

REVISTA

Ano 4 | Nº 38 | Brasil R\$ 8,90 | Europa €4,90

# GAMEMASTER

WWW.EUROGAMES.COM.BR

VIDEOGAME LEVADO A SÉRIO

COBERTURA

## GDC 2008

Viajamos para os EUA e revelamos as novidades da maior feira de criação de games do mundo



EM CASA

### Campeonatos de garagem

A maluquice da galera que faz campeonatos de games entre amigos

EXCLUSIVO



**Nosso repórter foi o primeiro brasileiro a jogar!**

- Conheça o novo sistema de golpes
- Segredos dos personagens inéditos
- Entrevista com o produtor Yoshi Ono

### Reviews

- Lost • God of War (PSP)
- Devil May Cry 4 • FIFA Street 3
- Super Smash Bros. Brawl

### Previews

- Mario Kart Wii
- C&C: Red Alert 3
- Just Cause 2
- Civilization Revolution



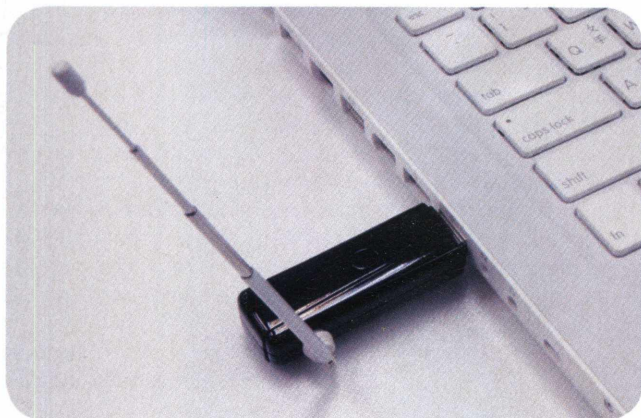
# Eu quero...

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.

Nas melhores lojas do Brasil.  
Receptor de TV Digital USB - R\$ 369,00

# 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 de TV Digital na sua cidade.

LEADERSHIP

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

Em todos os momentos com você.

**THE  
LEADERSHIP  
GROUP**



**Diretores**  
Aydano Roriz  
Abílio P. Cunha

**Editor e Diretor Responsável:** Aydano Roriz  
**Diretor Operacional:** Abílio Cunha  
**Diretor Executivo:** Luiz Siqueira  
**Diretor Editorial e Jornalista Responsável:**  
Roberto Araújo - MTB.10.766 - e-mail: araujo@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, Gilsomar Livramento, Fabio Santana, Flávia Gasi, Humberto Martinez, Leandro Rodrigues, Matheus Bourg, Nelson Alves Jr., Théo Azevedo, Michel Nantes e Rafael Remus

**Internet: Webmaster:** Rodrigo Blasco  
**Webdevelopment:** Rodrigo Mourão

**Propaganda:** Leticia Nunes e Natália Azevedo

**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 Marília 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 Chignalia

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

# Jogada de sorte

Era uma quinta-feira fria e chuvosa em São Francisco, Califórnia, EUA. O cansaço de cobrir a Game Developers Conference durante quatro dias inteiros começava a tomar conta do meu corpo, mas nada me impediria de concluir o meu trabalho.

Entretanto, uma coisa me incomodava: eu não encontrei as tão faladas máquinas de *Street Fighter IV* na feira. Caminhando pelo pavilhão principal e perdendo as esperanças, eu comecei a escutar uns jornalistas comentando que tinham jogado o game. Segui aquele bate-papo gringo até chegar ao estande do site norte-americano Gamespot. Lá, estava sendo gravada uma matéria sobre o tão aguardado game de luta da Capcom.

Como quem não queria nada, fiquei ao lado do editor-chefe do site, o mexicano Ricardo Torres, e perguntei a ele como alguns jornalistas conseguiram ter acesso ao game:

– Somente a imprensa norte-americana tem acesso às máquinas com o jogo – disse.

– Mas você poderia me ajudar informando com quem eu posso falar? – perguntei.

– Sim, aguarde um pouco que eu lhe apresento uma pessoa que chegará em alguns instantes.

Lembro de ter esperado 20 minutos, mas pareceu que foram algumas horas. A mochila pesava e os casacos que eu segurava incomodavam. De repente, vejo Torres conversando com um homem alto e apontando para mim. Com um frio na barriga (sabe-se lá o que eles falaram), o homem me chama e se apresenta como Chris Kramer, o chefe de relações públicas da Capcom. Contei o meu "problema" e ele me disse:

– Olha, Gustavo. Realmente, os únicos que podem jogar o novo *Street Fighter IV* é quem trabalha na imprensa norte-americana.

– Poxa, mas eu vim de tão longe para jogar o game, é uma pena que exista essa exclusividade que faz a Capcom não dar atenção ao Brasil.

– Quem disse que não damos atenção a vocês? Faça o seguinte, apareça amanhã 11h30 no nosso hotel e jogue o game. Se você quiser, é possível entrevistar Yoshi Ono, o produtor do jogo.

Depois disso, não pude me conter de alegria e cheguei a ligar para o Nelsão, colega e editor da *Revista Oficial do Xbox 360*, para contar a novidade. No dia seguinte, na hora marcada, cheguei à suíte do hotel e me tornei o primeiro brasileiro a jogar *Street Fighter IV*! E com isso, você confere essa matéria de capa exclusiva com direito a um imenso teste do game e entrevista com o produtor – além da cobertura completa da GDC. Sem dúvida, essa história ficará marcada na minha vida.

>> **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



Gilsomar Livramento



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**

São Paulo – SP

**ou 0800 557667**

Ligação gratuita – Outras localidades

Visite nosso site:

**www.europanet.com.br**

# SUMÁRIO



## »» Capa

»» Street Fighter IV ..... 22

Veja todos os detalhes do game de luta mais aguardado da década em uma reportagem completíssima

## »» Geral

»» Arte dos Games ..... 42

»» Cartas ..... 06

»» Celular ..... 74

»» Gamecult ..... 08

»» Gameclick ..... 81

»» Jogo Sério ..... 82

»» Mundo MMO ..... 68

»» Linhado Tempo ..... 70

»» Online ..... 75

»» Papo Tech ..... 76

»» Tabelão de Reviews ..... 67

## »» Especiais

»» GDC 08 ..... 18

Confira a cobertura do evento marcado por inúmeras novidades

»» Ressurreição dos Arcades ..... 46

Saiba os games que estarão nos fliperamas ao lado de Street Fighter IV

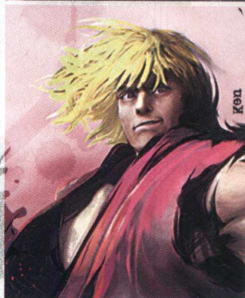
»» Campeonatos de Garagem ..... 44

Conheça uma galera que junta os amigos para competir profissionalmente em casa



»» Jogo Sério ..... 82

22 Capa



Será a Capcom capaz de revitalizar o maior game de luta de todos os tempos e conquistar um público carente de jogos de luta nos arcades?

É unânime: Quem tem mais de 20 anos certamente gastou parte da infância em fichas para jogar Street Fighter II no fliperama quando criança. Era uma febre, com direito a empurrões e disputa no braço para garantir a posse do controle. Quando o jogo apareceu nos consoles, a briga foi para ver quem conseguia alugar-lo, também a procura nas locadoras.

Hoje esse passado por Street Fighter que fez com que o game ficasse amarrado na memória dos fãs como ninguém.

Tudo pode acontecer porque houve muitos temas algumas vezes mais. Locais do tipo são realmente raros", conta Yoshinori Ono, produtor do aguardado Street Fighter IV. E é aí que está o grande desafio da Capcom: é possível fazer com que a sequência seja melhor do que o clássico que definiu o gênero de jogos de luta sem desagradar aos fãs?

Para que essa resposta seja positiva, o novo Street Fighter está recebendo um tratamento digno de anime e evidente logo nos gráficos: o que se vê é uma mistura de um visual 3D realista com cel shading para lembrar um desenho animado. Mas é em 3D 50%, mas a personalidade clássica foi mantida, apresentando golpes realizados em duas dimensões — uma espécie de 2.5D. Com isso, ninguém terá problemas nas primeiras lutas.

Para agradar aos fãs, a estética de Street Fighter teve de ser mantida. Isso significa que o game precisa de um balançamento perfeito e que o modo clássico de execução dos golpes seja mantido.

Yoshi Ono, no entanto, se mantém humilde em relação ao seu projeto: "É justo a base da série na intenção de eu algo inspirado no antigo game. Mas o foco não é criar outro SF". E ficou segredo o mesmo caminho que os produtores seguiram anos atrás. E como foi a decisão de jogar SF consigo me mudar para fazer com que novo título agrade a todos os jogadores.

A animação do anime, segundo Ono, foca em dois pontos: criar novos fãs e trazer os antigos de volta. Nesse modo, os personagens clássicos dão cara ao lado dos novatos que entram nos batalhões. Os clássicos jogadores fazem memórias do que sempre quando criança. Mas será que Yoshi Ono e Capcom estão no caminho certo? É possível fazer uma sequência melhor do que SFII? São essas perguntas que colocam mais responsabilidade nos ombros de Ono e sua equipe.

## »» Previews

»» Civilization Revolution (X360/PS3) ..... 54

»» Command & Conquer: Red Alert 3 (PC) ..... 50

»» Just Cause 2 (X360/PS3) ..... 52

»» Mario Kart Wii (Wii) ..... 48

»» Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood (DS) ..... 55

## »» Reviews

»» Advance Wars (DS) ..... 62

»» Army of Two (X360) ..... 61

»» Devil May Cry 4 (X360/PS3) ..... 58

»» FIFA Street 3 (X360/PS3) ..... 60

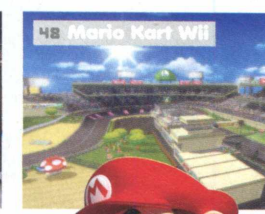
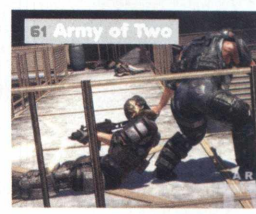
»» God of War: Chains of Olympus (PSP) ..... 66

»» Kingdom Under Fire (X360) ..... 64

»» Lost: Via Domus (X360/Ps3/PC) ..... 65

»» Super Smash Bros. Brawl (Wii) ..... 56

»» The Club (PS3) ..... 63



44 Campeonatos de Garagem

HOJE: GUITAR HERO

ESPECIAL

Campeonatos de garagem

Como surgiu e se estabeleceu entre amigos do final de semana os torneios de campeonato de garagem.



»» Mundos Virtuais ..... 69

# CARTAS

participe...

Para tirar sua dúvida, basta enviar um e-mail para nossa redação: [gamemaster@europenet.com.br](mailto:gamemaster@europenet.com.br)

## O canal obrigatório para tirar suas dúvidas sobre games

### Estamos aqui para isso

»»» Gostaria de saber se a Revista GameMaster fala somente sobre jogos de PC ou apenas sobre consoles.

Felipe / por e-mail

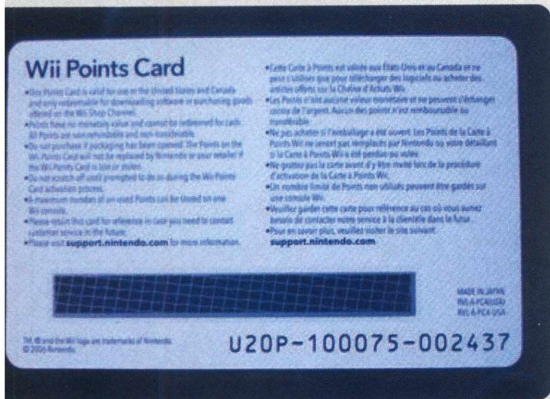
»»» Felipe, presumo que você não conheça a GameMaster. Por isso, todos aqui da redação de games da Editora Europa lhe desejamos boas-vindas. Na edição passada, comemoramos três anos de existência – o que é um orgulho para nós. A GameMaster é



»» Três anos de vida e muita história para contar. Obrigado a você, caro leitor e fã dos videogames

completa: todos os meses tem reportagens sobre os games mais comentados e aguardados do momento, coberturas de eventos internacionais, assuntos inteligentes, previews e reviews dos analistas mais importantes do mercado e colunas que abordam temas polêmicos. Não temos preconceito nenhum e falamos de todos os consoles e PC. Sempre que há lançamentos bacanas para os computadores, eles estarão em nossas páginas. Então, Felipeo (rimou!), esperamos que você esteja bem servido com a GameMaster que está agora em suas mãos. <<<<

## »»» O melhor do mês



crédito internacional. Este é o item mais importante para isso. Assim que cadastrar os dados, você deve ir à opção Buy Wii Points e escolher a quantidade de pontos desejada. O valor será debitado no seu cartão. Os pontos ficam armazenados no seu console e basta escolher os jogos e comprá-los. Vale lembrar que, caso você seja menor de 18 anos, é importante estar acompanhado de um adulto. Outro modo de obter Wii Points é comprando o cartão de pontos (foto) que, infelizmente, não é vendido oficialmente no Brasil. Mas, se você comprar no exterior, ele funciona normalmente aqui. Assim que você raspar o verso e ver o código, entre no Wii Shop Channel onde você deve resgatar os pontos, recebendo a quantidade de crédito que está descrita no cartão. Finalmente, você poderá comprar qualquer jogo do Shop Channel. <<<<

### Quero pontos

»»» Olá. A minha pergunta é breve e clara: gostaria de saber onde são comprados os Wii Points. Muito obrigado.

Lucas Emanuel Ludke / por e-mail

»»» Lucas, é muito fácil comprar Wii Points e há duas maneiras para isso. A primeira é você entrar no canal Wii Shop Channel dentro do Wii Menu e cadastrar seus dados pessoais e um cartão de

### Póke-fã

»»» Olá, povão! Gostaria de saber se existe algum jogo da série Pokémon para o Play 2. Sou muito fã dos monstrinhos. Valeu!

Thiago Irineu / por e-mail

»»» Irineu, você acabou de descobrir por que a Sony acorda de mau humor todas as segundas-feiras. É como levantar de



»»» Tá um jogo que nem o pirateiro mais ninja do mundo conseguiria fazer. Pokémon é só da Nintendo

Quer participar desta seção? Então entre no blog da redação ([www.eurogames.com.br/gameblog](http://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!



**Aldrimgames**

★ 03.03.2008 🕒 15:20

**Ainda lembro da minha primeira aventura jogando Devil May Cry. Na época, eu morria de medo ao enfrentar aquela aranha de fogo gigante que corria atrás de mim naquele corredor. Velhos tempos.** Lembro, também, de tentar conseguir todas as cartas de Yu-Gi-Oh Forbidden Memories do PSne, de dar uma de louco em GTAIII e de quebrar tudo que estivesse no meu caminho em Burnout. Estes clássicos apareceram de repente na minha vida...

>> *Você é saudosista, Aldrimgames? Nós também. O bacana é que a maioria dos jogos que você citou nós da redação de games da Editora Europa acompanhamos de perto e jogamos assim como você. Como existe game bom por aí! Pena que, hoje, falta tempo para podermos desfrutar todos eles com calma.*



**Wizard**

★ 23.02.2008 🕒 08:50

**Caraca, é sempre assim. Deixo de passar pelo GameBlog por dois dias e a coisa ferve.** E pelo jeito, Street Fighter IV vai ser bom mesmo, hein?

>> *O mago do GameBlog (Wizard em inglês é mago) ficou pouco tempo longe e perdeu várias coisas que aconteceram na GDC este ano. E sim, segundo nos consta, Street Fighter IV tem tudo para ser um dos melhores jogos de luta do ano, quiçá, da década!*



**Bauer**

★ 22.02.2008 🕒 19:33

**Os japoneses gênios parecem que têm cara de bocó!** Hideo Kojima que o diga!

>> *Poxa, Bauer, qual é? O que vamos dizer para o Ono-san depois dessa? O cara é gente boa e sabe fazer games. De bocó ele não tem nada. Já passamos o seu endereço para ele. Prepare-se para ter a Yakuza atrás de você em breve... (brincadeira). E eles não têm só cara de bocó, basta olhar para o Mestre Miyamoto, que parece que é ser humano mais feliz do mundo. O pai do bigodudo mais famoso do mundo dos games não pára de rir nem por um segundo. Coisa de louco...*



>> Três dos melhores títulos dos videogames da geração atual, compare os gráficos e pense bem na hora de escolher seu console

ressaca de tanto comer chocolate no domingo: mesmo enjoado, você quer comer de novo. A propriedade intelectual Pokémon, que vende milhões de jogos e produtos, é de posse da Nintendo. E é ela quem acorda toda faceira todos os dias. Garanto a você: a Sony adoraria poder lançar um jogo da série Pokémon em seus consoles, mas não há a menor possibilidade. Para jogar os games, você terá que comprar um DS, um Wii, um GameCube ou um GBA. Paciência. <<<<

## Comparação ajuda?

>>> Gostaria de saber se em alguma edição vocês fazem algum comparativo ou um esclarecimento sobre os consoles da nova geração. É que estou querendo comprar um e estou muito confuso. Grato.

João Fernando Souza / por e-mail

>>>> *Amigo, fizemos matérias completas que dissecaram todos os consoles da geração atual: Wii, PS3 e X360. Na edição número seis, fizemos uma matéria que falava sobre a nova geração, abordando as capacidades de todos os consoles; na edição dez, falamos sobre o Wii e o Wii Remote; na edição 11, fizemos uma reportagem com o X360 que tinha acabado de chegar à redação; na 13, descobrimos todos os segredos do PS3; já nas edições 23 e*

*24, testamos tudo, mas tudo mesmo do Wii e do console da Sony. Todas essas edições podem ser adquiridas pelo site [www.europanet.com.br](http://www.europanet.com.br). Mas lembre-se, João, que não importa o console e, sim, games bons dos quais você goste. <<<<*



>> De todos os videogames da geração atual, o Nintendo Wii foi o que mais revolucionou no quesito inovação por conta do Wii Remote

# GAMECULT

Curiosidades e notícias da indústria mundial dos games

>> Campus Party

## O maior encontro tecnológico da América Latina

Texto >> Romulo Máthei  
Fotos >> Michel Nantes

Jovens sedentos por novidades tecnológicas vieram de todos os cantos do País para o encontro geek do ano

Aconteceu em São Paulo, SP, no mês de fevereiro, o maior encontro de aficionados em tecnologia do mundo todo. A Campus Party teve sua primeira edição na Espanha em 1997 com apenas 250 participantes, já seu debút em terras tupiniquins teve a módica quantia de três mil

inscritos – todos via internet.

As inscrições foram todas feitas via internet e esgotaram em tempo recorde. O local escolhido para sediar o evento foi o prédio da Fundação Bial de São Paulo, no Parque do Ibirapuera, e os três mil “campuseiros” se mudaram de mala, computador e cuia

para o segundo andar do prédio. Lá, passaram uma semana em barracas liberadas pelos organizadores da Campus Party.

### 168 horas em uma barraca

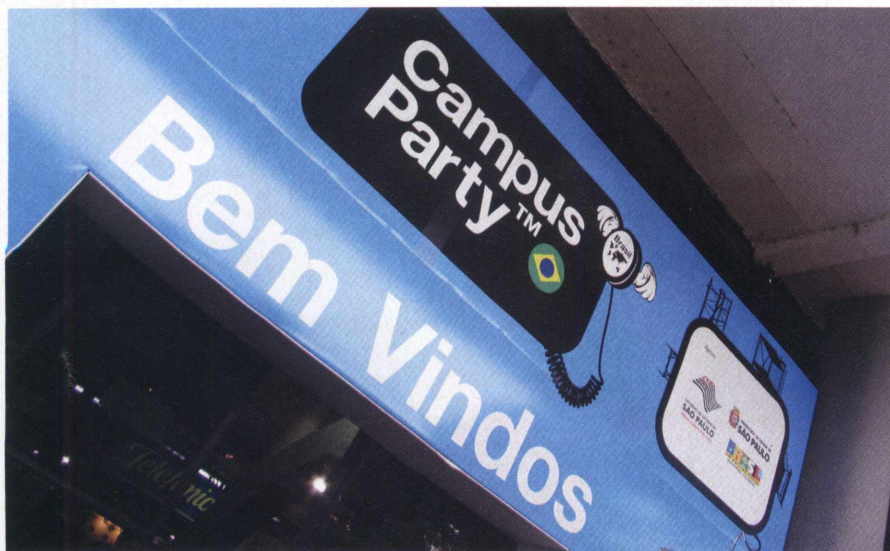
Se dependesse dos participantes do evento, poderiam ser muito mais horas. Qualquer desavisado que passasse pelo prédio da Bial de São Paulo ficaria no mínimo curioso com o número elevado de garotos e garotas que rodeavam o local.

Pessoas do País todo e até do exterior lotaram a área reservada aos inscritos na Campus Party 2008.

Todos com o mesmo objetivo: ouvir palestras, trocar experiências sobre novas tecnologias ou, simplesmente para mostrar seus “brinquedinhos” novos (lê-se computadores ultra mega rápidos e “tunados”).

### Pimp my PC

Uma das coisas que mais chamaram a atenção do público – além do robzinho irritante que dava boas-vindas – foram os Case Mods



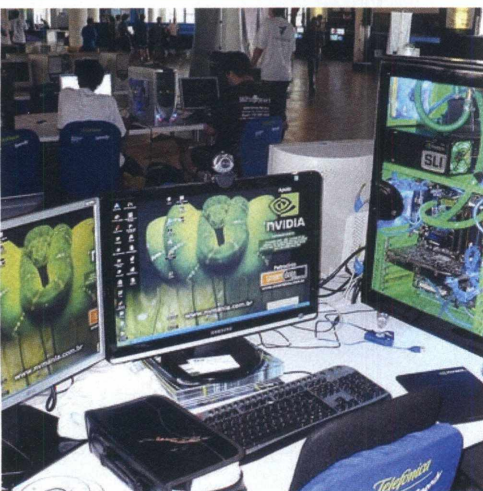
>> Logo na entrada do prédio da Fundação Bial de São Paulo já era possível ver a movimentação incessante dos “campuseiros”, que circulavam com seus computadores debaixo do braço rumo ao segundo andar do edifício



>> Os participantes que chegavam ganhavam um "kit de sobrevivência" da telefônica com barraca, mochila e material promocional



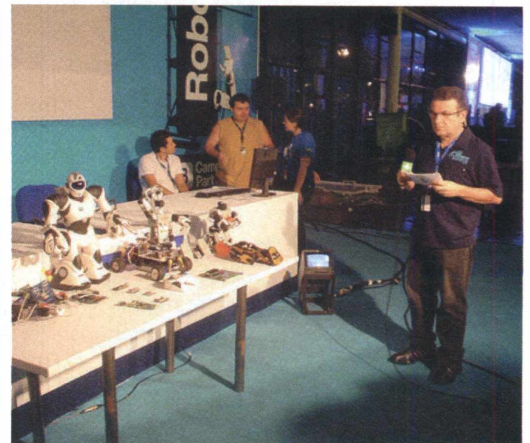
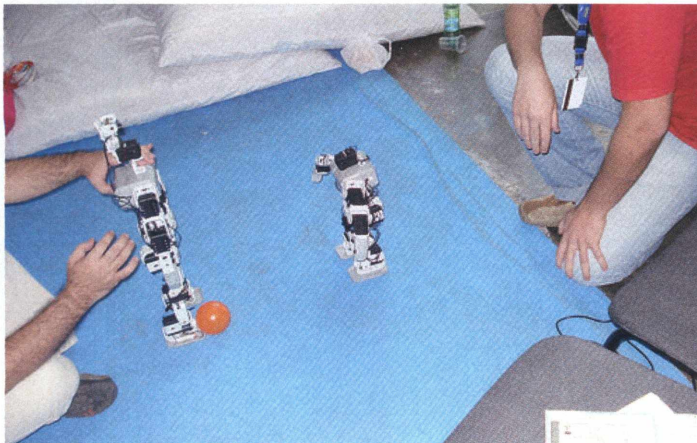
>> Os case mods foram umas das atrações que mais chamaram a atenção na Campus Party 2008. Teve até eleição para decidir qual mod era o mais bem-feito



>>> Pessoas do País todo (e até de fora) lotaram o **Campus Party 2008**. Todos com o mesmo objetivo, ouvir palestras e trocar experiências sobre novas tecnologias <<<



>>> A área de robótica também não ficou atrás. Protótipos de todos os tipos – desde os que chutavam bolas até os que falavam e pareciam ter expressão – fizeram a alegria da meninada que foi até o evento





(computadores modificados por seus donos e transformados em verdadeiras obras de arte). Tinha de tudo, desde gabinetes em forma de dragão até homenagens singelas a *Star Wars*, mas bem na frente da escada rolante que levava ao primeiro andar, havia um "mod" que chamava a atenção de todos.

Seu dono e criador é Maciel Barreto, um artista plástico baiano da cidade de Itajuípe que começou a praticar o Case Modding por acaso.

"Demorei cerca de cinco meses para terminar esta obra", conta Maciel, "o mais difícil foi o acabamento, que é todo feito em acrílico e fibra", completou, mostrando com orgulho que até o mouse do seu computador era modificado.

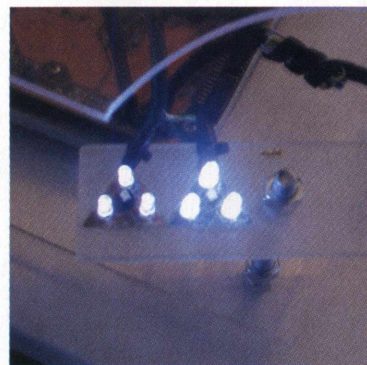
### Robozinho chato

Havia uma aglomeração enorme em um dos estandes. Tudo para ver um robzinho chato que falava e se movia,



>> Alguns participantes se exibiam com mods de PC. Este resolveu fazer um dragão

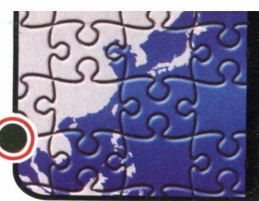
dando a impressão, inclusive, de demonstrar sentimentos por meio de expressões faciais. O projeto, que não deve ter custado nada barato para os desenvolvedores, decepcionou. Tudo porque o segredo do dito cujo era uma mulher que controlava todos os seus movimentos. Nada parecido com Haley Joel Osment naquele filme que fez todo mundo chorar: *A. I.: Inteligência Artificial*. Podemos dizer que, em matéria de robótica, a engenhoca era fantástica. Agora, se considerarmos a *Inteligência Artificial*...



>> Tudo bem, é tosco. Mas é um TriForce e merece estar nas páginas da GameMaster.

>> A grande decepção da feira: nada de Inteligência Artificial no robô mais procurado do evento, apenas um truque de ventriloquismo High Tech

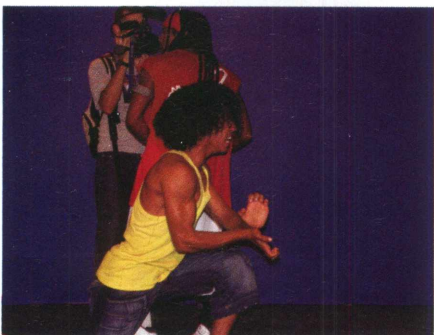




## Os games

Vamos logo ao que interessa. A parte de recreação eletrônica não era tão grande em relação ao resto da feira. Mas, mesmo assim, os poucos jogos abertos ao público cumpriram bem o seu papel.

### Kick Ass Kung Fu



>> Tinha até fila para jogar o Kick Ass Kung Fu, que fez muita gente suar até não poder mais na Campus Party 2008

Um simulador de luta. Em um tatame enorme e com um fundo azul, os jogadores (de um a quatro) lutavam contra personalidades como George W. Bush, Bruce Lee e Arnold Schwarzenegger.

Os movimentos dos jogadores eram realizados pela captura de imagens por câmeras instaladas na armação de ferro que circundava o tatame.

Duas linhas no chão delimitavam a área de captura da imagem do jogador e o objetivo do game era sentar a porrada nas celebridades. Quanto mais fases o jogador avançava, mais inimigos – um mais difícil que o outro – apareciam.

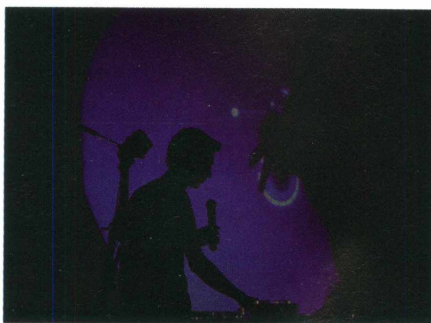
Os organizadores até estipularam um desafio. A maior pontuação dava direito a um prêmio secreto.

Alguns jogadores levaram a sério e deram um show à parte no estande do Kick Ass Kung Fu. Um deles é Leonardo

dos Santos, praticante de artes marciais que dava piruetas e golpes malucos em busca da maior pontuação.

“Conforme você passa de fase, novos estilos de luta são incorporados ao game, como boxe, jiu-jítsu e muay thay”, diz Leonardo. “Dependendo do golpe que você ‘encaixa’, mais pontos são feitos. Um gancho vale quase sete mil pontos.”

### Digital Interactive Table

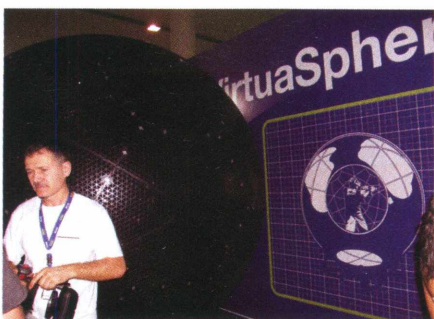


>> Mesas “ultramegabogas” também estavam presentes na feira. Teve gente que até perdeu o horário de palestras por conta delas

Depois que Bill Gates mostrou o conceito touch screen em mesas, o negócio virou uma febre. Uma das novidades deste tema mais bacanas na feira foi a Digital Interactive Table, uma mesa que responde ao toque das mãos do dono. Além de poder jogar um game muito parecido com Pong, a mesa possui funções multi touch e é capaz de reconhecer objetos previamente cadastrados em um banco de dados. E mais, além disso, a danada é à prova d’água.

### VIRTUSPHERE

Com três metros de diâmetro e um peso de mais de 200 quilos, era difícil não notar uma bola enorme de metal que ficava no



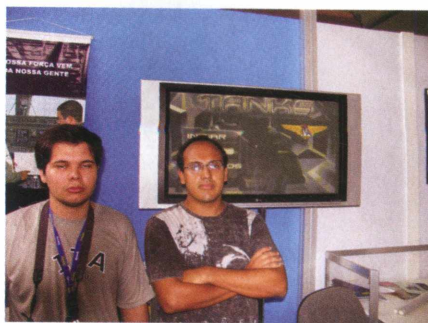
>> Um cientista russo naturalizado americano que é fascinado por realidade virtual? Só na Campus Party mesmo

centro da Campus Party. Mais difícil ainda era não notar um senhor simpático que ria à toa com tanta gente ao redor da esfera de metal. Seu nome é Ray Latypov, criador do VirtuSphere.

“Eu nasci na Rússia, mas me mudei para os EUA, pois no meu país de origem há poucos investimentos em projetos como o meu”, conta Ray. “Nos EUA, consegui patrocínio e pude participar da Campus Party na Espanha, onde gostaram da esfera e me convidaram para vir ao Brasil.”

A base da VirtuSphere é uma gaiola esférica oca de metal onde o jogador entra e usa óculos de realidade virtual. A esfera é tão imersiva que o jogador tem a possibilidade de andar ou correr em qualquer direção em qualquer distância com uma interface simples e sensação de peso real. O aparelho pode ser usado em treinamentos simulados para pessoas com profissões de risco, ensaio de missões, academias e, inclusive, em videogames nos jogos de tiro em primeira pessoa.

### Tanks



>> Alunos exemplares: Pedro e Douglas são gente que faz. E não pretendem parar em Tanks, novos projetos estão a caminho

Pedro de Souza Cahu e Douglas Ribeiro, dois alunos do ITA (Instituto de Tecnologia da aeronáutica), apresentaram um projeto de jogo chamado Tanks. O objetivo é simples, meter bala nos oponentes usando tanques de guerra de cores diferentes. O game tem suporte multiplayer (sem divisão de tela), porém ainda não conta com modo online.

Usando a plataforma PC e controles emulados de PS2, o game é divertido, com diversos tipos de munição, miras especiais, tudo baseado na tecnologia bélica existente no País.

Um exemplo a ser seguido por jovens de todo o Brasil.



Texto >> Amer Houchairi

# Cultura consumista de games

Popularidade dos games no Japão cria a venda de itens para fãs

Aqui no Ocidente, os videogames são vistos como brinquedos caros. O NES, o Super Nintendo e tantos outros aparelhos do passado nunca tiveram o respeito das pessoas que não faziam parte do público gamer. De fato, eram muitas vezes tratados como um mal da juventude.

Atualmente, os games ainda sofrem com o preconceito, mas estes aparelhos que tanto nos divertem sempre foram vistos de forma mais respeitosa no Japão. A prova disso é a cultura criada em torno dos jogos de maior sucesso no Japão.

Qualquer um que conheça um pouco de cultura geral sabe que o Japão é um dos países onde mais se consome no mundo e, logicamente, as grandes empresas sabem como aproveitar esta situação. Games populares que têm personagens facilmente comercializáveis acabam gerando uma boa quantidade de produtos como bonecos e camisetas. Uma empresa que soube investir nisso foi a Square-Enix.

>>> No Japão, os games já alcançaram **status** cultural, o que permite que eles tenham sua própria linha de subprodutos conforme atingem um certo grau de sucesso <<<



>>> Para o lançamento de Final Fantasy no PSP, a Square-Enix criou uma edição especial limitada. Assim, os fãs consumistas poderiam comprar outra peça para sua coleção

Algum tempo atrás, quando a produtora lançou *Final Fantasy XII*, a empresa chamou bastante a atenção ao lançar a bebida *Potion*, baseada em um item de cura da série. É uma espécie de refrigerante feito à base de ervas para os fãs beberem e se sentirem como os personagens do RPG.

Mas esta não foi a primeira vez que a Square-Enix investiu na venda de produtos alimentícios baseados em seus jogos. A empresa já licenciou a imagem do

protagonista da série *Chocobo Dungeon* para que ele tivesse sua própria marca de chicletes.

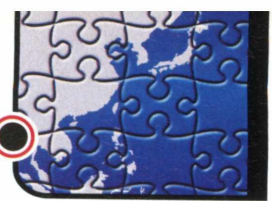
Outro acordo que a empresa fez no passado foi permitir que a Coca-Cola usasse os personagens de *Final Fantasy IX* em um comercial especialmente produzido para o mercado japonês. Convenhamos, a Coca-Cola é uma gigante do ramo dos refrigerantes e não associaria sua marca a um outro produto que não fosse igualmente popular e representativo de qualidade.

O maior exemplo deste tema talvez sejam os populares "garage kits" de personagens de games. Esses produtos são estátuas normalmente

feitas de PVC, produzidas em escala limitadíssima e vendidas a colecionadores a preços altíssimos. Estes kits são muito diferentes das action figures, pois não são brinquedos e, sim, pequenas estatuetas. E não apenas personagens populares como Chun-Li, de *Street Fighter*, e Mai Shiranui, de *Fatal Fury*, que fazem por



>>> A Coca-Cola apostou nos personagens de Final Fantasy para promover o famoso refrigerante



»» O Japão sempre tratou os games como um produto de sua **cultura** em vez de um mero brinquedo chique, permitindo que uma cultura de consumo gamer fosse criada ««



»» Koyori, que mal aparece no game de tiro de naves espaciais *Sengoku Ace*, foi retratada desse modo para virar uma estátua

merecer o tratamento dado a essas peças. O mercado também permite o uso de personagens menos conhecidos, que não aparecem muito nos games, desde que feitos de forma criativa. É o caso de Koyori, do shooter *Sengoku Ace*.

O shooter lançado para arcades que apareceu no Sega Saturn e no *PlayStation 2* não chamou muito a atenção por onde passou por ser um título muito fraco. Mas isso não impediu que uma estátua de sua personagem mais popular fosse lançada e que todas as unidades fossem vendidas em questão de horas.

Com isso, não podemos ignorar que este relativo sucesso prova que tal estratégia só deu resultado por conta do forte consumo do mercado nipônico.

O fato é que, no Japão, os games já alcançaram um certo status cultural, o

»» Seguindo o que acontece no Japão, foi lançado no Ocidente um X360 que comemorava o lançamento do filme dos Simpsons no cinema. Vendeu como água



que permite que eles tenham sua própria linha de subprodutos. Mas isso é diretamente proporcional ao grau de sucesso obtido por um jogo ou uma série. Vale lembrar, também, que lá há espaço para diversos produtos baseados em games, pois eles sempre têm boas vendas.

Quem presenciou a geração dos 8 e 16 bits pode se lembrar que, naquela época, os games existiam em seu próprio universo. Eram pequenos e de certa forma "cult", pelo menos aqui no Ocidente.

Mas, no Japão, os consumidores sempre deram grande valor aos games. Da mesma forma que muitos varavam a noite na porta do cinema esperando o lançamento de um grande filme, os jogadores japoneses passavam dias na frente das lojas de videogame para comprar os lançamentos. O título que mais cria filas na semana que chega às lojas é *Dragon Quest*.

O Japão sempre tratou os games como algo inerente a sua cultura em vez de vê-lo como um mero brinquedo caro. Foi isso que permitiu que uma cultura de consumo fosse criada em torno deles.

Algo curioso é perceber que certas nuances desta cultura podem ser vistas agora no Ocidente. Você deve lembrar do Xbox 360 personalizado para homenagear o filme dos Simpsons lançado ano passado. Isso não é novidade no Japão, onde desde sempre se personalizam consoles, mas, por aqui, foi uma grande surpresa. Lá, a própria Sega pegou seu falecido Dreamcast e o personalizou com temas de *Resident Evil*, *Seaman* e até mesmo *Hello Kitty*. Tudo para dar algo a mais aos colecionadores.

Aqui, os games começam a conquistar o respeito merecido, algo que sempre tiveram do outro lado do mundo.

Entretanto, tudo tem seu lado negativo. Esta cultura baseada nos videogames permitiu o lançamento de diversos produtos de gosto duvidoso.



»» Mai Shiranui, do game de luta *Fatal Fury*, é uma das estátuas de PVC mais famosas entre os gamers colecionadores

»» Algo curioso é perceber que certas nuances desta **cultura** podem ser vistas agora no Ocidente. Você deve lembrar do Xbox 360 personalizado para homenagear o filme dos Simpsons ««

Mas como eles não têm boas vendas, saem rapidinho do mercado, dando oportunidade para que produtos melhores sejam vendidos.



Texto >> Rafael Remus

### >> Consumo

#### >> Vendas de games chegam a US\$1,18 bi



A Agência Reuters divulgou no dia 15 de fevereiro que as vendas de videogames chegaram a 1,18 bilhão de dólares nos Estados Unidos apenas no mês de janeiro. Apesar de expressivo, o número revela uma queda de 6% em relação ao mesmo período do ano passado. A liderança continua com o Wii, que está agora com pequena vantagem sobre os concorrentes PlayStation 3 e X360. Durante o mês, a Nintendo vendeu 274 mil plataformas Wii no país, enquanto a Sony comercializou 269 mil unidades do PS3 e a Microsoft cerca de 230 mil do X360, segundo a empresa de pesquisa NPD. A baixa pode estar relacionada, também, com o início da recessão econômica dos norte-americanos.

### >> Justiça

#### Preconceito contra os games diminui

A fama de quem joga videogame é nerd, esquisito e não muito sociável está caindo por terra. É o que afirma uma pesquisa realizada no fórum do site Uol Jogos. O resultado apontou que 61% dos 318 usuários que participaram da pesquisa acreditam que, embora o preconceito contra jogos eletrônicos esteja em queda, ele ainda existe. A segunda opção mais votada foi a de que os games ainda são considerados brinquedos de criança, com 31% dos votos. Não por acaso, a pesquisa foi realizada após Kay Hymowitz, colunista do jornal *Dallas Morning News* causar polêmica ao dizer que homens entre 20 e 30 anos deveriam largar seus controles e crescer. Ele disse que esses "homens-adolescentes" que se refugiam em mundos de fantasia são pessoas fora do mundo real. Esperamos que esse preconceito termine logo.

### >> Desenvolvimento

## > Game brasileiro nos EUA

### Jogo sério foi destaque em visita de administrador da USAID

Estudantes que concluirão o primeiro curso de pós-graduação em Jogos Eletrônicos do Instituto de Educação Superior de Brasília (IESB) criaram um game (ainda sem nome) para a Agência dos Estados Unidos

para o Desenvolvimento Internacional (USAID, em inglês). A apresentação do projeto, realizada pelos estudantes, foi um dos destaques durante a visita oficial do administrador adjunto da USAID para a

América Latina, Paul Bonicelli, em Brasília, na última semana de fevereiro.

Desenvolvido com a plataforma XNA, o jogo é um serious game voltado para o público jovem.

Nele, os jogadores são estimulados a gerenciar uma ajuda humanitária prestada em uma ilha fictícia que sofre desastres naturais como furacões e incêndios, além de problemas ambientais causados pelo homem como a poluição e a degradação do ecossistema.

Os jogadores, então, são encorajados a buscar parcerias estratégicas para o gerenciamento e a solução desses problemas, passando por redução de danos, reciclagem de lixo, e até o resgate de sobreviventes por helicópteros.



>> O objetivo do game é ajudar a população da ilha fictícia

### >> Natureza



## > Criadouro de plantas

Um projeto da Aesthetics Technologies Lab da Universidade de Ohio, nos EUA, quer unir ecologia e games. O Biomodd quer usar o calor dos periféricos de PC e de consoles para germinar plantas. Um exemplo mostrado é um teclado (foto) que deu espaço a algumas pequenas mudas. O calor gerado dentro de um gabinete cria um pequeno ecossistema e permite a criação dos vegetais. Obviamente, esse computador não poderá ser usado para trabalhar. Por isso, o projeto só utiliza itens velhos.

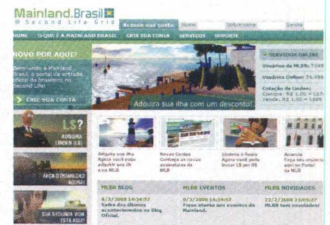
### >> Saúde



## > Wii para os hospitais

O Hospital Dodd Hall, da Universidade de Medicina de Ohio, em Columbus (EUA), inovou no tratamento de um de seus pacientes. Franklin Perry sofreu um derrame e teve parte do lado direito do corpo paralisado. Juntamente ao trabalho convencional de fisioterapia, Perry pratica alguns jogos do Wii para tentar recuperar movimentos afetados pelo problema. Um hospital em Alberta, no Canadá, já realiza tratamento semelhante.

### >> Lucros



## > Games com taxa

Onze meses após a chegada do *Second Life* ao Brasil, a Mainland lança novos serviços voltados aos empreendedores brasileiros. O destaque é o Linden Dólares. Agora, via site, o usuário realizará operações que geram lucro e que podem ser convertidas em dinheiro real. Agora, os brasileiros poderão "trabalhar" no SL ou reverter os seus investimentos em dinheiro, que poderá ser utilizado no mundo real. Mais dados em [mainlandbrasil.com.br](http://mainlandbrasil.com.br).



» Acessório

## » Revolução à vista

Colete permite maior interação do jogador com seus games favoritos

A tendência dos jogos de videogame de interagir cada vez mais com os usuários é definitivamente irreversível. E mais, é um campo com possibilidades quase infinitas de exploração.

Depois dos volantes e pedais para games de corrida, guitarras para os jogos musicais como *Guitar Hero* e todos os recursos proporcionados pelo Wii, a novidade agora é uma roupa para os jogadores vestirem e se sentirem dentro do game. Esta vestimenta é capaz de simular todas as sensações do jogo, como o impacto de um soco, por exemplo. Desenvolvida pelo médico norte-americano Mark Ombrellaro, o

acessório batizado de "3rd Space" foi originalmente criado para permitir a execução de exames médicos a distância. Porém, seu inventor não demorou a perceber que poderia lucrar com a idéia.

O brinquedinho, por enquanto, é compatível apenas com *Call of Duty*. Foi prometido para este ano um novo recurso que simulará a força da gravidade. Caso isso se confirme, será mais uma revolução numa indústria que não pára de se reinventar. Por enquanto, o acessório só está disponível para PCs.

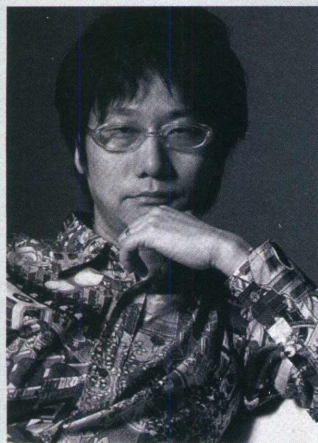


» No futuro, estes coletes poderão simular as forças G sentidas por pilotos de corrida e de aviões. Por enquanto, somente *Call of Duty* de PC é compatível com o acessório

» Enquanto isso...

» O Blu-ray não tem espaço suficiente para suportar todo o conteúdo do game. Nunca há espaço. Sempre temos que discutir sobre o que cortar e o que comprimir para tudo caber no disco»

Hideo Kojima, criador da série *MGS*, reclamando sobre a falta de espaço nos discos Blu-ray



## » top 10 apelões

Começa os personagens dos games de luta que mais enchem o saco com suas super-habilidades



**1** » **TODOS OS CHEFES FINAIS DA SNK** » A lista é grande: Amakusa (*Samurai Spirits*), Geese Howard (*Fatal Fury*), Mr. Karate (*Art of Fighting*), entre outros. Mas não existe personagem mais apelão do que Rugal (*KOF*). O cara é rápido, grande e são necessários apenas dois de seus golpes especiais para acabar com qualquer um. Se você estiver jogando e alguém o desafiar usando o Rugal, poupe seu tempo e vá embora.



**2** » **OROCHI IORI / LEONA (KOF 97)** » Tudo estava bem até aparecerem estes dois. Três voadoras do Iori nocauteavam qualquer um e a velocidade de Leona tornava seus golpes quase indefensáveis.



**3** » **GUILE (STREET FIGHTER)** » Ninguém conseguia escapar do esquema joelhada média e chute médio agachado. Era praticamente impossível ganhar de alguém que usava este macete. Que personagem apelão!



**4** » **SPIDERMAN (MARVEL VS. CAPCOM)** » O melhor no combo aéreo. São combos aéreos, web swings e, antes do oponente cair, ele repete os golpes novamente. Se você não defender no momento exato, tomará um combo infinito.



**5** » **CLARK (KOF 97)** » Lembra bastante nosso sexto lugar. O soldado do Ikari Team é especialista em agarões e seu golpe especial (com a barra cheia) arranca mais da metade da energia do oponente.



**6** » **KING (TEKKEN)** » Não deixe o tigrão da série *Tekken* chegar perto, senão é um agarão atrás do outro até o último round. King tem uma das seqüências de arremessos mais incríveis vistas em todos os jogos de luta.



**7** » **LIU KANG (MORTAL KOMBAT II)** » Rápido ao extremo, é o personagem mais chato do *MK II*. Solta magias por todos os lados e ainda tem um combo de chutes veloz praticamente indefensável.



**8** » **ORCHID (KILLER INSTINCT)** » O sistema de combos de *Killer Instinct* é usado até hoje como referência em muitos jogos, mas nada se comparava ao Ultra Combo de Orchid, que, se bem aplicado, ultrapassava os 90 hits.



**9** » **AKUMA (STREET FIGHTER)** » Foi o primeiro personagem a soltar magias no ar. Se isso não é ser apelão, então eu não sei o que é. Isso sem contar o golpe Shun Goku Satsu, que caso acerte o jogador, causa nocaute instantâneo.



**10** » **RASPUTIN (WORLD HEROES)** » Nem é tão apelão assim, mas o Petró não consegue passar dele nem com reza brava. "Bah, não dá pra passar das mãozonas dele, tchê", reclama o gaúcho.

\*Sugestão para o Top 10? Mande e-mail para [gamemaster@europapnet.com.br](mailto:gamemaster@europapnet.com.br)



## >> Rumores

# Imaginou um MMO de GTA?

### Agora ninguém irá segurar os desejos da Rockstar Games

O excêntrico Sam Houser, irmão de Dan Houser e presidente da Rockstar Games, parece não se satisfazer com pouco. Em uma entrevista à revista *EGM* norte-americana, ele revelou que tem planos para produzir um MMO baseado

na série de maior sucesso de sua empresa: *Gran Theft Auto*. Isso, segundo ele mesmo, se deve ao sucesso de *World of Warcraft*, que hoje possui mais de dez milhões de assinantes. A Rockstar ainda não iniciou a produção, mas o estúdio

Realtime Worlds (de *Crackdown*, para X360) está desenvolvendo um jogo totalmente online no estilo de *GTA*. Tudo feito em casa, pois o fundador da Realtime é David Jones, uma das cabeças pensantes do início da série *GTA*.

## >> Picaretagem

# Conto do vigário online

### Falsários usam o nome do Dreamcast para possíveis golpes

Quem visitou o site [www.dreamcast.com](http://www.dreamcast.com) recentemente topou com um questionário nada comum, que pedia para você confirmar vários dados com a intenção de concluir um cadastro. A última pergunta solicitava o número serial do Dreamcast. Tratava-se de uma promoção? Uma reativação dos servidores por conta dos dez anos do console? Segundo o site GameRush, a surpresa é que o domínio "dreamcast.com" deixou de pertencer à Sega há alguns anos. Quem estaria coletando



>> Pobre Dreamcast. Agora, tem picaretas usando o seu nome. Assim, o console irá se revirar no túmulo!

e-mails pessoais e números seriais dos consoles? Isso chamou a atenção da Sega, que logo foi atrás da

HostDime Inc., atual hospedeira do site, obrigando a tirar o serviço do ar. Até agora não houve vítimas.

## >> Higiene

### >> Sujeira pode quebrar seu Wii

Deu no site oficial da Nintendo. Segundo a Big N, o jogo *Super Smash Bros. Brawl* pode causar problemas de leitura de discos em alguns Wii. A explicação é que o game é um dos primeiros a usar DVD de dupla camada no qual a leitura constante do disco de alta capacidade em conjunto com um canhão sujo pode invalidar o console para sempre. A empresa pede aos clientes que não tentem consertar o aparelho em casa para não perder a garantia.

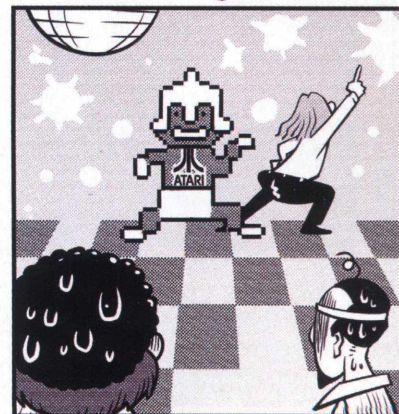
## >> Mercado financeiro

### Ações da Atari podem ser vendidas a preço de banana

A Infogrames, empresa francesa e sócia majoritária da Atari, resolveu bater o martelo. Enviou uma carta para sua associada propondo a compra do restante das ações ao preço de US\$ 1,68 cada uma. A atitude foi tomada por David Gardner, ex- Electronic Arts e atual executivo-chefe da Infogrames, e faz parte de uma manobra para transformar a Atari em uma marca de jogos online. O ex- presidente da Sony Worldwide Studios, Phil Harrison, já foi contratado como novo presidente da Infogrames. A Atari, por enquanto, não deu nenhuma resposta, mas confirmou que um comitê de especialistas está a portas fechadas avaliando a proposta.



## >> Blablous



@2008 BLABLOUS OSSPRANTE, ALL RIGHTS WHATEVER.



>> Saúde

## > Era o que faltava

Desafios e lições do mundo virtual afetando o jogador no mundo real

No Japão existem muitos jogos bizarros e interessantes, como um que exercita as expressões faciais e estimula os vasos lacrimais do jogador (trocando em miúdos, um game feito para chorar), por exemplo. A Ubisoft está preparando um jogo nessa linha: *My Health Coach: Weight Management*. Nele, o jogador aprenderá a comer direito, fazer exercícios para perder uns quilinhos e ganhar saúde extra. Em desenvolvimento com a ajuda de um personal trainer e um nutricionista, o jogo virá com

um pedômetro (aparelho utilizado por esportistas que serve para monitorar as distâncias percorridas, converter medidas e marcar batimentos cardíacos), para mantê-lo no "ritmo da jogatina". Ao final do dia, poderá conectar o acessório ao DS e transferir a informação para seu programa pessoal de saúde. Se isso é mesmo um jogo? Claro, tem minigames e desafios, e as caminhadas serão calculadas e comparadas a distâncias do mundo real.

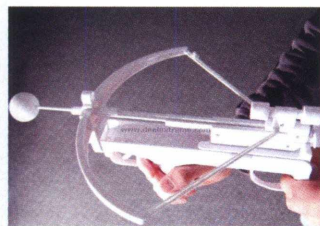
>> Holocausto



## > Segunda Guerra

*Imagination is the Only Escape* é um game em desenvolvimento para DS que trata do holocausto e da perseguição de judeus durante a Segunda Guerra. Nele, você incorpora uma criança judia, que usa da imaginação para escapar aos horrores do Holocausto. Um projeto audacioso do jovem designer (e também judeu) Luc Bernard, responsável por *Eternity's Child*. Alfinetadas à parte, o jogo possui dados históricos que prometem ser bastante precisos.

>> Arma branca



## > Brincando de índio

No Japão (sempre lá!), acaba de ser lançado um brinquedo baseado na arma Zapper. Trata-se de uma "balestra" com as mesmas dimensões do acessório do Wii. O diferencial é que com ela você pode atirar flechas de verdade (com uma bola no lugar da ponta) e o periférico possui uma mira a laser, ou seja, se você não cegar seu coleguinha com a flecha, ainda assim pode causar algum dano com o infravermelho. Esses japoneses!

# Papo Aberto



Por >> Luiz Siqueira — [siqueira@europant.com.br](mailto:siqueira@europant.com.br)

## Qual o melhor console da nova geração?

**Respondo a essa pergunta dizendo que no meu home theater tenho os três consoles, simplesmente porque cada um tem vantagens que os outros não têm.** O Wii é disparado o videogame que mais vende na atualidade e seu sucesso está ligado ao fenômeno dos jogos sociais. Isso porque o inovador controle aproxima pessoas que nunca jogaram games. Porém, o Wii pode ser considerado um Atari quando o assunto é qualidade gráfica, que tanto o X360 e o PS3 são monstruosamente superiores.

A máquina da Microsoft foi a primeira a chegar a esta geração e por isso é a que tem o acervo de jogos mais interessante. Além disso, tem um sistema de jogos online que deixa Sony e Nintendo na pré-história. A rede de jogos do X360 é a Live, que além de permitir jogos com múltiplas pessoas pela internet, oferece dezenas de serviços como venda de jogos pela rede, trailers de filmes e muito mais. É fato que Wii e PS3 também têm bons recursos online, mas como a

especialidade da Microsoft é software, a Live é de longe o melhor dos serviços.

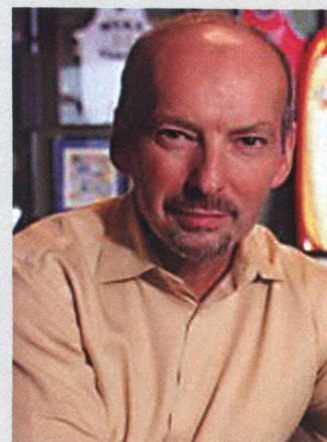
Se a Nintendo é boa de criatividade e a Microsoft faz miséria com software, a Sony, como boa fabricante de eletrônicos, tem no hardware seu grande trunfo. O PlayStation 3 é um videogame muito à frente do seu tempo. O player de Blu-ray não só paga todo o console como deixa seus compradores no lucro (é quase impossível achar um player de Blu-ray mais barato que o PS3). Além disso, a capacidade de processamento do console é tão grande que os programadores dos jogos afirmam ainda não ter chegado a 40% da capacidade da máquina.

Agora, fica fácil entender por que é difícil dizer qual é o melhor console da atualidade. Se você pode, compre todos porque não haverá arrependimento. Agora, se tiver que optar, talvez o melhor seja tirar no palitinho, porque, de uma maneira ou de outra, você deixará de aproveitar as tecnologias fantásticas que cada um deles oferece.

>> Enquanto isso...

>>Temos que nos globalizar. *FIFA*, obviamente, tem um apelo global, mas isso vai além das vendas de *FIFA*. Queremos desenvolver um verdadeiro produto com apelo mundial<<

**Peter Moore**, presidente da EA Sports sobre a tentativa da empresa de criar novos games





O movimento dentro dos três pavilhões do Moscone Center não parava durante o dia inteiro

# ➤ Game Developers conference 2008

Encontro de produtores e desenvolvedores mostra as tendências dos games para os próximos anos e aposta nos jogos independentes para revitalizar a indústria

● Durante uma semana, São Francisco, nos EUA, foi sede do maior encontro de desenvolvedores e de produtores de games do mundo. A Game Developers Conference 2008 ocorreu entre os dias 18 e 22 de fevereiro no Moscone Center e recebeu mais de 18 mil pessoas que circularam nos três pavilhões e nos dois centros de exposição. O local com capacidade para 300 exibidores apresentou mais de 400 palestras. De acordo com Jamil Moledina, diretor executivo da GDC, os números impressionaram: "A conferência deste ano não só superou todos os recordes como excedeu as expectativas quanto a qualidade do conteúdo apresentado nas palestras", conta.

Esta é a maior diferença da GDC em relação a E3 ou a Games

Texto e fotos ➤➤ Gustavo Petró,  
enviado a São Francisco  
Colaboração ➤➤ Théo Azevedo



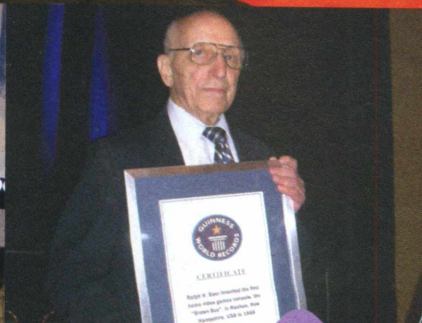
Os jogos independentes foram a febre do evento. A fila para jogar os títulos saía para fora do pavilhão



Filas para registrar currículos no banco de dados das produtoras também eram muito comuns



Em todos os cantos, produtores e jornalistas se sentavam no chão para acessar a internet



Convention. Em vez do foco ser os lançamentos de novos games, a preocupação está na troca de informações e de idéias entre os programadores independentes com os produtores das grandes empresas e na revelação das tendências que veremos nos games dos próximos anos. Na platéia, desenvolvedores buscam compreender melhor o mercado.

Para participar da GDC, você terá que desembolsar uma boa grana, pois o passe que dá acesso a todas as atividades não sai por menos de US\$ 2 mil.

Fora as palestras, havia dois centros de exposição. Um deles era voltado apenas para os novos desenvolvedores ou aqueles que estão saindo das faculdades. Lá, era fácil encontrar jovens distribuindo currículos nos estandes das empresas. Pelo menos nos Estados Unidos, oportunidades não faltam.

No segundo centro de exposições ficaram as grandes empresas, que, além de mostrar (poucas) novidades em termos de jogos, apresentavam novas tecnologias voltadas para os produtores. Havia mouses especiais para poupar seis meses no desenvolvimento dos jogos, ferramentas mais baratas de capturas de movimento, sistemas de conversa por voz – tudo para que os desenvolvedores possam fazer games melhores e no menor tempo.

No final do evento, a impressão que se teve é de que os produtores estão preocupados com

»A impressão que se tem é que os produtores estão preocupados com os altos **gastos** em desenvolver jogos para as plataformas atuais e, por isso, preferem utilizar meios viáveis para criar seus jogos«

os altos gastos de produção das plataformas atuais e, por isso, preferem utilizar meios viáveis para criar seus jogos. Uma alternativa colocou o X360 no trono que era do PlayStation 2 na geração passada. Agora, as empresas desenvolvem games multiplataformas primeiro no console da Microsoft e depois portam o jogo para o PS3 ou o Wii. A facilidade de se programar no X360 foi ressaltada por diversos palestrantes, mostrando que a empresa de Bill Gates acertou em criar ferramentas mais simples.

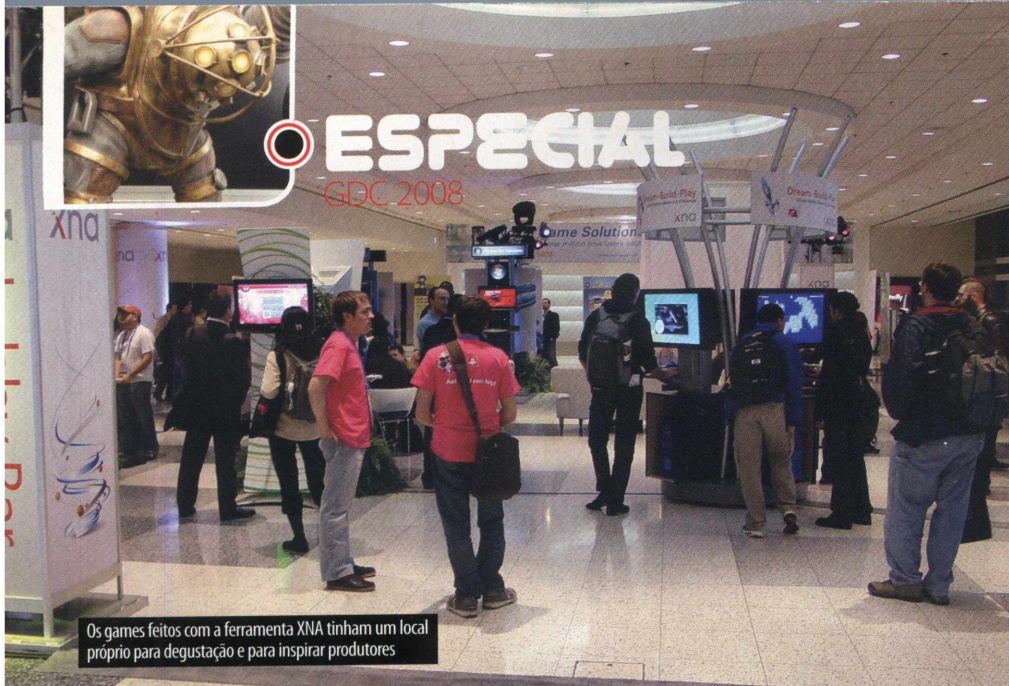
O foco da GDC 2008, também, está no desenvolvedor independente. Tanto que eles dominavam as palestras e não tinham vergonha de fazer perguntas.

No final da conferência, todos concordaram: no futuro, os jogos independentes e feitos por usuários estarão lado a lado com os games das grandes empresas.

### Pioneiros em uma palestra histórica

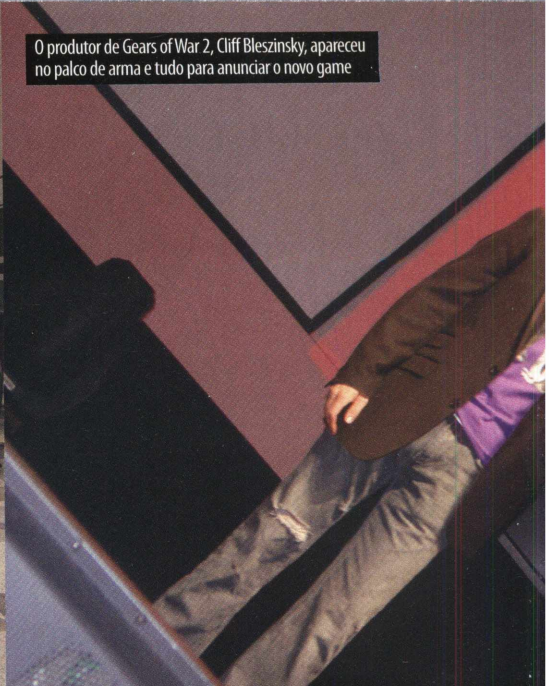
Certas coisas só acontecem na GDC. Em nenhum outro evento você tem a oportunidade de presenciar dois autênticos veteranos da indústria serem aplaudidos de pé por uma platéia de produtores que nem eram nascidos quando eles revolucionaram a indústria de games. Os "velhinhos" eram Ralph Baer, inventor do Brown Box (o Odyssey), e Allan Alcorn, designer da versão arcade de Pong. Entre um conselho e outro, os dois se divertiram lembrando histórias e respondendo a perguntas. "Quem imaginou o que poderia acontecer? Foi imprevisível", exclamou o octagenário Baer, sobre os jogos terem se tornado parte tão importante da cultura. Baer ainda viu uma nova surpresa: um representante do Guinness Book, o Livro dos Recordes, subiu ao palco ao final da palestra para reconhecê-lo como inventor do primeiro console doméstico da história. Mais aplausos e, para concluir, uma partida de Pong entre as duas figuras.





O produtor de Gears of War 2, Cliff Bleszinsky, apareceu no palco de arma e tudo para anunciar o novo game

Os games feitos com a ferramenta XNA tinham um local próprio para degustação e para inspirar produtores



## Microsoft

A aposta da Microsoft é criar dois nichos de games: aqueles feitos por grandes empresas e que são vendidos nas lojas e os feitos pelos usuários, que conhecem games por toda uma vida e que podem criar títulos nunca antes imaginados. Durante o keynote da empresa Chris Satchel, arquiteto-chefe do XNA, revelou o upgrade do XNA Game Studio.

A terceira versão, além de melhorar a produção dos jogos independentes ao incluir novas ferramentas, permite que qualquer game criado para Xbox 360 e PC possa ser disponibilizado na Live – além de ser totalmente compatível com o Zune, tocador digital da Microsoft. Desse modo, os jogos feitos por “qualquer um”, como a empresa diz, estarão disponíveis na Xbox Live Arcade até o final deste ano. Segundo Satchel, esta é uma tentativa de aproximar os profissionais da comunidade. “Agora, todos poderão se comunicar e trocar idéias para criar jogos ainda melhores”, conta.

A princípio, o serviço funcionará do seguinte

» Ainda não foi divulgado se este serviço será **cobrado**, permitindo que os desenvolvedores independentes possam receber pelas vendas de seus jogos na Live«

modo: assim que o título for finalizado, ele será enviado para o XNA Creators Club. O criador do game deverá descrevê-lo para que os usuários saibam do seu conteúdo. Assim, o game passará por uma comissão do Creators Club, que analisará os jogos detalhadamente. Haverá um ranking com as melhores pessoas para analisar os jogos e os melhores criadores. O passo seguinte é da Microsoft, que disponibilizará o game na Live Arcade. Entretanto, ainda não foi divulgado se este serviço será cobrado, permitindo que os desenvolvedores independentes possam receber pelas vendas.

» John Schappert, um dos chefes da Xbox Live Arcade, abre o keynote da Microsoft trazendo as novidades da empresa para sua rede de jogos online



### Novidades rápidas

Ainda, no keynote realizado no Moscone Center, a Microsoft aproveitou para deixar todos com água na boca com algumas demonstrações dos seus próximos lançamentos exclusivos. Primeiro foi revelada uma nova fase de *Ninja Gaiden II*, que mostrou uma gigantesca caverna subterrânea cheia de monstros sendo destroçados pelo ninja Hayabusa. A movimentação e o esquema de jogo permaneceram o mesmo da demo anterior. O visual, no entanto, parece ter recebido alguns toques a mais. O grande destaque ficou por conta



Chris Satchel, arquiteto-chefe do XNA, acredita que haverá mercado para os jogos Triple A e títulos independentes

## Entrevista Chris Satchel

Após o keynote da Microsoft, conversamos com exclusividade com o arquiteto-chefe da plataforma XNA, Chris Satchel. Ele nos contou um pouco das novidades do Game Studio 3.0 e o que ele pensa sobre os jogos independentes para daqui a alguns anos.

**GAMEMASTER** - Com o XNA Game Studio 3.0, qualquer pessoa poderá criar os seus jogos?

**CHRIS SATCHEL** - A nova ferramenta permitirá fazer jogos de modo mais fácil e rápido, mas, no momento, ainda é necessário ter conhecimento de programação. Mas o retorno que recebo dos programadores independentes é de que é muito fácil usar o XNA. Eu quero que, no futuro, nós possamos oferecer ferramentas de Inteligência Artificial que ajudem na criação de games melhores. No Creators Club ([creators.xna.com](http://creators.xna.com)), disponibilizamos uma ferramenta para fazer jogos em 2D apenas clicando e arrastando peças. Isso deixa tudo mais fácil, mas queremos facilitar ainda mais. No update deste ano, oferecemos a possibilidade de fazer jogos para o Zune, o que nos deixou bastante empolgados.

**GM** - A ferramenta XNA é mais focada nos usuários ou nos produtores independentes?

**CS** - Quando disponibilizarmos a distribuição de jogos na Xbox Live Arcade no final deste ano, vai ser muito bom para os produtores independentes. Eles poderão fazer um jogo e todos poderão

ver. Poderá divulgá-lo e saber como anda a popularidade de sua criação.

**GM** - Qual a dificuldade de se criar uma ferramenta que torna outras ferramentas simples de se usar para criar os jogos?

**CS** - É bastante trabalhoso. Construir o framework do XNA deu muito trabalho. É mais difícil do que fazer um jogo! As linguagens de programa são as mesmas para se fazer um game de PC, de X360 e de Zune. Então, você deve ter uma idéia do que passamos dentro do escritório.

**GM** - Os usuários poderão cobrar pela venda de seus jogos dentro da Live?

**CS** - Ainda não finalizamos essa parte. Estamos concentrados é na distribuição. Temos dez milhões de usuários aqui e milhares de criadores com excelentes jogos do outro lado. Estamos construindo uma ponte para conectá-los. Temos um período de testes na metade do ano para ver como a distribuição funcionará. Depois, saberemos o caminho a ser tomado.

**GM** - Como funciona a avaliação dos jogos antes de eles serem colocados na Live?

**CS** - Qualquer pessoa que é membro do XNA Creators Club pode avaliar um game criado pelos usuários. Quando você faz um jogo, é necessário descrever seu conteúdo. Quanto mais análises de jogos são feitas corretamente, mais pontos são recebidos. Quem tiver mais pontos se torna influente nessa comunidade. Você constrói seu jogo e o manda para a comunidade. É preciso usar uma tabela

que criamos para descrever o nível de violência que o jogo apresenta, por exemplo. O mais legal é que existe um sistema diferente para cada região do mundo. Isso foi feito porque as pessoas da América do Sul têm valores diferentes do que das pessoas que vivem nos EUA, por exemplo. Algo que pode ser violento aqui não é lá e vice-versa. Depois, o criador receberá respostas dos avaliadores para poder melhorar o seu game. Quando um certo número de pessoas concordam com a descrição, o título poderá entrar na Live Arcade.

**GM** - Você acredita que, no futuro, existirão dois nichos de jogos: os feitos pela comunidade e os produzidos por grandes empresas? Como você acredita que isso afetará a indústria?

**CS** - Eu acho que há lugar para todos. Você ainda poderá ter os melhores lançamentos Triple A no Xbox 360 e os melhores jogos feitos pela comunidade. Com o XNA, estamos presenciando conceitos que nunca vimos antes. Eu estou muito feliz com isso.

**GM** - Você pode mandar uma mensagem para os brasileiros que querem começar a fazer seus próprios jogos?

**CS** - Eu adoraria ver mais jogos saindo do Brasil. Eu acho que o povo brasileiro tem uma criatividade incrível e a educação técnica do País é muito forte. Existem muitos excelentes engenheiros brasileiros. E com o XNA e com o sistema de distribuição, isso se tornará realidade.

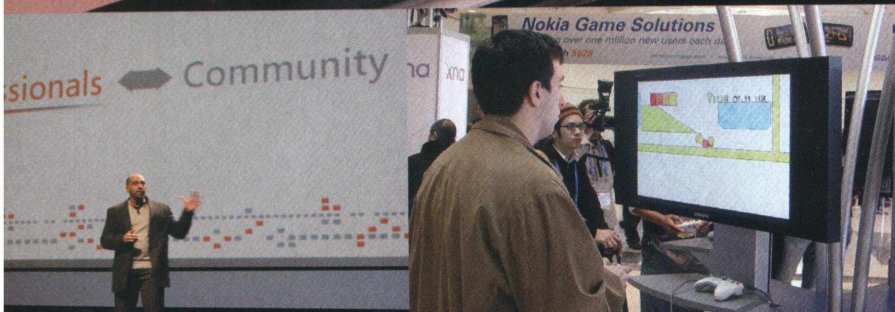
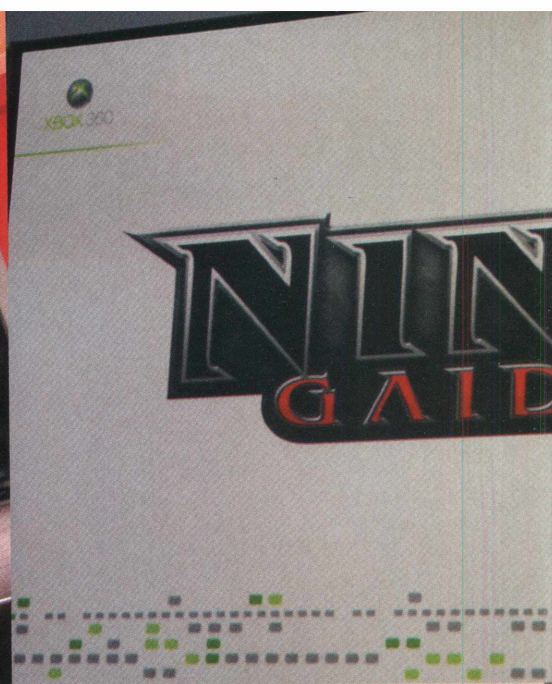


# ESPECIAL

GDC 2008



Gears of War 2 teve apenas um pequeno trailer na GDC, mas serviu para aguçar a vontade dos fãs



Chris Satchel anuncia no keynote que a Microsoft quer aproximar ainda mais os profissionais com a comunidade que desenvolve jogos independentes



da imensa quantidade de inimigos ao mesmo tempo na tela, dos combates frenéticos e pela possibilidade de gravar trechos do game e disponibilizá-los em forma de vídeo na internet. Assim, a Team Ninja quer que os melhores jogadores possam ensinar outros a passar dos locais mais difíceis do jogo. O produtor Tomonobu Itagaki fez questão de ressaltar que o título estará nas lojas dos EUA no dia 3 de junho.

Na seqüência, Peter Molyneux (conhecido pela Gamertag "The Molynator") entrou em cena para mostrar mais do aguardado *Fable 2*. Ele destacou a presença de um jogo que será vendido na Live e que terá conexão com o game principal. Nele, o jogador apostará uma certa quantia em dinheiro do game em alguns números e deverá jogar os dados. Caso acerte a numeração, receberá uma grana que irá direto para sua carteira em *Fable 2*. Desse modo, mais itens e armas poderão ser comprados,

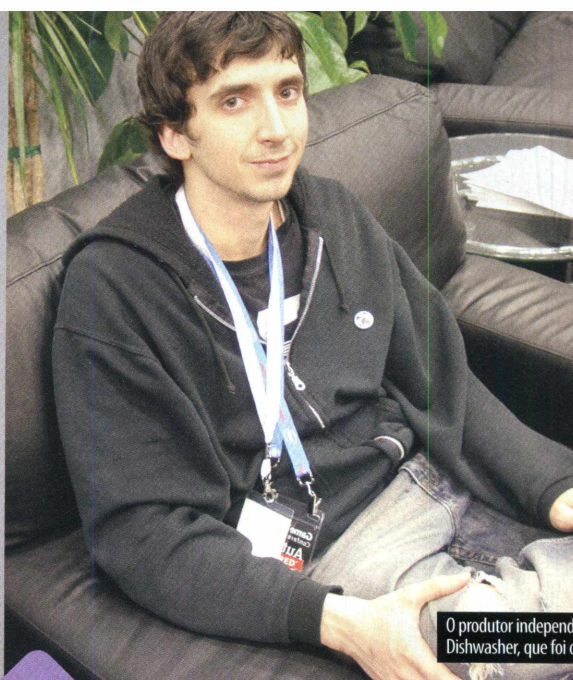
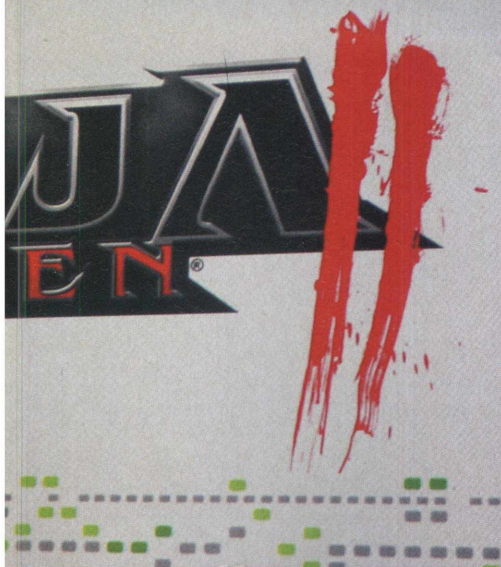
»»Para fechar a keynote com chave de ouro, Cliff Bleszinski subiu ao palco para informar que **Gears of War 2** estará no X360 no final deste ano. O teaser apresentado já pode ser assistido na Xbox Live««



Os desenvolvedores independentes aproveitaram o estande do XNA para buscar inspiração para seus jogos

permitindo uma evolução mais rápida do personagem. Molyneux aproveitou e mostrou que em *Fable 2* existirá liberdade para tomar decisões ao longo do game, mas que cada atitude terá uma conseqüência. Ao lado de um amigo na demonstração do modo cooperativo – que permitirá a divisão dos pontos de experiência adquiridos além dos itens coletados –, o produtor mostrou o retorno para casa de sua personagem (uma mulher) depois de seis meses viajando. Seu filho chega para recebê-la e diz que, quando crescer, quer ser forte como a mãe. Seu marido não fica feliz, reclama, mas acaba assassinado pelo companheiro de batalha de Molyneux. Este afirma que, se ele sair de casa após o incidente, seu filho irá para um orfanato e que sua casa apodrecerá abandonada.

Para fechar a keynote com chave de ouro, Cliff Bleszinski subiu ao palco para informar que *Gears of War 2* estará no X360 no final deste ano. O teaser apresentado já pode ser assistido na Xbox Live.



O produtor independente James Silva criou o game Dishwasher, que foi o maior sucesso da GDC 2008

## Entrevista James Silva

Em um estande grande da Microsoft montado no pavilhão de carreiras, marcamos de nos encontrar com James Silva, 26 anos, que não tem nada de brasileiro. O garoto de Nova York ainda não havia se acostumado com a fama repentina de ter sido um dos destaques da keynote da Microsoft na GDC. Tímido e de poucas palavras, o criador do sensacional game da Xbox Live Arcade, *Dishwasher: Dead Samurai*, conversou com a reportagem da **GameMaster** e conta como conseguiu desenvolver todo o game sozinho, quais foram suas inspirações e o que pretende fazer nos próximos meses.

**GM** - Como você se inspirou para criar *Dishwasher: Dead Samurai*?

**JAMES SILVA** - Alguns anos atrás, eu trabalhava lavando pratos em um restaurante bem pobrezinho. Foi aí que eu percebi que essa é uma profissão na qual não se consegue ter o respeito de ninguém. É o último lugar na hierarquia de um restaurante. É uma posição muito baixa. Foi assim que surgiu a vontade de ver um jogo sobre alguém que trabalhasse lavando pratos e se irritasse com tudo e todos e ao ponto de destruir o que visse pela frente.

**GM** - E como você conseguiu dar conta de criar os gráficos, as fases, a música e a jogabilidade sem o auxílio de ninguém?

**JS** - Foi bastante simples. Comecei riscando as idéias e todo o conceito que eu queria para o jogo em um caderno.

Encontrei um estilo e foi muito fácil transpô-lo para o computador.

O mesmo aconteceu com a música. Eu tinha um amigo compositor e usei algumas de suas canções. Depois, juntei todas as partes e testei o game.

**GM** - Quanto tempo você dedicou a produção do game?

**JS** - Ainda estou trabalhando em cima do jogo. Já faz um ano.

**GM** - Qual foi a parte mais difícil durante o desenvolvimento?

**JS** - Alguns dias eu me dedico à programação, em outros dias me dedico à parte gráfica e, quando sobra tempo, me dedico ao design das fases. Por isso, não tive problemas em nenhuma parte da criação de *Dishwasher*. É muito simples desenvolver um game usando o XNA, esta é a natureza da plataforma.

**GM** - Como você está se sentindo com a popularidade que você ganhou aqui na Game Developers Conference?

**JS** - (Risos). É muito legal. Eu ainda estou tentando acreditar que estou acordado e que isso não faz parte da minha imaginação. Será que eu mereço mesmo tudo isso?

**GM** - Você acredita que o *Dishwasher* possa ser seu cartão de visitas para outras produtoras?

**JS** - Eu já recebi algumas propostas tentadoras de empresas grandes quando eu dei uma circulada pelos pavilhões, o

que me deixou bastante contente. Vamos ver o que acontecerá...

**GM** - Qual a sensação de assistir as pessoas jogando seu game e o recebendo tão bem?

**JS** - É surreal. O mais bacana é que posso ficar ao lado delas sem que ninguém saiba que eu sou o criador do *Dishwasher*. Fico escutando o que elas acham e isso é muito positivo para mim. Mas tem vezes que eu pergunto: o que você achou do game? Até agora, todos com quem falei gostaram muito.

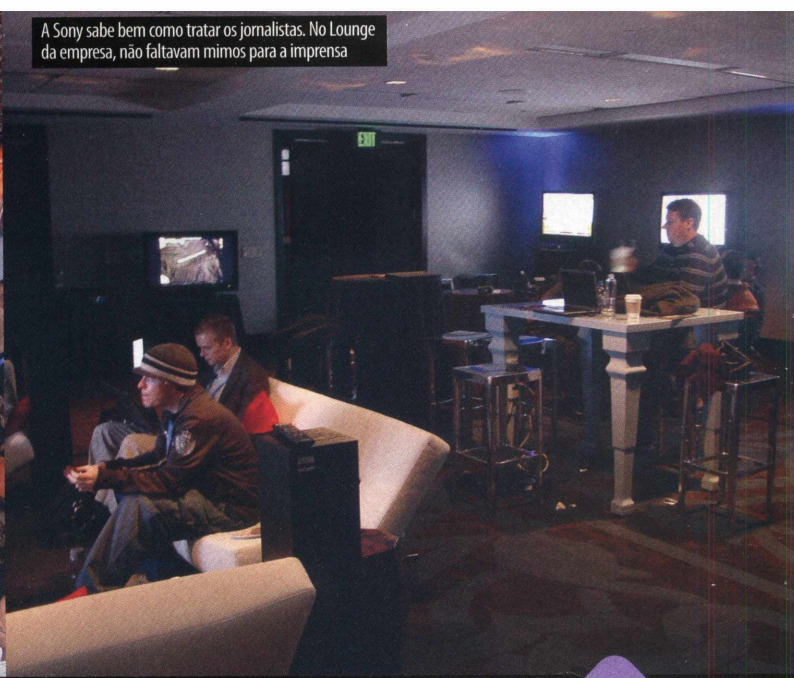
**GM** - Você pode dar uma dica para os brasileiros que querem criar seus próprios jogos usando o XNA?

**JS** - Comece com um game pequeno. Muita gente quer fazer o jogo da sua vida na primeira tentativa e acaba se frustrando com o tamanho do trabalho, empenho e tempo necessários para isso. Ainda mais se for feito sozinho. A gente vê games como *Gears of War* e pensa: puxa, vou fazer um jogo igual. Mas não é assim que funciona. Para o desenvolvedor independente, mesmo com as limitações, existe muita coisa bacana que pode ser feita. Por isso, eu digo para começar com algo pequeno e viável. Faça um game da geração 8-bits, por exemplo. Depois que o terminar, você verá que existem condições de se fazer um jogo inteiro e poderá seguir para um outro mais complexo. Agora, se você quiser fazer um FPS, verá que é muito difícil.

A Sony sabe bem como tratar os jornalistas. No Lounge da empresa, não faltavam mimos para a imprensa



» As produtoras do game *The Agency* fizeram sucesso no evento da Sony Online



## Meninas que jogam

A Sony Online Entertainment quer que as mulheres produzam jogos. Por isso, criou o G.I.R.L. (Gamers In Real Life ou jogadoras na vida real, em português), que irá dar bolsas de estudos no valor de 10 mil dólares em diversos institutos de arte para que mulheres possam estudar design de games. Para a empresa, elas têm papel importante no desenvolvimento dos jogos por serem mais criativas e cuidadosas. Quem conseguir a bolsa poderá trabalhar na SOE. Por enquanto, apenas universidades dos EUA estão participando do G.I.R.L. e não há previsão para que outros países entrem nas cotas. Mais informações no site [www.girl.soe.com](http://www.girl.soe.com). Durante a apresentação do G.I.R.L., foram convidadas as produtoras do game *The Agency*, que discursaram sobre as dificuldades de se trabalhar em um mercado dominado por homens.

## Sony

Diferentemente da Microsoft, a Sony não apostou na GDC como o local para revelar games. A empresa, no entanto, preparou um estande gigante para revelar novas tecnologias do PS3 e do PSP.

Foi mostrado um sistema de reconhecimento facial da câmera EyeToy do PlayStation 3. Ao parar em frente a ela, o seu rosto aparece na TV e é envolto por uma moldura branca. Em seguida, seus olhos e sua boca são reconhecidos pelo console e a tela muda para iniciar a demonstração. Nela, aparecem diversos alvos nos quais o jogador pode mirar apenas ao olhar ou mover o rosto em sua direção. Segundo a Sony, até o final deste ano, os jogos usarão esse sistema. A idéia é de que nos FPS, o jogador possa olhar para os lados enquanto mantém a arma para frente, permitindo a criação de novas estratégias ao evitando ser surpreendido pelos adversários.

Outra tecnologia apresentada para a EyeToy, e ainda sem nome, permite algo inusitado: desenhar qualquer coisa em um pedaço de papel e colocar dentro de um game. Na demonstração, foi solicitado que fossem desenhadas paredes em uma

folha e um pequeno tanque em outra. As duas páginas foram escaneadas e logo os desenhos ganharam vida na tela. Com o controle, era possível controlar o tanque que atirava em outros inimigos. Assim, qualquer pessoa poderá fazer os seus jogos.

Além disso, todos podiam testar *Echocrome e Gran Turismo 5 Prologue*. Este estava em uma cabine que imitava um carro e já usava o novo volante da Logitech.

O PSP contava com poucos games. Um deles era *God of War: Chains of Olympus* (confira o review na página 66), a versão americana de *Final Fantasy: Crisis Core* e *fIOW*. O destaque ficou por conta do GPS do portátil funcionando em solo norte-americano.

» O estande da Sony era um dos maiores da GDC. Além das novas tecnologias, era possível testar o novo volante de *Gran Turismo* e jogar *fIOW* rodando no PSP



No estande da Nintendo, não havia nenhuma novidade. Apenas versões americanas dos games de Wii



## Nintendo

A Nintendo também não quis trazer novidades na GDC deste ano. No pequeno estande montado no pavilhão

principal, a Big N trazia apenas as versões americanas de *WiiFit* e de *Super Smash Bros. Brawl* (confira o review na página 56). Mesmo assim, o local era o mais concorrido do evento.

O grande destaque da participação da Nintendo na GDC fica por conta do WiiWare. De acordo com a empresa, o sistema mudará o modo de criação de jogos e como os consumidores os compram pelo console. Com ele, a Nintendo espera oferecer aos desenvolvedores uma espécie de laboratório virtual, que serve de "berçário" para novos títulos, encorajando grandes idéias que os produtores sempre quiseram lançar no mercado. A combinação do baixo custo de desenvolvimento com as possibilidades de games no Wii permite que as idéias possam sair do papel rapidamente. Os primeiros jogos serão lançados nos EUA dia 12 de maio.

Entre os primeiros está *Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King*, um jogo de simulação que colocará o jogador no papel de um rei. Haverá muita interação com os personagens e muitas decisões importantes para serem tomadas.

O segundo game que aparecerá no WiiWare se chama *LostWinds*, da Telltale Games. Nele, você poderá controlar o vento para proteger um menino e liberar sua tribo de uma terrível maldição.

» No estande da Nintendo, os participantes da GDC só queriam saber de subir na balança do *WiiFit*, um dos novos games focados em exercícios no Wii

» *Final Fantasy* é o primeiro game a aparecer no sistema WiiWare. A intenção é que seja criado um berçário para novos games e idéias



## Boom Blox

O jogo que o cineasta Steven Spielberg produziu em parceria com a EA apareceu durante a palestra com o produtor Lois Castle. Ele revelou as primeiras imagens do game rodando em tempo real e disse que a baixa capacidade gráfica do Wii impediu que o game tivesse um visual melhor. Mas foi justamente nesse ponto que fez com que os produtores criassem um visual quadrado e cartunesco. Poupano memória nesse quesito, eles puderam concentrar o poder de processamento do console na física, que é o fator principal do game. Todas as peças que você deve montar e destruir se comportam conforme a força da gravidade. O game é esperado para chegar com exclusividade ao Wii no meio do ano.

## PC Gaming Alliance

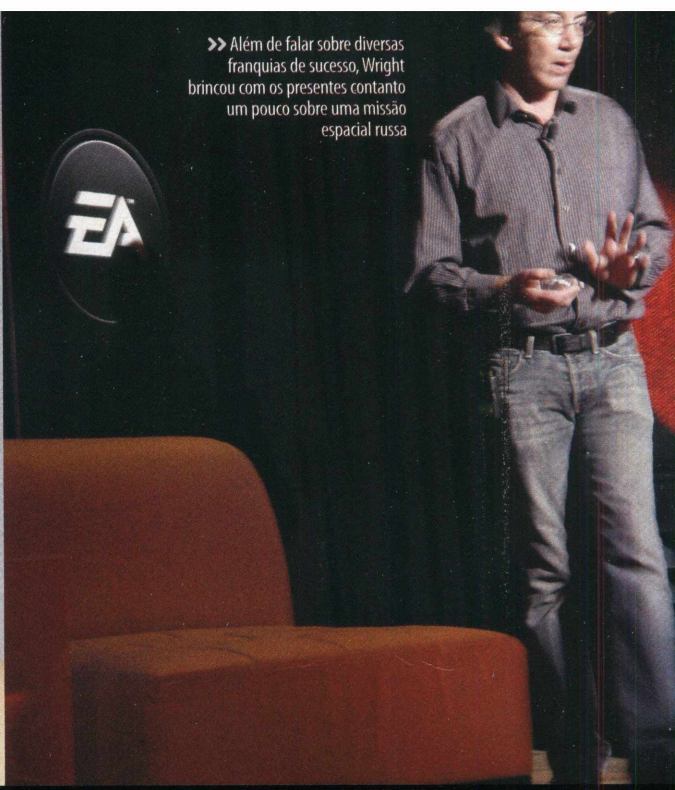
Em uma pequena sala de conferências de um hotel próximo, Acer, Activision, AMD, Dell, Intel, Microsoft, Razer e NVIDIA uniram forças para impulsionar o mercado mundial de jogos para PC. Com isso, as empresas montaram uma aliança que promoverá a plataforma. Kevin Unangst, diretor sênior da plataforma Games for Windows, disse que a Microsoft acredita que o PC é a plataforma mais popular de games e que uma das intenções da aliança é aumentar essa popularidade. Mas o objetivo principal é acelerar a inovação dos games de PC.

» As maiores empresas do mercado de tecnologia se uniram para popularizar os computadores poderosos para games e os jogos que tragam novas tecnologias

» Durante sua apresentação, Will Wright estava bastante alegre, respondendo perguntas do público, algo que ele raramente faz



» Além de falar sobre diversas franquias de sucesso, Wright brincou com os presentes contanto um pouco sobre uma missão espacial russa



### Interligando o Brasil com o mundo

Você provavelmente nunca ouviu falar da Game Connection, um evento que tem edições anuais na Europa, Ásia e América. Na verdade, nem é tão cativante assim (ao menos, para o público), afinal, se resume a um monte de executivos passeando pelos corredores ou dentro de estandes (baías, todas iguais), conversando com produtores de todo o planeta. Porém, para os desenvolvedores brasileiros que vão à GDC, sede da edição americana, a Game Connection é fundamental pela oportunidade de fechar negócios com publishers estrangeiros: "No geral foi interessante para a grande maioria das empresas, para manter contatos já existentes de outras feiras, avançar em algumas negociações, apresentar novos projetos e conhecer contatos", avalia Bernardo Manfredini, consultor da Abragames e Softex. Desta vez, participaram as brazucas Southlogic Studios, Tectoy Digital, Insolita, Abdução, Overplay, Hoplon e Playlore.

## » Com a palavra, o mestre

Em um rol que reúne gênios do naipe de Shigeru Miyamoto e Hideo Kojima, Will Wright é uma daquelas personalidades que, quando resolvem falar, pouco importa o assunto: todos lhe dão total atenção. Foi assim durante um evento particular da Electronic Arts para um seleto grupo de jornalistas, cujo ápice aconteceu quando o criador de *The Sims* veio ao palco. Em pauta, nada de *Spore*; Wright veio falar sobre narrativa, influências culturais e outras doideiras que habitam sua mente notável.

Tudo bem: ele até deixou escapar uma ou outra coisa sobre o simulador de vida, mas o melhor parte da noite foi o "Russian Space Minute" (Wright é fascinado pelas missões espaciais do país, caso você não saiba), em que descreveu como um foguete russo caiu em território chinês em uma época de relações pouco diplomáticas entre as duas nações. Foi hilário ouvir o produtor, narrando com a maior naturalidade do mundo, a fria noite que

» No começo, não tínhamos a **mínima idéia** do que *The Sims* poderia ser. Nunca achamos que, de repente, poderia se tornar algo grande, como uma franquia» Will Wright

passaram os cosmonautas no inverno da China. Bem, mas voltando à palestra, Will abordou *Spore* enquanto uma franquia cultural, destas que ocupam um espaço definitivo na mente das pessoas, tais como LEGO, Tartarugas Ninja, Playmobil, Ursinhos Carinhosos e Lost (sim, todas elas foram citadas). "Eu não sei o quanto *Spore* vai vender, mas acho que a forma como estamos tratando o jogo – como uma marca – representa uma nova forma de pensar as propriedades intelectuais e seus mundos", aposta.

A maior ironia, no entanto, estava reservada a *The Sims*, outro assunto recorrente quando ele fala. Se hoje a série é um verdadeiro best-seller, com dezenas de milhões de cópias vendidas, é engraçado acreditar que ninguém, nem Electronic Arts ou Maxis, botava muita fé no projeto: "No começo, não tínhamos a mínima idéia do que [*The Sims*] poderia ser. Nunca achamos que poderia ser grande, como uma franquia". É, ainda temos muito *The Sims* para engolir.



» O local do evento da EA ficou completamente lotado. Todos esperavam alguma novidade sobre *Spore*. Mas Wright nem comentou sobre o aguardado game



## > Destaques da GDC 2008



### Star Wars: Force Unleashed

#### A Força da nova geração

Sabe-se que há bons e maus jogos inspirados em *Guerra nas Estrelas*. No final de 2004, a LucasArts passou por uma intensa revitalização e, entre as conseqüências do processo, propôs-se um novo jeito de

fazê-los. *Force Unleashed* é um dos símbolos desta fase da produtora: as plataformas, a equipe, o estúdio e a tecnologia gráfica; é tudo novo.

Na GDC, Haden Blackman, líder de projeto, falou do desafio de desenvolver um jogo nestas circunstâncias e, não menos importante, fez a primeira demonstração pública do game, que não pôde ser filmada ou fotografada. "Todos querem ser um Jedi", disse Blackman. "Mas nós não queremos contar a mesma história: queremos algo diferente". Por essa razão, *Force Unleashed*, ambientado sete anos após a ascensão do Império, divide-se entre o comum, como permitir controlar os poderes da Força, e o inédito, como é o caso da atenção com a física.

Blackman, após falar sobre a produção, mostrou o jogo no X360. Com as tecnologias Digital Molecular Matter (DMM), da Pixelux, e Euphoria, da NaturalMotion, nunca foi tão divertido usar a Força. O produtor, por exemplo, deu várias descargas de energia em Stormtroopers, que voavam pelos ares.

O produtor mostrou a primeira fase do game, ambientada em um local de construção de naves: enormes ambientes abertos, efeitos visuais intensos e vários inimigos na tela parecem ser uma constante no jogo, que está muito bonito. *Force Unleashed* trilha um caminho promissor para uma estréia com toda a Força no PS3 e no Xbox 360.



>>> O novo Star Wars mostrou que a LucasArts quer fazer um dos melhores games da série. Por isso, o jogador terá diversas habilidades da Força



### Prototype

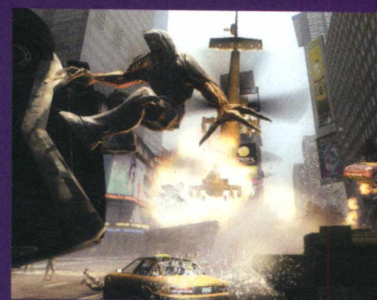
#### Caos até impressiona, mas não engana

Às vezes, é engraçado observar produtores falando sobre o próprio game: de tão empolgados, vêem coisas que ninguém enxerga. Para Tim Bennisson e Eric Holmes, produtor executivo e designer líder, respectivamente, *Prototype* é o resultado do encontro entre Tom Clancy e Stephen King; para quem viu a demonstração do jogo da Radical Entertainment (de *Scarface* e *The Simpsons: Hit & Run*), trata-se de um sanguinário game de ação estilo *GTA*.

Por outro lado, verdades também vêm à tona: "Os jogadores se comportam mal em games de mundo aberto", disse Holmes. "Em tudo que você colocar no cenário, eles vão mexer, quebrar", completou. O que a produtora fez foi oferecer um jogo para este público.

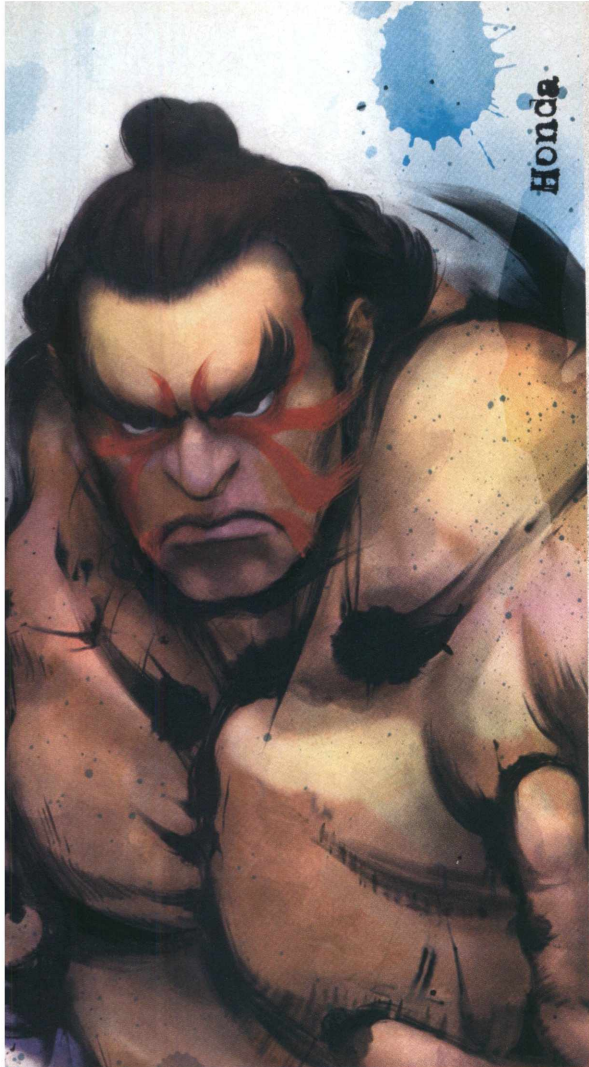
Ambientado em Nova York, *Prototype* conta a história de Alex Mercer, um homem transformado numa arma biológica, assombrado por seu passado e que luta em uma guerra secreta. Ele, com seus poderes mutantes, é capaz de transformar-se em uma réplica perfeita daqueles que atravessam o seu caminho, roubando, inclusive, habilidades e poderes.

Na demonstração feita durante uma palestra na GDC, o objetivo era invadir uma base inimiga e, em seguida, localizar e eliminar criaturas mutantes conhecidas como Brawlers. Porém, nos 20 minutos que vieram a seguir, o que se viu foi um show de violência, com direito a decapitações e desmembramentos. Não que seja ruim, pelo contrário: a liberdade de ação é empolgante. A cidade é enorme e Mercer parece um Homem-Aranha que não precisa de teias, pulando de alturas enormes, escalando edifícios, caminhando pelas paredes, tudo com muita agilidade. Nada de extraordinário, mas é bom ficar de olho.



>>> Em *Prototype*, o mutante Alex Mercer quer trazer o caos para a cidade de Nova York. Violência, combates e uma história bastante confusa não faltarão aqui





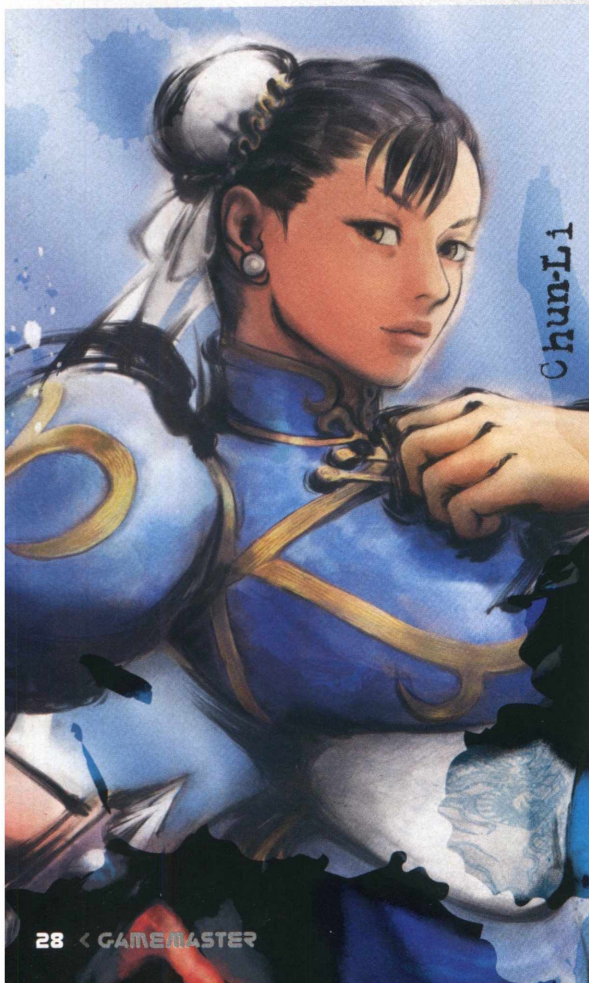
Honda



Guile



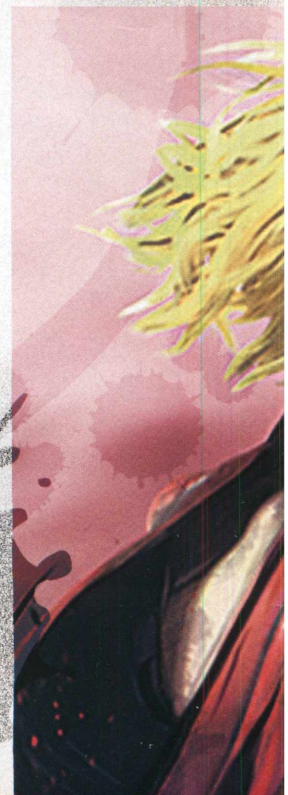
Viper

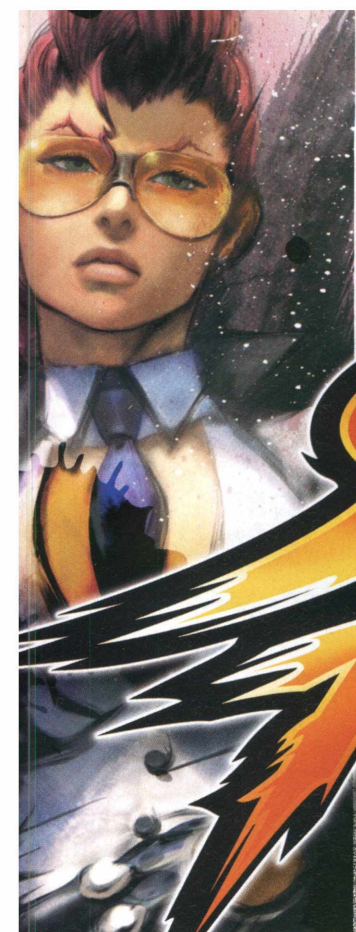


Chun-Li



Ryu





# STREET FIGHTER IV

Texto >> Gustavo Petró  
Montagem >> Nani



**PLATAFORMA**  
Arcade

**PRODUTORA**  
Capcom

**DESENVOLVEDOR**  
Capcom

**TIPO**  
Luta

**PREVISÃO**  
Segundo semestre

Será a Capcom capaz de revitalizar o maior game de luta de todos os tempos e conquistar um público carente de jogos de luta nos arcades?

● É unânime. Quem tem mais de 20 anos certamente gastou parte da mesada em fichas para jogar *Street Fighter II* no fliperama quando criança. Era uma febre, com direito a empurrões e disputa no braço para garantir a posse do controle. Quando o jogo apareceu nos consoles, a briga foi para ver quem conseguia alugá-lo, tamanha a procura nas locadoras.

Foi essa paixão por *Street Fighter* que fez com que a magia do game ficasse armazenada na memória dos fãs. "Isso pode acontecer porque nossa mente torna algumas coisas mais bacanas do que elas realmente eram", conta Yoshinori Ono, produtor do aguardado *Street Fighter IV*. É aí que está o grande desafio da Capcom: é possível fazer com que a seqüência seja melhor do que o clássico que definiu o gênero de jogos de luta sem desagradar aos fãs?

Para que essa resposta seja positiva, o novo *Street Fighter* está recebendo um tratamento digno de rei. Isso é evidente logo nos gráficos: o que se vê é uma mistura de um visual 3D realista com cel shading para lembrar um desenho animado. Mas é em 3D? Sim, mas a jogabilidade clássica foi mantida, apresentando golpes realizados em duas dimensões – uma espécie

#### SÓ NA GAMESMASTER

Durante a Game Developers Conference 2008, que ocorreu em fevereiro nos Estados Unidos, a **GameMaster** teve acesso a *Street Fighter IV* em um evento exclusivo da Capcom, tornando-se a primeira revista brasileira a pôr as mãos no game. Além disso, entrevistamos Yoshi Ono em uma conversa exclusiva que você confere na página 36.

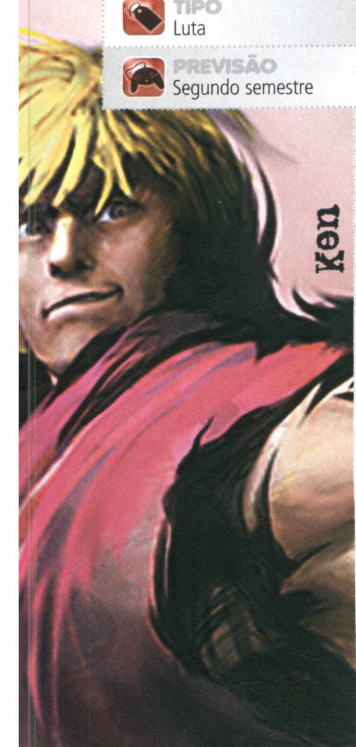
de 2.5D. Com isso, ninguém terá problemas nas primeiras lutas.

Para agradar aos fãs, a essência de *Street Fighter* teve de ser mantida. Isso significa que o game precisa de um balanceamento perfeito e que o modo clássico de execução dos golpes seja mantido.

Yoshi Ono, no entanto, se mantém humilde em relação ao seu projeto. "Olhei para a base da série na intenção de criar algo inspirado na antigo game. Mas meu foco não é criar outro *SF II*. Estou seguindo o mesmo caminho que os produtores da

série tomaram anos atrás. É como ler a *Bíblia*: ao jogar *SFII* consigo me motivar para fazer com que o novo título agrade a todos os jogadores."

A reimaginação da série, segundo Ono, foca em dois pontos: criar novos fãs e trazer os antigos de volta. Desse modo, os personagens clássicos dão as caras ao lado dos novatos que entram nas batalhas. Os cenários repaginados trazem memórias do que vimos quando criança. Mas será que Yoshi Ono e a Capcom estão no caminho certo? É possível fazer uma seqüência melhor do que *SFII*? São essas perguntas que colocam mais responsabilidade nas costas de Ono e sua equipe.

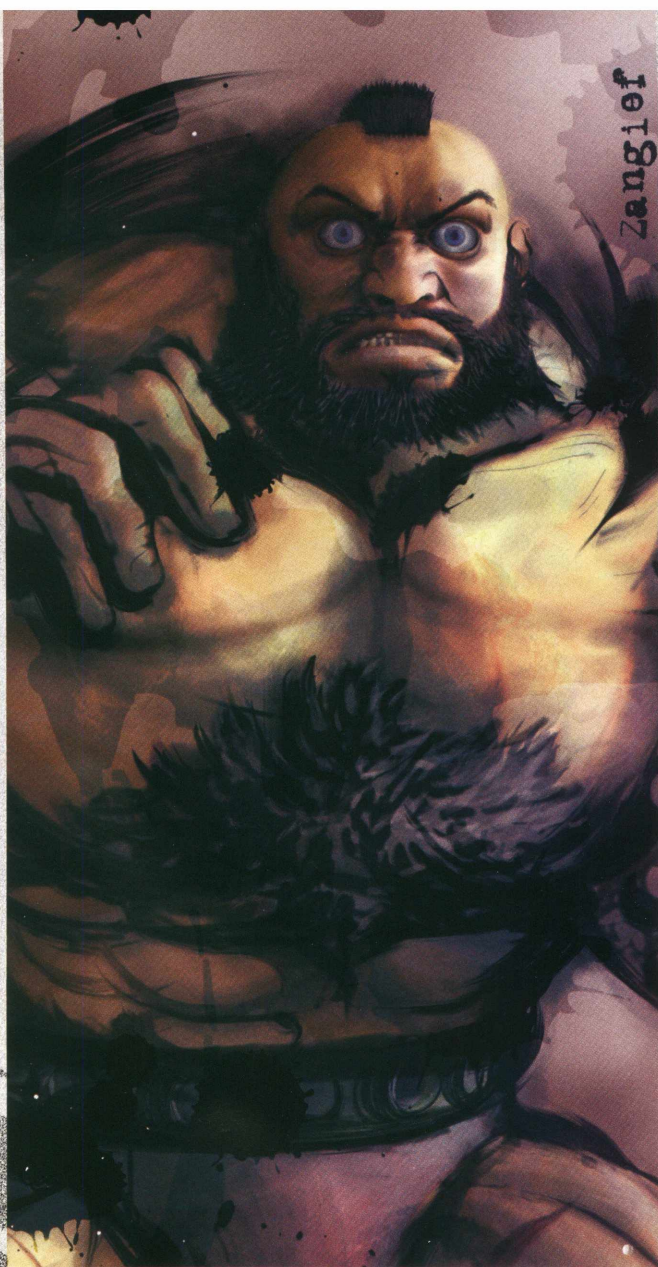




**CAPA**  
Street Fighter IV  
Abel



Dhalsin



Zangief

## Grande poder, grande responsabilidade

Dar continuidade para uma franquia de tanto sucesso e com tantos fãs espalhados pelo mundo não é tarefa para qualquer um. "É uma responsabilidade enorme e estou passando por uma grande pressão, tanto por parte da empresa quanto por parte dos jogadores", desabafa o produtor Yoshi Ono. "Mas a maior pressão é a que eu estou colocando em mim para fazer um game muito bom. Poucos sabem, mas eu sou um grande fã da série. Tanto que uma das razões que me fizeram entrar na Capcom era para produzir um *Street Fighter*. Até chegar aqui, trabalhei em outros títulos como *Onimusha*, que também me colocaram sob grande pressão, mas nada se comprara a este jogo."

A cobrança começou quando *Street Fighter IV* foi anunciado oficialmente em outubro de 2007 como parte da comemoração dos 20 anos da franquia. Junto com o anúncio, foi liberado um pequeno trailer na página oficial do game na internet. Em poucas horas, o incrível volume de acessos tirou o site do ar. Em seguida, milhares de especulações começaram a circular em fóruns de games. Até



A treta entre Ryu e Ken continua. Mas com o novo visual, os golpes como o Hadouken ficam ainda mais bacanas, com direito a poeira se deslocando ao lado da bola de energia

Quem já jogou Street Fighter alguma vez na vida não terá problema para realizar os golpes. Para atrair o jogador casual, alguns movimentos foram bastante simplificados



então, sem nenhuma imagem divulgada, todos especulavam se o game seguiria o modelo clássico da série, com visual 2D e gráficos baseados em sprites, ou partiria para algo mais atual, utilizando uma tecnologia em 3D.

Mas fazer um *Street Fighter* tridimensional nunca passou pela cabeça do produtor. "Para mim, se a Capcom fizesse o game em 3D, ela deveria criar uma nova propriedade intelectual, porque *Street Fighter* será sempre em 2D", diz.

Ono conta que, para criar o visual do game, ele observou algumas pinturas. "Vi alguns quadros em uma exposição e pensei que seria interessante *SFIV* parecer uma pintura em movimento e que combinasse com a jogabilidade de *SFII*", explica. Após decidir que rumo tomar, o produtor se reuniu com a equipe para discutir sobre um jogo 2D ou 3D. "Quando você olha para a televisão, obviamente vê que ela é plana. Os jogos tridimensionais apenas passam a sensação de profundidade", afirma. Para ele, todos os jogos de luta funcionam melhor na perspectiva 2D e, por isso, *SFIV* é um game de luta nos moldes clássicos: os gráficos são tridimensionais, mas a jogabilidade acontece apenas em um plano. "Os jogos de luta são difíceis por natureza e os 3D são ainda piores. Com isso, é mais fácil para o jogador atacar em um ambiente bidimensional", explica o produtor. "Além do mais, acredito que eu estaria traindo todos os fãs da série se eu fizesse um jogo diferente do que eles estão acostumados." Por conta disso, o visual de *SFIV* é um dos



### Estágios bônus

Embora ainda não confirmados, é bastante provável que os estágios bônus presentes na série estejam em *SFIV*. Após algumas lutas, era normal o jogador ter que destruir um carro ou uma pirâmide de barris no menor tempo possível para ganhar pontos extras. Muitos afirmam que os Bonus Stages era o que a série tinha de mais bacana. "Mas para ter esses estágios no game, preciso programá-los eu mesmo", conta Ono. "A fase do carro era uma brincadeira que fazíamos com as montadoras japonesas. Hoje, seriam processados pela Toyota se fizéssemos igual há 15 anos."

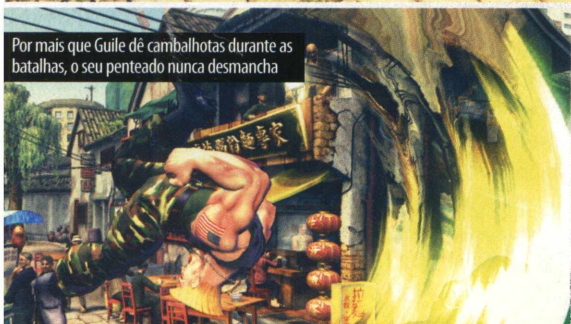
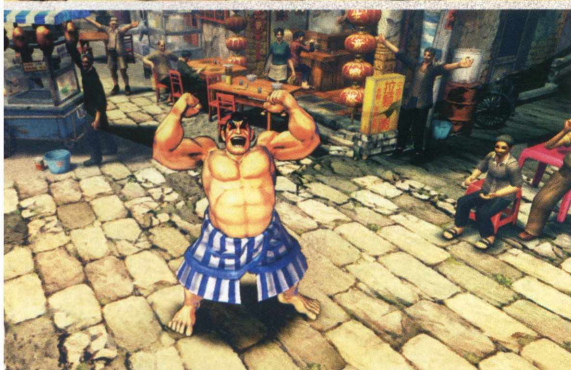
Blanka



O russo Zangief retorna com toda sua força brutal. Só faltou ele retirar o excesso de pêlos do seu corpo



Os famosos chutes rápidos de Chun-Li são difíceis de serem defendidos. Para evitá-los, ataque pelo ar



Por mais que Guile dê cambalhotas durante as batalhas, o seu penteado nunca desmancha

>> Agora, os lutadores defendem no local exato do golpe adversário, como você pode ver à esquerda com a Chun-Li. Mesmo com um visual cartoon, há um tanto de realidade no game

melhores já vistos. Os gráficos são cartunescos, com expressões exageradas, cores fortes e movimentação que não lembram outros games de luta atuais que buscam mostrar o máximo de realidade possível. Mesmo assim, o nível de detalhes é impressionante. Nos lutadores, até as roupas se movimentam com o vento e com os golpes. Em um Hadouken do Ryu, por exemplo, seu quimono sacode com o deslocamento de ar causado pelo poder – além da bola de energia levantar bastante poeira do chão. Faixas e acessórios também se movem de acordo com o que ocorre nas lutas e com o vento presente nos cenários.

As expressões faciais, por exemplo, variam conforme o contexto, seja num golpe recebido ou nos olhos arregalados de alguém que está com medo. Até o balanço corporal foi bem trabalhado. Crimson Viper, por exemplo, mostra toda sua agilidade de lutadora enquanto desferse seus golpes. Já Abel é extremamente brutal em tudo o que faz. Na parte de trás do cenário, personagens se movimentam, assistem aos combates e dão todo um clima especial para a ação.

### Conexão Wi-Fi?

Algumas questões ficaram no ar após o teste da **GameMaster** na GDC. Além do número de personagens e a existência ou não dos estágios bônus, um pequeno ícone que ficava na parte inferior da tela nos intrigou. Ele é o mesmo símbolo existente em notebooks com modem Wi-Fi integrado. A Capcom afirmou que não pode revelar nada sobre isso, mas, como as duas máquinas do teste estavam "linkadas", acreditamos que isso será feito sem fios. Com isso, imagine um fliperama cheio de máquinas de **SFIV**. Será possível jogar contra pessoas que estão longe de você, do outro lado do salão ou até em outros países.

### Lutas equilibradas

Para que os fãs não se sintam traídos, a tentativa de equiparar **SFIV** ao clássico de 15 anos atrás não está apenas no visual dos personagens ou na jogabilidade em apenas um plano. A busca é pela essência do verdadeiro jogo de luta que viciou muita gente mundo afora. Por isso, um dos quesitos que mais preocupam Ono-san é o balanceamento.



» Chun-Li (acima) mostrará toda a sua beleza em três dimensões. Já Abel (ao lado) surpreende Ryu com um de seus golpes especiais. As habilidades manterão os mesmos comandos de execução de SFII

Mas pelo que a **GameMaster** pôde comprovar ao jogar o game, nada disso será problema. Mesmo com uma versão de testes longe de ser a final, *SFIV* rodava suave e apresentava o equilíbrio necessário para ser um excelente jogo de luta.

Como de costume, cada lutador possui características próprias, dando ao jogador liberdade para jogar conforme suas habilidades. Os que preferem uma luta estratégica poderão usar Zangief, que é lento, mas tem golpes poderosos. Quem prefere o ataque à defesa pode usar Ken. Seus socos e chutes não são muito fortes, mas sua velocidade permite ataques antes que o rival possa se defender.

Os veteranos não terão problemas de adaptação no novo game. Nos arcades – e certamente nos consoles – os comandos mantêm a configuração tradicional, com três botões de soco e três de chute divididos nas intensidades fraco, médio e forte. A resposta é rápida e os combates se tornam frenéticos com poucos comandos. Como o foco da Capcom está nos jogadores mais casuais, o sistema de parring de *SFIII* foi deixado de lado. Ono afirma que apenas os jogadores hardcore utilizavam o sistema. Assim, o parring foi substituído por um novo sistema de combate.

## Para o jogador casual, mas sem esquecer do hardcore

Fora os comandos especiais que liberam golpes conhecidos dos jogadores como o próprio Hadouken do Ryu, o Shoryuken do Ken ou o Spinning Bird Kick da Chun-Li – que ainda são executados do mesmo modo –, há três elementos que podem tornar *Street Fighter IV* o melhor game de luta da franquia.

### DEU CERTO

**Participação na série Vs.** – Após *Street Fighter II*, os lutadores da série apareceram em outras versões do game como *Super Street Fighter II*, *Street Fighter EX* e *Street Fighter Alpha*, mas nunca participaram de uma outra franquia. Entretanto, em 1996, o game *X-Men vs. Street Fighter* levou Ryu e cia. para enfrentar os mutantes dos quadrinhos. Para poder brigar de igual para igual com Wolverine e Cyclops, os lutadores de rua ganharam mais poderes – o Shinkuu Hadouken do Ryu quase ocupava a tela toda. Deu tão certo que depois vieram os games *Marvel Super Heroes vs. Street Fighter* e, o melhor de todos, *Marvel vs. Capcom*.



### DEU ERRADO

**Street Fighter 2010: The Final Fight** – Lançado em 1990, este game do NES é algo que a Capcom gostaria de esquecer. O game acontece 23 anos após o game original (não o *Street Fighter II*), com Ken no papel de um cientista que descobre o “Cyberplasma”, uma fórmula capaz de dar força sobre-humana a qualquer pessoa. Com o roubo da descoberta, Ken inicia uma caçada aos ladrões em um jogo que lembra o clássico *Strider*. *Street Fighter 2010* era um sidescrolling e colocava uma arma na mão de Ken, nada a ver com a famosa série de luta.



O primeiro deles é a barra Combo, já bastante conhecida dos fãs. Ela enche conforme o lutador ataca o adversário e, por isso, está voltada para o jogador casual nesta versão. Quando enche completamente, é possível liberar os golpes especiais, realizados ao se fazer uma seqüência de comandos, que varia a cada personagem. Ryu, por exemplo, libera um Shinkuu Hadouken, um ataque de energia poderoso que, se atingido em cheio, pode tirar boa parte da energia do rival.

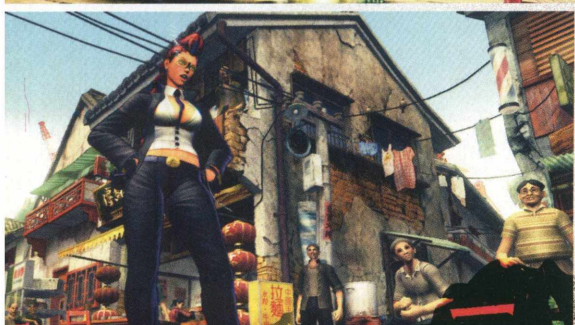
Por outro lado, a barra Revenge é focada no jogador hardcore. Diferentemente da Combo, ela só começa a se encher quando o jogador recebe danos do adversário – nem na defesa ela é preenchida. Entretanto, assim que ela passa da metade do marcador da tela, é possível disparar um golpe devastador conhecido como Ultra Combo. No caso de Ryu, ainda é um Shinkuu Hadouken, mas com mais potência. No momento do disparo, o luta pára momentaneamente para revelar uma animação. A câmera sai do eixo tradicional da luta em 2D, rotaciona e mostra o lutador concentrando energia. Um Ultra Combom bem executado pode mudar o rumo da luta.

Outro destaque fica por conta do Focus Attack. Este golpe é ativado ao pressionar os botões de soco médio e de chute médio simultaneamente e combina ataque e defesa. Ao realizá-lo, o lutador começa a carregar o movimento e, com isso, pode se defender de quase todo o tipo de iniciativas do adversário. Após carregá-lo, o lutador automaticamente ataca, deixando o inimigo tonto por alguns instantes. Nesse momento, é possível emendar outros tipos de golpes, trazendo profundidade às batalhas. Para finalizar, o jogador é avaliado no final de cada luta baseado na sua performance técnica, energia e tempo gasto. Até mesmo o uso ou não de golpes especiais serão levados em conta.

>> O visual de Ryu lembra o visto em SFII. O mesmo vale para os golpes. Abaixo, Blanka realiza um "rolinho" como no antigo game, edê choques nos adversários



>> Ryu prepara-se para liberar um poderoso Ultra Combo



## Lutadores do mundo todo

Na versão que a GameMaster teve acesso, havia um total de dez lutadores: oito clássicos e dois inéditos. A intenção da Capcom é incluir todos os personagens de *Street Fighter II Turbo* do SNES no game. A tela de seleção, cheia de efeitos especiais, é idêntica à de outras versões da série, bem como a tela que mostra um mapa do mundo indicando onde a luta acontece.

Para *SFIV*, todos os personagens que apareceram em *SFIII* e na série *Alpha* podem ficar de fora, uma vez que a Capcom quer retornar às raízes. A equipe de produção acredita que é exatamente isso que os fãs desejam. Entretanto, até o lançamento oficial, é possível que sejam reveladas algumas surpresas como lutadores bastante conhecidos. Yoshi Ono até sugeriu que a reportagem observasse a tela de seleção de personagens para ver o quanto há de espaço para incluir mais lutadores – quem gosta de ter opção não poderá reclamar, pois espaço ali é o que não falta.

## Plataformas

Por enquanto, *Street Fighter IV* foi confirmado apenas para os fliperamas. Sua estréia está agendada para o verão japonês, ou seja, na metade deste ano. No entanto, versões para os consoles caseiros não estão descartadas. "É muito cedo para falar de consoles", diz Ono. "Mas, julgando pelos gráficos, os consoles de última geração seriam perfeitos para receber o game. E, para manter nossa idéia de

## Ultra Combo

Uma das novidades do game é o Ultra Combo. Diferentemente do Super Combo, ele é acionado apenas quando a barra Revenge enche. Quando os golpes são executados corretamente, a luta pára e uma animação tem início. Ryu, por exemplo, carrega a energia do golpe e, na seqüência, libera um enorme Hadouken, que, se atingir o oponente, retira bastante energia.



### Focus Attack

Uma das novidades em termos de golpes é o Focus Attack. Com ele, pressionando e segurando soco médio e de chute médio, o personagem começa a carregar o movimento que tem três níveis de força. Automaticamente, ele se defende da maioria dos ataques do adversário. Após carregar, é desferido um soco poderoso, que atinge o rival e o nocauteia por alguns instantes, permitindo emendar combos poderosos.



tornar *SFIV* o mais popular possível, pensamos em leva-lo para o máximo de plataformas possível."

Para ele, os jogos não são feitos apenas de gráficos. "Você pode jogar xadrez em um tabuleiro de mármore ou em cima de uma cartolina, mas se as regras e a essência do jogo forem mantidas, a partida será realizada igualmente", explica. "Não nos limitaremos apenas às máquinas de alta performance."

### Expectativas a mil

*Street Fighter IV* é o game mais aguardado dos últimos anos. Até o lançamento do arcade, novas informações e personagens serão revelados. Mas, pelo que foi possível observar, o jogo tem tudo para ser o que *SFII* foi em sua época: um verdadeiro clássico dos games. E como é bom jogá-lo. Não dá vontade de parar. O caminho, pelo menos, está traçado e a busca de Yosi Ono no comando da produção do game é fazer com que, pelo menos, *Street Fighter IV* seja um presente de 20 anos de vida para os fãs.



# personagens

## CLÁSSICOS



**Ruy** – O lutador japonês viajou o mundo todo buscando adversários a sua altura. Com isso, aprendeu diversas técnicas especiais. Ele pode soltar bolas de energia conhecidas como Hadouken e desferir o "soco do dragão" para eliminar seus oponentes. Agora, ele busca o desafio final contra alguém que valha a pena lutar até a morte.



**Ken** – Aprendiz do mesmo mestre de Ryu, Ken possui as mesmas técnicas do colega nipônico como o Hadouken, mas desenvolveu uma habilidade especial para desferir o Shoryuken, o "soco do dragão". Ambos lutam com frequência para descobrir quem é o melhor. Mas Ken voltou com novos golpes para ser melhor do que o amigo.



**Chun-Li** – A agente da Interpol Chun-Li rejeita qualquer tipo de arma quando faz justiça. Ela prefere sair na porrada. Procurando por seu pai desaparecido, ela entrou na polícia quando tinha apenas 18 anos. Embora acredite que a Shadaloo tenha sido destruída, essa poderosa mulher acredita que a organização continua ativa. Com Guile ao seu lado, ela iniciou uma nova investigação.



**E. Honda** – Este peso-pesado do circuito mundial de sumô adora ser popular e de causar tumulto por onde passa. Ele espera poder mostrar toda sua habilidade adquirida durante muitos anos de treinamento nesta competição mortal e mostrar sua amada terra natal para o mundo.



**Guile** – Guile é um soldado que vive em uma base militar norte-americana esperando o momento certo de se vingar de M. Bison, que assassinou o seu amigo Charlie. Usando técnicas que misturam artes marciais e briga de rua, ele tem um golpe que pode fustigar os adversários. Suspeitando que a Shadaloo esteja envolvida em incidentes, ele começa uma investigação ao lado de Chun-Li.



**Zangief** – Conhecido como o Ciclone Vermelho, este cossaco russo é um mestre na arte da luta livre. Ele recebeu o treinamento para ser forte como um urso, sendo um adversário poderoso – além de ser extremamente patriota. Ele prometeu para os jovens fãs que continuaria mostrando toda sua força nas diversas lutas das quais participará mundo afora.



**Blanka** – Um acidente de avião na Floresta Amazônica deixou Blanka órfão quando ele ainda era criança. Desde então, ele viveu solitário, lutando para sobreviver na selva brasileira. Com isso, ele ganhou agilidade para as lutas, apresentando movimentos imprevisíveis até para os adversários mais fortes. Agora, ele busca o acolhimento de uma nova mãe.



**Dhalsim** – Este monge misterioso que veio do leste tornou-se mestre na arte do Yoga. Embora seja contra a luta, ele usa técnicas que deformam seu corpo e que podem queimar adversários para impedir a destruição da vila onde mora.



**Sagat** – Este "chefe" da série apareceu recentemente em uma demonstração de *SFIV* no Japão. Ainda não se sabe de suas intenções, mas ele possui uma raiva mortal de Ryu, que o derrotou em competições passadas e deixou uma cicatriz no seu peito.



**Balrog** – O boxeador afro-americano está de volta em busca do título mundial. Ele foi banido do boxe profissional anos atrás e continua ajudando M. Bison na Shadaloo.

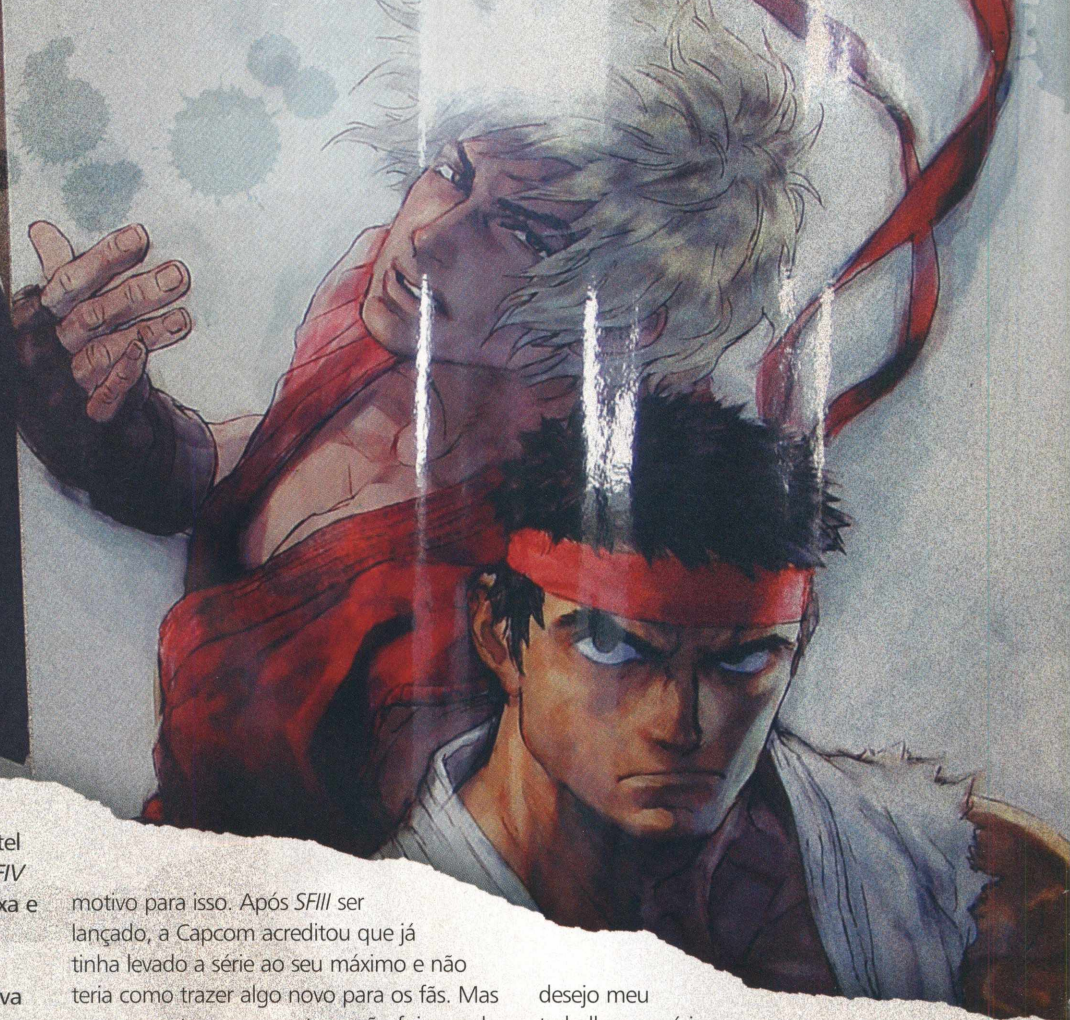
## INÉDITOS



**Crimson Viper** – A vida desta lutadora é envolta em um grande mistério. Mas sua vestimenta composta por roupas sociais, óculos escuros e luvas de couro mostra que ela briga para valer. Que circunstâncias a colocaram no caminho dos lutadores clássicos? Seus golpes abusam dos chutes, suas habilidades especiais consistem em socos no chão cujo impacto atingem o adversário e voadoras que liberam fogo.



**Abel** – Sem nenhuma memória do seu passado, Abel não tem escolha senão sair pelo mundo coletando pistas sobre sua vida e sobre o que restou da organização Shadaloo. Para ele foi M. Bison que o deixou com amnésia. Seu estilo de luta é único, combinando diversos estilos de artes marciais, o que tornam Abel um lutador poderoso. Seus golpes variam de socos fortes e agarrões poderosos. Ágil, ele agarra os oponentes podendo jogá-los contra o chão ou esmagá-los com sua força. Com cara de poucos amigos, ele não quer saber de quem estará na sua frente durante as batalhas e passará por cima de quem o impedir de concluir sua missão.



>> O simpático Yoshi Ono tomou um susto quando soube que era entrevistado por um repórter brasileiro. Seu medo era que monstrengo Blanka pudesse ofender os jogadores brasileiros. Calma, Ono-san!

## O criador

Quando a GameMaster chegou ao hotel reservada pela Capcom para mostrar *SFIV* à imprensa, uma figura de estatura baixa e com o sorriso no rosto chamava a atenção. Encostado na parede e observando as partidas, Yoshi Ono estava contente com a reação dos jornalistas. Curioso pelo fato de a revista ser brasileira, quis conversar. Ao lado do seu tradutor para a língua inglesa, fez questão de conceder uma entrevista exclusiva. Confira.

**GAMEMASTER** - Quando você começou a trabalhar com *Street Fighter* e como você chegou a esse estilo artístico que podemos ver hoje?

**YOSHI ONO** - Já se passaram dez anos desde o lançamento de *Street Fighter III* e mais de 15 anos do lançamento de *Street Fighter II*. Já faz muito tempo e há um bom

motivo para isso. Após *SFIII* ser lançado, a Capcom acreditou que já tinha levado a série ao seu máximo e não teria como trazer algo novo para os fãs. Mas o que aconteceu com esta versão foi que ela ficou muito focada no jogador hardcore. Por conta disso, a empresa resolveu colocá-la na gaveta. É uma parte importante da história da Capcom, mas não podemos fazer mais nada com ela.

Mas o senhor Keiji Inafune (criador da série *Mega Man*), que hoje está em um cargo muito alto na empresa, chegou para mim e disse: "Sabe, acho que devemos preparar algo para o vigésimo aniversário de *SF*. Acho que você deve ressuscitá-lo". Eu já estou há bastante tempo na Capcom e, mesmo sem ter sido produtor o tempo todo, foi um

desejo meu trabalhar na série.

Trabalhei um pouco na série *Street Fighter Alpha*. Então, quando o Sr. Inafune fez uma reunião e perguntou quem queria trabalhar com o game, eu fui o primeiro a levantar a mão. Foi assim que tudo começou.

**GM** - *Street Fighter IV* é mais focado nos antigos ou novos fãs?

**YO** - Queremos expandir a experiência de jogo para alcançar um público maior. Quero fazer um game que seja ótimo para os antigos fãs, mas nosso objetivo também é conquistar novos jogadores. Como você



pôde ver, o game se parece muito com *Street Fighter II* e isso foi feito para trazer os velhos fãs para os fliperamas. Nós os queremos de volta. Milhões de pessoas, inclusive no Brasil, jogaram o game até fazer calos nos dedos. Mas também queremos satisfazer outras pessoas que não puderam jogar *SFII*. O que aconteceu com *Street Fighter III* foi que o mercado ficou muito focado nos jogadores hardcore, apresentando altos níveis de dificuldade. Afunilamos o mercado e, agora, queremos abri-lo para mais pessoas. Por isso, estamos reduzindo a dificuldade, tornando-o fácil para que qualquer um possa jogar e vencer. Além disso, quem jogou *SFII* poderá usar o conhecimento adquirido na nova versão.

Muitas pessoas que jogaram *Street Fighter II* hoje têm 30 ou 40 anos e nós esperamos que eles ensinem seus filhos a jogar. Queremos uma nova geração de jogadores. Por isso, queremos expandir a audiência, mas mantendo recursos como os combos para os gamers casuais e trazendo coisas novas como o Focus Attack para os fãs hardcore.

**GM** - Como você conciliou a tarefa de mudar o estilo de *Street Fighter* para este visual parecido com desenho animado sem perder a essência da série?

**YO** - Primeiro, eu quis preservar o visual de *SFII*, por isso, as roupas são as mesmas. Eu fiz isso porque desejo que quem jogou o game há mais de 15 anos se sintam em casa. *SFIII* é um excelente game, mas muitos não o jogaram. Há muitas razões para isso. Assim, sentimos que era melhor voltar às raízes para buscar a inspiração e replicar a emoção e o visual daquela época.

Pessoalmente, adoro *Super Street Fighter II Turbo*, é o meu favorito pelo balanceamento, pelo visual e por sua essência, de uma forma geral. Então, o que estamos tentando fazer é trazer isso de volta, mas com a tecnologia atual. Poderíamos ter seguido um outro caminho. Como você sabe, basta ver jogos como *Devil May Cry 4* e *Bionic Commando*, para conferir que Capcom tem alta tecnologia em mãos para gerar gráficos realistas, mas nós queremos fazer algo novo e diferente.

*Street Fighter* sempre foi uma série conhecida pela arte e pelo design, principalmente dos personagens. Então, como podemos retomar isso e, com a

tecnologia atual, levar essa qualidade um nível além? Foi esse questionamento que deu início ao novo game. Desse modo, optamos por um visual cheio de cores em detrimento de algo realista. Quero que as pessoas olhem o game e vejam uma pintura em movimento.

Além disso, todos lembram o quanto *SFII* era legal. E continua sendo: basta baixar a versão para Wii, no Virtual Console, e conferir. Porém, você pode não achar tão bom quanto ele era. Isso pode acontecer porque muitas vezes nossa memória torna algumas coisas mais bacanas do que elas eram. Então, dentro

»» Tenho medo de ser mal interpretado pelo **Blanka**. Ele é estranho e não quero que achem que estamos ofendendo os brasileiros. Estava com medo de ir para São Paulo e ter uma galera me esperando para me bater««

da nossa cabeça e do nosso coração, elas parecem ficar bem maiores. O que queremos fazer é um *Street Fighter* tão bom quanto aquele que você tem registrado em sua mente, utilizando, agora, a tecnologia atual.

**GM** - Haverá mais lutadores?

**YO** - Sobre os personagens, não queremos revelar muita coisa nesse momento, mas se você reparar, nesta versão existem oito personagens clássicos na parte superior da tela de seleção e os dois inéditos na parte inferior. Então, há espaço para mais gente.

**GM** - Você pode nos contar como está o trabalho de balanceamento do jogo?

**YO** - Olhando para o passado, nós temos grandes mestres que trabalharam com o game como Takashi Nishiyama, que fez o primeiro game da série, e Akira Nishitani, que produziu a continuação. Os dois são gênios legítimos e fizeram um excelente trabalho de balanceamento, criando gráficos e diagramas que usamos até hoje como referência. Mas este não é um trabalho simples. Fazendo uma

analogia com o xadrez, você pode jogar com as mesmas peças, mas cada indivíduo joga de modo diferente. Existe quem goste de jogar devagar, pensando em cada movimento, e quem prefira jogar mais rápido, sem pensar. Com os diferentes personagens funciona do mesmo modo. Por isso, quem quer jogar usando estratégia escolhe o Zangief e quem quer jogar rápido e sem pensar muito escolhe o Blanka ou a Chun-Li. Queremos dar o máximo de opções possível e manter o balanceamento do game.

**GM** - Qual o seu personagem favorito? Ele já está na versão que jogamos?

**YO** - Eu gosto muito do Ken e do Dhalsim. Mas como produtor, sou obrigado a dizer que são Crimson Viper e Abel, os dois novos. Mas ainda não joguei o suficiente com eles para vencer uma partida. Mas, se você me fizer essa pergunta daqui seis meses, possivelmente eu tenha mudado de idéia.

**GM** - *Street Fighter* é muito popular no Brasil, você sabia? Poderia mandar uma mensagem para os fãs?

**YO** - Eu sei que *Street Fighter* é muito popular no Brasil. Lembro que a Capcom enviava muitas máquinas para o Brasil de *Street Fighter II*. Na época, nem imaginávamos que havia tanta gente que gostava do game, mas ficamos impressionados com a quantidade de compras dos brasileiros.

A mensagem que mandei para os brasileiros é de desculpas. Tenho medo de ser mal interpretado por conta do Blanka. Ele é um personagem estranho e não quero que achem que estamos ofendendo os brasileiros. Quando *Street Fighter II* estava em produção, queríamos colocar um lutador do Brasil. Sabíamos que o País tinha muitas florestas e um personagem como o Blanka seria um pouco monstruoso.

Eu estava um pouco nervoso ao saber que encontraria jornalistas brasileiros aqui [risos]. Mas a mensagem que quero deixar para os fãs que este é o primeiro *Street Fighter* em dez anos e, se puderem, não deixem de jogá-lo.

**GM** - Os brasileiros adoram o Blanka.

**YO** - Ainda bem! Eu estava com medo de ir para São Paulo e ter uma galera querendo me bater no aeroporto.



# 2008:

Conheça os jogos mais promissores dos fliperamas que tentarão roubar a coroa de rei de *Street Fighter IV*

# O RETORNO DOS ARCADES

● Todo mundo sabe que os jogos de arcade, principalmente os de luta, estão em extinção. Entretanto, uma boa quantidade de jogos para esta plataforma foi anunciada para 2008. É verdade, também, que os consoles caseiros estão em alta e que jogar fliperama não é mais um hábito entre a molecada como era anos atrás.

Encabeçando estes lançamentos estão as duas maiores empresas do segmento: Capcom e SNK Playmore. Ambas sediadas no Japão, onde a "onda arcade" ainda é muito forte. A Capcom traz as continuações de franquias de sucesso como *Street Fighter IV* e *Sengoku Basara X*. A Playmore, por sua vez, traz a infundável série *The King of Fighters*, que está em sua décima segunda versão, e mais uma tonelada de jogos.

A GameMaster separou algumas das melhores máquinas de luta para os arcades. Confira e torça para que essas belezinhas cheguem rapidamente ao Brasil.

## King of Fighters '98 Ultimate Match

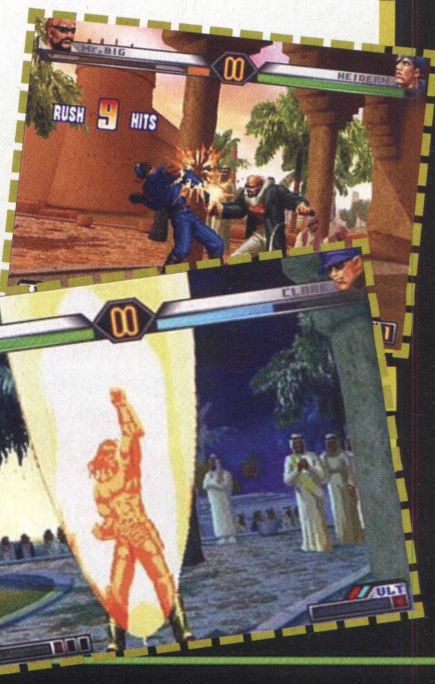
**Hardware** >> Taito Type X **Desenvolvedora** >> SNK Playmore Japan

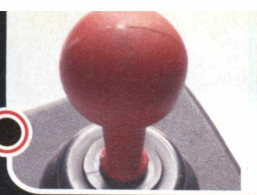
**Jogos anteriores** >> King of Fighters XI, King of Fighters Maximum Impact Regulation A

**Lançamento** >> Abril **Site oficial** >> [game.snkplaymore.co.jp/official/kof98um](http://game.snkplaymore.co.jp/official/kof98um)

O relançamento de *The King of Fighters '98*, um dos jogos de maior sucesso da franquia, chegou no momento certo. As mudanças são poucas, embora afetem a jogabilidade: foi adicionado um time de chefes, os cenários têm detalhes em 3D e os gráficos foram retocados. Os controles foram ajustados para deixar o game balanceado tanto para jogadores casuais quanto para hardcore. Um novo estilo de luta também foi adicionado: o Ultimate.

Este é um misto dos estilos Advanced e Extra. Muito mais do que um remake, *Ultimate Match* é a prova cabal de que qualquer jogo de luta pode ser repaginado para melhor. Ponto para a SNK.





## Fate Unlimited Codes

**Hardware** >> System 246 **Desenvolvedora** >> 8ing/Cavia  
**Jogos anteriores** >> Bloody Roar **Lançamento** >> Junho  
**Site oficial** >> [www.capcom.co.jp/fate\\_uc](http://www.capcom.co.jp/fate_uc)

O último jogo baseado na série *Fate Stay/Night*, *Fate: Unlimited Codes* começou a ser desenvolvido pela 8ing em parceria com a Cavia. Mas foi a Capcom que mexeu os parafusos para o jogo ser lançado. A primeira ideia dos criadores era fazer um jogo em 3D que desse a sensação da agilidade de um jogo 2D. Muitos disseram que o game lembra *Fatal Fake* (um "fan game" muito bom, por sinal). A Capcom e a 8ing pretendem trabalhar juntas em títulos posteriores.



## Arcana Heart 2

**Hardware** >> EX-Board (placa desenvolvida pela Examu)  
**Desenvolvedora** >> Examu **Jogos anteriores** >> Arcana Heart  
**Lançamento** >> Março **Site oficial** >> [www.examu.co.jp/arcanaheart2](http://www.examu.co.jp/arcanaheart2)

*Arcana Heart 2* é a sequência direta do jogo de luta que apresenta apenas personagens femininas. O game traz seis novas lutadoras e uma porrada de novas Arcanas (espíritos que o auxiliam no combate) para ajudar as garotas. *Arcana Heart 2* conta, também, com três novos sistemas de batalha: Arcana Blast, Critical Heart e Arcana Homing. A placa Ex-Board é baseada em um hardware de PC que roda o sistema operacional Windows XP com duas saídas VGA, S-Video, vídeo composto e padrão Jamma vídeo.



## BlazBlue

**Hardware** >> Taito Type X2  
**Desenvolvedora** >> Arc System Works  
**Jogos anteriores** >> Guilty Gear, Hokuto No Ken  
**Lançamento** >> Não definido  
**Site oficial** >> [blazblue.jp](http://blazblue.jp)

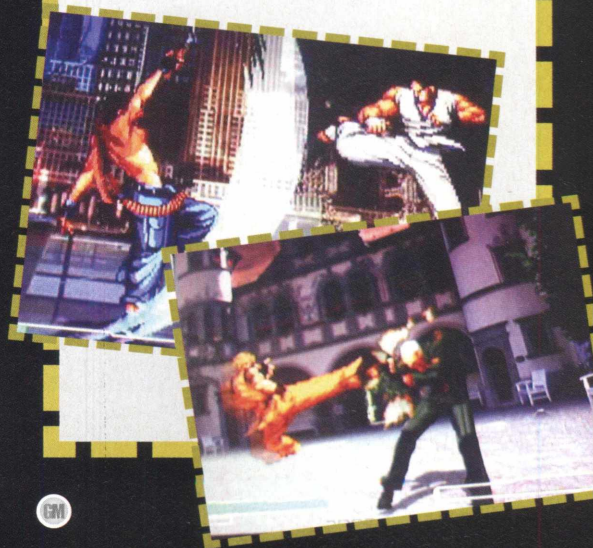


A Arc System Works é uma das produtoras de jogos de luta mais populares no Japão, reputação confirmada pelo game *BlazBlue*. Apesar da similaridade e do mesmo time de produção, *BlazBlue* não é uma cópia de *Guilty Gear* como se diz por aí. O game possui três botões de ataque e um especial chamado de "Drive", que modifica ataques dependendo do personagem. *BlazBlue* roda em uma resolução de 720 p, quase o dobro da usada pela placa Accent Core.

## King of Fighters XII

**Hardware** >> Taito Type X2  
**Desenvolvedora** >> SNK Playmore Japan  
**Jogos anteriores** >> King of Fighters XI, King of Fighters Maximum Impact Regulation A  
**Lançamento** >> Segundo semestre  
**Site oficial** >> [www.snkplaymore.jp](http://www.snkplaymore.jp)

Não há muitas informações sobre *The King of Fighters XII*. Foi mostrado menos de 30 segundos de um vídeo no qual o cinegrafista parecia bêbado, pois chacoalhava muito a câmera. Assim mesmo, assistimos ao trailer e podemos dizer que a SNK Playmore almeja algo realmente grande com este game.



## Samurai Spirits Sen

**Hardware** >> Taito Type X2 **Desenvolvedora** >> SNK Playmore Japan  
**Jogos anteriores** >> King of Fighters Maximum Impact Regulation A2  
**Lançamento** >> Abril **Site oficial** >> [game.snkplaymore.co.jp/official/samurai\\_sen](http://game.snkplaymore.co.jp/official/samurai_sen)



Na GDC 2008, em San Francisco, a SNK liberou alguns vídeos deste jogo que já é chamado carinhosamente de "irmãzinha caçula de *Soul Calibur*". Os vídeos, contudo, são impressionantes. Mas, se compararmos o novo game com *KOF XXI*, por exemplo, *Samurai Spirits Sen* deixa um pouco a desejar. As mudanças além da transição do 2D para o 3D aprimoraram a jogabilidade. O jogo chega até a lembrar um pouco o saudoso *Bushido Blade*, com golpes mais realistas que apresentam danos maiores e até desmembramentos. *Samurai Spirits* é uma série que não merecia ficar tanto tempo na geladeira e aguardamos ansiosos esta nova versão.

# Seja qual for o seu console, aqui você

Complete sua coleção da revista GameMaster



Edição 37 - R\$ 8,90

- ▶ Como a Nintendo 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
- ▶ Mais: Turok; Unreal Tournament III; Burnout Paradise...



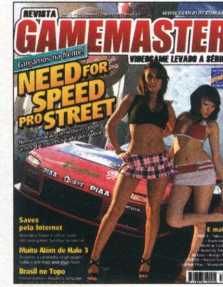
Edição 36 - R\$ 8,90

- ▶ 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

- ▶ logue 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



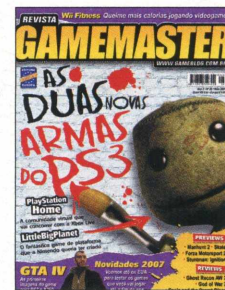
Edição 30 - R\$ 8,90

- ▶ 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: Manhaunt 2; Skate; Forza Motorsport 2
- ▶ Reviews: God of War 2; Sonic and the Secret Rings



Edição 27 - R\$ 8,90

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



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; Crysis; Super Mario Galaxy; Final Fantasy XIII; Halo 3; Forza 2 e muito mais
- ▶ No Guia Completo Detonado: Viva Pinata



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

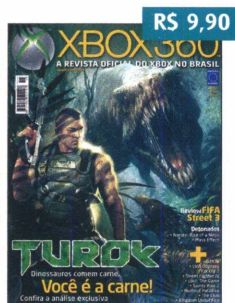
# encontre a dica certa para seu game

Para você que é gamemaniaco



**N Gamer Brasil - Ed. 9**

- ▶ Review exclusivo de Bully Scholarship Edition
- ▶ Reviews: Nitrobike; We Love Golf; Professor Layton; Assassin's Creed



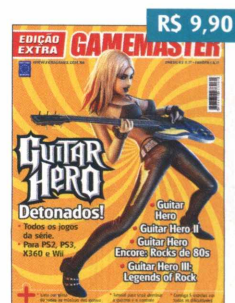
**XBOX 360 - Ed. 15**

- ▶ Confira aqui a análise exclusiva de Turok
- ▶ Review Fifa Street 3
- ▶ Testamos Lost Odyssey, do criador de Final Fantasy



**PlayStation - Ed. 110**

- ▶ 4 detonados: Harvey Birdman (PS2); Yu-Gi-Oh! The Beginning of Destiny (PS2); Devil May Cry 4 (PS3); e Burnout Paradise (PS3)



**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



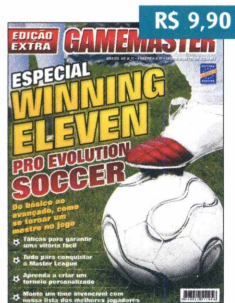
**Dicas e Truques - Ed. 11**

- ▶ 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 2 - Ed. 2**

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



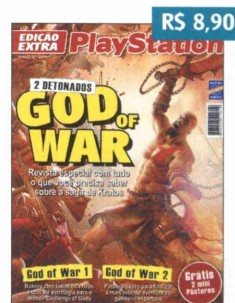
**Winning Eleven**

- ▶ 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 de 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](http://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\$ 5,40 / 3 exemplares: R\$ 6,75 / 4 exemplares: R\$ 8,64 / De 5 a 9 exemplares: R\$ 12,69. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones. Oferta válida de 01/03/2008 a 31/03/2008, para compras efetuadas por telefone, por pessoa física.

**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 \_\_\_\_\_

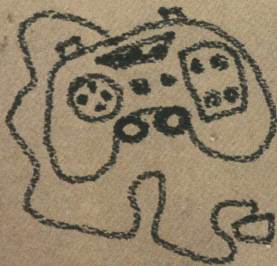
# » « arte nos games

O lutador norte-americano Ken retorna com fome de vitórias no aguardado *Street Fighter IV*. No game, o personagem recebeu golpes ainda mais poderosos e maior agilidade em seus ataques. Ele quer mostrar para seus adversários que, mesmo sendo um galã, ele não quer brincar.





HOJE: GUITAR HERO



TRAGA SEU  
JOYSTICK → OBRIGATÓRIO





# Campeonatos de garagem

Como tornar aquela disputa entre amigos do final de semana em um campeonato sério e divertido

Texto >>> Romulo Máthei  
Ilustração >>> Nani

## Jornalista também é gente!

Pode perguntar para qualquer jornalista de games: se você tivesse mais tempo livre, o que faria nas horas vagas? A resposta é unânime: jogar videogame,oras!

E não é porque somos um bando de viciados loucos por jogos, e sim porque quase não sobra tempo para a gente jogar por conta da quantidade de trabalho que temos diariamente. Por isso, o pessoal da redação elegeu os cinco jogos que (se tivessem tempo) certamente dariam ótimos campeonatos de garagem:

1. Winning Eleven (Pro Evolution Soccer)
2. Super Smash Brawl Bros.
3. Guitar Hero
4. Mario Kart DS
5. Halo 3

Nada melhor que encontrar os amigos nos finais de semana para jogar futebol, tomar uma cervejinha (ou guaraná se você tiver menos de 18 anos), bater um papo e depois voltar para casa relaxado. Há pessoas, no entanto, que trocam o esporte de contato físico pelos jogos de videogame.

Existem jogos que apresentam uma competitividade muito mais avançada do que outros. Entre eles, podemos citar: *Winning Eleven* (campeão de popularidade no Brasil), *Guitar Hero* (fenômeno musical), *Tony Hawk*, etc.

Jogos de corrida, luta e estratégia em tempo real também estão entre dos favoritos da galera. E é este fator de "competitividade" que faz nascer os campeonatos de garagem, que unem os amigos do bairro ou do colégio. Mas às vezes,

a brincadeira fica séria e essas disputas começam a evoluir. Com isso, são criadas novas regras e regulamentos complexos. É a partir desse ponto que um simples jogo dá lugar a um semi-profissionalismo.

## Quem faz a diferença?

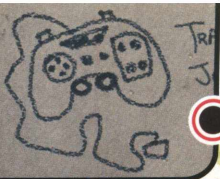
Qualquer desavisado pode jurar que é um site oficial, mas o C13 ([www.c13.com.br](http://www.c13.com.br)) é um grupo de 13 amigos fãs de futebol e de videogame que se uniu em agosto de 2005. Assim, eles fundaram o site da competição baseada no game *Winning Eleven*, que recebe visitas de diversos países da Américas, da Europa e da Ásia.

O começo foi trabalhoso, pois cada integrante ficou responsável por um dos 13 times iniciais, devendo criar um estádio e preparar os uniformes (oficial e reserva). O segundo passo foi sortear os atletas que seriam selecionados para cada time.

>>> Às vezes, a brincadeira fica séria e essas disputas começam a evoluir, com **novas regras** e eliminatórias complexas <<<



>>> O site do C13 apresenta diversas informações sobre todas as competições futebolísticas que o grupo de amigos realiza. Há desde tabelas com o número de faltas até vídeos com os melhores lances da rodada



## ESPECIAL

Campeonatos de Garagem



» Campeonatos de Winning Eleven entre amigos são bastante populares no Brasil. Com as novas versões, os gamers poderão colocar seus rostos nos atletas

» Cada vez mais se vê pessoas que nunca jogaram videogame se interessando pelo assunto graças a um jogo que ultrapassou as expectativas: **Guitar Hero**»

"Nós amamos o que fazemos, temos todos os principais lances gravados e disponibilizados no site", conta Juliano Moreira, um dos 13 que iniciaram a empreitada. "Usamos um sistema dinâmico de coleta de dados criado exclusivamente para os campeonatos do C13. Temos tudo

» Usamos um sistema dinâmico de dados criado para os campeonatos do C13. Temos tudo **armazenado**: até os gols mais bonitos» Juliano Moreira

armazenado: placares, cartões, impedimentos, faltas e até os gols mais bonitos", completa Juliano. Isso faz com que os campeonatos tenham um tratamento de nível profissional.

Os detalhes não param por aí. O programa que o pessoal do C13 desenvolveu é capaz de mostrar qual foi o clube que marcou mais gols, o que fez mais faltas, o que tem melhor aproveitamento de chutes, etc. Dizer que uma ferramenta dessas é capaz de diferenciar o site de qualquer outro ligado ao assunto não é exagero.

E para quem pensa que é difícil realizar campeonatos tão organizados, aqui vai uma dica de especialista: "A idéia principal nunca pode deixar de ser a diversão", diz Moreira. "Mas tem que haver compromisso da galera", completa.

### A febre Guitar Hero

Cada vez mais se vê pessoas que nunca jogaram videogame se interessando pelo assunto. O responsável por isso é *Guitar Hero*. O fato de poder tocar músicas conhecidas em um controle em forma de guitarra fascina de crianças a senhores no mundo todo. E os campeonatos "amadores" do game pipocam por todo Brasil.

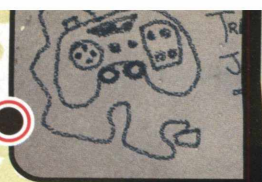
» Na maioria dos eventos de games, é comum ver torneios de *Guitar Hero*. A explicação é que cada música do game é curta, permitinho realizar muitas partidas

"Existem modalidades distintas nos campeonatos de *GH*", conta Rafael Trigueiro, fã de KISS e organizador de campeonatos entre os colegas de faculdade desde o primeiro jogo da série. "Tem



Com as novas versões de *Guitar Hero* como a edição especial da banda Aerosmith, os campeonatos de guitarra não sairão de moda tão cedo





»» Rock Band ainda não caiu no gosto do povo pois é muito caro. Por conta disso, é raro encontrar campeonatos do game por aí. Mas quando o preço do game cair...

»» Rock Band ainda não caiu no gosto do povo pois é muito caro. Por conta disso, é raro encontrar campeonatos do game por aí. Mas quando o preço do game cair...

»» Rock Band ainda não caiu no gosto do povo pois é muito caro. Por conta disso, é raro encontrar campeonatos do game por aí. Mas quando o preço do game cair...



»» Rock Band ainda não caiu no gosto do povo pois é muito caro. Por conta disso, é raro encontrar campeonatos do game por aí. Mas quando o preço do game cair...

»» Rock Band ainda não caiu no gosto do povo pois é muito caro. Por conta disso, é raro encontrar campeonatos do game por aí. Mas quando o preço do game cair...

## Velocidade máxima

»» Rock Band ainda não caiu no gosto do povo pois é muito caro. Por conta disso, é raro encontrar campeonatos do game por aí. Mas quando o preço do game cair...

»» Rock Band ainda não caiu no gosto do povo pois é muito caro. Por conta disso, é raro encontrar campeonatos do game por aí. Mas quando o preço do game cair...

»» Rock Band ainda não caiu no gosto do povo pois é muito caro. Por conta disso, é raro encontrar campeonatos do game por aí. Mas quando o preço do game cair...

»» O jogo é o responsável pelo sucesso, ele é **realista**, não custa caro, não requer uma máquina top de linha e quem quiser pode baixar a demo gratuitamente. «« Leandro Kissak

»» Rock Band ainda não caiu no gosto do povo pois é muito caro. Por conta disso, é raro encontrar campeonatos do game por aí. Mas quando o preço do game cair...

»» Rock Band ainda não caiu no gosto do povo pois é muito caro. Por conta disso, é raro encontrar campeonatos do game por aí. Mas quando o preço do game cair...



»» No site [www.lfsbr.com.br](http://www.lfsbr.com.br), os interessados podem conhecer um pouco mais como funciona a liga brasileira. Quem for fera pode até entrar para uma das equipes



# PREVIEW

Wii

Texto >> Artur Palma

>> Depois de um papel coadjuvante em Super Mario Galaxy, Luigi tem a chance de mostrar que é melhor que seu irmão barrigudo. Será que ele vai agüentar encarar essa pressão?

Os rachs mais divertidos dos games estão de volta. Agora, os carrinhos ganharam a concorrência das motos, que são danadas de rápidas



# Mario Kart Wii

Agora, com o Wii Remote como volante, encare as clássicas corridas de kart de Mario e seu amigos

Há quase 16 anos, a Nintendo lançou uma dos mais bem-sucedidos spin-offs da série *Mario*. Ao contrário de jogos como *Mario Party*, a série *Mario Kart* está apenas recebendo o seu sexto título e é por isso que ela merece tanto crédito, atenção e qualidade.

A última edição do jogo para o Nintendo DS foi considerada como a melhor da franquia desde *Super Circuit* do GameBoy Advance. Por isso, no novo game saem as duplas de *Double Dash* para o retorno dos carros pilotados por um personagem.

## Novos controles

A principal propaganda da Nintendo está no pequeno volante feito exclusivamente para o game. Esse acessório, no entanto, não é nada além de um pedaço de plástico com forma de volante e não modifica a jogabilidade. Mesmo assim, ele garante conforto para o jogador.

Quem tinha receio em relação à precisão dos controles pode ficar tranqüilo: apesar de o Wii Remote parecer muito sensível, após algumas corridas você estará correndo tão bem que não sentirá falta de um controle tradicional. O balanceamento permitirá um ajuste de sensibilidade, fazendo com que você dirija facilmente, sem sair das pistas nas curvas mais fechadas. Os controles são o teste de fogo e determinam o sucesso do game: se der certo, ele certamente será um sucesso.

Para quem deseja jogar do modo tradicional, a boa notícia é que, como em *Super Smash Bros. Brawl*, o jogador poderá escolher quatro diferentes

configurações de controle. A principal é a que utiliza o sensor de movimento do Wii Remote. Desse modo, basta virar para os lados para controlar os carrinhos. Também é possível controlar auxiliado pelo Nunchuck, pelo Classic Controller e pelo controle do GameCube.

As diferenças entre eles são mínimas. Todos usam a alavanca analógica para controlar a direção e os botões ficam para os ataques. A novidade é o novo recurso de manobras. Quando o veículo ficar no ar, seja em um salto ou em alguma queda, basta balançar o controle para fazer com que o piloto faça manobras e adquira "turbos" para conseguir mais velocidade.

## Derrapadas em quatro e em duas rodas

Além do destaque para os controles, *Mario Kart Wii* tem mudanças em sua dinâmica. Agora, existem dois modos de fazer as curvas: uma automática e outra manual. A vantagem do primeiro modo é que você ganha um "turbo boost". E, para isso, basta manter o botão de pulo pressionado. Outra novidade – e esta causou reações adversas de fãs mais xiitas – é a presença de um novo meio de transporte no jogo: as motos. A presença delas, contudo, não altera nenhum quesito da jogabilidade.

A Nintendo também confirmou que, além de poder escolher mais de uma dezena de personagens da Big N, será possível pilotar os karts usando o seu próprio Mii.



**PLATAFORMAS**  
Wii

**PRODUTORA**  
Nintendo

**DESENVOLVEDOR**  
Nintendo

**TIPO**  
Corrida

**PREVISÃO**  
15 de maio



>> O desafio de vencer as corridas continua alto. Por isso, as pistas estão com curvas mais fechadas e oferecem itens em pontos estratégicos

## Viagem mundo

Apesar de pouquíssimas pessoas terem experimentado, *Double Dash* tinha compatibilidade com o modem da Nintendo. Infelizmente, jogos online da Big N não deslançaram até *Mario Kart DS*. Por isso, a Nintendo está investindo pesado para trazer um belo modo para ser jogado entre amigos na internet. Para fazer com que essa experiência dê certo, a produtora trabalha neste quesito há mais de três anos.



# PREVIEW

PC/X360/PS3

Texto >> Artur Palma

# C&C: Red Alert 3

O melhor game de estratégia em tempo real recebe uma seqüência, que coloca mais tempero no enredo da série



**PLATAFORMAS**  
PC/X360/PS3

**PRODUTORA**  
EA

**DESENVOLVEDOR**  
EA Los Angeles

**TIPO**  
Estratégia

**PREVISÃO**  
Sem previsão

Imagine um mundo onde o homem conhecido por ser o mais cruel ditador da história nunca viveu o suficiente para destruir boa parte do mundo. Mas neste mundo, ele não existe, foi eliminado bem antes de iniciar seus planos de destruição. Sem este homem que é o temido Adolf Hitler, este lugar se tornou caótico, pois o grande império vermelho da União Soviética se espalhou dizimando milhões de pessoas sem qualquer oponente.

Esse fim de mundo é o enredo da seqüência de um dos melhores games de estratégia. *Red Alert 3* traz as mesmas missões complexas e a mesma qualidade do game original de 1996.

Após a derrota na grande guerra do primeiro game, o exército soviético quer revanche e invade a

América para tentar dominar o mundo. O terceiro episódio começa com o exército vermelho desesperado após duas grandes derrotas. Assim, decide enviar uma missão de volta no tempo.

Algo durante a empreitada dá errado e faz com que a evolução tecnológica tenha seguido um rumo completamente diferente, criando um cenário catastrófico com uma terceira potência se expandindo no oriente, o Império do Sol Nascente dos japoneses.

## Novos exércitos

O mundo paralelo onde que a tecnologia militar desenvolveu-se de uma maneira acelerada é o palco perfeito para as mais estranhas unidades de guerra. Por isso, não fique surpreso com a proporção da guerra e a direção tomada pelo mundo, pois tudo pode ser usado como arma.

Entre os armamentos e possibilidades há: teletransportes, ursos armados, golfinhos inteligentes, além dos mais poderosos tanques que podem mudar o seu formato como já foi mostrado brevemente no primeiro jogo da série.

Outra novidade interessante é a possibilidade de construir ilhas. Com isso, é possível construir quase todas as suas estruturas na água, desenvolver fortalezas flutuantes ou usinas nucleares e outras estruturas importantes na água, o que é crucial para o desenvolvimento de seu exército. Portanto, espere muita ação e interação nas batalhas marítimas, que acontecerão durante as partidas.

Mas não pense que por isso o único cenário do jogo serão batalhas à beira-mar. Os combates em meio de cidades continuarão e, dessa vez, será possível destruir absolutamente tudo, sem deixar nenhum tijolo em pé.

Assim como a produtora já brincou em versões anteriores, cada unidade terá duas ou

Os veículos utilizam o que existe de mais tecnológico no mundo do game. Seus ataques são devastadores





>> Os novos cenários são bastante convincentes, mostrando diversos detalhes das cidades atacadas pelas tropas soviéticas. Tudo no game pode ser destruído

mais habilidades, um tanque aliado pode concentrar ondas de radar e servir como uma unidade de escolta.

## Guerra cooperativa

Desde o primeiro jogo da série, as partidas multiplayer têm sido um destaque do jogo. Finalmente, graças às evoluções de hardware e de conexões, será possível participar de uma campanha inteira em modo cooperativo com um amigo. Caso você prefira jogar sozinho, também há a possibilidade de escolher diversos exércitos aliados controlados pela CPU.

Mas não espere que o jogo tome um ritmo acelerado. Será necessário mais preparo estratégico para enfrentar os Tsunamis do exército japonês, tanques-anfíbios gigantescos com uma das melhores blindagens do jogo. Isso resalta outro problema dos jogos de estratégia, a falta de equilíbrio entre as opções de exército, o que prejudica a disputa online.

Por isso, a produtora tem dado atenção especial para o equilíbrio entre as nações, no mesmo estilo dos jogos da série *StarCraft*.

O multiplayer cooperativo online também estará disponível nas versões para o X360 e PS3.

>> Após a derrota na grande guerra do primeiro game, o **exército soviético** vai atrás de revanche e invade a América buscando dominar o mundo <<



Texto >> Artur Palma



**PLATAFORMA**  
X360

**PRODUTORA**  
Eidos

**DESENVOLVEDOR**  
Avalanche Studios

**TIPO**  
Ação

**PREVISÃO**  
Segundo semestre

# Just Cause 2

## A adrenalina continua a mil no jogo mais agitado do X360

Um dos jogos que apresentou mais ação em 2006 foi *Just Cause*. O sucesso foi uma surpresa para a jovem desenvolvedora Avalanche Studios, que pode se gabar de ter o hit daquele ano. Entretanto, o melhor atributo do game, a ação desenfreada, mostrou-se extremamente repetitiva. Este paradoxo gerou diversas reações da mídia e do público, tornando-o um título o mesmo tempo amado e odiado.

Nesta continuação, após sobreviver aos desafios caribenhos, o agente da CIA Rico Rodriguez volta com o seu famoso pára-quadras para salvar outra ilha, desta vez no arquipélago de Malay, na Malásia.

O objetivo: eliminar um ditador de baixa estatura chamado Baby Panay.

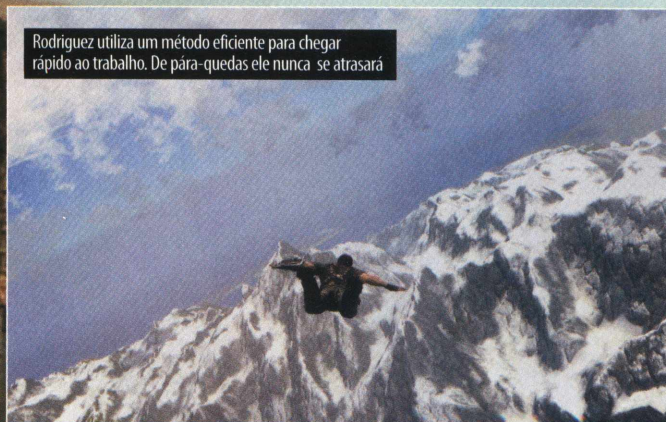
Um dos desejos da Eidos é criar uma aventura mais desafiadora. Para isso, investe pesado no desenvolvimento de uma Inteligência Artificial para que os inimigos não sejam presas tão fáceis como no antecessor. Aliás, promete-se adversários de alto nível, proporcionando um jogo extenso e desafiador.

Além disso, há a garantia de missões mais complexas e de um melhor controle dos saltos de pára-quadras, realizados no início das missões. Outra promessa da Eidos é que os efeitos de ambiente apresentem mudanças climáticas como nevascas e

tempestades – todas geradas em tempo real –, além das diversas dificuldades que pode se encontrar em meio a uma ilha. Haverá até mesmo montanhas nas quais é quase impossível caminhar. Foi dito que esses efeitos especiais estarão no mesmo nível dos arrasa-quarteirão dos cinemas.

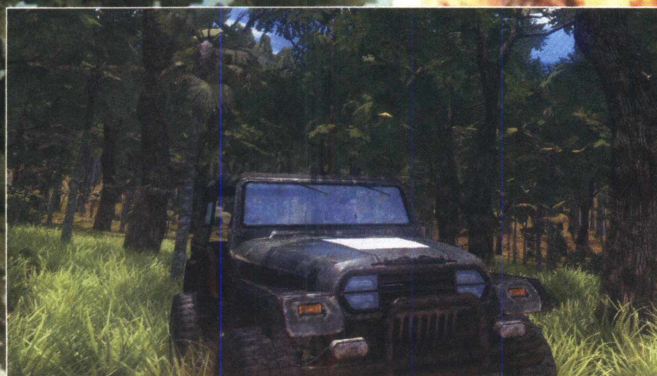
Como no título anterior, Rico terá seu gancho à disposição mas, agora, ele será ainda mais importante para poder se pendurar em prédios ou coletar itens. Completar todos os objetivos trará recompensas como armas para usar durante as fases e novas missões para prolongar a vida útil do jogo. A Eidos quer proporcionar uma aventura com muito mais do que as seis horas do título original.

O último destaque fica para o modo como o herói inicia as missões. Para se infiltrar em uma base inimiga afastada, você poderá escolher entre chegar até lá de carro, a pé ou saltando de pára-quadras. Cada opção tem suas vantagens e desvantagens e cabe ao jogador escolher qual modo lhe cai melhor. Com o pára-quadras, por exemplo, você chega rapidamente ao seu alvo, mas os inimigos podem vê-lo facilmente. Já ir até lá caminhando fará você perder um bocado de tempo, mas é somente assim que haverá uma bela oportunidade para entrar nas instalações dos adversários sem ser visto por ninguém.



Rodriguez utiliza um método eficiente para chegar rápido ao trabalho. De pára-quadras ele nunca se atrasará

>> Ação digna dos grandes filmes de Hollywood, com direito a explosões gigantescas e a tiroteios de causar inveja ao Rambo



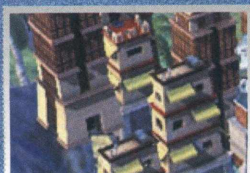
>>>A Eidos está investindo pesado na IA para que os **inimigos** não sejam presas tão fáceis como o antecessor. Assim, espera-se adversários de alto nível<<<

>> Em *Just Cause 2*, sua adrenalina chegará a níveis estratosféricos. É teste para cardíaco, amigo! <<<

Texto >> Artur Palma

# Civilization Revolution

Seja o dono do mundo nos consoles e no Nintendo DS



**PLATAFORMAS**  
X360/PS3/DS

**PRODUTORA**  
2K Games

**DESENVOLVEDOR**  
Firaxis

**TIPO**  
Estratégia

**PREVISÃO**  
3 de junho

Uma das marcas da série *Civilization* é a longa duração de suas partidas e as estratégias que levam a idéia de diplomacia de um game ao limite. E este é motivo que faz com que a série permaneça exclusiva de PCs, exceto pela frustrante tentativa feita no SNES para o Saturn japonês alguns anos atrás. Por isso, o próprio criador de *Civilization*, Sid Meier, quer mudar esse estigma de sua mais famosa franquia.

Isso fez com que fãs da série ficassem receosos ao ouvir o anúncio da tentativa levar a série para os consoles. O medo está na dificuldade de passar os comandos realizados com o teclado e o mouse do PC para os joysticks dos consoles. Não se desesperem. O *Revolution* do título não foi dado por acaso.

## Reconstrução completa

O objetivo de *Civilization*, construir uma civilização, é bem simples, o que deve atrair também o jogador casual. Para esta missão, o game inicia dando controle a um homem que deve fundar cidades e um exército. Conforme progride com a

ampliação de suas terras, ele entra em contato com outros povos e deve negociar com eles para sobreviver. Montar alianças comerciais ou militares ajuda a obter domínio cultural, militar e político.

A diferença entre a nova versão e as lançadas no PC está no tamanho dos mapas. Menores, eles deixam as partidas mais ágeis. Além disso, o visual estilizado dá um tom mais engraçado, mas sem esquecer os elementos que tornaram o jogo um clássico, como as habilidades específicas de cada povo. O jogador pode, por exemplo, escolher os alemães, que evoluem suas unidades com mais rapidez que outras nações.

Para que *Civilization Revolution* pudesse ser jogado com perfeição, os controles tiveram de ser adaptados, principalmente nas versões de X360 e PS3. É possível mover suas unidades com a alavanca analógica esquerda, a da direita fica disponível para a observação do mapa e, para gerenciar as cidades, basta pressionar o direcional digital para cima.

A previsão é que o game chegue no dia 3 de junho. Há uma versão para Wii, mas ela está na geladeira e não tem data de lançamento.

O visual cartunescos ajuda a deixar o game com uma cara amigável para o jogador casual.



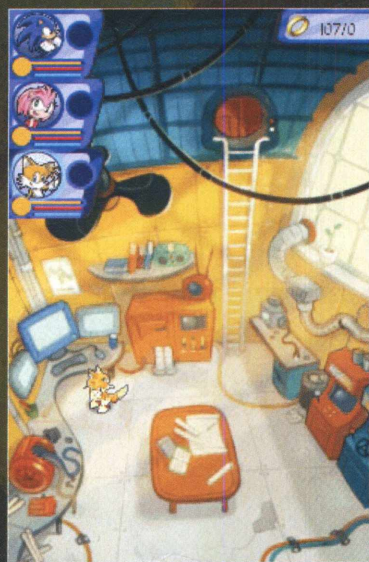
Com mapas reduzidos e um controle adaptado para deixar todos os comandos na sua mão, *Civilization* ficará mais fácil.





# Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood

RPG para o DS conta histórias do porco-espinho ligeirinho



>> Os combates rolarão em turnos e os ataques serão ordenados pela tela sensível ao toque. Além disso, os cenários serão grandes, aproveitando as duas telas do portátil



PLATAFORMA  
DS

PRODUTORA  
Sega

DESENVOLVEDOR  
Bioware

TIPO  
RPG

PREVISÃO  
Segundo semestre

A franquia que mais decepcionou ultimamente é a da famosa mascote da Sega, o Sonic. Após tentativas frustrantes de emplacar nos consoles da nova geração, a produtora afirmou que colocaria a série na geladeira.

Entretanto, poucos dias após esse anúncio, a Bioware, a criadora do polêmico *Mass Effect*, apresentou um projeto inédito na vida do azulão: um RPG cheio de pompa.

Essa nova investida mostrará um mundo pós-Dr. Eggman (vulgo Robotnik). Depois de uma era de ataques aos animais para transformá-los em robôs, a paz reina e o herói resolve tirar uma folga. Até que ele recebe uma ligação de Tails avisando que Knuckles foi seqüestrado e as Esmeraldas do Caos desapareceram.

A história se desenrolará em dois atos: no primeiro, Sonic lutará para salvar a principal esmeralda que mantém o equilíbrio do planeta. No segundo ato, ele deverá viajar para outra dimensão e salvar o mundo da destruição iminente.

Como nos RPGs do encanador Mario, *Sonic Chronicles* mostrará um novo ponto de vista sobre os diversos mundos que aparecem nos outros títulos do

herói, como, por exemplo, Central City, Green Hill Zone e as Mystic Ruins.

## Com as mãos no ouriço

Seguindo o padrão no DS, todos os comandos serão feitos pela tela de toque e a tela superior exibirá mapas e informações. Um toque no local que você desejar que Sonic vá será o bastante para movimentá-lo pelos cenários. Já a interação com os objetos no jogo se dará por meio de uma série de ícones que varia de acordo com a ação.

O sistema de combate irá misturar elementos de batalhas clássicas de RPGs por turno. Existirão diversos elementos na tela que farão o jogador ter de usar toda a sua atenção. Como recompensa disso, ataque e defesa melhores.

Graficamente, o game utiliza bem as capacidades de processamento tridimensional do DS ao renderizar imagens dos personagens em 3D sobre um cenário desenhado. De acordo com o produtor do jogo, Mark Darrah, todos os cenários são desenhados à mão e há grandes chances de que, se o jogo for realmente bem-sucedido, continuações sejam lançadas.





# REVIEW

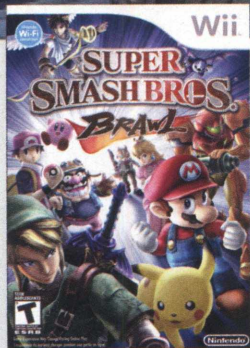
Wii

Texto >> Gustavo Petró



Vários Snakes e cada um com uma camuflagem diferente? Isso só acontece em Smash Bros.

# Super Smash Bros. Brawl



Wii

## Pancadaria de primeira com os personagens da Nintendo evolui no Wii

Serei muito sincero. Nunca fui um grande fã de *Smash Bros.* A série de luta com os personagens de praticamente todos os jogos da Nintendo não chamava a minha atenção, que ficava voltada aos jogos de luta "mais complexos" como *King of Fighters* e *Street Fighter*. Eu achava as lutas muito "fofinhas".

Anos mais tarde, *Super Smash Bros. Brawl* chegou aqui na redação. Continuei sem dar bola, até que o Felipe Azevedo (editor da *NGamer*), me desafiou para um contra. Após a primeira partida,

eu já estava viciado. Fiquei pedindo uma partida de "saideira" até a madrugada. Por isso, como alguém que se tornou um fã imediato do game, posso dizer que *Brawl* é divertido e completo. São tantos elementos e personagens que o game parece ter um replay infinito e custará a sair do Wii.

### Lutadores amadores

Não podemos comparar Mario e Pikachu com Róbson Grace pois eles não são lutadores profissionais. Então, o que faz de *SSBB* um game de luta bacana? Justamente essa falta de jeito para dar socos e chutes deixa o game

### MUITOS EXTRAS

Além das lutas, *Brawl* traz outros modos de jogo:

**Target Smash** - Este estágio apresenta alvos espalhados pelo cenário que devem ser destruídos. Cada personagem tem vantagens e desvantagens para destruí-los, cabendo a você descobrir o melhor. São cinco estágios diferentes com dificuldade crescente.

**Home-Run Contest** - Aqui, é necessário bater em um saco de areia durante dez segundos para enfraquecê-lo. No final, você deve acertar um golpe certo para mandá-lo o mais longe possível! Alguém se arrisca a fazer um home-run?

**Stage Builder** - Um dos modos mais bacanas. Aqui, você poderá construir verdadeiras arenas para abrigar as lutas e poderá até convidar seus amigos para jogar online. A interface é simples e ajudará a liberar sua criatividade.

**Troféus** - Existem 500 deles que são adquiridos no modo Subspace Emissary. Depois, é possível admirar cada obra e coletar outras no minigame Coin Launcher.

PLATAFORMA  
Wii

PRODUTORA  
Nintendo

DESENVOLVEDOR  
Sora

TIPO  
Luta

JOGADORES  
1 a 4 (até 4 online)



10



>> O bigodudo está com tudo e não está prosa. Agora anda por aí distribuindo Shoryukens à torto e a direita. Alguém anotou a placa do caminhão?



>> Smash Bros. é o único game que consegue fazer você dar gargalhadas diante das lutas caóticas

# REVIEW

Wii



Após muitas lutas, Pikachu pratica um pouco de natação só para relaxar os músculos na água



Quando sua energia estiver no limite, qualquer golpe, por mais fraco que seja, pode te mandar para o espaço

>>> O melhor modo entre os inúmeros extras de *SSBB* é o **Subspace Emissary**, no qual o personagem deve enfrentar monstros vindos do espaço e avançar nas fases <<<

É bastante simples, mas *SSBB* exige um pouco de técnica. Não é fácil controlar os personagens em arenas pequenas e cheias de armadilhas. O teste de fogo é tentar pegar a Smash Ball, uma bola que flutua pelo cenário que, se coletada, garante a execução do poderoso golpe Final Smash.

## Extras de montão

Além das batalhas frenéticas, *SSBB* tem uma porção de extras que deixará os fãs da Nintendo ocupados por muito tempo. O principal deles é o Subspace Emissary, no qual o personagem deve enfrentar monstros vindos do espaço e avançar nas fases. Os troféus adquiridos nas batalhas do modo principal garantem novas habilidades por aqui. Isso fará com que os jogadores coletem todos os prêmios e testem para ver qual é o melhor.

Mas o mais bacana é jogar contra outros três amigos pela internet. *SSBB* oferece partidas online que apresentam pouquíssimos lags. Assim, se você (como eu) tem um irmão que mora a mais de mil quilômetros de distância, poderá jogar o sábado inteiro sem cansar.

Acredite em mim. Quando você colocar as mãos em *Super Smash Bros. Brawl*, não irá parar de jogar tão cedo. É uma fórmula que deu certo e que, certamente, terá mais seqüências.

## Lutadores Nintendo

Conheça seis personagens mais bacanas do jogo. Até porque, todos não caberiam aqui.



**MARIO** - Seu novo especial com a bomba de água F.L.U.D.D. é inútil. Mas o bigodudo é o lutador mais equilibrado.



**ZELDA/SHEIK** - Dois personagens em um. Zelda é boa, mas o rápido Sheik tem golpes melhores. Escolha o seu.



**LUIGI** - Em vez de mudar sua imagem de doidão, ele prefere ser mais doido ainda em *Brawl*.



**ZERO SUIT SAMUS** - Para escolher a Samus sem a armadura, segure o botão de defesa quando selecioná-la. Pena que, para a **GameMaster**, ela não quis tirar a vestimenta.



**SNAKE** - Não lembra nenhum personagem da série: planta minas, se esconde em caixas e tem um foguete teleguiado.



**SONIC** - O porco-espinho é rápido para caramba, mas seus ataques não são tão fortes.

engraçado e obriga os personagens a utilizar as habilidades vistas nos games da Nintendo. Kirby, por exemplo, suga os inimigos e copia seus golpes; Mario solta bolas de fogo; Snake usa bazucas; Wario libera gases fedorentos; Pickachu dá choques. O elenco faz parte de uma enciclopédia Nintendo que conta a história da produtora ao longo de todos esse anos.

Para realizar esses ataques não é necessário ter coordenação. Utilizando qualquer controle compatível com o game (Wii Remote, Wii Remote + Nunchuck, Classic Controller ou o controle do GameCube), basta pressionar A para ataques normais e B para os golpes especiais. Para variar esses golpes, basta segurar para algum dos lados no direcional.



>> Tudo o que aparece no game faz parte de algum jogo ou produto lançado pela Nintendo. Por isso, fique atento para ver o que é possível encontrar

# REVIEW

X360/PS3

Texto >> Fabrício Caleffi

# > Devil May Cry 4



Também para >> PS3



PLATAFORMA  
X360

PRODUTORA  
Capcom

DESENVOLVEDOR  
Capcom

TIPO  
Ação

JOGADORES  
1



8,5

## O demônio arrebenta em seu aguardado game

● *Devil May Cry* sempre mostrou um herói folgado, muitos demônios, belas mulheres, tiroteio desenfreado e pancadaria. Bem, tudo isso continua na série, mas agora são dois heróis folgados: Nero, o novo protagonista – que às vezes chega a brilhar mais do que o veterano Dante – tem toda aquela pinta de caçador de demônios, além de um charme típico de protagonistas de *Final Fantasy* e o próprio herói aposentado da série.

Logo de cara, o jogador se depara com Dante criando problemas e mostrando que as coisas não são mais como antigamente. Todas essas ações então controversas serão explicadas no decorrer do game, que é um espetáculo digno da geração atual, com boa movimentação, trama bem construída e animações geradas em tempo real – os gráficos são muito bons.

A grande novidade do novo capítulo é a arma especial de Nero: o Devil Bringer. Com este poder demoníaco que cria uma extensão corpórea superforte do personagem, torna-se fácil realizar combos de ataque e que, ainda, podem ser prolongados, criando golpes incrivelmente estilosos.

Além disso, uma das habilidades do braço demoníaco de Nero, o snatch, permite capturar inimigos que estão distantes e trazê-los para perto para serem triturados com a espada.

Outra mudança são as Orbs, que agora dividem espaço com as Proud Souls: esses itens são recebidos no final de cada missão de acordo com o resultado obtido em cada fase, permitindo que você compre novas habilidades; já as Orbs se limitam a permitir a



>> Ambos os personagens são fanfarrões: adoram tirar uma com a cara dos monstros antes de deixá-los em pedacinhos



Uma notícia boa para os donos de um PC equipado: DMC 4 para os computadores chega dia 12 de junho nos EUA

» Dante retorna com os mesmos poderes de DMC 3, o que o torna um personagem poderoso para enfrentar os monstros «



Nero mostra que é tão ágil quanto Dante. Mas é sua mão que pode desequilibrar essa luta

»» Dante volta com os estilos de *DMC 3* que não estavam presentes no **primeiro game**, permitindo muito mais golpes e combinações de estilos ««

aquisição de slots de vida, aumentar o Devil Trigger e comprar itens de regeneração.

Na metade do jogo, Dante entra em cena como um personagem jogável e finalmente o jogador saberá o que ele andou fazendo após o término do primeiro game. Aproveito para criticar um furo na história do game: Dante volta com os estilos de *Devil May Cry 3* que não estavam presentes no primeiro game, que ocorre anos depois da terceira versão. Longe de isso ser um defeito, pois esse furo criou a possibilidade de utilizar muito mais golpes. Mas não deveriam reaparecer, seguindo a lógica cronológica do universo de *DMC*.

A música continua na mesma pegada de *DMC 3*, executada em sua maioria pelo Fear Factory, uma banda norte-americana que toca death metal – uma das músicas até lembra o tema do game anterior.

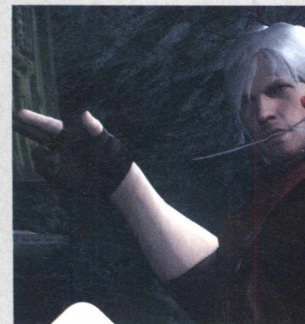
A dificuldade também foi ajustada: logo de cara, há o modo Human, equivalente ao modo Easy, e Devil Hunter, que seria o modo normal. Após terminar este último, você destrava o modo Son of Sparda, que apresenta uma dificuldade perfeita para o gamer hardcore. Se você for craque e conseguir terminar o game, outros três modos, um mais difícil que o outro, são habilitados: Dante Must Die, Heaven or Hell e Hell or Hell – quem terminar o game aqui merece ganhar um prêmio.

Os inimigos também receberam um upgrade tanto no visual quanto nas habilidades. Em vez de seres saídos do inferno – com exceção dos excelentes e criativos chefes de fase –, os inimigos parecem mais saídos da série de TV *Power Ranger*, e há espantalhos que parecem vindos de um filme de Tim Burton até monstros humanóides que não movem a boca para falar. Mas estes detalhes não estragam o game para quem esperava por algo mais escuro e assustador.

Em suma, o game está bem legal, com um replay altíssimo principalmente no X360. Terminar o game uma vez rende 150 pontos de Gamerscore. Então, para conseguir os mil pontos, os hardcores de plantão terão que enfrentar o inferno.

Fora os pontos, acabar o game em diferentes modos destrava ainda o Bloody Palace. Assim, o game apresenta um time attack, um survival mode, roupas novas, imagens dos personagens, etc. Para encerrar, assistir aos créditos finais permitem comprar todas as habilidades dos protagonistas, mostrando que *DMC 4* realmente não é um game para ser jogado somente uma vez.

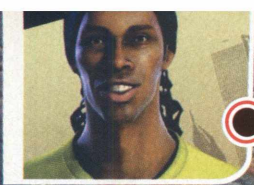
Nero veio com tudo. Me atrevo a dizer que ele pode substituir Dante em um novo capítulo, porque *Devil May Cry 4* já foi dele!



**Ator coadjuvante**

Dante só aparece na metade do game, quando ele se torna um personagem jogável. Até lá você irá descobrir aos poucos os motivos pelos quais ele se rebelou e coloca em xeque a existência da Terra. Pelo menos ele continua tirando um sarro dos inimigos.





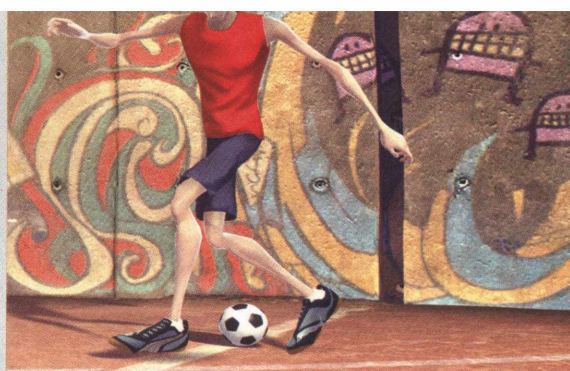
RE W

X360/PS3/DS

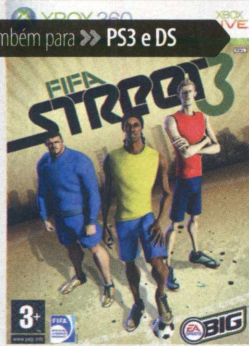
Texto >> Gustavo Petró



>> Ronaldinho está em uma má fase: nem no videogame ele consegue jogar um bom futebol



Também para >> PS3 e DS



PLATAFORMA  
X360

PRODUTORA  
Electronic Arts

DESENVOLVEDOR  
EA Canada

TIPO  
Esporte

JOGADORES  
1 a 4 (até 8 online)



6,5

## > FIFA Street 3

### Futebol arte se atrapalha em nova versão

Quando bem jogado, o futebol é uma arte, certo? Mas o que torna esse esporte uma obra de arte? São os dribles desconcertantes e os gols de bicicleta ou um juiz que não marca uma falta vergonhosa e deixa o jogo violento e sem escrúpulos? O foco da série *FIFA Street* é a arte, mas nessa terceira versão, a violência utilizada para roubar a bola do adversário roubou a cena dos malabarismos feitos pelos melhores jogadores.

Talvez essas entradas violentas tenham a ver com o visual adotado em *FIFA Street 3*. Os craques da bola parecem desenhos animados, com pernas longas e faces caricatas. Por conta disso, seus movimentos são exagerados, com direito a "andar no ar", cambalhotas, chutes poderosos e saltos incríveis. O "poderes" também estão nos carrinhos que chegam a levantar o adversário. As roubadas de bola acabam enchendo o saco, pois deixam o seu jogador

imóvel por alguns instantes, o suficiente para levar um gol sem poder se defender.

A falta de equilíbrio da jogabilidade fica visível nos dribles. Para atrair um público ainda mais casual, as habilidades de colocar a bola entre as pernas do zagueiro ou ficar brincando com ela nos pés foram simplificadas. Se na versão anterior já era simples, agora está mastigado, o que tirou toda a profundidade do game. Por outro lado, principalmente em uma partida entre amigos, fica bacana de ver o que os melhores jogadores do mundo podem fazer.

### Sem dinheiro

Talvez o grave problema de *FIFA Street 3* e que compromete a falta de profundidade do game seja a falta de dinheiro para investir em novos atletas e quadras. Agora, tudo se resume a fazer uma dezena de missões como abrir o placar ou marcar cinco gols de cabeça. Depois de algumas horas, você se questionará o porquê disso tudo.

Mas o jogo tem suas qualidades. O modo Playground, por exemplo, faz você e seu amigo escolherem entre dez jogadores como se estivesse montando um time entre seus amigos na praquina, um de cada vez. Há também um modo de competição mundial online. Nele, você escolhe seu time favorito e, ao vencer as partidas, soma pontos com outros jogadores para criar um ranking internacional.

Caso goste de futebol, *FIFA Street 3* atenderá a suas expectativas. Se não, esqueça o game.



Ninguém é melhor para dar pedaladas do que Robinho. Portanto, não adianta colocar chuteiras douradas no seu personagem porque ele não terá essa habilidade



Você deverá acionar o seu colega de armas para conseguir passar o bloqueio inimigo

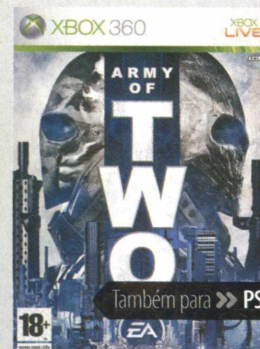
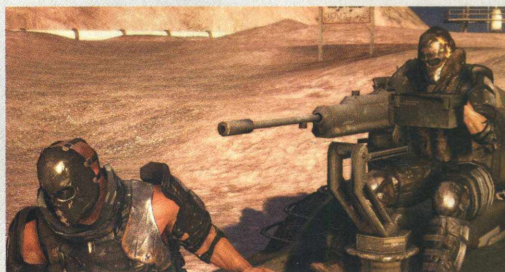


# REVIEW

PS3/X360



Texto >> Gilsomar Livramento



PLATAFORMA X360

PRODUTORA EA Games

DESENVOLVEDOR EA Montreal

TIPO Ação

JOGADORES 1 a 2

## > Army of Two

Poderia ser "Fucker e Sucker, uma dupla de dois tiras"

Se conseguir imaginar um *Gears of War* protagonizado por Rambo e Braddock, dois ícones dos filmes de ação dos anos 80, sob o esquema de comandos táticos e trabalho em equipe da série *SOCOM: U.S. Navy SEALs*, você terá uma idéia do que é *Army of Two*. Por mais estranha que essa salada possa parecer, o game é muito bacana e rende desafio intenso ao lado de um belo visual da nova geração. Conter uma invasão terrorista em um porta-aviões é só uma das missões a ser enfrentadas.

### Qualidade x quantidade

O game é curto, com apenas seis missões equilibradas com tempo de duração, objetivos e situações que fogem da repetição. Cumprir todos os objetivos (principais e alternativos) garante dinheiro para comprar, melhorar e personalizar armas e armaduras.

Na jogabilidade, todos os comandos são práticos e ajudam a manter os combates sempre quentes. Os inimigos são espertos e, exceto os homens-bomba, tentarão cercá-lo ao mesmo tempo em que se protegem. O fator tático é a contramedida e saber usar as habilidades em duplas pode render ataques surpresa aos inimigos. Proteger-se atrás de qualquer objeto é outro recurso bacana.

O personagem se desloca rapidamente ao apertar o botão de tiro e se esconderá ao soltá-lo – até agachado atrás de caixas ou muretas é possível atirar, mas sem olhar. A interação entre os personagens vai desde o uso

de escudos, escalar lugares altos, trocar tiros continuamente quando cercados (ação "back to back") ou entrar em frenesi sangüinária. Também ocorrem situações de resgate e cuidados com ferimentos, troca de armas e até brigas se algum dos dois vacilar em serviço.

Deixar de lado as táticas e partir para um ataque às cegas é garantia de eliminação. O melhor é aproximar-se do alvo ao lado do seu colega. É bacana jogar sozinho, mas ter um amigo no controle do seu camarada é ainda melhor. Isso pode ser feito no modo principal com a tela dividida, no modo online na Xbox Live ou travar combates dois contra dois.

Claro que o game não navega nos mares da glória, pois sofre de loadings muito demorados, alguns bugs (travar a mira em objetos no cenário, por exemplo) e, o que não tem sentido, por que diabos o personagem fica transparente?

Mas a diversão e a emoção da batalha camuflam os problemas e trazem horas de diversão com gosto de quero mais.



>> Para vencer no modo cooperativo online de *Army of Two*, você e seu amigo terão que mostrar muito entrosamento para realizar ataques mágicos contra os terroristas



8,0

# REVIEW

Texto >> Gilsomar Livramento

O divertido game de estratégia aterrissa no DS com o intuito de fazer muito sucesso

## COMMANDER

Ground Unit Attack Boost  
Direct attack ground units in CO Zone boosted.

### CO POWER

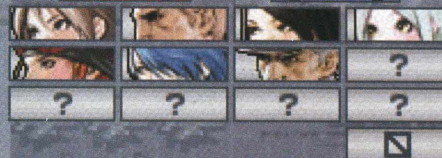
#### NEW ERA

Boosts mobility of direct attack ground units + 2.

Confirm Commander.

Ed

O'Brian



O mais bacana é desafiar um amigo e arruinar com seu exército

B  
BACK

# > Advance Wars: Days of Ruin

A guerra pode ser muito divertida se levada no bolso



PLATAFORMA  
DS

PRODUTORA  
Nintendo

DESENVOLVEDOR  
Intelligent Sys.

TIPO  
Estratégia

JOGADORES  
1 (até 4 via Wi-Fi)



8,0

A série *Advance Wars* foi um sopro de novidade no cenário dos games de estratégia por turno. O DNA da fórmula recebeu uma injeção de ação e imediatismo da Intelligent System, desprendendo o game de uma jogabilidade voltada a toneladas de menus e microgerenciamento obrigatório, mas sem perder seu alto padrão de desafio.

É quase como um jogo de xadrez, só que dotado de personagens carismáticos e situações que afetam as batalhas. É evidente o emprego da política do mínimo esforço em favor do jogo dinâmico.

Melhor que isso é o fato de que *Days of Ruin* não repete personagens de games passados e agrega novidades, transmitindo uma sensação revigorante junto a uma trama mais densa. O pano de fundo? Um mundo pós-apocalíptico.

## Estratégia vencedora

Jogo estratégico é como partida de futebol: por mais parecidos que sejam, os resultados surgem de infinitas possibilidades de como a bola rola dentro de campo. Em termos visuais, a série se enquadra no estilo "feio bonito".

Mas não se pode negar que *Advance Wars* recebeu um belo ajuste no design dos mapas e das unidades, o que o tornou mais arrumadinho.

Ao longo de 26 capítulos do modo campanha, saborear as possibilidades estratégicas do combate torna-se um exercício mental gratificante e instigante. Tirar vantagem de certos fatores só é possível após

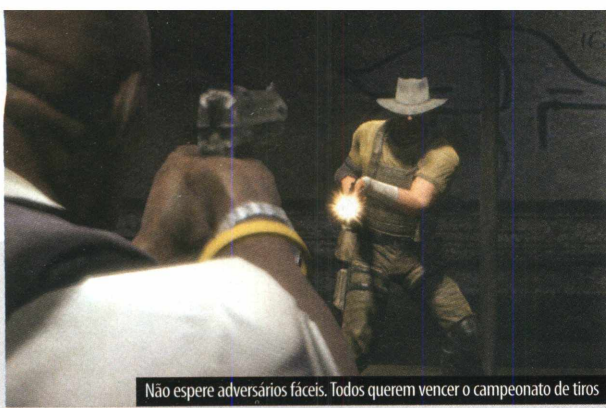


>> Não vá pensando que *Advance Wars* é combate o tempo todo. Você deverá passar um bom tempo nesta tela realizando upgrades no seu pequeno exército

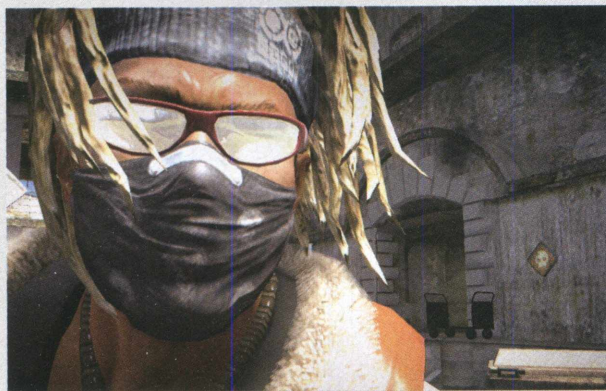
um bom tempo de jogatina e do pleno entendimento de algumas regras.

Certa dedicação e perseverança do jogador são essenciais, mas o rápido aumento da dificuldade pode afastar os menos pacientes. O mesmo pode ser dito da necessidade de conhecer bem a funcionalidade das unidades (terrestre, aérea ou marítima) para obter vantagem. Usar os CO (Command Officer, ou o líder de batalhão) enriquece ainda mais as táticas de combate. Eles ainda gozam de uma força maior, mas não possuem os poderes devastadores de antes. Vai ter fã torcendo o nariz, mas essa mudança rendeu a mais equilibrada jogabilidade da série.

Apesar das novidades (novas unidades de combate, múltiplas facções com vários inimigos e a Fog of War), vira e mexe a sensação de mesmice aparece. Por outro lado, as partidas Wi-Fi e seus extras dão longevidade ao título.



Não espere adversários fáceis. Todos querem vencer o campeonato de tiros



## > The Club

### Um *Clube da Luta* moderno e com muitas armas

Na eterna busca pela inovação, surgem games divertidos como *The Club*. Não que o jogo distribuído pela Sega seja revolucionário, afinal, jogos de tiro existem aos montes como *Stranglehold*, por exemplo. O que torna *The Club* diferente é fazer dos tiros um esporte.

#### Politicamente incorreto

*The Club* é a liga na qual os participantes se enfrentam com armas de fogo. Trata-se de uma sociedade clandestina que serve como ponto de encontro para aqueles que estão à procura do desafio definitivo, diversão que pode selar o destino de cada um deles. O jogador pode controlar até oito personagens estereótipos de diversas etnias para enfrentar dezenas de inimigos em um circuito. Os combates, com diferentes armamentos bélicos, rolam em locais urbanos como um cais abandonado ou prisões.

Uma vez dentro do torneio, você está completamente sozinho e todos são alvos que devem ser eliminados. Dependendo da disputa, há uma série de regras que deve ser respeitada. Na mais comum, o jogador precisa apenas atravessar todo o circuito e fuzilar os inimigos até chegar à saída do local. Existem objetivos mais complexos, que tornam o game um tipo de jogo de corrida maluca. No modo Survivor, é necessário ficar em um ambiente fechado e sobreviver por um tempo preestabelecido – não adianta tentar escapar ou entrar em um local não permitido, pois cada participante tem uma bomba presa nos



pés como garantia.

O modo mais divertido é o Time Survivor, no qual o objetivo é completar um número de voltas pelo circuito com limite de tempo e cada inimigo abatido acrescenta três segundos de bônus.

Não basta concluir os circuitos, o negócio é pontuar bem, afinal, você está em um torneio. Após cada prova, existe uma avaliação do seu desempenho, somada aos seus pontos e colocada em um ranking.

A melhor maneira de somar pontos é criar combos. Acerte um inimigo e corra para encontrar a sua próxima vítima para multiplicar. Uma barra de combo é recarregada sempre que você entra em combate e diminui conforme você fica sem "atividades".

Para facilitar, existem placas de caveiras espalhadas pelos cenários e elas ajudam a manter o multiplicador na ausência de inimigos.



Em *The Club*, sair por aí distribuindo tiros é mais do que um crime, é um esporte praticado por bastante gente. Não repita isso em casa!

# REVIEW

PS3/X360/PC

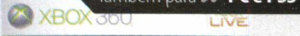
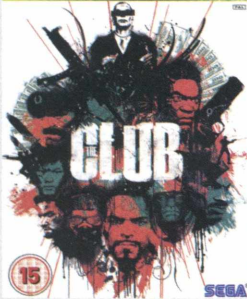


Texto >> Leandro Rodrigues

#### Clube da luta

Assim como no filme *Clube da Luta*, com os atores Brad Pitt e Edward Norton, *The Club* é uma espécie de sociedade secreta. Nela, os membros participam de competições mortais para ganhar dinheiro e prestígio. No modo offline, até quatro jogadores podem dividir a tela para se enfrentar nas arenas. Quem prefere o modo online pode enfrentar até oito amigos.

Também para >> PC e PS3

15

SEGA

PLATAFORMA  
X360

PRODUTORA  
SEGA

DESENVOLVEDOR  
Bizarre Creations

TIPO  
Ação/Tiro

JOGADORES  
1 a 4 (até 8 online)



# REVIEW

Texto >> Nelson Alves Jr.

Por maior que seja o número de inimigos na sua frente, eles não oferecem inteligência para eliminá-los



Para que usar magias se, na realidade, elas não servem para nada?



## > Kingdom Under Fire Circle of Doom

### Perdido no ciclo vicioso das péssimas idéias

A estreia da série *Kingdom Under Fire* no Xbox 360 não deve agradar tanto quanto os episódios *Heroes* e *The Crusaders*, lançados no Xbox. Enquanto os dois focavam na estratégia, *Circle of Doom* partiu para o caminho oposto, o da pancadaria desenfreada com pitadas de RPG. E não é porque a mecânica tenha sido simplificada, mas é porque ela não funciona como deveria. Socar sem parar costuma divertir, desde que haja variações de golpes, combos e evoluções.

Deveria ser como *Ninja Gaiden*, por exemplo, cuja ação é bem mais intensa. Mas *Circle of Doom* resume-se a um esquema de bate-anda-evolui vagaroso. Apenas fãs do gênero "esmaga botão" têm aqui uma razão para encarar a jornada até o final. E é preciso paciência e boa vontade para manter a atenção com tanta morosidade.

Você controla um personagem – especialista em combate com armas ou com magia – enquanto espanca turbas que surgem pelo cenário. Sem variações, sem novidades ou nada que justifique o avanço. No final do estágio, você enfrenta um chefe e prossegue para outra fase para continuar apertando o mesmo botão de soco.

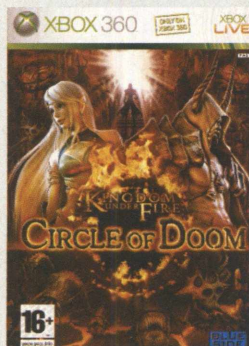
Apesar de o visual não ser dos piores, a câmera é desastrosa. Por vezes você fica encurralado em um canto sem saber para que lado virar, com a tela encoberta pela vegetação enquanto inimigos

avancam simultaneamente. Aí, meu chapa, não dá para saber se é melhor atacar às cegas, tentar se mover ou arrumar a câmera. Quando decidir, já terá tomado tanta porrada que é fim de jogo.

Apesar dos esforços da produtora, o problema de design vai além. Há, acredite, como ganhar novos poderes especiais ao longo da jogatina. Só não espere algo muito esperto. Funciona assim: ao encontrar um local com uma entidade, você escolhe a opção "dormir" e entra na dimensão do sonho. Lá, conversa com um cidadão e pede para aprender uma habilidade. Uma vez escolhida, você precisa voltar ao mundo normal e eliminar uma quantidade de inimigos – algo como 40 xamãs, 50 ogros, etc. Mesmo se você já tiver exterminado 39 xamãs e 45 ogros antes, esqueça, a contagem não vale, pois o treco só conta a partir do momento em que a missão foi escolhida.

Depois do esforço de conseguir um ou dois especiais, você notará que são praticamente inúteis e confusos de serem usados. A boa notícia é que os inimigos são tão estúpidos que, mesmo em cenários avançados, você não sofre resistência usando os mesmos golpes do início do game.

*Circle of Doom* não é um jogo ruim, mas um desperdício de boas idéias que decepciona. Dá para o gasto, até por oferecer um modo cooperativo, mas nada muito além disso.



PLATAFORMA  
X360

PRODUTORA  
Microsoft

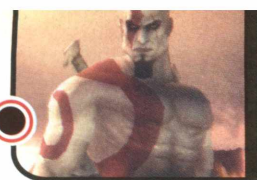
DESENVOLVEDOR  
Blue Side

TIPO  
Ação/RPG

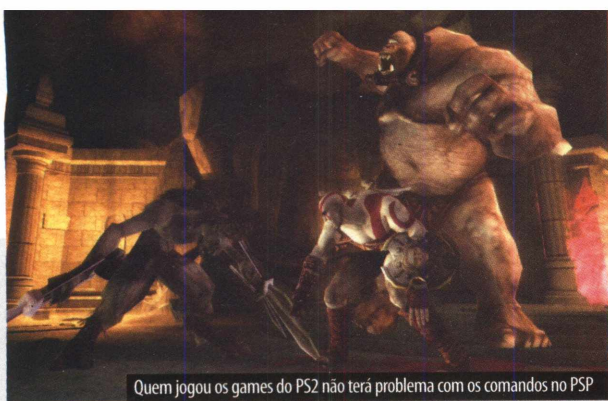
JOGADORES  
1 (até 4 online)



5,5



Texto >> Leandro Rodrigues



Quem jogou os games do PS2 não terá problema com os comandos no PSP



Os ogros estão de volta prontos para impedir que Kratos realize os desejos dos deuses

# > GoW: Chains of Olympus

Kratos leva o portátil da Sony para perto do limite

Em 2005, pouco antes de o primeiro *God of War* estrear no PS2, muitos consideravam que o console da Sony já tinha chegado ao seu limite. Essa idéia mudou completamente quando o guerreiro espartano mostrou todos os artifícios de seus combos brutais e acabou se tornando referência do gênero de ação.

Em 2007, o guerreiro voltou ao PS2 e conseguiu repetir a façanha, mostrando que o console ainda tinha muito a oferecer. Agora, em 2008, Kratos muda de plataforma, instala-se no PSP e leva o pequeno notável da Sony para perto dos deuses do Olimpo.

## Como tudo começou

A nova aventura do guerreiro espartano mal humorado é, na verdade, a mais velha de todas. Tudo que você acompanha no PSP são fatos ocorridos antes da primeira aventura lançada em 2005, com Kratos acabando de perder sua humanidade para Ares, o deus da guerra. A narrativa mostra tudo o que ocorreu durante os dez anos que sucederam o primeiro jogo, durante sua servidão para os deuses e os trabalhos desumanos conferidos a ele.

Quem já conhece a série perceberá que a qualidade continua a mesma se comparada ao PS2. Os cenários repletos de detalhes não retratam apenas a bela arquitetura grega, mas também lugares onde nenhum humano sonhou em passar, como os portões do mundo inferior.

### A CAIXA DE PANDORA

Ao abrir a caixa de *God of War: Chains of Olympus*, uma notícia salta aos olhos dos fãs. No manual do jogo aparece: *God of War 3* – Coming Soon. Ou seja, uma nova aventura de Kratos, desta vez para o PS3 já está em produção. O difícil será esperar.

A variedade de inimigos é grande: há os já conhecidos ogros, zumbis e ciclopes e também novas aberrações com o basiliscos. Aliás, a batalha contra o gigante réptil mitológico que acontece logo no começo do jogo mostra que os produtores da saga não perderam a mão e continuam criando as batalhas mais empolgantes do mundo dos games.

## Faltou uma alavanca

A Ready At Dawn ficou com a tarefa de reproduzir no PSP todas as características da franquia. Uma escolha mais do que perfeita, já que a produtora foi a responsável pela aclamada adaptação da aventura solo de Daxter para o portátil. Diga-se de passagem, que mais uma vez tudo ocorreu perto da perfeição. Os combos continuam empolgantes e intuitivos, mesmo com a ausência de botões no portátil. O único problema foi insistir em usar o analógico do PSP nas seqüências interativas durante as batalhas. Mas isso é algo que pode ser resolvido com um pouco de treino e algumas tentativas extras.

O que pode incomodar os fãs e frustrar os que depositaram grandes expectativas nesta nova aventura de Kratos é a curta duração do jogo. Os gamers hardcore terminarão o título em menos de cinco horas sem grandes dificuldades.

Uma pena, mas o melhor é considerar que *God of War: Chains of Olympus* é um pequeno aperitivo para o já anunciado *God of War 3*, do PlayStation 3.



PLATAFORMA  
PSP

PRODUTORA  
SCEA

DESENVOLVEDOR  
Ready At Dawn Studios

TIPO  
Ação

JOGADORES  
1



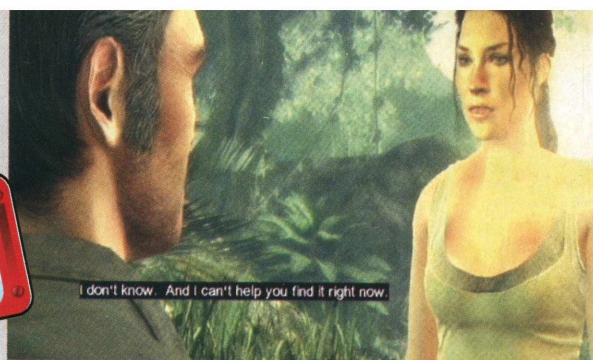
9,5



# REVIEW

X360

Texto >> Humberto Martínez



Kate parece ser a única pessoa que confia em Elliot, não perca essa confiança



Logo no início do game, Elliot deve ajudar no resgate dos sobreviventes na praia

Os gráficos são bonitos, mas nada que o X360 ou o PS3 ainda não tenha mostrado

## > Lost: Via Domus

### Deveria ser massacrado pelo monstro de fumaça

Os fãs de *Lost* são detetives e farejadores de simbologias. Por isso, não perdem qualquer chance de conseguir pistas, por menores que sejam, que dêem sentido ao enredo enigmático do seriado de TV. *Lost: Via Domus* poderia ser a oportunidade perfeita para mostrar uma visão diferente dos acontecimentos do misterioso local e para se ter interação com cenários e personagens famosos. De fato, o game oferece isso, mas de uma forma totalmente sem sal em um pacote que combina bugs em excesso e péssimo acabamento.

Para começar, a trama do seriado é deixada de lado para contar a história sem graça do protagonista, um sobrevivente inédito do voo 815 da Oceanic. O sujeito perdeu a memória no acidente, não lembra o próprio nome e você precisa investigar a ilha em busca de fragmentos de seu passado. Nada relevante sobre o seriado é revelado.

Os personagens famosos, alguns muito fiéis e outros nem um pouco parecidos, não contam com o elenco oficial na dublagem. Você pode conversar com todos eles e interrogá-los com diversas perguntas. Entretanto, tudo é tão fácil que, geralmente, não é preciso nem se esforçar para tentar arrancar informações dos sujeitos.

O que faz valer a aventura de *Via Domus*, além da trilha sonora oficial do seriado, são os belos cenários da ilha, repletos de florestas volumosas e estações reproduzidas com perfeição. Os famosos flashbacks,

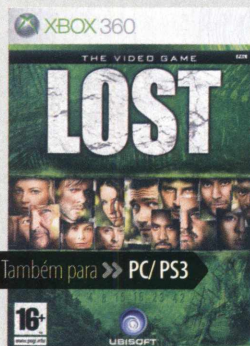
cenas pertinentes do passado dos personagens, também estão presentes e são interativos: é preciso fotografar elementos dentro das lembranças para recuperar fragmentos de memória.

### Perdido em inutilidades

*Via Domus*, assim como o Inferno, está cheio de boas intenções, todas aproveitadas de forma bastante preguiçosa ou negligente. O sistema de trocas é um bom – ou mau – exemplo de inutilidade. Você deve coletar frutas, garrafas d'água e enlatados para usar como moeda de troca na negociação com outros sobreviventes. O problema é que, além de não servir para a sua própria sobrevivência (o personagem não precisa se alimentar), os itens são encontrados em abundância e há pouca coisa realmente útil para investir – uma tocha, duas lamparinas e um revólver são suficientes para terminar o game. É uma pena, pois o sistema de trocas poderia servir para subornar pessoas em troca de informações, comprar segredos ou qualquer coisa que aumentasse o desafio.

Outra bela inutilidade é o sistema de mira. Acredite em mim quando eu digo que é MUITO bom mirar e atirar com o único revólver do game. A mira é muito precisa e o som dos disparos somado ao impacto dá aquela sensação de poder.

Por mais fã que eu seja, o game, além de ruim, não traz nada que agregue valor ao show. Pena.



PLATAFORMA X360

PRODUTORA Ubisoft

DESENVOLVEDOR Ubisoft Montreal

TIPO Ação/Adventure

JOGADORES 1



# Tabelão de Reviews

Unificar informações sobre a qualidade dos jogos de acordo com o mercado editorial de videogames. Esta foi a idéia inicial para conceber este tabelão.

Este mês a lista foi novamente atualizada com dez jogos novos e outras notas que ainda não haviam sido publicadas na lista anterior. Faça a sua consulta.

- Legenda**
- GM >>> GameMaster
  - NGB >>> NGamer Brasil
  - D&T >>> Dicas & Truques para PlayStation
  - ROX >>> R. Oficial do Xbox no Brasil
  - EGMBR >>> EGM Brasil
  - GI >>> Gameinformer
  - Play >>> Play Magazine
  - EGM >>> EGM EUA
  - EDGE >>> Edge Magazine

JOGO	Revistas Nacionais					Revistas Gringas			
	GM	EGMBR	ROX	NGB	D&T	GI	Play	EGM	EDGE
Super Smash Bros. Brawl (Wii)	10	10	-	10	-	-	-	-	-
Devil May Cry 4 (PC/PS3/X360)	8,5	9	8,5	-	9	9	8	8,5	-
Fifa Street 3 (DS/PS3/X360)	6,5	-	6	-	-	7	-	4,7	-
Army of Two (PS3/X360)	8	-	8,5	-	-	7,5	-	-	-
Advance Wars Days of Ruin (DS)	8	8,5	-	9,3	-	8,8	8,7	8,3	8
The Club (PC/PS3/X360)	8	8,5	8	-	8	8,7	5	6,2	7
Kingdom Under Fire C. o. D. (PC/X360)	5,5	7,5	5,5	-	-	5,2	8	3,7	4
God of War: Chains of Olympus (PSP)	9,5	-	-	-	9,5	9	-	-	-
Lost: Via Domus (PC/PS3/X360)	5	-	1,5	-	-	6,7	-	-	-
No More Heroes (Wii)	-	8,5	-	9	-	6	9	-	9
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	-	6,5	-	-	-	9	-	-
Rayman Raving Rabbids 2 (DS/Wii)	6,5	-	-	6	-	7,8	-	-	6
Harvey Birdman (PS2/PS3/PSP)	7	6,5	-	-	8	-	-	5,9	-
Godzilla Unleashed (DS/PS2/Wii)	2	6	-	2	2	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	-	-	-	-	-
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	4	-	-	-	6,5	-	-	-
Blaksite: Area 51 (PC/X360)	6,0	-	6	-	-	7,5	-	6,7	4
Resident Evil: U C (Wii)	8,5	-	-	8,5	-	8,3	-	7	7
F.E.A.R. Perseus Mandate (PC)	6,5	6	-	-	-	-	-	-	-

**Edições do mês**

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



Dengeki PlayStation >>> Metal Gear Solid 4

Play Magazine >>> Afro Samurai

EGM EUA >>> Grand Theft Auto IV

Game Informer >>> Aliens: Colonial Marines

XBOX UK >>> Condemned 2

Nintendo Dream <<< Mario Kart Wii

NGAMER UK >>> Bully

Famitsu <<< Edição 1.001



# MUNDO MMO

Sua porta de entrada para mundos distantes na frente do PC

## > Expansão dos mares

Texto >> Rafael Remus

### Flying Lab Software anuncia pacote de alterações em Pirates of the Burning Sea

No apagar das luzes do mês de fevereiro, a Flying Lab Software divulgou alterações no badalado MMO *Pirates of the Burning Sea*.

Lançado em setembro de 2007, o jogo se tornou mania entre os amantes do gênero e agora, depois de arrebatador fãs por todo o mundo, ganha seu primeiro pacote de modificações que visa melhorar a vida do usuário. O patch deve estar disponível em breve no site oficial do game [www.burningsea.com](http://www.burningsea.com).

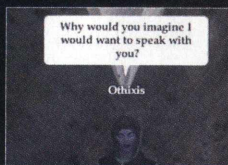
O jogo em si continua o mesmo, com um enredo no qual o jogador pode optar por assumir um navio de nação francesa, inglesa ou espanhola, sem esquecer, obviamente, da possibilidade de ser um destemido pirata sem lei e sem bandeira a defender. A imersão nas sangrentas batalhas no mar do Caribe e os gráficos muito bem trabalhados também permanecem intocáveis.

A maioria das mudanças ficou restrita à parte dos "bastidores" do título como

menus com mais opções. Além disso, o chat box recebeu melhorias para as conversas dentro e fora do mundo virtual. Com isso, os novos recursos ajudarão o jogador a curtir melhor a aventura. Confira todas as alterações preparadas pela fabricante:

#### Bolhas de conversação

A inclusão dos famosos "bolhões" facilita a vida de quem ainda não tem o ouvido muito treinado com o idioma inglês. Mas esse elemento pode irritar muita gente pois os bolões com diálogos não param de aparecer. Por isso, existe a possibilidade de desativar o recurso.



#### Novo chat box

A caixa com as informações do jogo, menus e logs foi redesenhada depois de

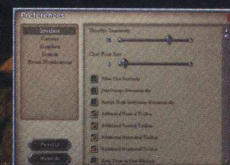
reclamações de que a mesma era muito grande e esquisita.

A nova versão ganhou um visual moderno, menor e transparente.



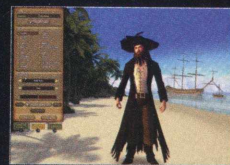
#### Filtro de mensagens

Um dos grandes problemas em *Pirates of the Burning Sea* era a grande quantidade de mensagens geradas pelo sistema e a impossibilidade de o usuário poder controlá-las, apagando as indesejadas, por exemplo. Após muita discussão, foram criados diversos filtros capazes de avisar ao jogador que tipo de mensagens ele está recebendo. Os filtros foram divididos em notificações, recompensas, recordes, combates e leilões.



#### Menus e personalização

Outra novidade, ainda não colocada em prática, será a readequação do menu principal que, segundo o fabricante, em breve deixará de ter somente as três guias básicas de navegação do jogo (main, custom e log) para oferecer mais praticidade ao usuário. No momento, a única mudança é a inclusão de um atalho que substitui as funções do botão direito do mouse e que passará a oferecer outras alternativas.

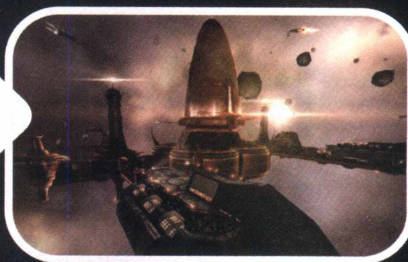


>> Com as atualizações do game, ficou muito mais divertido se aventurar pelos mares caribenhos e comercializar seus produtos nas ilhas paradisíacas



# Jogo Rápido

O MMO espacial *EVE* lançou o novo Council of Stellar Management com propósito de manter a produtora informada dos desejos dos jogadores, além de balancear o game. Formadas por nove pessoas escolhidas pelos jogadores, as eleições ocorreram de seis em seis meses.



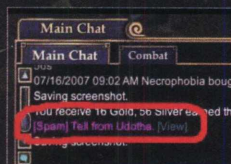
O próximo update de *FF XI* conta com novas habilidades e magias para classes específicas, como teletransporte para os White Mages, sneak para os Ninjas e warp para os Black Mages, entre outros. O game também ganhará um especificador de status.

*The Chronicles of Spellborn* está quase pronto. A produtora do MMO informou que o game já está em fase de testes e que espera lançá-lo no segundo semestre de 2008. Para quem participa de fase de testes, vale conferir em [www.tcos.com](http://www.tcos.com). Também há um novo trailer disponível.



## Controle de spams

Agora, quando se clica com o botão direito do mouse dentro do chat box, aparecerá um pequeno menu com alternativas de destino para a mensagem recebida. Será possível identificá-la como spam e ignorar o remetente e até adicionar amigos a sua lista e convidá-los para ingressar em novos grupos.



## Nomes flutuantes

Os avatares agora possuem seu nome escrito sobre suas cabeças, recurso que elimina a necessidade de clicar sobre o personagem para saber quem ele é. Para evitar o excesso de poluição visual, os nomes desaparecem e aparecem à medida em que o jogador se aproxima ou se afasta dos personagens. Porém, sabendo que a opção poderia não ser suficiente para usuários mais exigentes, a fabricante, como nas bolhas de conversação, colocou a opção de desativar o recurso.



## Comunicação entre os usuários

A interface de comunicação entre os usuários foi ampliada com mais informações.

Alguns botões de navegação foram realocados para facilitar a vida dos jogadores. As fontes foram redefinidas e ficaram mais claras. Além disso, foram inseridas opções de ranking, trajetória, dados do avatar e outros recursos como melhorias na visualização de pessoas. A Flying Lab Software informa que ainda está trabalhando nas alterações deste item.



## Sistema de busca

E para completar o pacote de melhorias, o LFG, sigla em inglês para o sistema de busca de jogadores, foi aprimorado. O sistema anterior foi considerado pouco intuitivo pelos jogadores. A solução foi simples: colocar uma guia para a nova ferramenta dentro da interface social do usuário.



# Realidades virtuais

Por >> Flavia Gasi — [flaviagasi@europenet.com.br](mailto:flaviagasi@europenet.com.br)

## O caminho é o MUD

Agora que MMO já é uma sigla conhecida para você, está na hora de compreender um pouco mais sobre a epistemologia dos jogos online. Afinal, a gente já aprendeu que não existe segredo. MUD é a próxima abreviação a ser adicionada em seu dicionário: em inglês significa Multi-User Dungeon (ou Dimension). Em termos leigos, é uma dimensão criada para multijogadores.

Hoje, isto é bastante comum. Porém, em 1978, quando não havia nenhum recurso gráfico, era uma grande novidade. Assim, os jogadores recebiam informações em texto na tela do PC, que descreviam situações, lugares e pessoas. Assim como nos MMOs atuais, há uma variedade de temas nos MUDs que passa por elfos, goblins e histórias de cavaleiros e de ficção científica. E também similar ao que jogamos atualmente, os objetivos variam entre completar missões, explorar o universo em questão e eliminar monstros. Lembra daqueles "livros-jogos" nas quais você escolhia o caminho a seguir? Pois os MUD são bastante parecidos com eles. Apesar de ter seu nascimento associado à década de 1970, os MUDs existem até hoje e, na maioria das vezes, são gratuitos, bastando ter uma conexão de internet.

O primeiro MUD foi criado por Roy Trubshaw e Richard Bartle, ambos da Universidade de Essex, na Inglaterra. Caso tenha ficado com a curiosidade aguçada, é possível experimentar o game no endereço [www.british-legends.com](http://www.british-legends.com).

Para quem prefere conhecer MUDs com gostinho brasileiro, é possível tentar dois deles: o *InfernoMUD3* existe desde 2003 e é totalmente em português. O jogo mistura *Dungeons & Dragons* com o universo de Tolkien, o criador de *O Senhor dos Anéis*. A página oficial do game é [www.inferno3.com.br](http://www.inferno3.com.br).

Para quem é fã da saga do "Um Anel", ainda há um jogo completamente voltado ao seu universo. *Valinor* existe desde 2002 e, para mais informações, consulte o site: [mud.valinor.com.br](http://mud.valinor.com.br).

Se resolver se embrenhar pelo mundo dos MUDs, não esqueça de me mandar um e-mail relatando a experiência. Beijos!

Conheça a história de um dos "primogêneros" dos games: jogos de plataforma

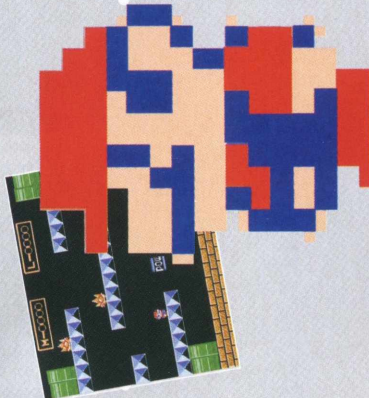
# LINHA DO TEMPO

● Games de plataforma, como o nome sugere, são jogos nos quais o jogador avança pulando por plataformas do cenário, normalmente com a possibilidade de controlar a direção desses pulos em pleno ar.

Os primeiros games do gênero apareceram no início da década de 80 e fizeram um sucesso inesperado. Isso se seguiu por anos, tanto que as mais famosas mascotes dos games, Sonic, Mario e Crash – se considerarmos as três maiores empresas de hardware de até pouco tempo – têm seus games baseados neste gênero. Iniciando em 1978, siga nossa linha e veja a evolução do gênero dos jogos de plataforma até os dias de hoje. Vale lembrar que, atualmente, os jogos de plataforma se misturam e se dão bem com qualquer outro gênero.

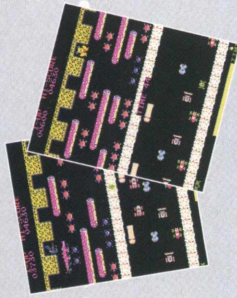
## 1983 / Mario Bros.

O primeiro game a levar o nome *Mario Bros.* e mostrar o, agora sim, encanador, é o mesmo game que vinha como multiplayer em *Super Mario All-Star* e *Super Mario Bros. 3* de Nes. No arcade original, um jogador controlava Mario e outro controlava seu irmão Luigi, que deveriam eliminar tartarugas e outros bichos que saíam dos canos nas laterais do cenário. Primeiro, era preciso virá-los do avesso e, depois, chutá-los para acertar outros inimigos ou o outro player em uma disputa entre os dois jogadores.



## 1986 / Alex Kidd in Miracle World

Como game de lançamento do Master System, *Alex Kidd* permitia que o jogador socasse inimigos, pulasse, nadasse, etc. *Alex Kidd* fez um baita sucesso quando lançado e ganhou cinco seqüências – uma exclusiva para o Japão, *Alex Kidd BMX Trial*, que vinha acompanhada de um controle com um botão giratório –, mas as seqüências não agradaram, o que acabou dispersando alguns fãs do primeiro game e reunindo outros entre todos os títulos da série.

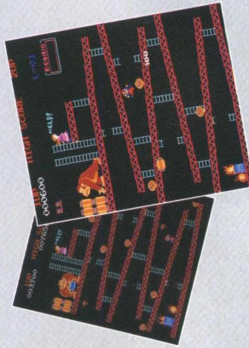


## 1981 / Donkey Kong

O arcade de estreia de dois dos maiores protagonistas de games consistia em salvar a indefesa princesa das garras de um gorilão. Para tal, você controlava um lenhador de macacão e boné vermelhos – ainda sem o nome Mario –, que pulava pelas plataformas dos cenários até alcançar o gorilão e a princesa no topo. No final, o macaco fugia para o estágio seguinte.

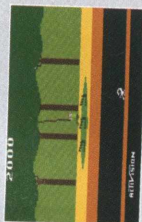
## 1978 / Frogs

Este arcade foi o primeiro game de side-scrolling (progressão lateral) com um personagem que podia pular. Apesar de a direção dos pulos não ser controlada no ar, este é considerado o primogênito do gênero plataforma. Em 1981, a mesma empresa, a Gremlin Industries, criou o sucessor famoso de *Frogs*, *Frogger*.



## 1982 / Pitfall

Foi com *Pitfall*, para o Atari 2600, que se iniciou a mescla de outros gêneros com o gênero plataforma, aumentando, assim, a complexidade dos games. Em *Pitfall*, você é um explorador perdido na selva que deve pular por lagos com jacarés, escalar cipós e sobreviver a outros perigos da mata, além de coletar itens que valem pontos como barras de ouro. *Pitfall* teve diversas versões com gráficos melhorados e até um remake recente para os consoles atuais, mas nenhum alcançou o sucesso do original.



## 1985 / Super Mario Bros.

Foi em 1985 que Mario definiu a cara de seus games e de muitos outros. *Super Mario Bros.* foi o game que levou o encanador ao Reino dos Cogumelos e nos apresentou itens de crescimento, estrelas de invencibilidade e plantas que atiram fogo. Bowser também estreou neste título e foi com este game que Mario se tornou a mascote oficial da Nintendo.



## 1987 / Mega Man

Outra figura clássica dos games, *Mega Man* – ou *Rockman*, no Japão – popularizou os pulos pelas paredes, onde você pode continuar a subir um corredor vertical pulando de uma parede para outra, assim como carregar o poder da arma para um disparo mais forte. Outro grande diferencial dos games da série é a possibilidade de jogar qualquer fase desde o início do game. A exceção ficava apenas com a fase final.



### 1994 / DK Country

*Donkey Kong Country* pode não ter sido uma revolução ao gênero plataforma, mas foi uma revolução visual que colocou em destaque a Rare, desenvolvedora que se consagraria como uma das melhores da indústria dos games. Nesta época, a Rare era uma subsidiária da Nintendo. O principal destaque do game ficou com os gráficos renderizados e a movimentação super-realista de seus personagens.

### 2004 / Prince of Persia: The Sands of Time

Como você, leitor, já deve ter notado, a evolução dos games de plataforma vem com reinvenções das séries que iniciaram o gênero. *Prince of Persia: The Sands of Time* mexeu totalmente com a física dos games do gênero, permitindo ao jogador andar por paredes, utilizar trapézios, fazer saltos com precisão absurda e ainda mesclar vários elementos de adventure neste título e nos capítulos seguintes da saga reinventada do príncipe.

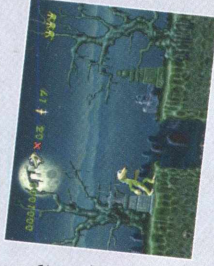


### 1996 / Crash Bandicoot

Esta foi a tentativa da Sony de criar uma mascote para a empresa, que havia ingressado no mercado de games apenas dois anos antes, em 1994, com o PSone. O astro era um marsupial modificado geneticamente tentando impedir seu criador, um cientista megalomaniaco, de dominar o mundo. *Crash Bandicoot* misturava fases com progressão lateral e outras com visão em terceira pessoa. Apesar da boa recepção, não deu certo...

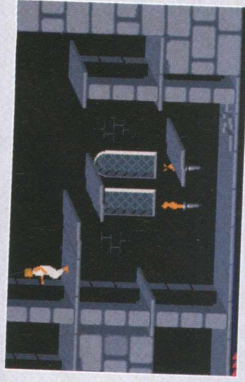
### 1995 / Gex

*Gex* era o game de plataforma que acompanhava o finado 3DO, da Panasonic. Na pele de uma lagartixa aficionada por televisão que acabava entrando nos programas da própria TV, o jogador se deparava com gráficos muito bem acabados para a época e a possibilidade de andar pelas paredes como se a tela fosse uma mesa. *Gex* rendeu algumas sequências, mas sua transposição para o mundo 3D foi catastrófica.



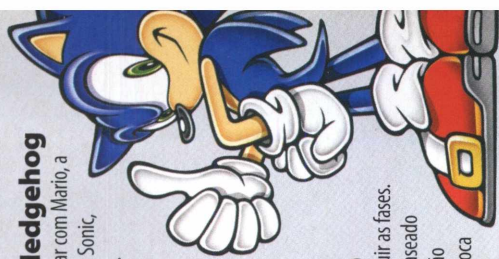
### 1989 / Prince of Persia

O game mais lembrado dos PCs o coloca na pele de um príncipe atravessando os mais bizarros calabouços cheios de armadilhas. O jogador ainda deveria descobrir combinações secretas das poções ao final de cada fase para, só assim, conseguir resgatar sua princesa das garras do Vizir Jaffar. O jogo deveria ser concluído em 60 minutos, mas executar os saltos de maneira correta era tão complicado que muita gente desistia em alguns minutos. Levava-se meses para concluir o jogo.



### 1991 / Sonic the Hedgehog

Com o objetivo principal de rivalizar com Mario, a mascote da Nintendo, a Sega criou Sonic, um porco espinho azul super-veloz. O game *Sonic the Hedgehog* foi o principal alavancador das vendas da Mega Drive, o console da Sega que rivalizava com o NES da Nintendo em 89, quando o console chegou ao Ocidente. Ao contrário de Mario e seu estilo plataforma clássico, Sonic teve notoriedade pela velocidade que o personagem alcançava para concluir as fases. E para quem não sabe, Sonic foi baseado em um porco-espinho de estimação que era sensação nesta mesma época no Japão, o "hedgehog".



### 1996 / Super Mario 64

Lançado juntamente com o Nintendo64, *Super Mario 64* foi o game que definiu o gênero para games em 3D. Com mundos vastos, cheios de plataformas, passagens secretas e outras artimanhas, pode-se dizer que a partir daqui os jogos desse estilo souberam se situar no universo 3D. A partir disso, foram mesclados variados estilos, tornando até difícil definir se um game era ou não de plataforma.



### 2007 / Super Mario Galaxy

Esta foi a obra-prima que fechou o ano de 2007 da Nintendo. Nem dá para definir direito em qual gênero *SMG* se encaixa, diante de tantos elementos diferentes presentes no game, mas, sem dúvida, em vários momentos você lembrará dos "Marios" anteriores. São novas roupas, habilidades e uma galáxia inteiramente inédita para se explorar, fechando, assim, com chave de ouro, nossa linha do tempo dos games de plataforma. Certamente, este é um gênero que jamais desaparecerá, pois ele é a raiz dos videogames. Mas, qualquer que seja o destino dele, seus protagonistas ainda darão as caras por muitas e muitas gerações vindouras.



# « menções honrosas

Série Castlevania / 1986

Metroid / 1986

Contra / 1987

Kid Chameleon / 1992

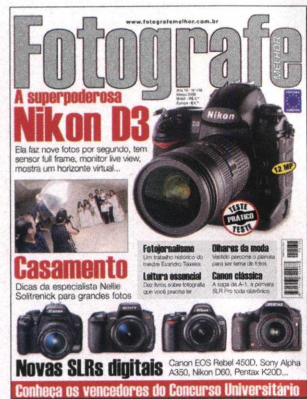
Super Mario Sunshine / 2002



# Para cada interesse, uma



Há 20 anos, a melhor revista para você se inspirar em jardinagem, paisagismo e casa de campo. Tudo muito bem explicadinho 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

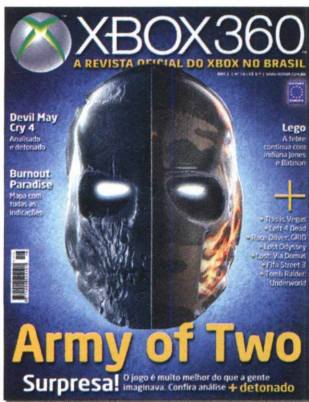
# revista de alta qualidade



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.



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.



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.



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](http://www.europamet.com.br)



# DIVERSÃO

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



## Game para fãs

E o resultado é o jogo do São Paulo Futebol Clube

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

● A aliança estratégica da Tectoy Mobile com a Warner Bros. tornou realidade o sonho da maioria dos torcedores brasileiros: a licença para criar um jogo de futebol exclusivo de um único time. O primeiro a ter um game é o São Paulo Futebol Clube. O clube e seu plantel de jogadores é estrela do 5-3-3 para os celulares.

O desenvolvimento está a cargo da Tectoy Digital e, em breve, estará disponível para as operadoras em todo o Brasil. "Resultado da parceria com a Warner Bros. Consumer Products, a Tectoy Mobile será a única a ter os direitos de comercialização de jogos mobile e wallpapers oficiais do São Paulo Futebol

» A torcida do tricolor paulista pode agora carregar seus ídolos do futebol no bolso. 5-3-3 é pioneiro no estilo aqui no Brasil



» Resultado da parceria com a Warner Bros. Consumer Products, a Tectoy Mobile será a única a ter os direitos de **comercialização** de jogos mobile e wallpapers oficiais do São Paulo FC«

João Marcos Oliveira, gerente geral da Tectoy Mobile

Clube", diz João Marcos Oliveira, gerente geral da Tectoy Mobile.

O nome do game 5-3-3 é uma referência ao número de títulos conquistados pelo time do São Paulo: são cinco Campeonatos Brasileiros, três Taça Libertadores da América e três Mundiais de Clubes da FIFA. Já no game, os

torcedores mais fanáticos poderão participar de desafios de cobranças de faltas e de pênaltis exatamente como se fossem os jogadores em uma partida no Estádio do Morumbi. As cobranças serão feitas em circuitos, que representarão os campeonatos dos quais o time participa, começando

pelo Campeonato Brasileiro, seguindo pela Libertadores e finalizando com o Mundial de Clubes. Conforme o jogador balança a rede e converte cliques em gols, ele poderá destravar a fase seguinte, avançando nas competições e tendo acesso a novos jogadores, como Richarlyson e Jorge Wagner, até chegar ao ídolo da torcida, o goleiro Rogério Ceni.

Outra novidade do 5-3-3 é que o usuário poderá acessar o menu do game diretamente do portal da operadora de telefonia móvel. Assim, os são-paulinos poderão ampliar sua experiência ao lado do jogo com a compra de wallpapers exclusivos do time sem sair do campo ou deixar o celular de lado. Esperamos games dos outros times de futebol.



» A Tectoy se preocupou em utilizar jogadores reais do São Paulo Futebol Clube como personagens do game

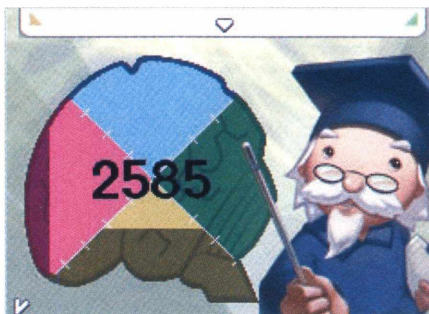
» Será que algum dia vamos ver um jogo desses com o time do Ibis?

## Brain Genius

Treinando duro para não fazer feio no vestibular

PARA CELULAR Distribuidora: Glu Mobile Produtora: G.M. Preço: R\$ 10,00 Operadoras: Todas

Brain Genius não é apenas mais um jogo de testes de raciocínio e condicionamento cerebral. É uma compilação muito divertida para quem gosta de desafios inteligentes. Assim como outros jogos para consoles, Brain Genius é capaz de fazer com que você fique horas (ou até acabar a bateria do seu celular) abrindo novos desafios sem cansar. E não é só isso, além dos famosos "testes", você pode se divertir com os populares jogos Sudoku e Kakuro.



>> Eis um cérebro muito bem treinado e pronto pra qualquer programa de perguntas e respostas do Silvío Santos

## KO Legends

Só faltou o Adilson Maguila no elenco de lutadores

PARA CELULAR Distribuidora: Gameloft Produtora: Gameloft Preço: R\$ 10,00 Operadoras: N/A



>> Não, não é o Rocky Balboa Vs. Ivan Drago, mas até que uma luta assim não seria uma má idéia. Adriaaaaaaan!

Jogos de luta para celular possuem jogabilidade limitada, certo? Não é caso de KO Legends. O jogo da Gameloft possui um sistema avançado de luta com mais de dez movimentos diferentes, ataques especiais e seqüências super-rápidas. Antes das lutas, você pode treinar nos três minigames presentes em KO Legends para ganhar agilidade e força. Ao todo são 50 personagens com estilos de luta diferentes que se espalham por sete arenas.

## Megacity Empire NY

Um excelente simulador de cidades no seu celular

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

Torne-se prefeito de Nova York e bote ordem na cidade. Em Megacity Empire, você pode construir arranha-céus, bairros comerciais, edifícios, ruas, estações de energia elétrica e muito mais. São 32 tipos de construções, desde prédios residenciais até corpo de bombeiros, escolas ou hospitais. O game oferece 15 missões no modo cenário, mas também possui um modo livre para você construir como bem entender, mas cuidado com as catástrofes.



>> Prédios, monumentos históricos, parques de diversão, escolas, enfim, tudo que uma cidade grande pode oferecer

## 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

#### ★ PixelJunk Monsters

● Preço: US\$ 8

Esqueça os dois episódios anteriores da série: Monsters é surpreendente, melhor e mais empolgante do

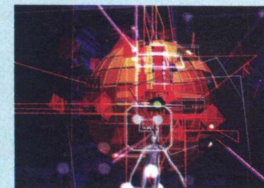


que eles. Aqui, a estratégia consiste em montar torres em meio a um mapa dominado por monstros, que, cedo ou tarde, acabam devorando alguns de seus indefesos personagens. É como um jogo de guerra aos moldes de War, só que mais dinâmico e incrivelmente bonito. Apesar da simplicidade, o estilo utilizado na construção dos cenários e dos monstros é encantador.

### >> XBOX LIVE

#### ★ Rez HD ● Preço: US\$ 10

Se você ainda não jogou Rez (e olha que o jogo saiu para DC e PSOne), trate de correr para o seu X360 e fazer o download da



versão completa – é o tipo de jogo que vale cada centavo. Chega a ser complicado definir a obra de Tetsuya Mizuguchi, mas não seja por isso: trata-se de um shooter tridimensional extremamente psicodélico no qual a performance do jogador dita as batidas da música eletrônica de fundo. Sinestésica que só ela, a experiência chega ao console da Microsoft em alta definição e com suporte ao sistema de som 5.1.

### >> VIRTUAL CONSOLE

#### ★ Harvest Moon ● Preço: US\$ 8

Representando o que há de melhor na mistura entre RPG e simulação, Harvest Moon resiste à barreira do tempo e



continua sendo uma ótima escolha quando o assunto é diversão. Graças à fórmula do game, que se desenrola em um número fixo de horas, o jogador pode administrar este tempo como bem entender, podendo investir na criação animal e vegetal ou torrar seu dinheiro em viagens.

Texto >> João Bernardes  
João é pesquisador do Laboratório de  
Tecnologias Interativas Departamento de  
Engenharia de Computação e Sistemas  
Digitais da Escola Politécnica - USP

# PAPO TECH

Onde você aprende como seus jogos favoritos são feitos

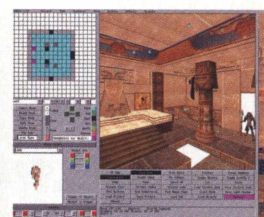
## > Criando novos jogos

Saiba como você poderá jogar os games daqui alguns anos

Nos últimos anos, o "Papo Tech" falou de novas tecnologias que acabaram de chegar para poucos jogadores ou que ainda nem estão no mercado. Este ano, seguiremos em outra direção: explicar como a tecnologia é usada para fazer os jogos hoje. Mas antes, precisamos de uma noção do que é se fazer um jogo. Sem grandes detalhes, porque eles variam muito em cada empresa (principalmente em mercados diferentes como o nosso ou o americano) e porque somos especialistas mesmo é na tecnologia. Então, mãos à obra!

É comum dividir a criação de games em três áreas: arte, programação e negócios. Sobre negócios não falaremos muito. Além de todas as preocupações de qualquer empresa, nos games a relação com o investidor (um publisher, uma empresa comprando um adverggame, os próprios criadores de um jogo indie, etc.) varia muito. Áreas que costumam ser esquecidas quando falam destas três são: gerenciamento de projeto e de recursos humanos. Sem isso, não sai jogo (normalmente são projetos bem complicados), mas isso também não interessa muito para nós, certo? Vamos ao

>>>O game designer se preocupa com o jogo como um todo e outra pessoa cuida de **detalhes**, como mapas ou fases. Esse é o level designer<<<



ACIMA >> O molde de um estágio em desenvolvimento. Aqui que o conhecimento do level designer é aplicado por completo

AO LADO >> Tomb Raider em pleno funcionamento. Para chegar a esse resultado, foi investido muito dinheiro dos produtores e suor dos desenvolvedores

que há por dentro dos games.

Falar de arte em jogos mistura muitas coisas e pessoas diferentes que chega a assustar. Para começar, tem a própria arte de fazer um jogo legal: o Game Design. Às vezes, o game designer se preocupa com o jogo como um todo e outra pessoa cuida de detalhes como mapas ou fases. Este é o level designer. Fazer algo tão interativo e divertido é difícil e é comum o game design também envolver alguém com experiência em escrever (para livros, cinema ou teatro) a história e os diálogos. O que mais chama a atenção ultimamente é a qualidade gráfica, que também envolve muitos artistas: modeladores que criam cenários e personagens, criação de texturas, da iluminação certa, de animações boas... Som é outra parte importante, que também envolve muita coisa diferente: música, voz e efeitos sonoros.

Na parte técnica, entram praticamente todas as áreas da computação:

computação gráfica para deixar o visual bonito e corretamente modelado, texturizado, iluminado e animado pelos artistas que fazem os elementos se mover na tela em tempo real (quem faz um filme não se preocupa com isso) e criar vários efeitos especiais. Inteligência Artificial e a simulação também são importantes. Lidar com som, em 3D, mixando tudo em tempo real, também dá trabalho. MMOs usam muito banco de dados. A interação com o jogador também é outra área importantíssima. A complexidade desses projetos acaba envolvendo a área da engenharia de software e ferramentas com algumas funcionalidades prontas, os famosos engines. E é nessa parte técnica que focaremos. Então, continue conosco para, a partir do mês que vem, aprender como são feitos os games.

O INTERLAB realiza pesquisas em três grandes linhas: *Entretenimento Digital, Realidade Virtual e Tecnologias Interativas Aplicadas à Educação.*  
Acesse: [www.interlab.pcs.poli.usp.br](http://www.interlab.pcs.poli.usp.br)

# Seja um Deus do Rock

**EDIÇÃO  
EXTRA**

# GAMEMASTER

BRASIL R\$ 9,90 • EUROPA € 5,90



WWW.EUROGAMES.COM.BR



# GUITAR HERO

## Detonados!

- Todos os jogos da série.
- Para PS2, PS3, X360 e Wii

- Guitar Hero
- Guitar Hero II
- Guitar Hero Encore: Rocks de 80s
- Guitar Hero III: Legends of Rock



• Lista completa de todas as músicas dos games

• Tutorial para você dominar a guitarra e o controle

• Consiga 5 estrelas em todas as dificuldades



**Já nas bancas**

Pelo tel. 0800 55 76 67 ou em [www.europamet.com.br](http://www.europamet.com.br)

# » GAME SHOP

## PARA ANUNCIAR LIGUE:

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

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



**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/DUROS OU ATÉ 15X\*

3326-0045  
ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

MasterCard VISA

WWW.HOUSEGAMES.COM.BR HOUSEGAMES@HOTMAIL.COM  
Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)  
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844



**Super Promoção de Palystation 2**  
Parcelamos em até 36X  
Sedex para todo Brasil

a partir de:  
**R\$ 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\$ 1.200,00  
Play 3 - R\$ 1.000,00

VISA VISA Electron MasterCard



**PIER 88**

**Shopping Metrô Tatuapé**  
Financiamento em até 12X

Controle Sony para PS2 R\$ 48,00

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



**ELETROMIL**  
20 ANOS GAMES • MÍDIAS • INFORMÁTICA

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

**SEDEX**

MANUTENÇÃO DE COMPUTADORES  
ACOMPANHADA PELO CLIENTE

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

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

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

## PARA ANUNCIAR NESTA SEÇÃO LIGUE:

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

ou mande um  
e-mail para:

publicidade@europenet.com.br

Sonhos a mais de 200 km/h

# MOTOS —<sup>dos</sup>— SONHOS

As 62 motocicletas mais  
desejadas do planeta



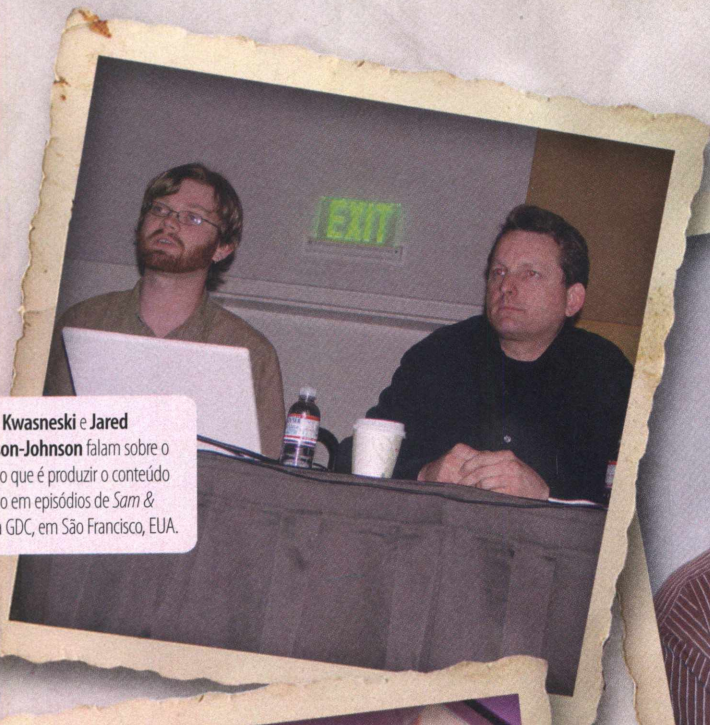
Reserve já o seu livro pelos telefones 0800 55 76 67  
ou (11) 3038-5050. Se preferir, acesse [www.europamet.com.br](http://www.europamet.com.br)

# GAME CLICK

Quem faz e aparece no mundo dos games

**participe...**

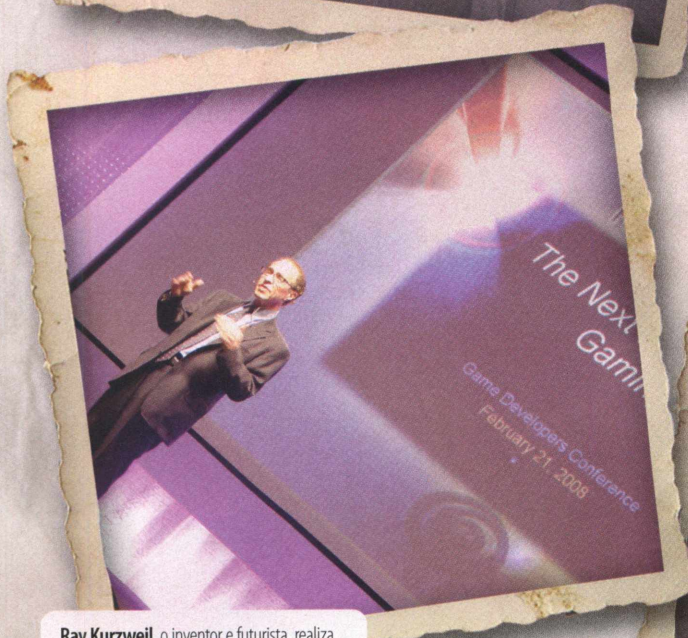
Se você quiser aparecer nesta seção, envie um e-mail com uma foto para [gamemaster@europenet.com.br](mailto:gamemaster@europenet.com.br)



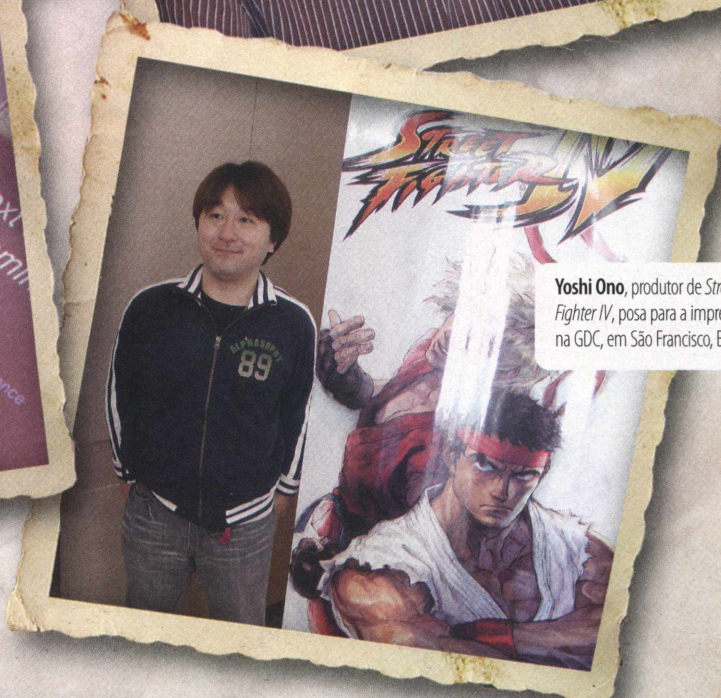
**Julian Kwasneski e Jared Emerson-Johnson** falam sobre o trabalho que é produzir o conteúdo baseado em episódios de *Sam & Max* na GDC, em São Francisco, EUA.



**Will Wright**, criador de *SimCity*, *The Sims* e *Spore*, pensa para responder à pergunta de fã na GDC, em São Francisco, EUA.



**Ray Kurzweil**, o inventor e futurista, realiza um keynote sobre como os videogames estarão daqui a 20 anos na GDC, em São Francisco, EUA.



**Yoshi Ono**, produtor de *Street Fighter IV*, posa para a imprensa na GDC, em São Francisco, EUA.

Não seja um peixe fora d'água

# VÍDEO som

O melhor em Home Theater

Ano 9 • Nº 119 • Março 2008 • Brasil R\$ 10,90 • Europa € 3,50

WWW.REVISTAVIDEOSOM.COM.BR



A TV como você  
conhece já era.  
Está chegando a

- **TV em 3D**
- **Tela flexível**
- **Laser TV**

Além de vídeo sob demanda,  
IPTV, Ultra high definition e muitas  
outras novidades incríveis. Saiba tudo aqui

ESTES

## iPod Touch

Revelamos  
todos os  
detalhes do  
revolucionário  
MP3 player  
da Apple



## Filmadora HDTV

Ela é compacta,  
grava em  
HDTV  
e tem  
4 GB de  
memória



## Integrado Completo

Sistema toca tudo,  
tem saída  
HDMI  
e caixas  
surround  
sem fio



## m da guerra

O Blu-ray vai mesmo  
substituir o DVD. Os bastidores  
desta histórica decisão

## Loja de MP3 online

Avaliamos quatro lojas virtuais brasileiras de  
músicas digitais. Veja qual é melhor para você

Já nas bancas

Pelo tel. 0800 55 76 67 ou  
em [www.europamet.com.br](http://www.europamet.com.br)



# JOGO SÉRIO

Uma conversa inteligente com um pensador dos videogames

## > Revolução feminina

Uma reflexão sobre o papel das mulheres na indústria dos games

● Escrevendo essa coluna às vésperas do Dia Internacional da Mulher, decidi fazer uma reflexão a respeito da presença feminina nessa indústria. Como me faltam subsídios para discorrer sobre o assunto com propriedade, convidei a amiga Renata Honorato para um bate-papo. Ela não apenas é jogadora inveterada e jornalista de games (é editora do site Arena Turbo: [arenaturbo.ig.com.br](http://arenaturbo.ig.com.br)), como mantém o blog Game Girl ([gamegirl.blug.ig.com.br](http://gamegirl.blug.ig.com.br)), onde divulga novidades e promove discussões voltadas para garotas. Plena de autoridade, Renata nos esclarece sobre o comportamento feminino diante dos games.

>> Uma pesquisa da Entertainment Software Association (ESA) afirma que o percentual de mulheres entre o público jogador de videogame, nos EUA, é de 38%. O número ainda é pequeno em relação à proporção geral de 49,25% homens e 50,75% mulheres naquele país. Por que a população gamer feminina não é maior?



>> Renata Honorato acredita que o mercado de videogames terá mais mulheres nos próximos anos e que elas serão responsáveis por uma mudança

>> Acredito que ainda seja uma questão de cultura. Acho, inclusive, que isso tende a mudar nos próximos anos. Atualmente, mais e mais mulheres têm se interessado por games, sejam como entusiastas sejam como profissionais da área de desenvolvimento. Iniciativas como as da Sony, por exemplo, que incentiva o mercado oferecendo bolsas de estudo, fomentam a indústria.

>> Esse mesmo estudo afirma que a maioria das mulheres prefere jogos casuais. Você acha que esse resultado é representativo da verdade ou decorrente, talvez, de uma estereotipagem da mulher gamer?

>> Mulheres não têm saco para jogos cuja linha de aprendizagem é muito longa. É característica feminina querer fazer muitas coisas ao mesmo tempo, então é comum encontrar garotas predispostas a jogos de satisfação imediata. Mulheres se atentam aos detalhes e não levam o desafio tão a sério. É claro que existem exceções, mas, no geral, as meninas preferem passar quatro horas com jogos diferentes. Porém existem mulheres que adoram MMO.

>> Parece haver uma tendência do aumento da presença feminina na comunidade de desenvolvedores. Atualmente, um estudo da International Game Developers Association (IGDA) indica que elas representam apenas 12% dos trabalhadores da categoria. Porém, cada vez mais designers mulheres

>> Enquanto crescer o número de **mulheres** atuando na produção, mais mulheres tendem a jogar. É um ciclo <<

têm ganhado posições importantes, como Jade Raymond, produtora de *Assassin's Creed*, e Amy Henning, diretora de *Uncharted*. A Sony Online Entertainment, inclusive, criou um programa de bolsa e estágio para garotas que desejam entrar para a indústria. Você acha que a influência feminina pode mudar os jogos?

>> Não há dúvidas quanto a isso e a posição da Sony ilustra bem essa expectativa. Com mais mulheres produzindo, a tendência é de que os jogos se encaixem melhor ao público feminino. Essa é uma maneira inteligente de conquistar mais uma fatia do mercado. Enquanto crescer o número de mulheres atuando na área de desenvolvimento, mais mulheres tendem a jogar. É um ciclo.

>> No ramo do jornalismo de games também é evidente a preponderância de homens. Isso afasta leitoras? É possível mudar esse quadro?

>> Se menos mulheres jogam, menos mulheres lêem revistas, acessam sites especializados ou se interessam pelo assunto. A área sequer é abordada nas faculdades de jornalismo. Eu acredito que essa próxima geração de jornalistas deve olhar para os games com certa curiosidade. Existem poucas profissionais atuando na área, porque ainda há poucas garotas se interessando pelo assunto.

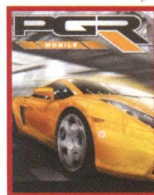
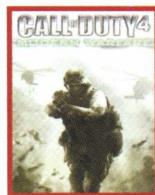
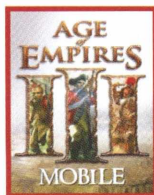
O MAIOR CLÁSSICO DOS ARCADES  
AGORA NO SEU CELULAR!

# STREET FIGHTER II

ENVIE GRÁTIS  
UM TORPEDO COM  
A PALAVRA **GLU**  
PARA O NÚMERO **250**



E MAIS:



**COMO BAIXAR:**

Acesse o portal **CLARO IDÉIAS** direto do seu aparelho e escolha a opção jogos.

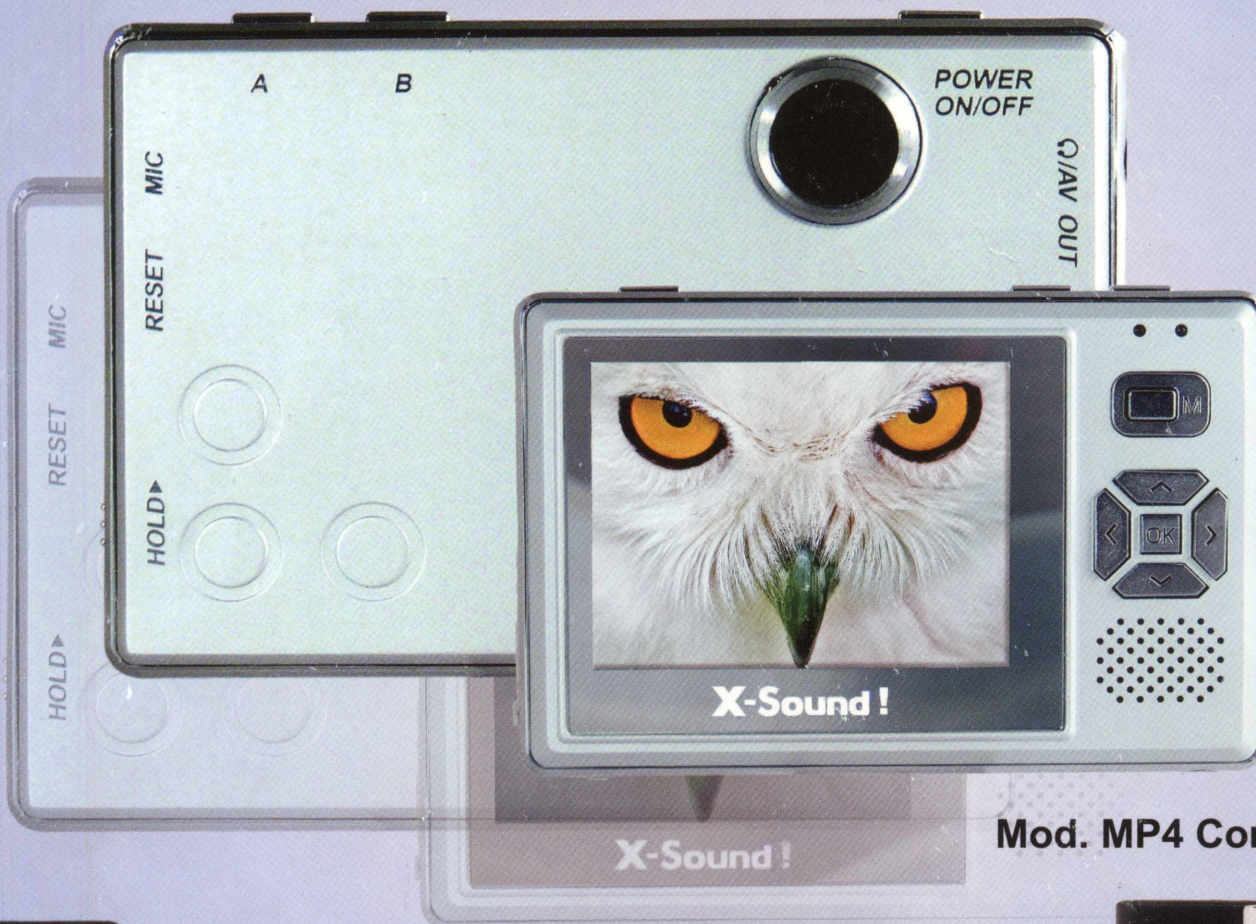


Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e a compatibilidade com o seu aparelho em [www.claroideias.com.br](http://www.claroideias.com.br) ou ligue para 1052

© 2007 GLU, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, PGR, Project Gotham Racing, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. © 2007 Activision Publishing, Inc. Age of Empires and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. © 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, Age of Empires and Ensemble Studios are trademarks of the Microsoft group of companies.



# 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](http://www.xsoundbrasil.com.br)

Lojas Online:

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