringas			
	GM	EGMBR	ROX	NGB	D&T	NW	GI	Play	EGM	EDGE
Unreal Tournament III (PC/PS3/X360)	9	9	-	-	9	-	8,5	8,8	8,2	8
Burnout Paradise (PS3/X360)	9	-	9	-	9	-	8,5	7,4	9	9
Turok (PC/PS3/X360)	7,5	-	-	-	-	-	-	9	-	-
Rayman Raving Rabbids 2 (DS/Wii)	6,5	-	-	6	-	6,5	7,8	-	-	6
Advance Wars: Days of Ruin (DS)	-	-	-	9	-	8,5	8,8	-	-	-
Harvey Birdman Aa L (PS2/PS3/PSP)	7	-	-	-	8	-	-	-	5,9	-
Godzilla Unleashed (DS/PS2/Wii)	2	6	-	2	2	4	48	-	-	-
Sonic Rivals 2 (PSP)	6	7,5	-	-	-	-	-	7,5	-	-
Patapon (PSP)	-	-	-	-	8,5	-	-	-	-	-
Pain (PS3)	6,5	-	-	-	6,5	-	-	-	-	-
Sonic Riders: Zero Gravity (PS2/Wii)	-	-	-	8	-	7	-	-	-	-
SOCOM Tactical Strike (PSP)	6,5	-	-	-	6,5	-	8	8,5	6,5	7
Gears of War (PC)	9	-	-	-	-	-	8	-	-	-
Kane & Lynch: D M (PC/PS3/X360)	4	-	-	-	5	-	7	6	7,2	6
Hellgate London (PC)	7	-	-	-	-	-	8,5	8	-	6
Uncharted (PS3)	9,5	9,5	-	-	9	-	8,7	10	8,5	8
Eye of Judgement (PS3)	7,5	-	-	-	8	-	8	9,5	8	4
Empire Earth III (PC)	5,5	-	-	-	-	-	6,5	-	-	-
Blaksite: Area 51 (PC/X360)	6,0	-	6	-	-	-	7,5	-	6,7	4
Resident Evil: U C (Wii)	8,5	-	-	8,5	-	8	8,3	-	7	7
F.E.A.R. Perseus Mandate (PC)	6,5	-	-	-	-	-	-	-	-	-
NiGHTS: Journey of Dreams (Wii)	9,5	8	-	7	-	8	6,5	-	7,2	6
Bee Movie (PC/PS2/Wii/X360)	7,5	-	-	-	6	6	6,5	-	-	-
Ghost Squad (Wii)	6,5	-	-	6,5	-	7	7	-	-	6
LEGO S. W. C S (DS/PS3/Wii/X360)	7,5	-	8	7,5	-	8	7,5	-	-	-
Link's Crossbow Training (Wii)	7,0	8	-	7	-	7	6,8	-	-	-
Mario Party DS (DS)	7,5	-	-	7	-	7,5	-	-	6,5	-
SimCity Societies (PC)	6,0	-	-	-	-	-	8	-	-	-
Super Mario Galaxy (Wii)	10	-	-	10	-	10	9,7	10	10	10
Call of Duty 4 (PC/PS3/X360)	10	-	9	-	10	-	10	8,8	9	-

Edições do mês

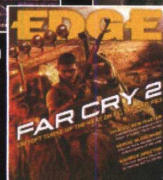
Confira o que rola nas revistas estrangeiras e saiba o que os gringos estão colocando em suas capas.



Dengeki Playstaion
»» Final Fantasy XIII



EGM EUA »»
Vingança do PS3



EDGE »»
Far Cry 2



Famitsu »»
Edição 1.000



Game Informer »»
Resistance 2



XBOX UK
»» Turok



Nintendo Dream
»» Super Smash Bros. Brawl



NGAMER UK »» LEGO
Batman

MUNDO MMO

Sua porta de entrada para mundos distantes na frente do PC

Pilhar e Destruir... ...seja em terra ou nos mares

● Você pode até negar, mas o que a maioria dos jogadores de RPG gosta é do bom e velho hackin' slash (pilhar e destruir em português bastante claro). Quando você entra em um vilarejo pacato e o silêncio reina por mais de cinco segundos, pode se preparar para ver uma

matança daquelas! Clichê? Sim, mas nós gostamos. Este mês temos dois jogos nesse estilo. Um no mundo de deuses como Crom, outro nas águas (não tão) tranquilas dos oceanos. Pegue sua espada, carregue seus canhões e mãos à obra.

► Pirates of the Burning Sea

Liberte o "Jack Sparrow" que existe dentro de você



● Nunca julgue um game pela capa, é o que eu sempre digo. Enquanto outros MMOs trazem elfos, magos, castelos, reis e princesas, este aqui nos dá a chance de jogar com piratas. Eu disse PIRATAS! Isso, sim, é incrível. Imagine cruzar os sete mares pilhando, destruindo e, de vez em quando, afundando as embarcações dos malditos inimigos! *Pirates of the Burning Sea* traz um conceito nunca visto antes na

vereda dos MMOs. No jogo, você comanda uma tripulação sedenta por sangue e tesouros escondidos. O mundo em questão possui, ainda, diferentes governantes em cada território. O clima é tropical e qualquer semelhança com *Piratas do Caribe* não é mera coincidência – inclusive no vestuário: bandanas vermelhas, tapa-olhos e papagaios que completam o visual de seus personagens.

O sistema de profissões visto em tantos outros MMOs também está presente, o que possibilita juntar dinheiro (com os mercadores, por exemplo) e fortificar a economia do jogo.

Em relação às frotas e armadas, o jogador não tem do que reclamar. São mais de 50 navios customizáveis, não apenas com mais armas, mas também de maneira estética (você pode pintar seu barquinho até de rosa se quiser). Para vencer as batalhas, você deve possuir o maior número de canhões e posicioná-los da melhor maneira possível; estratégia pura.

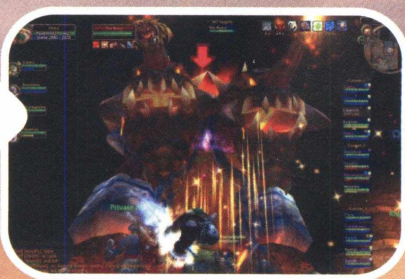


► Viajar pelos sete mares, é apenas uma das funções dos jogadores em *Pirates of the Burning Sea*. Isso sem contar os tesouros, as mulheres e uma boa garrafa de rum



Jogo Rápido

Nos dias 28 e 29 de junho, a Blizzard realizará em Paris o Woldwide Invitational, um evento que contará com shows musicais, palestras, sorteios de jogos e o principal: demos jogáveis de *StarCraft II* e *Wrath of the Lich King*, o segundo pacote de expansão do megasucesso *World of Warcraft*.



World of Warcraft é, atualmente, um dos games que mais angariam jogadores na vereda dos MMOs. Com um público de mais de dez milhões de pessoas ao redor do globo (em sua maioria na Coreia e na China), ele é o potinho de ouro da Blizzard.

» Aqui não é a Califórnia, mas quem manda no pedaço também é o casca grossa do Shwarzza! Não é brincado não

» Age of Conan

Estúdio norueguês produz MMO baseado na saga de Conan

Os estúdios Funcom, na Noruega não param de revelar as novidades de *Age of Conan*. Além dos "clichês" como PvP e quests sem fim, o que impressiona mesmo é o sistema de guildas e de construção de cidades. As guildas poderão construir cidades no mapa do jogo, contanto que tenham, no mínimo, 30 membros ativos e as guerras sejam entre as cidades próximas umas das outras. Ao contrário de outros MMOs nos quais as cidades já estão prontas, em *Age of Conan* você poderá construir seu próprio feudo e, quem sabe, em um futuro próximo, seu próprio império.

Age of Conan também sofreu com a censura, mas não por conta da



» O trabalho em grupo será decisivo no bom desempenho da sua guilda, seja construindo cidades, seja caçando, ou simplesmente esmagando alguns inimigos

"violência" como os injustiçados *Counter Strike* e *EverQuest* aqui no Brasil. O problema foi por conta do forte apelo erótico do game, com bustos desnudos das donzelas mais afoitas. Será que ninguém assiste ao carnaval do Brasil? Se ninguém encanar com o game, nós o estaremos jogando.

» « Realidades virtuais

Por » Flavia Gasi — flavia@europenet.com.br

O fenômeno MMO

MMO significa, em inglês, **Massive Multiplayer Online**. Isto é, basicamente, um game que se joga online com outras pessoas. E o "M" de Massive, você questiona? Este é o grande trunfo dos MMOs, a cereja do bolo que a gente explica a seguir.

Você está acostumado a seguir uma linha (quase) linear dentro de um jogo. Primeiro, você se familiariza com os personagens e descobre que algo importante aconteceu (um ataque alienígena, um vilão megalomaniaco, etc.). Em seguida, o roteiro o leva a executar missões, andar por labirintos — ou seja lá por onde seu protagonista percorre. Quando ele compreende por completo sua história e muda seu ponto de vista inicial, ele parte para o desafio final. Vencê-lo significa colocar um próximo game na bandeja do seu console.

Todos os games, não importando quantas vezes você os detonou, compartilhavam do mesmo destino: seu eventual fim. A durabilidade varia entre horas, dias, semanas e até meses, mas os jogos sempre acabam, certo?

Nem sempre. Os MMOs são conhecidos por serem "sem fim". Os cinco primeiros MMOs feitos existem (e são jogados) até hoje. Claro que cabe à produtora trazer sempre alguma novidade para dar uma agitada neste mundo. E este é o primeiro ponto em que esse tipo de gênero é considerado massivo: pela sua essência mutável e interminável.

Algo que começou a ser muito estudado atualmente é a natureza sociológica dos MMOs. Você cria um personagem e entra em um mundo interminável no qual você pode socializar com NPCs (avatars controlados pelo computador) e outras pessoas com você.

World of Warcraft, por exemplo, já conta com dez milhões de jogadores. Em um determinado momento, você conhecerá pessoas, fundará uma guilda (uma turma de amigos que joga juntos). Ou seja, você socializa. Na verdade, não existe uma pessoa sentada sozinha na frente do PC. Não mais. Agora, ela está conectada!

Conheça a história dos joysticks, do Odyssey até o revolucionário Wii Remote

LINHA DO TEMPO

Desde o lançamento comercial do primeiro videogame, eles estão lá. São inerentes aos consoles e os responsáveis por colocar os jogadores "dentro" dos seus games favoritos: os joysticks.

O joystick elétrico surgiu na Segunda Guerra Mundial e foi criado pelos alemães para direcionar mísseis. O primeiro joystick para games foi criado em 1968 pelos, na época, estudantes do Instituto de Tecnologia de Massachusetts, Alan Kotok e Bob Saunders, e foi usado no game *Space War* – o experimento que se tornou o primeiro jogo eletrônico da história.

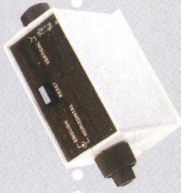
Com os videogames domésticos, os joysticks se tornaram populares. Conheça os que ficaram na memória dos jogadores.

1978 / Intellivision

Não foi um controle muito bom, mas inovou por apresentar cartilhas especiais. Elas eram colocadas em cima dos botões e serviam para "modificar" o controle dependendo do jogo. Os movimentos eram feitos por um disco similar ao "clickwheel" do iPod. Assim, os jogadores não precisavam tirar o dedo para mudar a direção do personagem. Também foi o primeiro joystick a movimentar os personagens em 16 direções diferentes.

1982 / Atari 5200

Na nova geração dos consoles Atari, a alavanca recebeu reforço para não quebrar facilmente. Um teclado telefônico foi adicionado e, agora, havia dois botões de ação (dois de cada lado, para destros e canhotos). Além disso, era possível pausar o game direto do controle.



1972 / Odyssey

O controle foi desenvolvido para jogar o sucesso da época: Pong. Ele não possuía botões, apenas dois manetes: um movimentava a peça verticalmente e o outro horizontalmente. Era grande, mas pesava apenas 270 gramas, e seu cabo tinha 1,80m de comprimento.

1977 / Atari 2600

Foi um dos controles mais populares. Ele tinha uma alavanca para o controlar e apenas um botão de ação. Pesava 140 gramas e seu cabo tinha 1,20 m de comprimento. Garantia boa jogabilidade, mas tinha pouca resistência. Quem nunca estragou o controle jogando *Decathlon*?



1978 / VC 4000

Não foi um console muito popular, mas foi o primeiro que teve um controle com alavanca analógica.

1982 / Colecovision

O controle vinha acoplado ao console. Além de uma alavanca pequena (e um pouco desconfortável), possuía dois botões laterais e um teclado numérico que funcionava em diversos jogos.



1984/85 / NES

O visual podia ser simples, mas muitos consideram o controle do NES o melhor da geração 8-bit. O grande destaque fica por conta do direcional digital em forma de cruz, que permitiu controlar os personagens com precisão. Além disso, ele cabia perfeitamente na mão. Seu cabo tinha 2,30 m de comprimento e ele pesava apenas 70 gramas.



1986 / Atari 7800

No embalo do sucesso do NES, a Atari investiu em um controle parecido. A única diferença foi uma pequena alavanca que podia ser colocada acima do direcional digital.



1987 / Master System

É considerado um dos piores controles já lançados, mas, pelo fato de o console ter feito sucesso no Brasil, ele tem muitos fãs. Tentava imitar o do NES, mas seu direcional não garantia a mesma precisão.



1996 / Nintendo64

Uns amam, outros odeiam. Mas é importante lembrar que o controle do N64 popularizou a alavanca analógica. Seu design permitiu que jogos de diferentes gêneros pudessem ser jogados com o mesmo controle. Segurando no centro, o jogador usava a alavanca analógica e podia usar o botão Z, escondido atrás do joystick. Jogando com o direcional digital (em cruz, como no controle do NES), ele usava os botões L e R (dois shoulder button). A câmera era controlada pelos quatro "Cs".

1990 / Super Nintendo

É considerado um dos melhores joysticks da década de 90. Foi ele que introduziu o conceito de "shoulder buttons" – com os botões L e R – utilizado até hoje. Naquela época, esses botões serviam, por exemplo, para fazer curvas melhores em *F-Zero*.

A empunhadura é considerada "perfeita" pelos fãs, além de ser leve (80 g) e ter um longo cabo (2,40 m).



1986 / Atari 7800

No embalo do sucesso do NES, a Atari investiu em um controle parecido. A única diferença foi uma pequena alavanca que podia ser encaixada em cima do direcional digital para jogar com o polegão.



1988 / Mega Drive

Para seu console 16-bits, a Sega decidiu adicionar um botão. Com isso, o tamanho do controle aumentou, dificultando sua empunhadura. Isso fez, também, com que o controle ficasse mais pesado (120 g). Com os jogos de luta em alta, o Mega Drive precisou de um console de mais botões. Por isso, em 1993, a Sega fez um novo modelo, mais leve e mais ergonômico.



1990 / Neo Geo

Feito para os fãs dos jogos de luta dos arcades. Ele era grande (pesava mais de meio quilo), simulando um controle de fliperama e, por isso, permitia que os golpes fossem realizados com facilidade. Tinha um stick e quatro botões. Quem teve um sente falta até hoje.



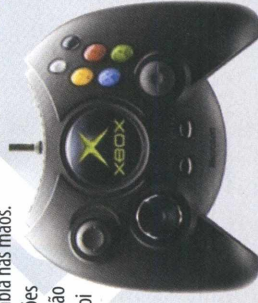
1998 / PSone

O primeiro controle do PSone era bom, mas foi o DualShock que inovou. Lançado em 1998 (1997 no Japão), ele apresentou duas alavancas analógicas e os botões L3 e R3 (que funcionam ao se apertar essas alavancas). Além disso, a vibração com os games tornou-se padrão em todos os jogos.



2001 / Xbox

O primeiro controle do console primogênito da Microsoft era enorme e mal cabia nas mãos. Até mesmo a posição dos botões era desconfortável. O erro foi tão grave que o controle "S-Pad" foi lançado em 2003.



menções honrosas

Atari Track & Field / 1984

Power Glove / 1989

Sega Arcade Power Stick / 1990

Namco NeGcon / 1994

Saturn / 1994

Virtual Boy / 1995

Dreamcast / 1998

GameCube / 2001

2006 / Wii

O Wii Remote revolucionou o modo de jogar videogame. Sua função principal é sua sensibilidade aos movimentos, que permitiu que os jogadores interagissem com os games. Além disso, ele permitiu apontar para a tela e usar um cursor (tal qual o mouse do computador) para coletar itens ou servir de pistola. Ele ainda tem a combinação Nunchuk, que permite dar mais movimentos aos personagens, por exemplo.



Para cada interesse, uma



Há 20 anos, a melhor revista para você se inspirar em jardinagem, paisagismo e casa de campo. Tudo muito bem explicado para você não correr o risco de errar.



A maior e melhor revista de fotografia para profissionais e amadores avançados. A cada edição revelamos as novidades, fazemos testes e damos dicas exclusivas para os amantes da fotografia.



A revista para quem tem ou pretende ter câmera digital. Veja testes comparativos com as máquinas compactas, dicas para fotografar melhor e truques do fascinante mundo da fotografia digital.



Além dos destinos mais badalados do Brasil e do mundo, todo mês mostramos novos lugares que valem a pena conhecer. Inclusive roteiros históricos, cruzeiros, resorts e ecoturismo.



A revista para quem leva videogame a sério. Aqui, reportagens completas, o mundo dos gamemaniacos, previews e dicas para Xbox, PS1, PS2, GC, GBA, DS e PC.



A maneira mais fácil de aprender e se manter atualizado com a informática. No CD-ROM que vem com a revista, cursos completos em português e dezenas de programas úteis e divertidos.



Há mais de 10 anos, a revista de informática com CD-ROM mais vendida no Brasil. Todo mês traz programas completos para profissionais liberais, estudantes e toda a família.



A revista indispensável para artistas e designers. Traz portfólio de artistas do mundo inteiro, tutoriais passo a passo, reportagens sobre o universo da arte digital e o melhor da revista 3D World.

Todo mês nas bancas, pelo fone 0800 55 76 67

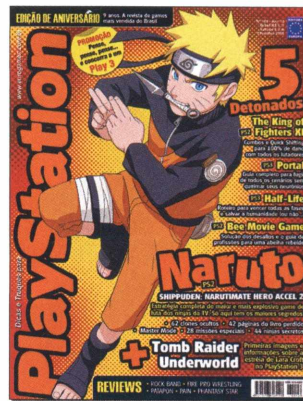
revista de alta qualidade



Só na Seu Sucesso você encontra tudo o que precisa para aproveitar as melhores oportunidades, aumentar as vendas, administrar seu próprio negócio e cuidar da evolução da sua carreira.



Chegou a mais completa revista de Nintendo do Brasil. São cem páginas com tudo sobre o universo Nintendo, incluindo seções sobre jogos antigos, detonados completos e detalhados.



PlayStation é a revista de games mais vendida do Brasil. Ela traz previews de novos jogos, games detonados até o final e dicas para quem gosta de PS1, PS2 ou PSP.



É diferente de tudo o que existe no Brasil. MotoMax é a revista dos apaixonados por motocicletas. Não importa se você tem uma CG incrementada ou é o feliz proprietário de uma Harley.



XBOX 360 é a Revista Oficial do Xbox no Brasil. Traz cem páginas de conteúdo exclusivo sobre o videogame da Microsoft. Previews, análises antecipadas dos lançamentos e dicas.



A revista brasileira feita para webmasters, webdesigners e programadores agora com conteúdo exclusivo da revista britânica .net. O site traz os softwares citados na revista, scripts e programas úteis.



A VídeoSom é a bíblia dos eletroeletrônicos. Leitura obrigatória para aficionados e formadores de opinião sobre som, home theater, tecnologia digital, TV e informática.



A revista para quem busca uma alimentação equilibrada e consciente, com qualidade de vida para si e para o Planeta.

ou no site www.europamet.com.br



DIVERSÃO

Para passar mais rápido aquela "meia horinha" na fila do banco



A Bússola de Ouro

Fantasia e mitologia em um clássico da literatura mundial

PARA CELULAR Distribuidora: TecToy Produtora: Sega Preço: R\$ 10 Operadora: Claro

Produzido pela New Line Cinema – estúdio que trouxe a trilogia *O Senhor dos Anéis* – *A Bússola de Ouro* é uma adaptação para o cinema da primeira parte da trilogia *Fronteiras do Universo*, escrita pelo autor inglês Philip Pullman. O filme conta a história de Lyra, uma garota órfã que cresceu no mundo fechado e estudioso do Colégio Jordan, de Oxford. A menina embarca em uma aventura épica quando sai em busca de seu amigo Roger, que foi raptado. A história acontece em um mundo parecido com o nosso, mas no mundo de Lyra, a alma das pessoas se manifesta na forma de um animal, conhecido como Dimon.

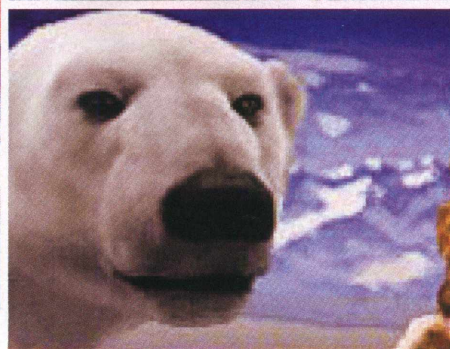
No jogo, você assume o papel da personagem, que pode controlar seu Dimon, coletar objetos e lutar contra inimigos, usando a Bússola de Ouro, um misterioso artefato. Sobreviva a batalhas contra ursos malignos, aos ataques de bruxas voadoras e seja o vencedor neste sucesso dos cinemas agora no seu celular.



»» A bússola de ouro para celular é totalmente baseada no filme homônimo da New Line Cinema. Ajude Lyra a salvar seu amigo Roger ««



»» Calma gente, o urso atrás de Lyra não é mal. Apesar do tamanho e da cara de fome, ele só quer ajudar a nossa heroína



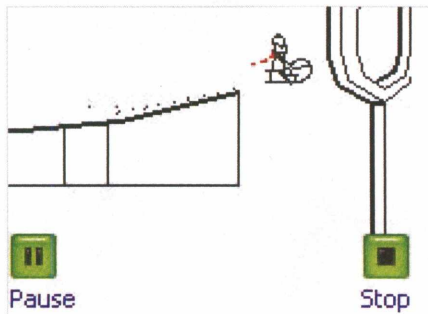
»» O lance é pendurar-se e não cair no abismo. Cadê o amigo urso para ajudar Lyra nessas horas hein?

Line Rider

Velocidade e gráficos... estupidamente simples

PARA CELULAR Distribuidora: TecToy Produtora: TecToy Preço: N/A Operadoras: Claro

O jogo em Flash que é sucesso na internet (www.linerider.com) agora está disponível para seu celular. Com gráficos simples, é impossível parar de jogar. O jogo consiste em desenhar linhas para formar pistas para um motociclista muito tosco. As pistas não têm limite de tamanho: você pode fazer um circuito cheio de rampas, desenhar obstáculos e mandar ver na velocidade. Só não vale morrer no fim da pista. Viciante.



>> Efeitos gráficos psicodélicos que nada! O legal aqui é a velocidade que a motoca pega na ladeira. Radical

Nitro Street Racing

Sensação de velocidade agora no celular

PARA CELULAR Distribuidora: Gameloft Produtora: Gameloft Preço: ND Operadoras: ND



>> Qualquer semelhança com Need For Speed ProStreet não é mera coincidência. Enfim, um bom jogo de corrida para mobile

Tá bom, tá bom. Já faz um tempinho que foi lançado Nitro Street Racing (foi na época do lançamento de Need For Speed ProStreet, mas o jogo é tão legal que resolvemos fazer este review). Aqui não tem lenga-lenga de enredo: é escolher o carro e partir para a corrida. Existem duas versões do game: uma em 2D e outra que simula 3D, ambas com gráficos bacanas e dividindo a mesma trilha sonora. O modo "esta cidade é minha" é o melhor de todos.

Million Dollar Poker

Jogatina para quem não resiste a um "baralhinho"

PARA CELULAR Distribuidora: Gameloft Produtora: Gameloft Preço: N/A Operadoras: N/A

Pôquer, apesar de não parecer, é considerado um esporte. Você deve estudar o oponente, calcular possibilidades e traçar uma boa estratégia para vencer uma partida. Em Million Dollar Poker não é diferente. Você pode jogar no modo carreira (sozinho), no qual você pode abrir novos locais de desafio ao redor do mundo, ou no modo "um contra um", desafiando algum amigo. As mesas vão ficando cada vez mais difíceis e as apostas cada vez mais gordas.



>> A vantagem de jogar no celular é que você não gasta nenhum centavo do seu rico dinheirinho. Ponto para a Gameloft

US\$ 25 (muito) bem gastos

Com a ajuda do nosso guia, descubra como colocar na sacola somente o que vale a pena nas redes online de Sony, Nintendo e Microsoft. Confira.

>> PLAYSTATION STORE

★ Warhawk – Operation Omega Dawn

● Preço: US\$ 10

Como o Warhawk original não chega a ser um título caro (custa cerca de US\$ 30), investir na expansão Omega Dawn pode ser



uma ótima pedida. Além de um genial novo mapa que rola ao anoitecer, o pacote traz um monstruoso veículo muito maior que as Warhawks tradicionais. O nome do bichinho é KT-424 e anota aí: ele é capaz de comportar até seis soldados e um veículo terrestre a bordo.

>> XBOX LIVE

★ Omega Five

● Preço: US\$ 10

Eis um game que poderia ser terrivelmente ruim mas que, ainda assim, impressionaria por alguma razão: Omega



Five é o jogo mais belo já lançado para a Live Arcade. Na forma de um shooter tridimensional, o game permite que você caia na pele de um entre vários pilotos (cada qual com suas armas próprias) e destrua tudo o que encontrar pela frente. Sem multiplayer online, o game vale pela curta campanha solo.

>> VIRTUAL CONSOLE

★ StarTropics

● Preço: US\$ 5

A melhor definição para StarTropics é citar o Zelda que ele poderia ter sido e que só não foi porque ninguém soube que ele,



de fato, existiu. Desenhado pela própria Nintendo como uma aposta para o mercado oriental, o game é um clássico adventure recheado de labirintos, enigmas desafiantes e chefes enormes. O diferencial é que o jogo segue uma linha moderninha – daí os cenários mais coloridos e tropicais.

Texto >> Ricardo Nakamura
ricardo.nakamura@poli.usp.br
Ricardo é pesquisador do INTERLAB - Laboratório de
Tecnologias Interativas Departamento de Engenharia de
Computação e Sistemas Digitais Escola Politécnica - USP

PAPO TECH

Onde você aprende como seus jogos favoritos são feitos

> Interação nos Jogos

Saiba como você poderá jogar os games daqui alguns anos

● Nossas primeiras participações na **GameMaster**, ainda em 2005, foram sobre inovações no modo de se jogar videogames. Isso tem muito a ver com o que pesquisamos no Interlab e a **GameMaster** sempre procurou mostrar novidades nesta área. Por isso, nesta edição de aniversário, resolvemos voltar ao tema. Muito mudou desde então. Hoje, a indústria percebeu que os jogadores querem experiências novas. O sucesso do Nintendo DS e do Wii mostram que é viável apostar em novas tecnologias ao invés de apenas repetir fórmulas de sucesso com imagens e sons melhorados. Sendo assim, vamos falar um pouco sobre algumas tendências e possibilidades para o mundo dos jogos.

Vamos começar falando sobre o uso de novos dispositivos no lugar dos joysticks e do teclado e do mouse. Imediatamente, pensamos nos controles com detecção de movimentos presentes no Wii e no PS3. Usar movimentos do corpo em vez de botões e alavancas mostrou ser uma alternativa mais natural para se jogar e hoje é fácil encontrar quem não gostava, não

sabia ou não entendia como usar um videogame e passou a jogar. Uma tendência é permitir que o jogador participe do game sem precisar de controle. Por exemplo, uma ou mais câmeras podem ser usadas para processar movimentos e gestos e transformá-los em comandos.

O EyeToy do PS2 já permitia algumas experiências deste tipo e uma empresa chamada 3DVSystems está anunciando a ZCam, que promete ser uma versão mais avançada desta tecnologia. Provavelmente,

sejam usadas em simulações e treinamentos, elas teriam utilidade nos games.

Outro desafio dos consoles no futuro será acabar com a dependência de um televisor ou outro tipo de monitor de vídeo como única forma de apresentar as imagens do jogo. Isso traz muitas limitações mesmo para os consoles. Um exemplo é o recente *Eye of Judgement* do PS3 - ele faz um uso muito bom de novas tecnologias para jogos, mas seria muito melhor se fosse possível ver os monstros aparecendo

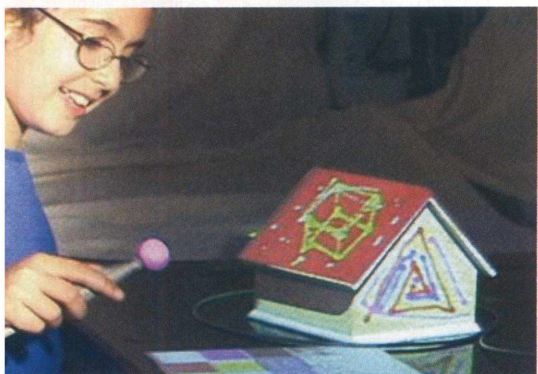
>>Hoje, é fácil encontrar pessoas que não entendiam como usar um videogame e passaram a jogar graças a movimentos no Wii e no PS3<<

isso será realidade na próxima geração.

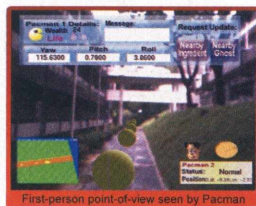
Ainda na área de controles, existem pesquisas para permitir que uma pessoa possa andar dentro de um mundo virtual. Uma das possibilidades é fazer movimentos de caminhada, levantando e abaixando os pés sem sair do lugar. Nesse caso, algum tipo de sensor preso em cada uma das pernas é usado para captar os movimentos. Há pesquisas que tentam detectar esses comandos usando câmeras para que o usuário não precise prender nenhum sensor ao corpo. Outra possibilidade está no uso de esteiras rolantes capazes de se mover em qualquer direção. Embora essas tecnologias

literalmente em cima das cartas. Existem várias opções para vencer este desafio. Uma delas é usar projetores para exibir as imagens do jogo sobre qualquer superfície. Hoje, os projetores digitais são grandes, pesados e caros, mas existem pesquisas para criar aparelhos miniaturizados. Também seria possível usar óculos translúcidos de cristal líquido, com os quais o jogador vê as imagens do jogo sobrepostas no mundo real. Dispositivos desse tipo acabariam com a barreira entre consoles e portáteis. Em um futuro mais distante, existe a possibilidade de projeções feitas diretamente na retina, mas há poucas pesquisas nessas áreas.

A maioria das tecnologias sobre as quais falamos ainda está sendo pesquisada e os protótipos ainda são caros, pesados ou mesmo instáveis para a comercialização. Mas há chances dessas inovações serem incorporadas e trazerem novos meios de se jogar nos próximos consoles e PCs.



>> Há projetos de games voltados para crianças, que usam um sistema que interage com objetos reais



>> Usar óculos que misture os elementos do mundo real com figuras virtuais. Desse modo, você sairá de casa para jogar games

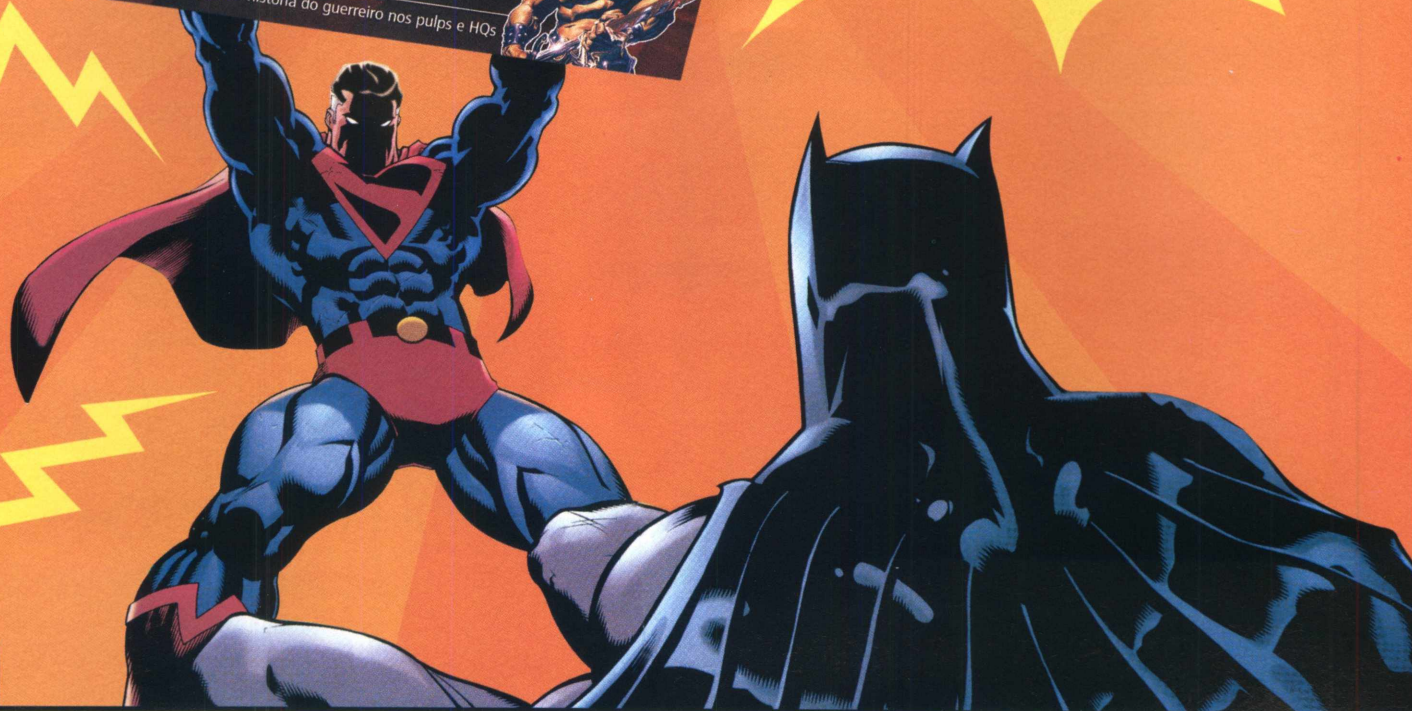
POW!

SUPERAMIGOS, MAS NEM TANTO



Eles resolvem suas
diferenças na
porrada em
nove supercombates
inesquecíveis que
abalaram o mundo
das HQs

NÃO PERCA!



EDITORA
EUROPA

Nas bancas. Pelo tel. 0800 55 76 67 ou em www.europainet.com.br/superheroi

»» 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*
R\$ 3326-0045
ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITOS

MasterCard VISA

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\$ 1.290,00
Play 3 - R\$ 1.890,00

VISA VISA Electron MasterCard



Fone: 11-3022-8485
www.gamescia.com.br - vendas@gamescia.com.br

Games & Cia

PLAYSTATION 3
Wii
XBOX
PS2

Preços Especial para Lojistas!
Ligue e confira!

R\$ 499,00
PS2 Slim +
2 controle +
1 memory 8MB

Todos os Lançamentos!!
PS2-PS3-XBOX-WII

CHEGOU !!
PES 2008
PRO EVOLUTION SOCCER™
EA SPORTS
FIFA 08

R\$ 2.019,00
Playstation 3
+HD 60GB
1 controle +
1 jogo Original



Fantasy Star
Games e Mídias

Compra, Venda e Troca de Aparelhos
novos e usados
Assistencia tecnica para video-games, Cd' s virgens
Acessorios para Video-Games em Geral

www.fantasystar.com.br

Enviamos para
todo o Brasil

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



PIER 88

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

ELETROMIL

20 ANOS GAMES - MÍDIAS - INFORMÁTICA

• COMPRA - VENDA - TROCA

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM CONSERTOS E SERVIÇOS GERAIS EM VÍDEO GAMES

SEDEX

MANUTENÇÃO DE COMPUTADORES ACOMPANHADA PELO CLIENTE

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

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

T. (11) 3362-2306
www.eletromilgames.com.br

PARA ANUNCIAR NESTA SEÇÃO LIGUE:

(11) 3038-5093 e (11) 3038-5097 ou mande um e-mail para: publicidade@europenet.com.br

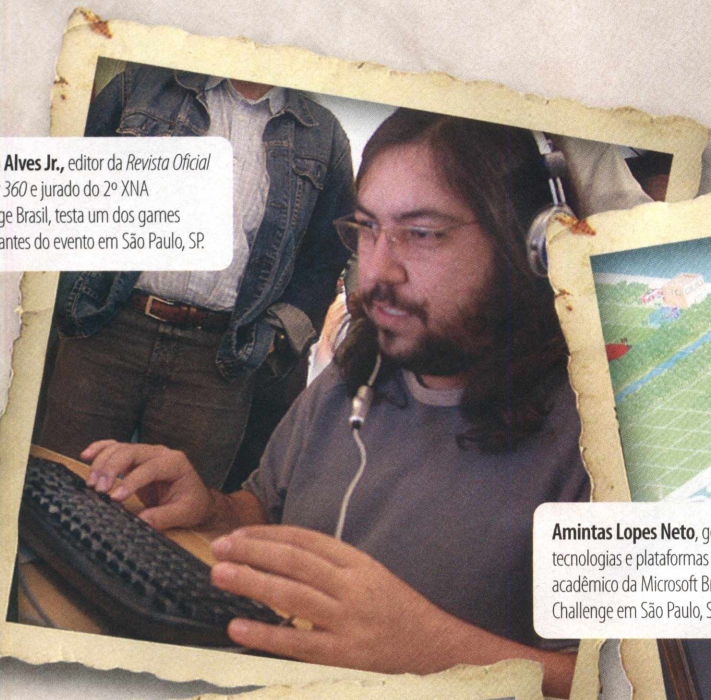
GAME CLICK

Quem faz e aparece no mundo dos games

participe...

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

Nelson Alves Jr., editor da *Revista Oficial do Xbox 360* e jurado do 2º XNA Challenge Brasil, testa um dos games participantes do evento em São Paulo, SP.



Amintas Lopes Neto, gerente de novas tecnologias e plataformas para o setor acadêmico da Microsoft Brasil, no 2º XNA Challenge em São Paulo, SP.

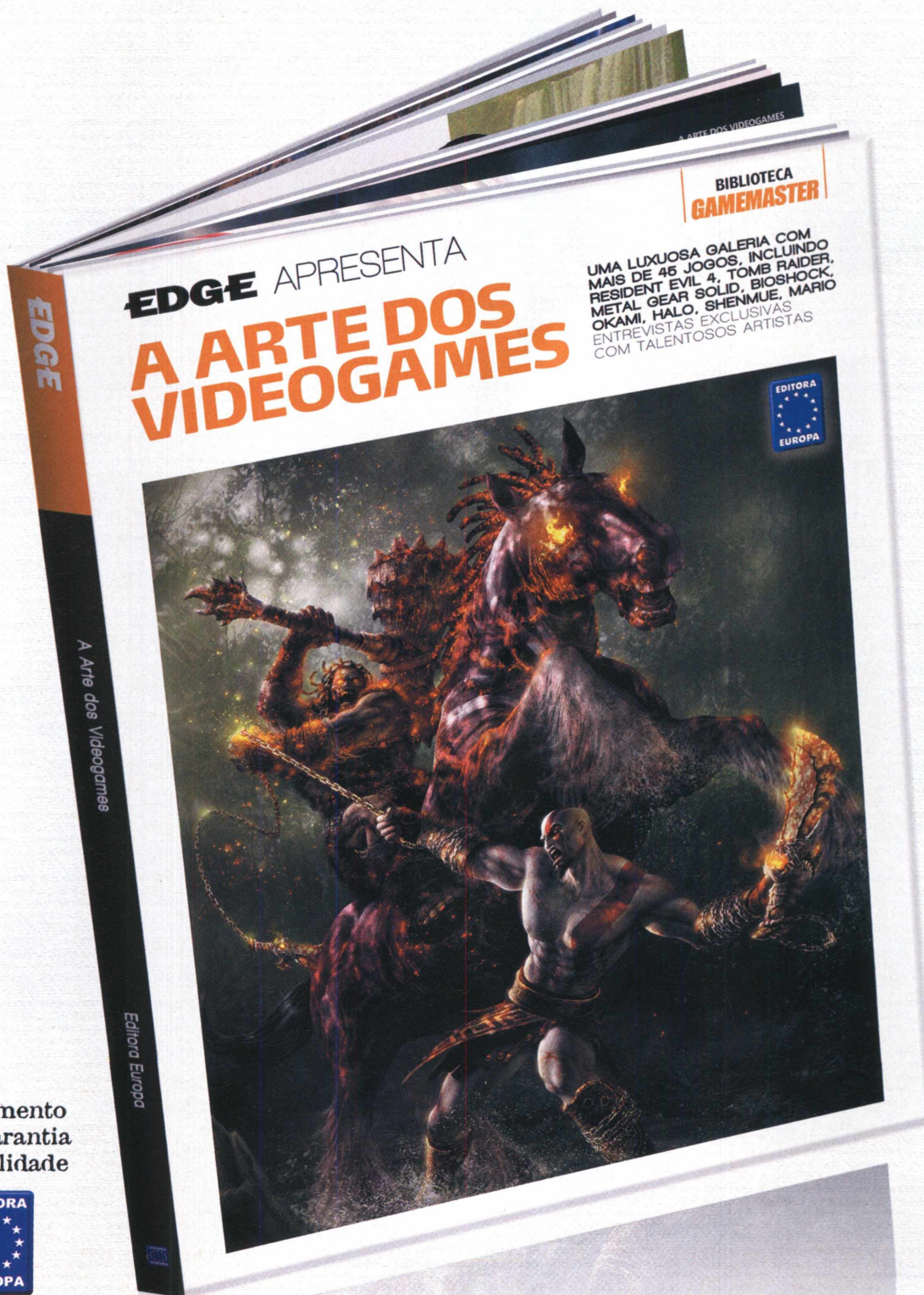


Emiliano de Castro, presidente da Abragames, faz palestra durante o 2º XNA Challenge Brasil em São Paulo, SP.



Fábio Santana, editor da divisão de livros de games da Editora Europa (à esquerda) discursa ao lado do jornalista de games Gustavo Lanzetta, durante o manifesto contra a proibição de *Counter-Strike* e *EverQuest* no Brasil na Av. Paulista, em São Paulo.

ISSO QUE É ARTE CONTEMPORÂNEA



Lançamento
com garantia
de qualidade



Compre pelo tel. 0800 55 76 67 ou em www.gameblog.com.br

JOGO SÉRIO

Um papo cabeça com a enciclopédia viva dos videogames

> Abaixo o preconceito

Ingnorância política quer proibir a venda de jogos no País

● Consoles oficialmente distribuídos em território nacional, empresas internacionais abrindo escritórios no Brasil, um projeto de lei prevendo benefícios fiscais à indústria nacional de games... O entretenimento eletrônico vive um momento determinante no País, o que torna mais ultrajante o preconceito com os games.

Uma indústria que faturou US\$ 18 bilhões nos EUA em 2007 e tem possibilidades de gerar riquezas e empregos por aqui não pode ser vítima de uma ação tão imbecil como foi a proibição de *Counter-Strike* e *EverQuest*. O tal processo, inclusive, se refere aos jogos como “nefastos”, “subversivos” e “nocivos à saúde”, sem citar fontes que fundamentem as afirmações.

O preconceito é visto em uma simples busca no site da Câmara dos Deputados (www.camara.gov.br) na área de projetos de lei pelo termo “jogos eletrônicos”. O resultado vem em uma porção de proposições que visam a proibição ao acesso a jogos violentos. O PL-6868/2006, de autoria da deputada Laura Carneiro (PFL/RJ) descreve que “não é incomum os jovens praticarem delito baseado

em acontecimentos que serviram de argumento e roteiro para filmes”. Já o deputado Carlos Nader (PL/RJ), em seu já arquivado PL-6268/2005, afirma que “é como se os jogadores fossem naturalmente violentos, aguardando apenas uma oportunidade para viver o seu dia de fúria”.

Essa estereotipização dos jogos como um passatempo perigoso é fruto de uma cisma sem base lógica sustentável. Quer ver só? Para desvincular os jogos violentos dos crimes reais, cruzei alguns dados e cheguei ao gráfico ao

lado, enquanto nos Jardins, área nobre, há poucos crimes. Em qual bairro há mais videogames?

Correlação caída por terra, resta educar a população sobre o que é a indústria do entretenimento eletrônico. Segundo dados da Entertainment Software Association (www.theesa.com) – relativos aos EUA –, a idade média do jogador de videogame é de 33 anos. Não é de se admirar, portanto, que não apenas hajam jogos voltados para o público adulto, como também eles sejam

>> É escolha dos pais determinar se seus filhos têm maturidade suficiente para assistir ou jogar. O Estado proibir ou permitir que se proíba tal ou qual produto é uma violação desse direito <<

lado. Nos EUA, enquanto o número de jogos com a classificação M (para maiores de 17) dobrou de 2000 a 2005, a quantidade de crimes violentos diminuiu. Quer exemplos mais próximos da gente? Enquanto nos EUA a taxa de homicídios em 2006 foi de 5,7 para cada 100 mil habitantes e no Japão foi de

1,0; no Brasil, foi de 25,7. Em qual lugar o videogame está mais difundido? Pode-se argumentar, com razão, que questões mais profundas, como

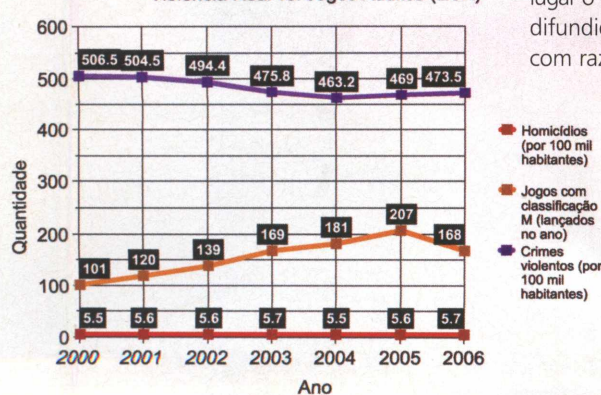
segurança e impunidade, colaboram para formar esse contraste. Porém, mesmo se analisarmos um universo menor, regido pelas mesmas leis e falhas, a disparidade é grande: o bairro de São Mateus, na zona leste de São Paulo, é um dos mais violentos da

sucessos de vendas. A pesquisa ainda mostra que 61% dos pais acreditam que os jogos são um aspecto positivo na vida de seus filhos.

É claro que o crescimento dos jovens precisa ser acompanhado pelos pais, que devem ficar atentos aos jogos adequados para cada fase. Para isso, existe a classificação indicativa, que analisa cada filme, jogo ou programa de TV e dá informações sobre o conteúdo, bem como a idade recomendada.

A proibição dos games é compreensível: é mais fácil culpar um “passatempo pueril” do que resolver as desigualdades sociais. Longe de ser um caso isolado, a proibição de *Counter-Strike* e *EverQuest* é apenas parte de uma animosidade sistemática contra os games e abre precedentes para futuros atos censórios. Se não quisermos que proibam o próximo *Gears* ou *GTA*, nem que sufoquem o potencial de crescimento da indústria nacional de games, é melhor começarmos a agir hoje.

Violência Real vs. Jogos Adultos (EUA)



Nós garantimos a sua compra!

PlayStation 2 novo com 2 anos de garantia
e se apresentar qualquer problema em 6 meses você troca por outro novinho

PlayStation 2

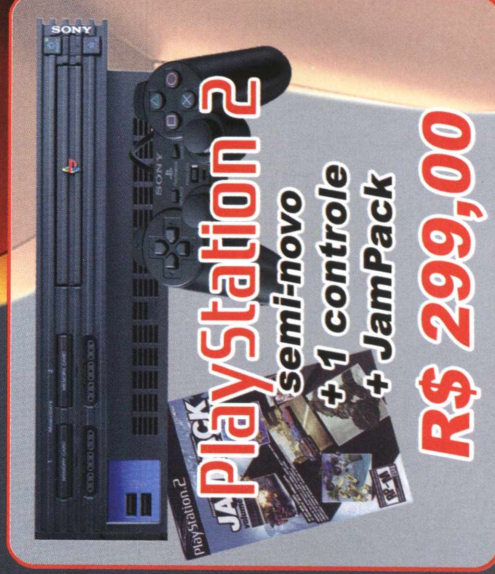
à vista (dinheiro)

R\$ 399,00

PlayStation 2

à vista (débito)

R\$ 449,00



PlayStation 2

Semi-novo

+ 1 controle

+ JamPack

R\$ 299,00



PSP
semi-novo

R\$ 449,00



PSP Novo

à vista

R\$ 599,00

MUNDO DOS GAMES
MUNDO DOS GAMES.net
WWW.mundodosgames.net

SAC: (11) 2227-3000

Shopping Silvio Romero Plaza - r.: Coelho Lisboa, 334 - Loja 6 - Tatuapé SP/SP (11) 6225-3020

Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º piso - loja 2043 SP/SP (11) 3311-8617 / (11) 3311-8986

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

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