

GAMEMASTER

VIDEOGAME LEVADO A SÉRIO



FIFA

Interactive World Cup

Cobertura da final brasileira da maior competição de futebol virtual

Reviews

- Crisis Core: Final Fantasy VII
- Winning Eleven 2008
- Condemed 2
- C&C 3: Kane's Wrath
- Rainbow Six Vegas 2
- Ninja Gaiden: DS
- Crônicas de Spiderwick
- Audiosurf



METAL GEAR SOLID

4

POR DENTRO DO MAIOR JOGO DE PS3 DE 2008

FIM ANUNCIADO?

Entenda por que os jogos de PC estão morrendo

Previews

StarCraft II

Soulcalibur IV

Mirror's Edge

LEGO Indiana Jones



6770

TECLADO COMBAT STRIKE

Leadership Gamer sua melhor performance



6863 MOUSE LASER KOBRA



6771 GAME PAD ACTION STRIKE



6864 MOUSE LASER MULTI-RESOLUÇÃO



6941/6942 MOUSE ÓTICO GAMER



6860 MOUSE ÓTICO FIGHTER



6861 MOUSE ÓTICO SURVIVOR



6072 CAIXA DE SOM GAMER 180W



6430 GABINETE
GAMER XPOWER



6703 GABINETE
GAMER BLUE EYE



6212/6218 GABINETE
SIDEWINDER



6951/6952 GABINETE
GAMER VIPER



6808/6806 GABINETE
GAMER XBLADE



6232/6238 GABINETE
RAMBO



6307 GABINETE
GUARDIAN II



6420 GABINETE
GAMER VIKING



6705 GABINETE
GAMER ET



6403 GABINETE
GAMER XPIDER



6404 GABINETE
GAMER TRANSFORMER



6441 COOLER
SILVER KNIGHT



6443 COOLER PARA
PLACA VGA



6447 VENTILADOR FOX



6442 COOLER ICEBORG

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
Chefe de Arte: Welby Dantas
Redação: Romulo Máthei
Editor de Arte (Projeto Gráfico): Alexandre Dias (Nani)
Revisão de Texto: Mariana Russo
Colaboraram nesta Edição: Eduardo Trivella, Fabio Santana,
Fabrício Caleffi, Flávia Gasi, Felipe Azevedo,
Humberto Martinez, Leandro Rodrigues, Nelson Alves Jr.,
Théo Azevedo e Rafael Remus

Internet: Webmaster: Rodrigo Blasco
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Leticia Nunes e Natália Azeredo

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br

Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097 e
Maurício Dias (0xx11) 3038-5093

Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Alessandro
Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez, Claudia Alves, Elisângela
Xavier, Flávia Pinheiro, Guilherme Rabelo, Raphael Gherardi,
Renata Kurosaki e Rodrigo Sacomani

Criação Publicitária: Rodrigo Barros e Douglas Ferreira
(11) 3038-5103

Assistente de Criação: Ronaldo Mendes
Tráfego: Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122

Publicidade - Outros Estados

Brasília: (0xx61)3323-0205 - New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 - GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 - MC Representações
Publicidade - EUA e Canadá: 00xx1 (650) 306-0880, Fax: 00xx1
(650) 306-0890 - Global Media

Circulação e Promoção: 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

ANER Somos Filiais à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

AO LEITOR

Hipocrisia Brasil

As novelas mostram cenas de tentativas de homicídio, consumo excessivo de álcool, como assaltar um banco e traficar drogas. Isso acontece no horário nobre, à noite, quando a maioria das famílias se reúne em frente à TV. Nessa hora, pai, mãe e filhos de todas as idades assistem ao folhetim, vidrados na trama, esperando que o vilão seja preso. As cenas, de modo algum, podem influenciar a sociedade a cometer os mesmos atos. Pelo menos segundo o Ministério Público e o Ministério da Justiça, que classifica a novela como imprópria para menores de 12 anos. Mesmo assim, dá-se a liberdade para assistir ou não àquelas cenas - não gostou, mude canal.

No cinema, dependendo do filme, as cenas são ainda mais fortes. Mostrar a guerra entre o tráfico de drogas e a polícia no Rio de Janeiro nos mínimos detalhes fez Tropa de Elite quebrar recordes de bilheteria. E mesmo com a classificação indicativa de "proibido para menores de 16 anos", a película foi vista por crianças, inclusive em escolas, como chegou a divulgar a Folha de S. Paulo no dia 18 de outubro do ano passado. Ainda, quem se sentiu ofendido com o filme tinha a liberdade de não assisti-lo.

Nesses dois casos, não houve em nenhum momento (pelo que se sabe), um juiz ou um político entrando com um pedido de proibição da veiculação das cenas da novela ou pedindo a retirada imediata do filme dos cinemas. E estamos falando de conteúdos que são vistos por milhões de pessoas.

Do outro lado, os jogos de videogame não têm a mesma visibilidade. No entanto, eles são considerados mais perigosos do que ambos os exemplos e, por isso, têm a venda, a comercialização e a distribuição proibidas no Brasil. Os casos mais recentes são Counter-Strike, EverQuest e Bully. O grave problema é que, mesmo com conteúdos mais amenos do que a novela e o filme, o Ministério Público, que diz lutar pela sociedade, tirou a liberdade de escolha dela mesma, pois não existe a opção de "mudar de canal". Simplesmente não se terá mais os games nas lojas. Na verdade, a minoria está decidindo pela maioria - mesmo que essa represente a sociedade -, o que é o princípio da ditadura.

A proposta do MP não deveria ser o banimento dos jogos e, sim, fazer um trabalho de conscientização à população, principalmente aos pais, para que conheçam os games. Desse modo, cada um terá a liberdade de escolher o que jogar.

Entretanto, a falta de conhecimento sobre o que é um jogo de videogame por parte de quem está decidindo pelos outros impossibilita a criação de um debate. O momento é delicado e exige reflexão. Será que banir os jogos é a solução para o comportamento violento dos jovens? Será que ninguém vê que o problema está na base da sociedade? E você, ficará de braços cruzados?

» 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



»» Capa

»» Metal Gear Solid 4...24
Snake terá que enfrentar sua missão mais difícil em Metal Gear Solid 4. Será que conseguirá salvar o mundo?

»» Geral

- » Arte dos Games.....42
- » Cartas06
- » Diversão76
- » Gamecult10
- » Gameclick79
- » Jogo Sério82
- » Mundo MMO.....70
- » Linhado Tempo.....74
- » Papo Tech.....78
- » Promoção.....08
- » Tabelão de Reviews....69

»» Especiais

- » Os Pais e os games....36
Leia essa matéria com seus pais e os ajude a entender melhor os games
- » O PC Morreu?44
Saiba porque o PC pode deixar de ser uma plataforma de games

»» Previews

- » Afro Samurai.....55
- » Highlander.....57
- » LEGO Indiana Jones: The Original Ad.....56



» Jogo Sério82



O mundo está prestes a conhecer os perigos de uma nova guerra mundial. Conseguirá Snake salvar o planeta na sua última missão em Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots?

Solid Snake já não é mais o mesmo. Seu corpo caído de batalhas não agüenta a pressão de uma nova missão, principalmente esta. Afinal, o mundo está diferente desde que começou a lutar e seus inimigos estão ainda mais fortes. Ele, no entanto, sabe que não existe outra pessoa que pode substituí-lo, por isso, aceita a missão suicida.

Sim, esse pode ser seu último trabalho, e Snake sabe disso. Por ser um clone de Big Boss, o maior espião de todos os tempos, seu corpo envelheceu rapidamente e, quatro anos depois do Incidente de Menhatten, relatado em Metal Gear Solid 2, ele está muito fraco. Mesmo assim, quando o Roy Campbell, ex-chefe e amigo de longa data, pediu para ele viajar até o Oriente Médio e dar fim em um conflito que pode tomar proporções catastróficas, ele aceitou.

O mundo no ano 2014 tinha mudado por conta de uma guerra particular entre alguns países, mas foi a criação de entidades particulares que trabalhavam de forma terceirizada para a proteção das nações mais fracas.

Existem tantas PMCs (Private Military Companies ou companhias militares privadas, em português) que se todas elas se unissem, se tornariam o maior exército do planeta. Confrontos entre missões e as PMCs

se tornaram comuns, garantindo a riqueza de países como os. E sabendo disso, Snake lembrou-se de algo que há muito tempo não usava mais. Algo vindo de dentro de sua memória mais poderosa que segue a ideologia de seu mentor, o próprio Big Boss. O sonho do melhor espião de todos os tempos era criar uma "nação-forneira" para derrotar os Estados Unidos - país que ele acreditava criar soldados para ser menos ferimentos de guerra.

Essa "nação-forneira" era conhecida como Outer Heaven, e trouxe a Snake a lembrança das principais missões das quais participava. Há, portanto, perigos terríveis como alguns monstros do Metal Gear, uma arma de alta tecnologia capaz de mudar os rumos de qualquer conflito. Em todos esses instantes, seu adversário escapou e toda vez que ele respondia estava mais forte. Agora, em sua última missão, é hora de dar um fim neste inimigo. Mesmo que custe sua vida, é hora de eliminar definitivamente seu vilão Liquid Snake e seus planos de criar o Outer Heaven.

»» Não sou um herói, nunca fui e nunca serei ««

Mirror's Edge.....54
Soulcalibur IV.....52
Starcraft II.....50

»» Reviews

» PES 2008 (Multi).....58
» Rainbow Six Vegas 2 (Multi).....60
» Crisis Core: Final Fantasy VII (PSP).....61
» Condemned Bloodshot 2 (Multi).....62
» Lost Odyssey (X360).....63
» Command & Conquer 3:
Kane's Wrath (PC).....64
» Sega Superstar Tennis (Multi).....65
» Ninja Gaiden: Dragon Sword (DS).....65
» Destroy All Humans!
Big Willy Unleashed (Multi).....66
» Bully: Scholarship Edition (Multi).....66
» Universe At War: Earth Assault (PC).....67
» The Spiderwick Chronicles (Multi).....67
» Audiosurf (PC).....68
» flOw (PSP).....68
» Apollo Justice Ace Attorney (DS).....68
» Downstream Panic! (PSP).....68
» Jumper (Multi).....68
» Tabelão de Reviews.....69



» Mundos Virtuais71



36 O Papel dos Pais nos Videogames

Pais e games: conscientização necessária
Dê mais atenção para o seu pai ou sua mãe ler. Depois sente e debate o assunto com eles. O diálogo é o mais importante.

»» Existem diversos sites que ajudam a entender o mundo dos games. Um deles é o [www.gamemaster.com.br](#), com muito conteúdo de qualidade para quem quer saber mais sobre o mundo dos games.





CARTAS

participe...

»»» Para tirar sua dúvida, basta enviar um e-mail para nossa redação: gamemaster@europanet.com.br «««

O canal obrigatório para tirar suas dúvidas sobre games

PC = Problema contínuo

»» Fala pessoal da GameMaster! A revista está realmente ótima e ficou ainda melhor com a reformulação da edição de aniversário. Bom, vou direto ao assunto: comprei um PC muito



»» Tome cuidado ao fuçar no seu computador. Dependendo do que você fizer, ele pode acabar deste jeito

poderoso exclusivamente para jogos. Instalei o jogo *Viva Piñata* original e, na hora de jogar, o Windows Vista mandou a mensagem "o programa parou de funcionar e precisa ser encerrado". Liguei para a Microsoft Brasil e me foi recomendado instalar o game em outro computador. Instalei no meu antigo PC com Windows XP SP2, que não cumpria as recomendações mínimas, mas o jogo funcionou.

Depois disso, formatei o PC novo e coloquei o Windows XP-SP2 na esperança de jogar o maldito game. Não funcionou. Baixei os drivers da placa de vídeo e da placa-mãe (apesar de o site da Gigabyte ser complicado), mas continuou não funcionando.

Liguei novamente para a Microsoft e, dessa vez, eles disseram que o problema deveria ser no hardware e que era para

eu procurar uma assistência técnica pois eles não saberiam me ajudar. Meu computador está novo e com todas as peças perfeitas, mas estou frustrado por ter gasto com o jogo e não poder aproveitá-lo. Não sei se vocês podem ajudar, mas, por favor, EU QUERO JOGAR *VIVA PIÑATA!!!*

Victor Mafra / por e-mail

»»» Vitão, para responder à sua pergunta, consultamos o departamento de suporte de tecnologia da Editora Europa. Eles informaram que seu PC novo é totalmente apto (mesmo rodando com o tenebroso Windows Vista) de rodar *Viva Piñata*. O problema relatado pelo nosso suporte é que algum dispositivo não deve ter sido instalado corretamente como os drivers da placa de áudio ou de vídeo, por exemplo, o que impede o funcionamento do jogo. A dica dos nossos especialistas é você ir até a opção Gerenciamento de Dispositivos que está dentro de Sistema no Painel de Controle e verificar se existe algum problema. Se existir, um pequeno ícone é apresentado. Além disso, tente instalar um outro jogo "pesado" para ver se roda no seu PC. Se nem isso ajudar, entre em contato com a fabricante do seu computador. Boa sorte. «««

»»O melhor do mês

Leitor número 1

»»» Acontece desse jeito: eu vou à banca comprar a GameMaster, que sempre tem uma capa excelente. Mas daí, eu olho para a *Dicas & Truques para PlayStation*, que também me atrai e fico pensando por algum tempo. Enquanto matuto, encontro a *NGamer* e a *Revista Oficial do Xbox 360* que chamam a minha atenção. Aí me irrita e digo para o dono da banca: "Eles fizeram de novo!". No final, eu dou adeus ao meu dinheiro, compro as quatro e saio xingando tudo mundo da redação por me obrigar a passar por isso. Assim mesmo, agradeço porque o motivo disso tudo é a dedicação, o capricho e o talento de quem faz um ótimo trabalho com muito respeito a

nós leitores. Muito obrigado.

Vagner Perereira / por e-mail

»»» Vagner, agora descobrimos por que todos os meses nossas orelhas ficam vermelhas: é você nos xingando! Mas não precisa fazer isso, pois nós ficamos contentes que você é leitor de todas as revistas de games da Editora Europa. É bom ter o trabalho reconhecido, ainda mais em uma carta assim.

Tentaremos sempre fazer o melhor trabalho possível em todas as nossas revistas para continuar agradando a todos leitores. Por isso, continue com a gente para ter acesso às melhores reportagens, reviews, previews e dicas de todos os jogos. «««

Lady Croft

»»» Oi, tudo bem aí na redação? Vocês irão publicar algo sobre o novo jogo da série *Tomb Raider*? Beijós.

Lise Croft / por e-mail

»»» Um e-mail vindo de uma pessoa tão importante (e de uma mulher) a gente não recebe todo o

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



Própolis

🕒 18.03.2008 🕒 10:55

Eu tenho PS3, X360, PS2 e Xbox aqui em casa. Serei sincero: só me embolo de vez

em quando MESMO quando vou pressionar Start ou Back no Xbox naquele

controle S. De resto, é pura osmose, desde o SNES.

São todos os mesmos botões: quatro dispostos do mesmo modo na direita e bumpers acima do controle, e na boa, quem se embola com os analógicos dos consoles de nova

geração precisa é praticar *Brain Age* porque tá faltando um teco de massa cinzenta...



>>> Pois é, Própolis. São tantos controles que tem gente que se atralha todo. Aqui na redação acontece frequentemente. Quer fazer um teste? Coloca a galera para jogar *Winning Eleven* no PS3 e, em seguida, no X360. Vai ser um festival de jogadas erradas e engraçadas. Deve ser por isso que está faltando um teco da nossa massa cinzenta.



Wizard

🕒 24.03.2008 🕒 16:22

Tenho uma pergunta para o povo da redação. Por favor, me respondam

nem que seja no "Blá Blá Blog"... Agora que eu terminei *Shadow of the Colossus* e *ICO*, e eu li que a história de *Shadow* ocorre antes da de *ICO*, pensei: o Wander, no final de *Colossus*, se transforma em um bebê com chifres. Essa criança poderia de algum jeito ser o personagem principal de *ICO*, que tem chifres? Eles são bem parecidos, não é?

>>> Wizard, como assim "nem que seja no Blá Blá Blog"? Tá desmerecendo esse espaço? Bom, você acaba de descobrir um dos maiores mistérios dos games. Ninguém sabe (ou saberá) ao certo se são os mesmos personagens. O motivo é que os produtores optaram por criar uma história aberta a todo o tipo de interpretação. Então, tanto pode ser o mesmo personagem como pode ser que os dois jogos não tenham relação nenhuma. Cabe a você e à sua imaginação entender o que bem quiser.



>>> Lara Croft já está preparadíssima para viver novas aventuras e arriscar sua vida em um novo título da série *Tomb Raider* que chega este ano

dia. Para quem não sabe, a Lise é a irmã da prima em terceiro grau da Lara Croft. Agora, repondendo à sua pergunta "Li" (posso chamar você assim?), já fizemos um preview bem bacana sobre o novo game da série, *Tomb Raider: Underworld*, que foi publicado na edição 37 da **GameMaster**. Lá, você ficará sabendo tudo sobre o jogo. Mas, para você manter-se sempre atualizada sobre os games da sua parente distante, o site www.eurogames.com.br é uma boa opção. Quando alguma informação nova aparecer, estará lá. Um beijo grande de todos os marmanjos barbados da redação. <<<<

Cadê o menu?

>>> Como faço para entrar no modo Konquest do jogo *Mortal Kombat Armageddon*? Obrigada.

Rosângela / por e-mail

>>>> Outra mulher se correspondendo com a gente! A resposta para isso é simples. No menu principal do jogo existe uma opção chamada Konquest. Pressione o botão X (na versão de PS2) para entrar neste modo de jogo. Entretanto, se

você estiver usando um game pirata, essa opção pode não existir ou não funcionar corretamente. Por isso, tente juntar uma grana para comprar somente jogos originais. <<<<

>>> Os lutadores feios de *Mortal Kombat* advertem: compre sempre jogos originais ou você sofrerá as duras consequências desse crime



» « Resultado da Promoção 3 anos de GAMEMASTER

Na edição 37, lançamos uma promoção que consistia em criar uma receita de bolo para o aniversário da GameMaster. Milhares de leitores entraram no site da revista e mandaram suas receitas. Algumas deram água na boca e outras nos embrulharam o estômago. Mas apenas a receita de Tiago Santinom, de Salto, SP, fez a redação se animar para fazer o bolo. Confira a receita do Tiagão:

Bolo Red Chocolate com cobertura de baba de dragão:

Ingredientes:

- »»» 2 ovos de Red Chocobo;
- »»» 4 barras de chocolate especial Rampage;
- »»» 2 colheres de sopa de Baba de Dragão (pode ser do Spyro ou Bahamut. Aconselhamos do Spyro por ser mais "maleável");
- »»» 2 íris azuis de Ciclops (se tiver dificuldades em conseguir, peça uma ajuda ao Sr. Kratos);
- »»» 1 dedo indicador de Sauron (cuidado ao cortar);
- »»» Uma pitada de pólvora da GunBlade a gosto, ou da Ebony ou da Ivory;
- »»» 1 Green Herb ralada e desidratada.

Ingredientes Especiais:

Para que seu bolo fique irresistível, use:

- »»» 1 pétala da Desert Rose pega com a Ruby Weapon;
- »»» 1 pedacinho de dente canino direito do Drácula (caso tenha dificuldades, peça ajuda a família Belmont).

Depois destes ingredientes facilísimos de conseguir, vamos ao modo de preparo.

Modo de Preparo:

»»» Ao som de *Guitar Hero*, pegue uma tigela grande. Com delicadeza, bata os ovos com ajuda de giros alucinantes de Jim (de *Marvel vs Capcom*); rale as barras de chocolate com a ajuda das Athenas Swords de *God Of War*; pegue a baba de dragão, deixe ferver por dois segundos nas mão do Tocha Humana do Quarteto Fantástico e, logo depois, jogue o dedo de Sauron picadinho e a íris de Ciclops na tigela com ovos. Acrescente a Green Herb e a pétala da Desert Rose. Deixe por mais três segundos nas mãos de Tocha e jogue o dente do Drácula. Unte uma tigela com Pólen de Marlboro de *Final Fantasy VIII* (cuidado para não cheirar o pólen pois ele é forte e pode fazê-lo dormir). Jogue os ingredientes na tigela untada e envolva a mesma com teias do Homem-Aranha, levando ao forno. Após dez minutos, jogue a baba de dragão por cima do bolo, cubra com o chocolate ralado e espere esfriar. Para finalizar, jogue a pólvora a gosto.



A GameMaster parabeniza Tiago, que ganhou um PlayStation 3 e teve seu bolo desenhado pelo Makotron, e agradece a todos que participaram da promoção.

ISSO QUE É ARTE CONTEMPORÂNEA



Lançamento
com garantia
de qualidade



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

GAMECULT

Curiosidades e notícias da indústria mundial dos games

>> Campus Party

FIFA Interactive World Cup 2008

Texto >> Romulo Máthei
Fotos >> Leandro Rodrigues e Rômulo Máthei

O torneio foi no Brasil, mas foi um mexicano que levou a vaga

No final de março foi realizado, em São Paulo, o torneio brasileiro que garantiu uma vaga para a final mundial do FIFA Interactive World Cup 2008 na Alemanha.

O local escolhido não poderia ser mais apropriado: uma quadra de futebol de salão no Brooklin, bairro nobre da capital paulistana, onde 120 pessoas se inscreveram no dia da disputa (no ano passado, foram apenas 50 inscritos). Desses, apenas 64 ganharam a vaga para um mata-mata

emocionante e, desse modo, deu-se início ao campeonato.

Para a competição, foram usados sete PlayStation 3 e TVs de plasma de 40 polegadas. Os ciberatletas passaram seu tempo entre uma partida e outra descansando e conversando com os demais participantes sobre as melhores táticas a serem utilizadas.

O prêmio da etapa do Brasil foi uma passagem com todas as despesas pagas para Berlim, na Alemanha, e uma das 32 vagas na final mundial do FIWC.

Quem vencer a final mundial embolsa a módica quantia de US\$ 20 mil, além de ser convidado para a festa FIFA World Player Gala, que premia os melhores jogadores do mundo.

O FIFA Interact World Cup é um evento patrocinado pela parceria da Federação de Futebol, Sony e Electronic Arts que roda o mundo em busca dos melhores jogadores de futebol virtual da atualidade. O Brasil já foi representado nas finais do mundial, inclusive com quatro competidores só no ano passado na Holanda. O País já teve Tiago Carriço como vencedor.

Apesar dos eventos de eliminatória ocorrerem em muitos países da América Latina, apenas duas vagas estavam disponíveis aqui: a dos EUA e a do Brasil.

>> O local da competição foi montado para ser um programa para toda a família. Além das partidas, havia música e outros jogos

Foi aí que começou a confusão. Do nada, dois mexicanos apareceram e se inscreveram para o



>> O fato de as partidas serem realizadas no PlayStation 3 pegou muitos competidores de surpresa, já que a maioria treina no PC. Isso, no entanto, não desmotivou a galera, que se esforçou para mostrar um bom futebol





» A competição reuniu diversos ciberatletas e curiosos em uma quadra de futsal em São Paulo



» Além da competição, os participantes puderam se divertir com outros jogos e brincadeiras



»» Dois mexicanos apareceram do nada e se inscreveram para o embate. Os **mexicanos** como eram chamados pela turba furiosa de brasileiros chegaram nas quartas de final, onde Ruben ganhou««

»» Repare na concentração dos competidores. Eles estão tão vidrados no game que ficam de boca aberta e nem piscam. Tudo para conseguir uma vaga para a final mundial em Berlim, na Alemanha



»» Uma agradável surpresa brasileira

Todos que acompanham os campeonatos de FIFA já estão carecas de saber quem são as figurinhas carimbadas que sempre acabam entre os primeiros do ranking do Brasil. André Buffo, também conhecido como Scorpion, era um destes favoritos, mas não passou da semifinal. Em seu lugar, outro brasileiro, porém pouco conhecido, conseguiu a proeza de disputar a taça com o mexicano Ruben Morales. Seu nome é Richard Riviere, um paulistano de 26 anos que nunca havia participado de nenhum campeonato. Richard começou jogando FIFA, passou para *Winning Eleven* e sua transição final para o jogo da EA se deu a partir do versão 2007. "Quando conheci o FIFA 2007 achei a jogabilidade perfeita, foi quando comecei a jogar pra valer", conta em entrevista à **GameMaster**.



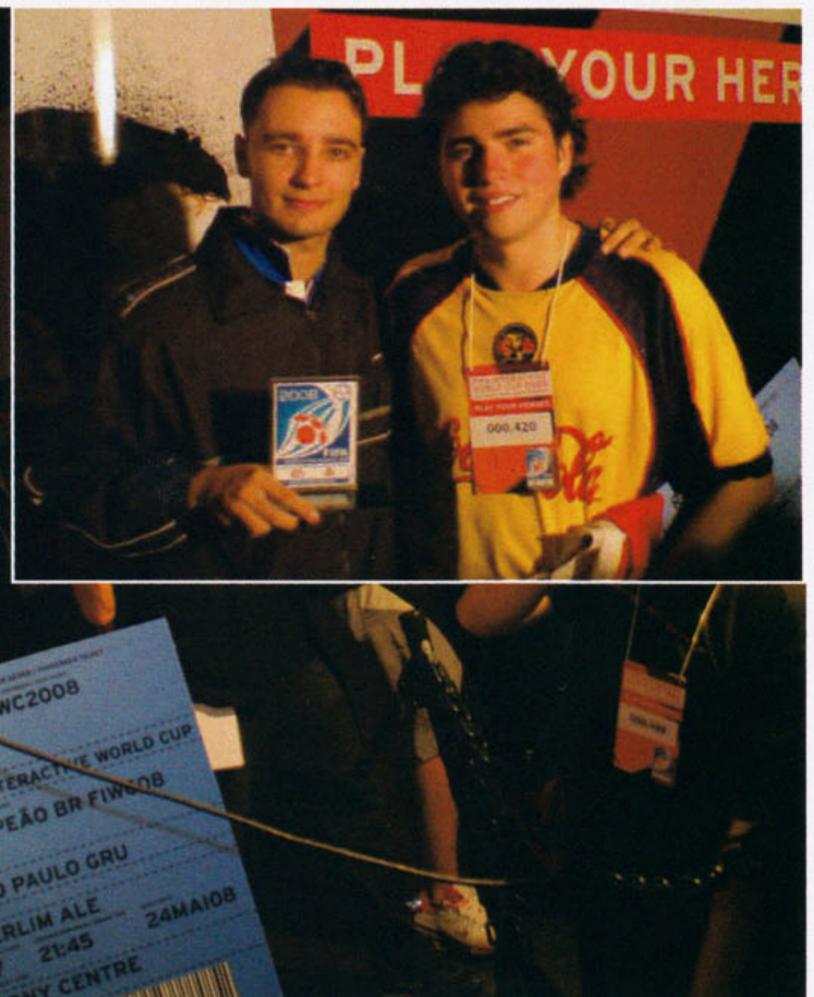
Ao ser questionado sobre a dificuldade do campeonato, Richard também diz: "**Tive uma primeira partida complicada, pois, pelo regulamento, não era possível alterar as configurações de controle.** Venci por 1x0 e, a partir da segunda partida, o regulamento liberava para alterar o joystick da melhor forma. A partir daí, cresci na competição, melhorando meu desempenho nos jogos. Foi uma semifinal muito difícil, pois tive o zagueiro Puyol expulso e o Ronaldinho Gaúcho machucado. Porém consegui nos pênaltis uma vaga na final. **Procurei não criar expectativas antes dos jogos, fui aos poucos conquistando meu espaço na competição** e agradeço às pessoas que me apoiaram".

O paulistano, que treina poucas horas por dia em seu X360 (ele não treinou no PS3 e mesmo assim chegou às finais) também conta que não imaginava chegar à final, e que viveu um sonho com a conquista.

Para completar o bate-papo, diz que talvez não seja correto um mexicano representar a América Latina com uma vaga conquistada no Brasil, mas que de qualquer forma sabe que o o continente será bem representado na Alemanha.



» Richard posa ao lado de Ruben. O mexicano vencedor disse que irá honrar o Brasil na final mundial na Alemanha. Habilidade e coragem ele mostrou ter de sobra



» Após a vitória, os campeões dão entrevistas. Será que o campeão Ruben teve o auxílio de um tradutor?

embate. Os mexicanos que colocaram medo nos brasileiros tinham nome e sobrenome:

Ruben Morales e Christian Neiva. Eles se enfrentaram nas quartas-de-final, com a vitória de Ruben, que se manteve no páreo até a final.

No Brasil, os favoritos ao título eram dois paulistas já conhecidos pela galera que acompanha os campeonatos de games nos quais existe a disputa de FIFA Soccer: os amigos André Buffo e Felipe Martins. Ambos foram limados da competição por Ruben.

» Os três primeiros colocados comemoram a conquista. O campeão Ruben, entretanto, terá que vir ao Brasil novamente só para viajar até a Alemanha

Final antecipada?

O clima esquentou quando apareceram dois números na tabela: 437 X 420. André Buffo (o número 437) tinha uma responsabilidade enorme nas costas, tirar da competição Ruben (o 420), o mexicano que estava papando tudo e todos no torneio.

Era um duelo de titãs: o favorito do Brasil contra a surpresa vinda da "Ciudad Del Mexico".

No primeiro tempo, Morales abriu vantagem e o que seguiu daí em diante foi incrível. Buffo virou o jogo alcançando o placar de 3X1, mas o mexicano empatou antes do final do segundo tempo e conseguiu a vitória por 4X3 nos acréscimos.

A final contra Richard Riviere não foi menos sufocante, porém Ruben se consagrou campeão da etapa brasileira e ganhou a vaga para Berlim.

» "El Mariachi" levou o caneco

Deu zebra! Entre os favoritos ao título, estavam Felipe Martins (o Feau) e André Buffo (o Scorpion), ambos do Estado de São Paulo. Um não chegou nem às quartas e o outro abraçou um suado terceiro lugar disputado contra o campeão na semifinal.

O campeão citado é Ruben Morales Zerecero, um mexicano de 18 anos que veio ao Brasil com a cara e a coragem buscar a classificação para a final na Alemanha.

GameMaster – Em primeiro lugar, como foi a sua viagem do México para o Brasil e por que você veio de tão longe?

Ruben Morales – Infelizmente, só existem duas vagas para as Américas: uma dos EUA e uma do Brasil. Fiquei em terceiro lugar nos Estados Unidos e queria muito disputar a final na Alemanha. Então, decidi vir para o Brasil, mesmo com meus amigos achando que eu estava louco. Juntei minhas economias, consegui patrocínio da minha equipe no México, os Fífásticos (www.fifasticos.com), e chegamos até aqui.

GM – Você não perdeu nenhum jogo até a final. Você acha que os brasileiros têm um nível inferior?

RM – De forma alguma. Foi muito difícil chegar até a final. Os brasileiros jogam muito bem, mas com outro estilo. Por exemplo: aqui vocês correm muito até a grande área e depois brecam para driblar. Minha tática foi não brecar nunca e tentar fazer gols a distância. Eu acho que esta tática surpreendeu os jogadores locais e agiu como um elemento surpresa.



GM – Você ganhou o jogo final de virada, enquanto seus jogos anteriores foram quase todos de goleada (ele ganhou de Felipe Martins, um dos favoritos do Brasil, por 6X0). Qual foi a maior dificuldade na final?

RM – Nem eu nem o Richard éramos favoritos. Ele fez o primeiro gol e as coisas pioraram. Recuei meu time e esperei para tentar um contra-ataque. No último minuto consegui o gol que me deu moral para chegar à vitória.

GM – O que você pensa sobre esta situação incomum, de um estrangeiro conseguir a vaga para Berlim aqui no Brasil?

RM – Na verdade, a vaga é para qualquer um das Américas. Eu tentei e consegui. O fato de ser no Brasil é uma honra a mais. Sei que muitas pessoas ficaram chateadas aqui, mas prometo que honrarei o México na Alemanha e principalmente honrarei o Brasil que me deu essa chance de competir pelo meu sonho.



Tudo para o seu videogame e PC

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

PC



Gravador de DVD LG H58N preto

3x R\$ **28,33** sem juros ou R\$ 85,00 à vista



Controle c/ fio para Xbox 360

3x R\$ **43,33** sem juros ou R\$ 129,99 à vista



Kit Guitar Hero 3 para Playstation 3

3x R\$ **133,33** sem juros ou R\$ 399,99 à vista



Controle Nunchuk para Nintendo Wii

3x R\$ **29,99** sem juros ou R\$ 89,99 à vista



Playstation 2

3x R\$ **133,33** sem juros ou R\$ 399,99 à vista



PSP Slim

3x R\$ **233,33** sem juros ou R\$ 699,99 à vista



Nintendo DS Lite

3x R\$ **173,33** sem juros ou R\$ 519,99 à vista



Visite nossa nova loja ampliada

Totalmente preparada para oferecer o melhor para sua diversão

HOUSE GAMES

O N L I N E

Visite nosso site: www.housegames.com.br

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

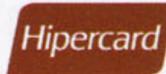
Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia) - A 200 metros da estação São Bento do Metrô

Venha jogar PS2 por hora!

Enviamos nossos produtos via sedex para todo o Brasil.

Financiamos em até 3x s/juros ou até 36 vezes*

Aceitamos os cartões



Imagens ilustrativas - *sujeito aprovação de crédito junto ao financeiro c/juros



Texto >> Romulo Máthei



>> Os Changeman foram um dos primeiros grupos de heróis a salvar o Japão



> Heróis da Terra do Sol Nascente

Os Tokusatsu salvavam o Japão das ameaças monstruosas

Muito antes de *Dragon Ball*, *Naruto*, *Bleach*, *Cavaleiros do Zodíaco* e milhões de animes que enchem as prateleiras das lojas no bairro da Liberdade, em São Paulo, na distante Terra do Sol Nascente eram outros seriados que reinavam nas telinhas dos japoneses.

Longe de animações com poucos quadros e olhos esbugalhados, estes seriados primavam pela "tosquice" de maquetes em miniatura de uma cidade

>> Conhecidos como Tokusatsu, que na tradução seria "filme de efeitos especiais", esses seriados se tornaram célebres tanto no Oriente quando no Ocidente <<

de Tóquio que era destruída em cada episódio por monstros de borracha que soltavam fumaça feita de gelo seco pelas narinas.

Conhecidos como Tokusatsu (a junção de Tokushu Satsuei, que na tradução seria algo como "filme de efeitos

especiais"), no Oriente e no Ocidente esses seriados se tornaram célebres com os vovôs *National Kid* (1961), *Godzilla* (1954) e *Ultraseven* (1967). Aqui, só se tornaram populares por conta da extinta TV Manchete.

No programa matutino Clube da

Criança, que durou de 1983 até meados de 1990, o carro-chefe eram Tokusatsu, muito conhecidos por quem hoje está na faixa dos 25 e 30 anos.

Podemos destacar os mais famosos desse estilo de seriado oriental: *Jaspion*, *Changeman*, *Jiraya*, *Jiban*, *Black Kamen Rider* e *Flashman*.



>> Em meio a centenas de heróis, os Flashman fizeram algum sucesso no Brasil e nos Estados Unidos



Os golpes

Pode parecer ridículo, mas até hoje em dia nos animes é comum nos depararmos com alguém gritando "Meteoro de Pégaso0000000000!", ou "RAZENGAN!" Isso tudo nasceu com os Tokusatsu. Experimente falar as seguintes frases para pessoas que viveram nesta época e repare nas reações:

- Power Bazuca, na mira, munição, fogo!
- Espada Olímpica! Golpe Frontal!
- Alan Moto Space!
- Gigante Guerreiro Daileon!



>> Quando Jaspion começou a passar no Brasil, se tornou uma verdadeira febre. Com ele, Black Kamen Rider (acima) mostrou que os heróis japoneses vieram para ficar

>>As histórias eram quase sempre as mesmas: algum alienígena louco tentava invadir e dominar o **planeta Terra** (começando pelo arquipélago do Japão) e sempre se dava mal<<<

O sexteto do mal

Os seis últimos citados são unanimidade entre o pessoal que viveu nos anos 80. Até existiam outros seriados como *Lion Man* e *Patrine* (um Tokusatsu para meninas no qual o vilão principal se chamava "Diabo do Inferno"), mas eram muito ruins, até mesmo para a época.

As histórias eram quase sempre as mesmas: algum alienígena louco tentava invadir e dominar o planeta Terra (começando pelo arquipélago do Japão) e sempre se dava mal, pois encontrava uma pessoa ou um grupo de jovens que se sacrificava em prol da raça humana.

Tirando *Jiraya*, que tinha uma história mais rebuscada envolvendo clãs ninjas milenares que lutavam em busca de um tesouro, todos os outros tinham os monstros de borracha que, após serem mortos, eram ressuscitados e aumentados



>> Jaspion veio do espaço para salvar a Terra das garras do terrível Satan Goss, que trouxe monstros para o planeta

em escalas gigantescas para a luta final de cada episódio.

O figurino

Tudo bem que os anos 80 foi a década da lycra, mas os Tokusatus passavam da conta. Basta lembrar dos *Changeman*, cinco japoneses que usavam roupas coloridas coladas ao corpo e capacetes enormes em suas cabeças. A maioria dos episódios destas séries sempre acabava da mesma forma: o monstro era derrotado, aparecia um ser nojento que tinha o poder de transformá-los em gigantes e os heróis chamavam algum robô para enfrentar o monstro.

Os games

Lançados apenas no Japão e com franquias que duram até hoje como *Black Kamen Rider*, por exemplo, alguns dos seriados até fizeram mais sucesso no Ocidente do que no Oriente. É o caso dos *Power Rangers*, que têm dezenas de versões de games desde a época do SNES.

Outro caso bastante conhecido de série que se tornou game é *Godzilla* (mais conhecido pelos nipônicos como "Gojira"), que teve uma versão bastante recente lançada para Wii e PlayStation 2, *Godzilla Unleashed*. Pena que de tão ruim, o game não fez muito sucesso e figurou no lixo do

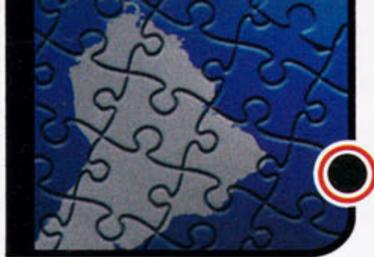


>> Jiraya foi um dos poucos seriados que não tinha monstros, apenas uma luta entre clãs de ninjas



mês da edição 37 da *GameMaster*.

Existem ainda games que nem aparecem por aqui. Mas o caso é que se não for por meio de uma importadora ou por algum amigo que mora no Japão, os TG (Tokusatsu Games) nunca chegariam aos nossos consoles e não conheceríamos suas histórias interessantes. Provavelmente, ainda veremos muitos heróis japoneses tanto nos games quanto na TV.



Texto >> Romulo Máthei

>> Curiosidades!

>> Fatos que mudaram o mundo dos games (ou não!)

- O Magnavox Odyssey, lançado em 1972, continha 40 transistores e nenhum microprocessador. Para você ter uma idéia, um Pentium 4 hoje em dia contém 42 milhões de transistores somente no chip.



- O PS2 foi o primeiro console caseiro a ter gráficos melhores que os computadores pessoais quando foi lançado no final do ano 2000.



- O jogo Atari Football, originalmente, foi criado em 1973, mas não foi lançado até 1978. Seu atraso ocorreu porque o jogo não percorria a tela: os jogadores não conseguiam se mover para a área acima da exibida no monitor. Quando finalmente foi lançado, o jogo se tornou o primeiro a usar o sistema de "scroll rolling", utilizado até hoje em muitos jogos.

- Em 1975, o item mais vendido nos EUA foi o arcade Pong, da Atari.

- O primeiro console que disponibilizou o uso de cartuchos como armazenamento de jogos foi o Fairchild Channel F, lançado em agosto de 1976.

- O disco do Nintendo GameCube consegue armazenar 1,5 gigabyte de dados: 190 vezes mais do que um jogo N64 de cartuchos consegue armazenar.

- O Mega Drive possuía a mesma versão do processador Motorola que era usado no primeiro computador Apple Macintosh.



>> Competição

> Campeonato oficial reúne fãs de Smash Bros. Brawl

E comprova o sucesso de vendas da nova versão da série

Durante uma tarde de sábado fria na cidade de São Paulo, os fãs do novo game de luta com os personagens da Big N comemoraram o lançamento oficial do título no Brasil e se enfrentaram em um torneio bastante disputado que, no final, consagrou Luis Roberto Bonazzio Junior como o vencedor. Ele levou para casa um televisor de LCD de 42 polegadas.

Mas Luis Roberto teve um longo caminho a percorrer até chegar à primeira colocação. Desde o início do dia, a competição organizada pela Latamel já recebia os primeiros participantes que aproveitaram a manhã para treinar os golpes do novo game. Eles levaram seus controles favoritos: era comum ver alguém segurando um WaveBird ou um Classic Controller – teve um competidor que comprou o acessório apenas para competir e o retirou do lacre com o auxílio das belas



"Nintendetes". O local do evento contava com 12 TVs de LCD e um telão para realizar as partidas finais.

O clima começou a esquentar a partir da tarde, quando o torneio recebeu os 242 inscritos. O sistema de jogo foi o mata-mata: quatro jogadores se enfrentavam, selecionando qualquer um dos personagens disponíveis. Os cenários eram de escolha aleatória e o vencedor seguia para a próxima fase. Quando

acabava uma série, os competidores da rodada seguinte já iniciavam outra disputa. Com isso, a competição não sofreu com atrasos. E como não havia uma segunda chance em caso de derrota, os competidores trataram de dar o seu máximo a todo o instante.

Além da quantidade de participantes, o que impressionou foi o número de acompanhantes presentes no local reservado pela Latamel. Parentes e amigos tinham de se espremer para conseguir assistir aos confrontos de perto. Alguns escaparam da multidão e subiram em muretas para ter uma melhor observação do que acontecia.

A grande final com os quatro melhores participantes rolou no final do dia. A batalha foi realizada em um telão e mostrou toda a habilidade dos jogadores. Com o sucesso da competição, é provável que outras sejam realizadas para o lançamento nacional dos títulos da empresa.



>> Os acompanhantes dos jogadores se espremam para conseguir ver detalhes dos confrontos



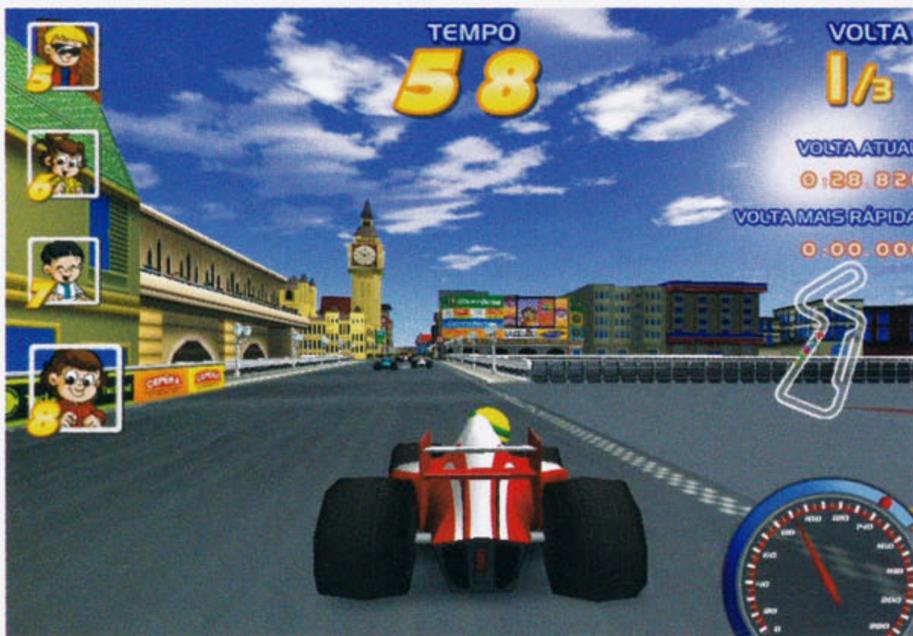
>> Fliperama

> Corre, Senninha!

Game já está nos fliperamas dos shoppings de São Paulo

O simulador de corrida desenvolvido pela DiverBrás em parceria com o Instituto Ayrton Senna já está disponível para o público do Estado de São Paulo. Os locais escolhidos foram os Shoppings Ibirapuera e Penha (na capital), e o Shopping Internacional de Guarulhos (na Grande São Paulo). O game leva os jogadores para pistas da Ásia, América, Europa e é claro, Brasil. As máquinas

estão disponíveis em três modelos: carro esportivo (modelo para um jogador e para dois jogadores) e gabinete simples. Todos que jogarem estarão contribuindo com projetos educacionais voltados à criança e ao adolescente desenvolvidos pelo instituto Ayrton Senna, já que 100% dos royalties são revertidos para este fim. Em breve, outros shoppings de cidades do Brasil irão receber a máquina.



>> Se você não agüenta esperar por Senninha GP, corra até o shopping mais próximo

>> Enquanto isso...

>> Para mim, *The Force Unleashed* é um dos projetos mais **ambiciosos** da LucasArts. É a mistura de uma nova e fantástica história de *Star Wars* com tecnologia revolucionária e a jogabilidade atual <<

Peter Hirschmann, vice-presidente de desenvolvimento de produtos da LucasArts



>> << top 10 FUSCAS

O carro queridinho do Itamar Franco também figurou em muitos games, confira nossa lista esperta



>> **SUPER BUG** (Atari, 1977) >> A lista é bastante grande. Mas o jogo mais antigo que se tem notícia de um aparecimento do Fuscão, em uma época onde o *Enduro* dominava todos os jogos de corrida, foi difícil para o nosso carrinho amigo conseguir um lugar ao sol. Mas, mesmo com a concorrência das Kombis, ele conseguiu e se tornou um carro amado, principalmente no Brasil!



2 >> **STREET RACER** (Vivid Image, 1994) >> Em *Street Racer*, para Super Nintendo, temos uma versão modificada de Fuscas que andam na areia. Reparem no logo: qualquer semelhança com *Street Fighter* não é mera coincidência.



3 >> **SAN FRANCISCO RUSH** (Atari, 1996) >> A Atari acertou em cheio ao desenvolver *San Francisco Rush* para os arcades e melhorou ainda mais quando lançou para N64. E é só nesta versão que podemos ver o astro desta lista.



4 >> **ROCK 'N' ROLL RACING** (Silicon & Synapse, 1993) >> Um dos melhores jogos de corrida de todos os tempos fez muita gente pirar com sua trilha sonora radical e com seus carros "tunados". Entre eles, o nosso querido Fuscão!



5 >> **CRUIS'N WORLD** (Midway/Nintendo, 1996) >> Não sei por que alguém escolheria um Fusca em um jogo de corrida, mas Lady Bug era um dos mais velozes desse game. Este é o jogo com os melhores gráficos do qual um Fusca participou.



6 >> **PAPERBOY** (Atari, 1984) >> Mais conhecido por sua versão para NES, *Paperboy* é um game em que você controla um entregador de jornais montado em sua bicicleta. Onde é que entra o Fusca nessa história? Olhe a imagem.



7 >> **OUT RUN** (Sega, 1986) >> Um dos jogos mais famosos. *Out Run* tinha uma particularidade porque você não jogava com um Fusca e sim contra um monte deles nas corridas que ocorriam na beira da praia.



8 >> **HOT WHEELS TURBO RACING** (EA, 1999) >> A famosa marca de brinquedos Hot Wheels investiu pesado no mercado de games em 1999 e lançou um jogo de corrida para Nintendo 64, e claro, não deixou de fora o Fusqueta.



9 >> **HERBIE: FULLY LOADED** (Disney Int., 2005) >> Em uma lista como esta não podia deixar de aparecer o Fusca mais famoso de todos os tempos: Herby. O velho conhecido não fez muito sucesso com a garotada e foi um fiasco de vendas.



10 >> **DOUBLE DRAGON** (Taito, 1987) >> Antes que você atire uma pedra, repare bem no outdoor que aparece na primeira tela do game. Este anúncio aparece nas versões de todos os consoles em que o título foi lançado.

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



>> Online

Sony desativará servidores

Acabou a alegria de quem gostava de jogar online no PS2

A Sony Computer Entertainment of America anunciou que desativará os servidores de alguns dos seus jogos com suporte online no PS2 e PSP. Segundo informações, os servidores serão desativados

em 30 de junho deste ano. Embora muitos jogos possam ser jogados offline, apenas dois títulos que possuem um modo online terão este recurso totalmente inacessível. A desativação dos servidores para os jogos antigos é um

processo normal e só é aplicado a títulos que apresentam uma baixa (ou nenhuma) demanda. Na lista estão jogos como *Lemmings* e *World Tour Soccer* para PSP, *F1 '04* e *Twisted Metal: Black Online* para PS2.

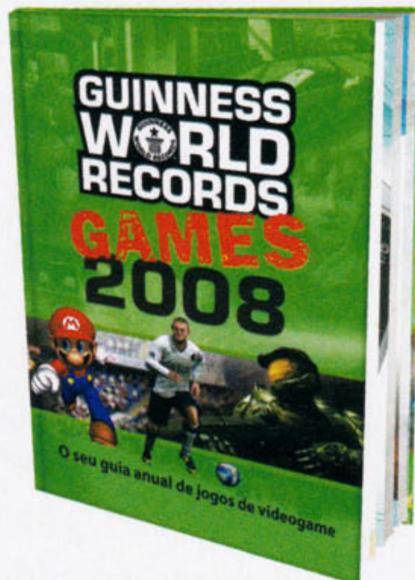
>> Lançamento

Guinness Book dos games

Confira os recordes, quebre-os e apareça no grande livro

Todo mundo conhece o *Guinness Book*. O que pouca gente sabe é que existe um livro dos recordes para videogame. O *Guinness Games 2008* é o primeiro lançamento do gênero no Brasil com centenas de informações e recordes sobre videogames.

As informações vêm de *Pac-Man* até os mais recentes *Halo 3* e a série *Guitar Hero*. Os gamers terão acesso a informações sobre quais foram os títulos mais vendidos, entrevistas com os jogadores que detêm os recordes mais cobiçados e muito mais. Só para dar uma "palhinha", você encontrará números exatos,



como a receita de venda de *Halo 3* (US\$ 170 milhões só no primeiro dia de venda).

São apresentados fatos engraçados, como o caso de Faiz Chopdat, que cumpriu a

pena mais longa por jogar um game, depois de se recusar a desligar seu progresso de *Tetris* enquanto estava a bordo de um avião, e recordes incomuns como o de *Metal Gear Solid 3*, que é o jogo no qual mais aparecem fantasmas (43 destes fantasmas são baseados nos produtores do game).

E não é só isso, os jogadores que quiserem entrar para o livro com seus recordes também são bem-vindos, basta entrar em contato com a produção do *Guinness* pelo site gamers.guinnessworldrecords.com. O hype do momento é para saber quem vai fazer a maior pontuação em *Guitar Hero III*.

>> Mercado financeiro

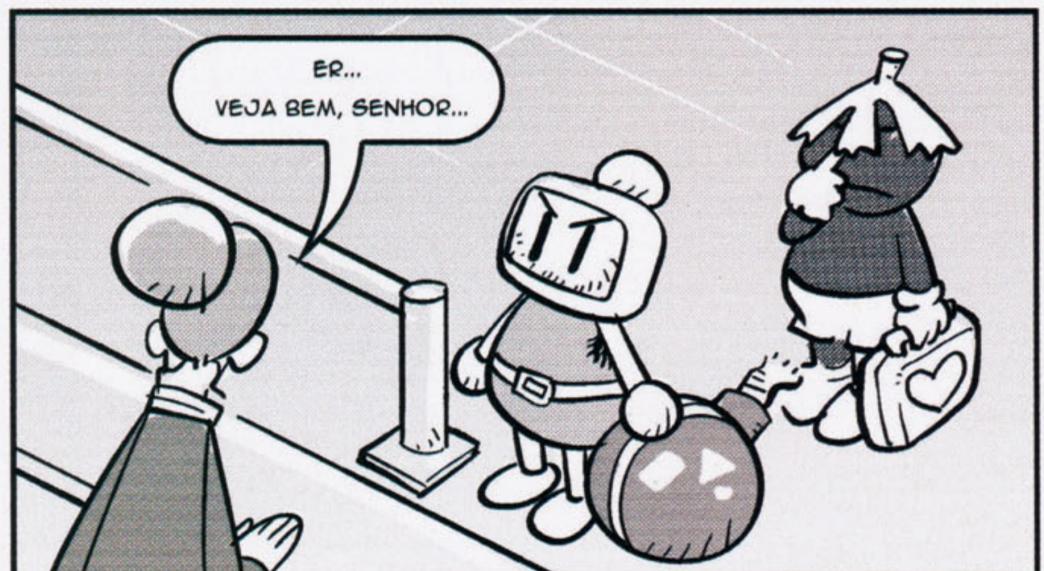
Hudson quer lucros absurdos com o Wii

A desenvolvedora japonesa comentou sobre os planos de aumentar seus ganhos em 400% nos próximos três anos. Como? Concentrando seus títulos no Wii. A companhia, agora uma subsidiária da Konami, é conhecida por seu grande apoio ao TurboGrafx e também pela franquia *Bomberman*, que recentemente deu alguns arranhões no sucesso colaborando com a franquia *Mario Party*. A produtora almeja alcançar um lucro de US\$ 97 milhões até o fim de março de 2011, segundo comentou o presidente Michihiro Ishizuka à agência Bloomberg. Além disso, pela primeira vez em cinco anos, há planos de pagar dividendos aos acionistas.

EA e Unreal, uma parceria de peso

A Electronic Arts tem apostado a fundo em criar novas franquias e aumentou sua parceria com a engine Unreal 3. O problema é que nem a Epic nem a EA decidiram contar ao público quais são os novos games que se beneficiarão da engine. Mark Rein, um dos chefões da Epic – criadora da engine –, disse que "a Epic está muito feliz em prover a infra-estrutura, as ferramentas e a tecnologia para seus novos jogos. Estamos, também, muito animados com a decisão da EA em expandir o uso da Unreal engine. Mal podemos esperar para ver os resultados disso em novos games". A Unreal Engine 3 já deu vida às franquias da EA como *Medal of Honor* e *Army of Two*, além de outros 74 jogos.

>> Blablous



©2008 BLABLOUS OGGPRANTE, ALL RIGHTS WHATEVER.



>> Dinheiro no bolso

> Horas de "Cash"

Agora, é possível ganhar "dinheiro" apenas jogando um game online

● A Gunsoft Brasil, publisher dos MMORPGs *Kaos Online* e *Last War*, inovou em *Landmas*. Agora, além de jogar gratuitamente, o usuário pode converter suas horas in-game em Cash, dinheiro online que serve para comprar armas e equipamentos exclusivos. "Apesar de as classes do jogo serem balanceadas, mesmo entre usuários 'Premium e Cash', nosso maior desafio foi pensar em uma maneira de favorecer de forma justa os jogadores que optam por jogar *Landmass* gratuitamente",

comenta Luiz Filho, gerente de marketing da empresa. "A solução que encontramos foi a de oferecer um sistema de conversão de horas de jogo em Cash", complementa Filho. O novo sistema conhecido como "Time2Cash" já está disponível para os jogadores. Para converter as horas de jogo em Cash, o usuário deve apenas informar seus dados e decidir quanto de horas acumuladas quer trocar por Cash. Mais informações sobre essa promoção você pode encontrar em www.landmass.com.br.

>> Online



> PS Store de cara nova

● Mudanças serão feitas na PlayStation Store, mas elas não se limitarão apenas à estética. A maior mudança ficará por conta da extinção da restrição regional, ou seja, tanto os japoneses quanto os americanos terão acesso ao mesmo conteúdo. Um adicional interessante é a inclusão de "walkthrough video" (uma guia em vídeo para ajudar a terminar os jogos). Claro que, como de costume, algumas destas regalias não sairão de graça.

>> Proibição



> Censura na Austrália

● A Rockstar anunciou estar trabalhando na versão editada de *GTA IV* voltada especialmente para a Austrália. O motivo é que o órgão Office of Film and Literature Classification classificou o jogo como extremamente violento, proibindo-o de ser lançado por lá. Por este motivo, a Rockstar optou por editar (na verdade retirar) boa parte do conteúdo pesado para que atenda aos quesitos necessários e seja liberado seu lançamento na região.

>> << Papo Aberto



Por >> Luiz Siqueira – siqueira@europenet.com.br

Plasma ou LCD, qual o melhor para os games?

Até pouco tempo, as TVs de plasma dominavam as telas a partir de 42 polegadas, enquanto os LCDs eram os reis nos televisores com tamanhos inferiores. Assim, responder àquela pergunta era simples: se você queria uma tela grande, precisava de um plasma. Mas essa história mudou.

A tecnologia de plasma para televisores, apesar de apresentar bons diferenciais, empacou. Principalmente depois que a Sony decidiu abandonar o apoio à tecnologia e apenas se dedicar à produção de TVs com tecnologia LCD, outros fabricantes e consumidores começaram a questionar ainda mais o plasma. Resultado: hoje, se você for investir em uma tela grande ou pequena, a opção mais segura é o LCD.

Para deixar claro, se você ligar um PlayStation 3 (ou X360) com saída HDMI de alta definição 1080p em um televisor LCD Full HD e em um plasma Full HD, ambas as telas de 42 polegadas, o resultado no plasma irá se destacar mais. Os dois conjuntos ficam ótimos,

porém o plasma apresenta uma fluidez e escala de preto na imagem mais bacanas e interessantes para os games. Já fiz esse teste dentro de uma grande loja de eletrônicos e, se a decisão fosse apenas pela qualidade da imagem, optaria pelo plasma, sem dúvida.

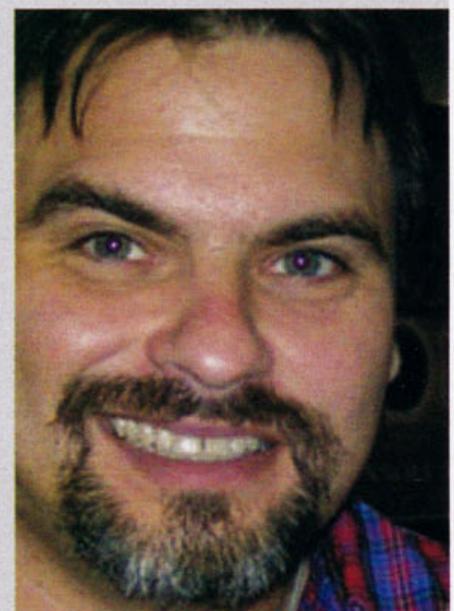
O problema é que o Plasma tem tudo para morrer. É uma tecnologia que não tem recebido bons investimentos de desenvolvimento, além de ser bem mais recente que o LCD. E a diferença entre as imagens exibidas entre um LCD e plasma de 42 polegadas está cada vez menor. O resultado é que hoje comprar um LCD é mais seguro e certo para quem pretende jogar ou até montar um home theater.

E tem uma sugestão final. Se você for mesmo investir num LCD, de 42 polegadas ou maior, não deixe de cogitar a aquisição de um televisor com receptor de TV digital já embutido. Pode parecer um luxo adicional, mas em menos de um ano, talvez você se arrependa e tenha que trocar o televisor ou comprar um receptor para a TV digital.

>> Enquanto isso...

>> Estamos felizes por poder firmar parceria com a Nintendo e usar nossa experiência em jogos baseados em episódios e lançá-los no Wii Ware. Isso será uma verdadeira revolução <<

Dan Connors, CEO da Telltale Games sobre o anúncio dos games da empresa no Wii Ware





>> Defesa

Stephen King defende games

Vendas do jogo da Nintendo superam expectativas da Big N

O escritor de livros de terror Stephen King acaba, sem querer, se tornando mais um garoto propaganda de games. Ele comentou sobre uma nova lei na qual alguns jogos são considerados indecentes e não têm mérito social e, portanto, não podem ser vendidos aos menores de idade no Estado de Massachusetts.

King comenta que, quando ouviu o projeto de lei, foi parar no telhado.

O projeto restringe ou bane os games violentos das prateleiras de venda para os menores de 18 anos. O que significa que um adolescente de 17 pode ver filmes como *O Albergue 2* e não pode comprar ou alugar *GTA: San Andreas*. "Eu acho loucura quando os políticos acham que podem agir como os pais. Os resultados são geralmente desastrosos. Sem dizer, não democráticos." King continua: "A barreira



>> Em Massachussets, adolescentes podem ver *O Albergue* (foto), mas não podem jogar *GTA...*

mais efetiva contra o que se chamava 'a sedução da inocência' quando esta discussão estava centrada em quadrinhos violentos há 60 anos, já eram pais que sabiam e se importavam com o que os filhos estavam assistindo e lendo."

"Os pais precisam ter a coragem de proibir e explicar por que estão proibindo. O que significa muito mais do que ver que games estão

disponíveis para aluguel na esquina", explica. Será que o Estado de Massachusetts não pode achar um jeito melhor de cuidar das nossas crianças?

O pior é que no Brasil proibir jogos já está se tornando moda, com três títulos famosos banidos e outros na mira da Justiça.

>> Banimento

Bully tem venda proibida no Brasil

O Ministério Público do Rio Grande do Sul bateu o martelo e banuiu mais um game do País. Dessa vez foi *Bully*, da Rockstar, que teve importação, distribuição e comercialização proibidos em todo o território nacional. O MP, por meio do promotor Alcindo Luz Bastos Filho, solicitou um parecer da Sociedade de Psicologia do Rio Grande do Sul para tomar essa decisão. "O estudo mostrou que a continuidade da venda do jogo poderia prejudicar não somente as crianças, mas toda a sociedade", explica. Além disso, ele disse que o jogo não apresentava a classificação indicativa do Ministério da Justiça, o que parece ser outro agravante para a decisão.

Essa decisão do juiz Flávio Rabello é liminar, ou seja, ainda pode ser recorrida.

De acordo com Ana Lúcia Mignot Schuster, diretora científica da SPRS, o parecer consistia apenas em alertar aos pais do risco de uma criança com idade entre sete e dez anos de jogar o game. "Em nenhum momento falamos em proibir a venda do jogo e, sim, em alertar os pais para cuidarem dos filhos e observar que tipo de games eles estão jogando. A decisão da proibição é unicamente do MP."

>> *GTA: San Andreas* não poderá sequer ser alugado por menores de 18 anos





>> Aquisição

> Rockstar maior

Produtora comprou a Mad Doc Soft.

Enquanto a Take-Two continua se esquivando das ofertas de compra da gigante Electronic Arts, a Rockstar engrossou o patrimônio da companhia ao comprar o estúdio Mad Doc Software, que agora será chamado de RockStar New England.

"O time da Mad Doc Software é extremamente talentoso", disse Sam Houser, chefe da Rockstar Games. "Trazê-los para a família Rockstar será uma bela adição ao nosso setor de tecnologia."

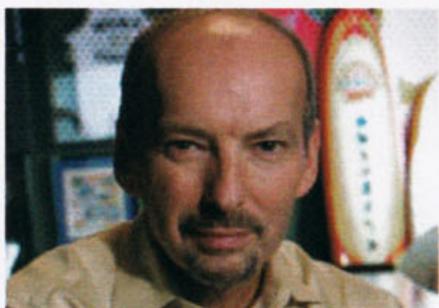
A Mad Doc foi fundada em 1999 por Dr. Ian Lane Davis, tornando-se um estúdio de

grande prestígio na indústria dos games, especialmente por prestar serviços nos setores de motores gráficos, inteligência artificial e serviço online – seu trabalho mais recente está na versão X360 de *Bully*.

O foco principal do estúdio está no desenvolvimento de IA e sua tecnologia é encontrada nos jogos *Empire Earth II*.

"Nós estamos ansiosos para trazer nosso conhecimento aos personagens e enredos situados em mundos abertos que fazem dos títulos da Rockstar Games únicos em toda a indústria dos games", comentou Davis.

>> Adeus!



> Madden 09 fora do PC

Desde o princípio da série *Madden*, nunca um jogo da franquia deixou de ser lançado para PC. Agora, a EA cortou a plataforma da lista de lançamentos.

"Atualmente, as pessoas jogam muito mais em seus consoles do que nos PCs", explica Peter Moore em seu blog oficial da EA. "Queremos revitalizar os jogos para PC e só depois voltaremos a lançar títulos para esta plataforma." Parece que Moore não viu ainda *Crysis* rodando com 100% dos recursos.

>> Figurão



> Miyamoto, o importante

Shigeru Miyamoto apareceu novamente entre os finalistas da lista das cem maiores personalidades do mundo da revista *Time*. Em 2007, o criador de Mario e Link abocanhou o 97º lugar em uma disputa entre feras como Bill Gates e Donald Trump. Dessa vez, Miyamoto entrou no páreo graças ao *Wii Fit*, um jogo que, segundo ele, poderá mudar a visão de que gamers são pessoas sedentárias e que não gostam de exercícios físicos.

>> Realidade

GAMERS LIFE

Programa mostrará a vida de quem joga videogame na internet

Quem gosta de assistir a competições de games – e não pôde ver a final do *Big Brother* – tem a oportunidade de acompanhar o primeiro reality show brasileiro dedicado exclusivamente aos gamers. No dia 15 de abril, o *Gamer's Life* (gamerslife.com.br) selecionou oito participantes para uma competição que mostrará diversos momentos da vida dos jogadores. "A idéia surgiu ao assistir a diversos reality shows na TV e ver que não tinha nenhum relacionado a games", conta Mitikazu Lisboa, CEO da Hive. "A idéia é mostrar que o gamer tem vida e não vive jogando videogame todo o tempo. Ele tem família, namorada, estuda e trabalha."

O primeiro *Gamer's Life* apresentará uma competição de um jogo de futebol, mas ainda não está decidido qual será o game. Além de os participantes terem suas vidas captadas pelas câmeras, eles deverão realizar outras atividades que vão além do jogo como partidas de futebol. A previsão é que sejam produzidos seis episódios do reality show, que poderão ser assistidos no site oficial, e a expectativa é de 200 mil espectadores. "Já estamos pensando no próximo programa e existe a possibilidade de fecharmos parceria para o *Gamer's Life* aparecer em um canal de TV", conta Lisboa.



>> Corra e participe. Este aí na foto pode ser você

>> Enquanto isso...

>>As pessoas não compram *Gears of War* para ver Marcus Fênix filosofando no meio do jogo ou chorando toda vez que mata algum inimigo. Isso é para jogos com um enredo profundo<<

Josh Scherr, explicando para a Naughty Dog a natureza dos games



MUNDO
DOS
GAMES

MUNDO
DOS
GAMES

Nintendo Wii
R\$ 1099,00

à vista (em dinheiro)
1 ano de garantia



Seu PlayStation 2
pode ser trocado
por um novo
depois de um ano!
(consulte)

Sony PSP
R\$ 499,00

à vista (em dinheiro)
1 ano de garantia



MUNDO
DOS
GAMES

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

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

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

SAC: (11) 2227-3000 www.mundodosgames.net

MUNDO
DOS
GAMES

MUNDO
DOS
GAMES

MUNDO
DOS
GAMES

MUNDO
DOS
GAMES

PlayStation 3

R\$ 1499,00

à vista (em dinheiro)
1 ano de garantia

PlayStation 2

R\$ 369,00

à vista (em dinheiro)

PlayStation 2
com 2 anos
de garantia!

Nintendo DS

R\$ 499,00

à vista (em dinheiro)
1 ano de garantia



METAL GEAR

O mundo está prestes a conhecer os perigos de uma nova guerra mundial. Conseguirá Snake salvar o planeta na sua última missão em *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*?

● Solid Snake já não é mais o mesmo. Seu corpo calejado de batalhas não agüenta a pressão de uma nova missão, principalmente esta. Afinal, o mundo está diferente desde que começou a lutar e seus inimigos estão ainda mais fortes. Ele, no entanto, sabe que não existe outra pessoa que pode substituí-lo, por isso, aceitou a missão suicida.

Sim, este pode ser seu último trabalho, e Snake sabe disso. Por ser um clone de Big Boss, o maior espião de todos os tempos, seu corpo envelheceu rapidamente e, quatro anos depois do Incidente de Manhattan, relatado em *Metal Gear Solid 2*, ele está muito fraco. Mesmo assim, quando o Roy Campbell, ex-chefe e amigo de longa data pediu para ele viajar até o Oriente Médio e dar fim em um conflito que pode tomar proporções colossais, ele aceitou.

O mundo no ano 2014 tinha mudado por conta de uma guerra particular entre alguns países. Isso forçou a criação de exércitos particulares que trabalhavam de forma terceirizada para a proteção das nações mais fracas.

Eram tantas PMC (Private Military Companies ou companhias militares privadas, em português) que se todas elas se unissem, se tornariam o maior exército do planeta. Confrontos entre milícias e as PMCs

se tornaram comuns, garantindo a riqueza de países como os EUA.

Sabendo disso, Snake lembrou-se de algo que há muito tempo não escutava falar. Algo vindo da mente de seu inimigo mais poderoso que segue a ideologia de seu mentor, o próprio Big Boss. O sonho do melhor espião de todos os tempos era criar uma “nação-fortaleza” para derrubar os Estados Unidos – país que ele acreditava criar soldados para ser meras ferramentas de guerra. Isso fazia com que esses militares desertassem, tornando-se perigosos mercenários. Com isso, Big Boss queria reunir ex-combatentes habilidosos para criar um exército com uma causa direcionada, interferindo em todo o tipo de guerras.

Esta “nação-fortaleza” era conhecida como Outer Heaven, e trouxe a Snake a lembrança das principais missões das quais participara. Nelas, enfrentou perigos terríveis como alguns modelos de Metal Gear, uma arma de alta tecnologia capaz de mudar os rumos de qualquer conflito. Em todas essas missões, seu adversário escapou e toda vez que ele retornava estava mais forte. Agora, em sua última missão, é hora de dar um fim neste inimigo. Mesmo que custe sua vida, é hora de eliminar definitivamente seu irmão Liquid Snake e seus planos de criar a Outer Heaven.



PLATAFORMA
PlayStation 3



PRODUTORA
Konami



DESENVOLVEDOR
Kojima Productions



TIPO
Ação



PREVISÃO
12 de junho

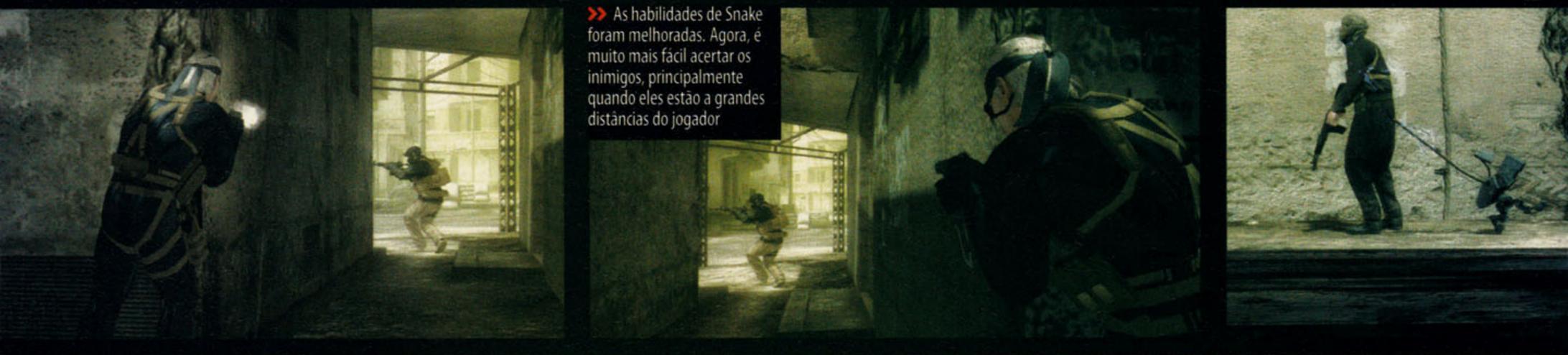


Texto >> Gustavo Petró
Ilustração >> Nani

>> Não sou um herói, **nunca** fui e nunca serei <<<
>>Solid Snake<<<



» As habilidades de Snake foram melhoradas. Agora, é muito mais fácil acertar os inimigos, principalmente quando eles estão a grandes distâncias do jogador



POR QUE SNAKE ENVELHECEU?

Snake envelheceu rapidamente e o motivo disso não foi confirmado oficialmente por Hideo Kojima. Entretanto, a teoria mais aceita é pelo fato de Snake ser um clone de Big Boss.

Explicação científica para isso existe: um clone é gerado a partir de uma célula adulta de um ser vivo. No caso de uma clonagem humana, essa célula é "fundida" por meio de um processo elétrico com o óvulo de uma mulher que depois é recolocado no útero e gerado como uma criança normal. Entretanto, quando o clone nasce, geneticamente, ele possui a mesma idade do fornecedor da célula – mesmo sendo apenas um bebê. Desse modo, conforme a criança se desenvolve, ela envelhece tão rapidamente quando sua "matriz".

No caso do game, Snake foi criado para ser o soldado perfeito no projeto Les Enfants Terribles. Big Boss doou seu DNA para a experiência e, quando fez isso, ele já passava dos seus 30 anos. *Metal Gear Solid 4* acontece no ano de 2014. Como Solid Snake nasceu entre os anos de 1971 e 1972, ele teria por volta de 42 anos no novo game. Somando a idade de Big Boss, o herói teria 72 anos, justificando sua aparência envelhecida.

A última batalha

No século 21, as guerras são o que o petróleo foi no século 20: uma fonte de riquezas para muitos países e o pilar que mantém a economia global. Por isso, muitos países possuem exércitos privados chamados de PMCs para se defender das ameaças externas e, também, atacar e levar mais dinheiro para os cofres dos governantes. Aliado a isso, a nanotecnologia foi aplicada nesses combatentes, tornando-os mais fortes e fazendo com que eles sejam controlados como máquinas pelos líderes.

Entretanto, a situação é crítica e a comunidade internacional está preocupada com a iminente explosão de uma nova guerra mundial. Mas o que os líderes realmente temem é um possível colapso da economia mundial caso haja uma intervenção militar. O outro problema é que no comando das PMCs está Liquid Snake, que controla a mente de Revolver Ocelot – desse modo, ele ficou conhecido como Liquid Ocelot. Roy Campbell, ex-líder da FOXHOUND, unidade de elite das forças especiais especializada em missões de infiltrações fundada pela CIA, observando esta situação, chama a única pessoa com experiência suficiente para tentar dar fim no conflito: Solid Snake.

A missão não é oficial, não vem de Washington e é desconhecida pelas Nações Unidas. Na realidade, é um pedido particular de Campbell, que quer eliminar

Ocelot. Mas há um motivo bastante claro para isso.

No "Incidente de Shadow Moses", o vírus FOXDIE quase foi roubado. Ele era parte de uma primeira geração de nanomáquinas destinadas ao aprimoramento das forças e técnicas dos soldados, além de estabelecer uma comunicação sem a necessidade de equipamentos. Após o "Incidente de Manhattan", todos os soldados do mundo tiveram uma terceira geração dessas nanomáquinas inseridas em seus corpos. Entretanto, Liquid seqüestrou a criadora do FOXDIE, a Dra. Naomi Hunter, e conseguiu descobrir como controlar essas máquinas microscópicas. Desse modo, ele obteve o comando de todas as PMCs do mundo.

Liquid montou um exército gigantesco e continuou com o sonho do seu progenitor, Big Boss: criar a Outer Heaven. Ele já agia há muito tempo.

Uma empresa com o mesmo nome do "país-nação" era dona das cinco maiores PMCs do mundo e vendia os seus serviços de proteção para muitas nações. Com a ajuda de Vamp, um ser a princípio imortal, ele deseja criar uma insurreição contra os Patriots – uma organização que controla os Estados Unidos e todo o curso de sua história.

Como Snake está com o corpo degenerado e prestes a morrer, ele aceita um último pedido do amigo. Assim, parte para o Oriente Médio em busca



» Snake envelheceu rapidamente. Mas isso não significa que ele deixou de ser durão. O herói continua abusando de suas habilidades e de sua força



» Um bom modo de escapar do fogo cruzado será tentar passar despercebido pelos soldados inimigos e tentar subir em algumas construções. De cima, é difícil pegar você



» **Old Snake** » O espião e agente secreto viaja pelo mundo para cumprir sua última missão, eliminar Liquid Ocelot, que pode causar uma guerra de proporções globais

do seu arqui-rival. Ele tem o auxílio de Otacon, que o ajudou a fundar uma organização

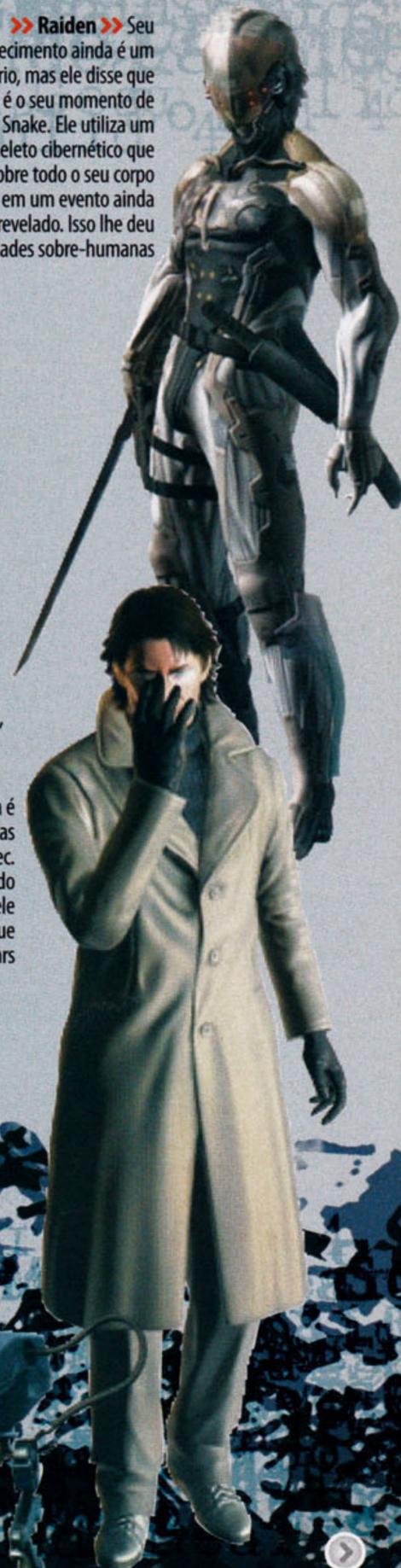
anti-Metal Gear, a Philantropy, da nova FOXHOUND comandada por Meryl Silverburgh e Raiden, que agora usa um exoesqueleto. Agora, o ex-combatente visto em *Metal Gear Solid 2* é um ninja mecânico. O único problema da missão de Snake é o objetivo final: ele só terá sucesso se assassinar Liquid Ocelot.

Ambiente vivo e em constante mudança

A principal mudança em *Metal Gear Solid 4* em comparação com os outros games da série está na ambientação. Snake está no meio de uma guerra e, conforme avança por meio de construções em ruínas, ele encontra soldados trocando tiros, bombas caindo e destruindo os cenários. Isso ocorre em tempo real e o jogador poderá ver as

» **Hal "Otacon" Emerich** » O cientista é amigo de Snake e o auxilia em diversas missões por meio do comunicador Codec. Agora, ele o ajudará ainda mais, controlando o robô Metal Gear Mk II. Ao lado de Snake, ele criou a Philantropy, uma espécie de ONG que luta contra a construção de Metal Gears

» **Raiden** » Seu aparecimento ainda é um mistério, mas ele disse que agora é o seu momento de proteger Snake. Ele utiliza um exoesqueleto cibernético que cobre todo o seu corpo mutilado em um evento ainda não revelado. Isso lhe deu habilidades sobre-humanas



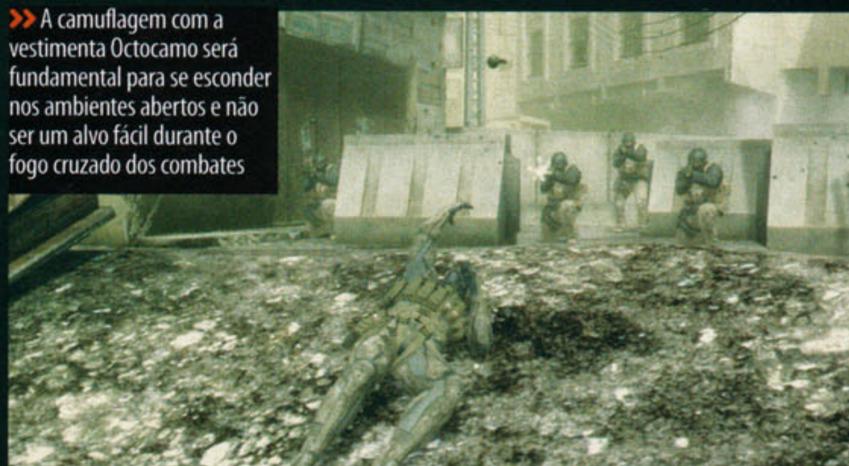


CAPA

Metal Gear Solid 4



>> A camuflagem com a vestimenta Octocamo será fundamental para se esconder nos ambientes abertos e não ser um alvo fácil durante o fogo cruzado dos combates



>> Coronel Roy Campbell >>

Com medo do pior, chama Snake para uma última missão. Ele deixa claro que não são os Estados Unidos nem as Nações Unidas que estão recrutando o herói e, sim, que é um pedido pessoal para eliminar Liquid Snake

mudanças acontecendo na sua frente. Outra novidade é que o mundo do game é aberto. Assim, o jogador poderá escolher o caminho a seguir, se por dentro de casas

para evitar soldados ou seguindo por ruas abertas, partindo para as investidas.

No meio desse caminho, o jogador poderá se deparar com a nova arma de Liquid Ocelot, o Metal Gear Gekko. Essa máquina bípede é vendida livremente do mesmo modo que se vende armamentos para um país.

Ela é produzida em massa e possui diversas características vistas em outros modelos de Metal Gear como o Rex e o Ray, apresentando metralhadoras e um arsenal nuclear limitado.

Sua principal qualidade é sua locomoção. Por meio de pernas flexíveis feitas de músculo artificial, Gekko pode escalar qualquer obstáculo e correr a grandes velocidades. Em uma investida, ele

>> Naomi Hunter >> Médica da FOXHOUND, Naomi ajudou Liquid na pesquisa sobre o vírus FOXDIE. Desesperada, ela pede ajuda de Snake para resgatá-la. Além disso, diz ao herói que sua saúde está frágil e que ele tem apenas mais seis meses de vida

pode atropelar diversos soldados. Esses monstros de aço são uns dos principais adversários de Snake na sua última aventura e, neste ambiente vivo, eles podem aparecer a qualquer

momento e em qualquer lugar.

Para conseguir escapar deles, Snake deverá usar suas novas habilidades.

Mudança de jogabilidade

Um dos aspectos que mais mudaram na série é a jogabilidade. Desde sua criação, *Metal Gear* era um game voltado a espionagem, fazendo com que o jogador utilizasse técnicas que não o faziam ser visto pelos soldados inimigos ao em vez de entrar em combate. Em *Guns of the Patriots*, Hideo Kojima decidiu trabalhar com a premissa "no place to hide", ou seja, sem nenhum lugar para se esconder.

Isso é até um pouco óbvio. Agora, Snake está no centro de um conflito com ataques em massa acontecendo a todo o instante. Por conta disso, será muito difícil ele se esconder ou se proteger dos soldados. Assim, o velho espião teve que aprender

>> A batalha entre Vamp e Raiden é uma das mais aguardadas do game. O ser vampiresco quer vingança pois, em MGS2, Raiden colocou uma bala em sua cabeça

técnicas que valorizassem o ataque. As técnicas de CQC (Closer-Quarter-Combat), utilizadas pela primeira vez por Big Boss em *Metal Gear*





» O novo ângulo de câmera, por trás de Snake como em um game de tiro em terceira pessoa, melhora muito a pontaria do jogador. Assim, é fácil enfrentar um exército



Solid 3, estão de volta e serão úteis para pegar inimigos desprevenidos e imobilizá-los rapidamente. Além disso, essa técnica permite que Snake use os soldados como escudo humano, protegendo-se dos ataques. A agilidade do herói impressiona e com poucos movimentos ele pode desarmar um soldado.

O roubo de itens também está mais convincente. Ao imobilizar um adversário ou ao rendê-lo, Snake pode revistá-lo e roubar itens como comida e munição. Para finalizar a investida, o herói pode nocautear o inimigo, deixá-lo largado no chão ou até escondê-lo em algum canto, evitando assim deixar pistas no caminho. O jogador tem a opção de eliminar esse soldado, mas, mesmo o escondendo, o sangue resultante desse ato pode alertar os adversários que iniciarão uma busca por Snake.

Quando suas técnicas de stealth não forem a solução, Snake deverá entrar em combate – o que será algo freqüente em *Metal Gear Solid 4* se compararmos com os outros títulos da série. Para isso, o

PACOTE COMPLETO

Um bundle especial comemorando o lançamento da série foi lançado no Japão e nos Estados Unidos. Ele contém um modelo de PS3 com uma cor especial com HD de 80 GB, um controle DualShock 3, além do jogo. Nos EUA, o pacote custará US\$ 499. Essa edição limitada traz também um disco Blu-ray com um documentário da série e entrevistas com os produtores; e um CD com a trilha sonora. No Japão, esta edição limitada foi esgotada na pré-venda em menos de uma semana.



jogador terá à disposição três tipos de visão de jogo.

O primeiro deles é uma câmera livre, usada pela primeira vez em *MGS3: Subsistence*. Para poder observar toda a ação na tela e por onde Solid Snake deve se locomover, o jogador poderá usar o analógico da direita do DualShock 3. Essa câmera livre, no entanto, não garante precisão para os combates armados. Como dar tiros será algo mais freqüente do que nos títulos anteriores da série, a Konami adotou um novo sistema de câmera. Agora, a visão é em terceira pessoa por cima do ombro como em *Gears of War* e *Resident Evil 4*. Desse modo, mirar fica mais simples e movimentos como se esconder atrás de paredes são feitos de forma mais natural. Não foi confirmado, mas é possível que haja outro estilo de visão, o de primeira pessoa. Como revelado em um dos

» **Liquid Ocelot** » Revolver Ocelot já não é mais o mesmo. Agora ele teve sua mente totalmente dominada por Liquid Snake e irá a todo o custo estabelecer a Outer Heaven. A missão de Snake é eliminá-lo



» **Meryl Silverburgh** » Meryl, que foi salva por Snake em *MGS*, é líder da nova FOXHOUND e foi enviada para investigar as atividades das PMCs. Mal sabe no que está se metendo



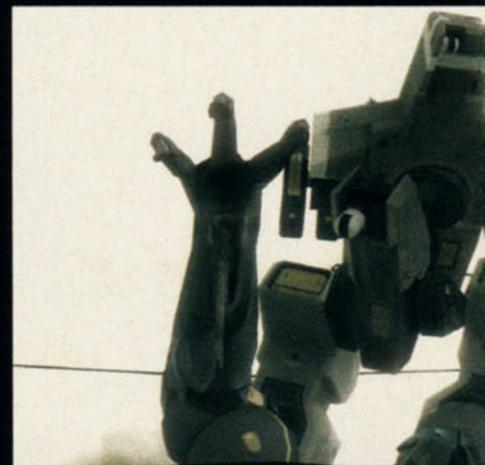


CAPA

Metal Gear Solid 4



» Os novos Metal Gear Gekko perseguirão Snake em todos os lugares. Entretanto, se ele se camuflar, poderá passar despercebido. Você consegue ver Snake nessa imagem?



» **Vamp** » Ninguém sabe ao certo como ele sobreviveu depois do confronto mortal contra Raiden em MGS2. Mas Vamp voltou ainda mais forte para se vingar do seu algoz e, talvez, ajudar Liquid Ocelot

primeiros vídeos de MGS4, será possível jogar o game inteiramente nessa visão. Mas, caso Kojima não acrescente isso na versão final, a visão em primeira pessoa ainda terá

fator fundamental na jogabilidade. Como nos títulos anteriores, o jogador poderá usar a mira em primeira pessoa em algumas ocasiões que exijam atirar em um ponto específico ou quando se utiliza um soldado como escudo humano e, ao mesmo tempo, é necessário abrir fogo contra os inimigos.

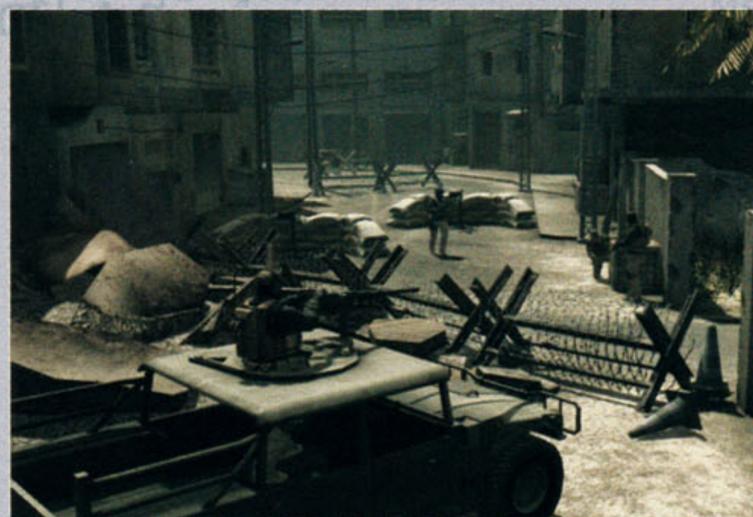
Para finalizar, agora existe apenas um botão de ação, que será o Triângulo. Se nos títulos anteriores você usava o Círculo para bater nas paredes e

» **Drebin** » Ele é um vendedor de armas que as modifica, retirando seu ID Tag e permitindo que qualquer pessoa possa usá-la. Um estilo de "senhor das armas". Não é amigo nem inimigo. Tem um macaco de estimação chamado de Little Gray

chamar a atenção dos inimigos e o Triângulo para subir escadas – o que, convenhamos, não fazia o menor sentido –, agora isso foi simplificado. Toda a vez que Snake puder interagir com qualquer elemento do cenário, um ícone que indica a ação aparecerá na tela, solicitando para que o jogador pressione Triângulo. E isso irá variar desde se escorar em paredes até interrogar um inimigo.

Evitando o perigo

A síntese da saga sempre foi manter-se escondido e, mesmo com o foco na ação, este elemento não foi



esquecido. Por isso, alguns novos elementos foram adicionados à aventura. O primeiro, e talvez mais importante, é o Threat Ring.

» Com os ambientes abertos, o jogador terá a possibilidade de escolher o caminho para guiar Snake. Entretanto, qualquer caminho escolhido não será nem um pouco fácil

Ele substitui o radar que permite ver os inimigos e o alertar quando você chama a atenção deles, fazendo com que os soldados cheguem mais perto ou comecem a atacar. O Threat Ring é uma espécie de círculo que permanece ao redor do corpo de Snake durante todo o game. Quando ninguém percebe a presença do espião, este anel fica estável. Entretanto, quando o herói chama a atenção dos soldados, o círculo apresenta ondulações que revelam onde o adversário se encontra. O nível dessas ondulações mostra o quanto de interesse existe em encontrar Snake. Desse modo, o jogador mantém a atenção focada



>> O maior segredo da série Metal Gear é se esconder dos inimigos. Os jogadores mais habilidosos conseguem segui-los sem serem vistos, mas isso exige muita técnica

na ação, evitando ter que olhar para o mapa para tentar escapar. Aliado a isso, está uma bússola posicionada no canto direito superior da tela. Ela estará sempre apontando em direção ao seu objetivo, evitando, novamente, perder a atenção com o antigo mapa. Entretanto, este continua disponível e pode ser acessado em um submenu. Essa mudança ocorreu pelo fato de MGS4 ter um mundo livre e aberto, diferentemente das versões anteriores que apresentavam uma jogabilidade linear.

Outra mudança está na barra de energia de Snake que agora possui dois novos itens: os medidores Stress e Psyche. O primeiro mede o estresse do herói, que aumenta conforme ele presencia as normalidades de um conflito armado como tiroteios e explosões. Quando ela enche por completo, ele entra em um estado que o produtor Hideo Kojima chama de "Combat High", que lhe

REVIVENDO A HISTÓRIA

Metal Gear Solid 4 será repleto de cenas que explicarão em detalhes alguns fatos ocorridos em todos os jogos da série, inclusive o game *Portable Ops*, do PSP, e como eles se relacionam com o título do PS3 e com a última missão de Snake. De acordo com a Konami, essas cenas serão interativas e o jogador poderá escolher se as assistirá pressionando Círculo no momento certo. Além disso, haverá a opção de assisti-las em diversos ângulos de câmera ou navegar por elas utilizando o robô Metal Gear Mk II.

Cronologia da saga



MGSOLID 3: SNAKE EATER
>> A missão de Big Boss revela a existência de uma organização secreta que deseja construir Metal Gears



MGSOLID: PORTABLE OPS
>> Big Boss está renegado e é procurado por agentes da Fox que estão atrás do Philosopher's Legacy



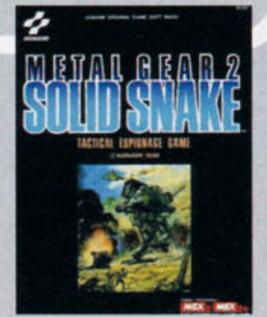
METAL GEAR
>> Na primeira missão de Snake, ele deve entrar em uma fortaleza com o nome de Outer Heaven e eliminar seu líder misterioso



MGSOLID 2: SONS OF LIBERTY
>> O novato Raiden deve dar conta de terroristas que querem devastar a baía da ilha de Manhattan



MGSOLID: THE TWIN SNAKES
>> Em Shadow Moses, Snake deve recuperar o vírus FOXDIE e enfrentar terroristas perigosos



METAL GEAR 2: SOLID SNAKE
>> Snake viaja até Zanzibar para tentar resgatar um importante cientista tcheco chamado Dr. Kio Marv



MGSOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS
>> No Oriente Médio, Snake deve eliminar o seu arquienimigo, Liquid Ocelot, que inicia uma imensa insurreição



CAPA

Metal Gear Solid 4



>> Nesta guerra, não existe inimigo declarado. Se alguém avistar Snake, é melhor sair correndo, pois você pode acabar com um exército inteiro na sua cola



>> Raiden prometeu que iria proteger Snake com a sua vida. Para isso, ele deverá lutar contra seu pior pesadelo, Vamp. Morto em MGS2, ele prova ser imortal e retorna para uma última briga

garante uma mira mais precisa e divide os danos que recebe em partes iguais (normalmente, ele perde uma certa quantidade de vida que depende do ataque e da arma utilizada pelo adversário). Essa habilidade, no entanto, dura apenas por algum período de tempo. Já o medidor Psyche representa o seu estado mental, que diminui gradativamente a cada batalha, prejudicando sua pontaria. Você pode tentar encher essa barra fazendo Snake ler revistas para adultos – Kojima disse que não adianta olhar apenas uma página; somente folheando a revista esse medidor aumentará e fará a mente perturbada do espião descansar um pouco.

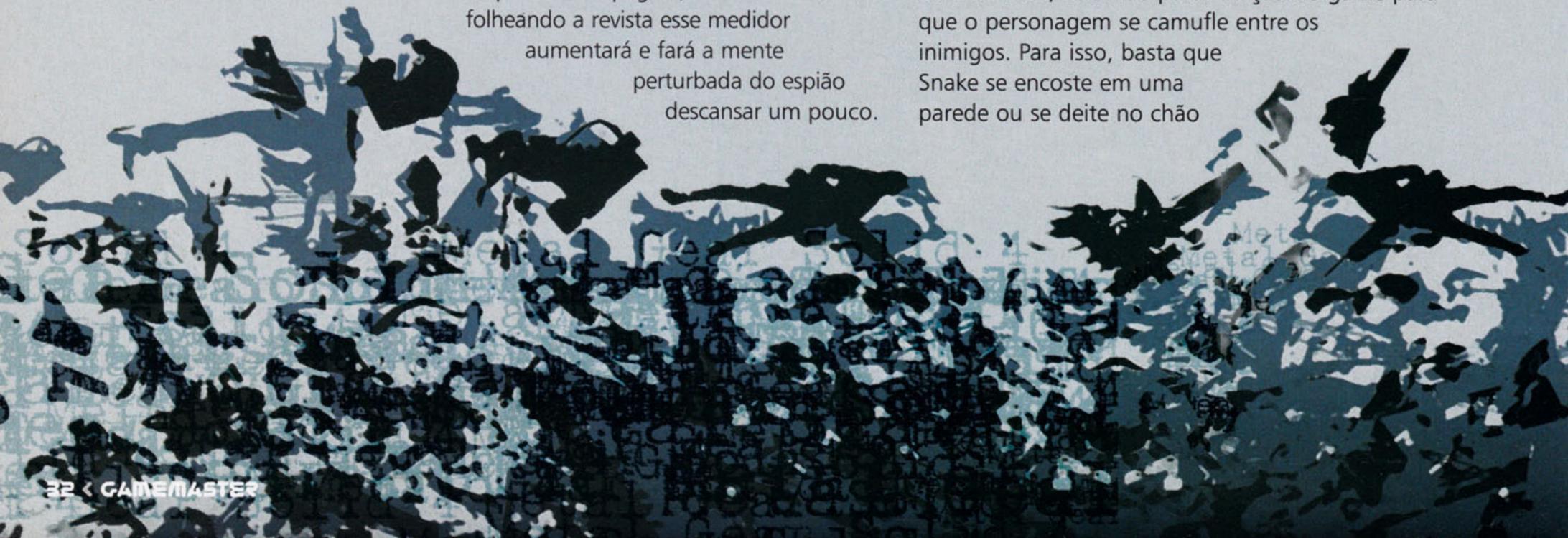
Camuflagem em tempo real

Uma das inovações da série *Metal Gear* foi a camuflagem. Apresentado em *MGS3*, o sistema permitiu que o jogador pudesse se esconder dos inimigos em ambientes abertos, utilizando as cores e texturas do cenário para ficar invisível. Eram diversos uniformes e pinturas faciais que permitiam se disfarçar praticamente em qualquer lugar. O único ponto negativo deste atributo era que o jogador precisava parar a ação para acessar um menu e trocar o uniforme de acordo com o cenário.

Em *Guns of the Patriots*, a camuflagem retorna, utilizando a tecnologia do século 21. Como Snake está no meio de uma guerra e não existe um inimigo declarado, ele não pode sair atirando para todos os lados. Para isso, ele recebe o auxílio de uma vestimenta chamada de Octocamo.

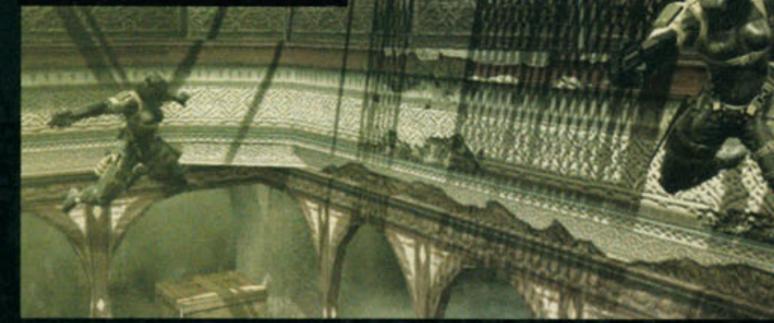
O nome é originado da palavra octopus, ou polvo em inglês. O polvo é um molusco marinho que tem uma característica interessante: ele pode mudar de cor para se defender, escondendo-se de predadores, ou para se disfarçar e poder caçar. Essa habilidade torna o polvo um animal único.

A natureza serviu de inspiração para o dispositivo mais bacana de Snake. A roupa Octocamo se modifica em tempo real de acordo com as texturas do ambiente, evitando parar a ação do game para que o personagem se camufle entre os inimigos. Para isso, basta que Snake se encoste em uma parede ou se deite no chão





» Os soldados particulares de Ocelot, os Frogs, possuem habilidades sobre-humanas fornecidas pelas nanomáquinas dentro de seus corpos. É melhor fugir deles!



para que a roupa copie as cores ao redor. Até que ela se adapte ao cenário, o jogador perde alguns segundos cruciais, o que pode levá-lo a ser descoberto pelos adversários. Porém, após completar a ação, não existe tempo limite para que a roupa fique "sob disfarce".

A ferramenta não é totalmente eficaz. Mesmo com uma máscara que também se adapta ao ambiente, se os inimigos chegarem muito perto, identificarão Snake e partirão para o ataque. A solução é ficar em locais que permitam uma camuflagem quase perfeita aos olhos do jogador, uma vez que não existe mais um ícone que identifica o quanto o personagem está "invisível" aos olhos do inimigo.

» Vamp não dará mole para Raiden e fará de tudo para ajudar Liquid Ocelot a cumprir seus desejos. Ocelot está totalmente dominado pela mente de Liquid Snake



» A natureza serviu de inspiração para o dispositivo mais bacana. A roupa Octocamo. Ela se **modifica** de acordo com as texturas do ambiente, evitando parar a ação do game para que o personagem se camufle «

Armas personalizadas e equipamentos robotizados

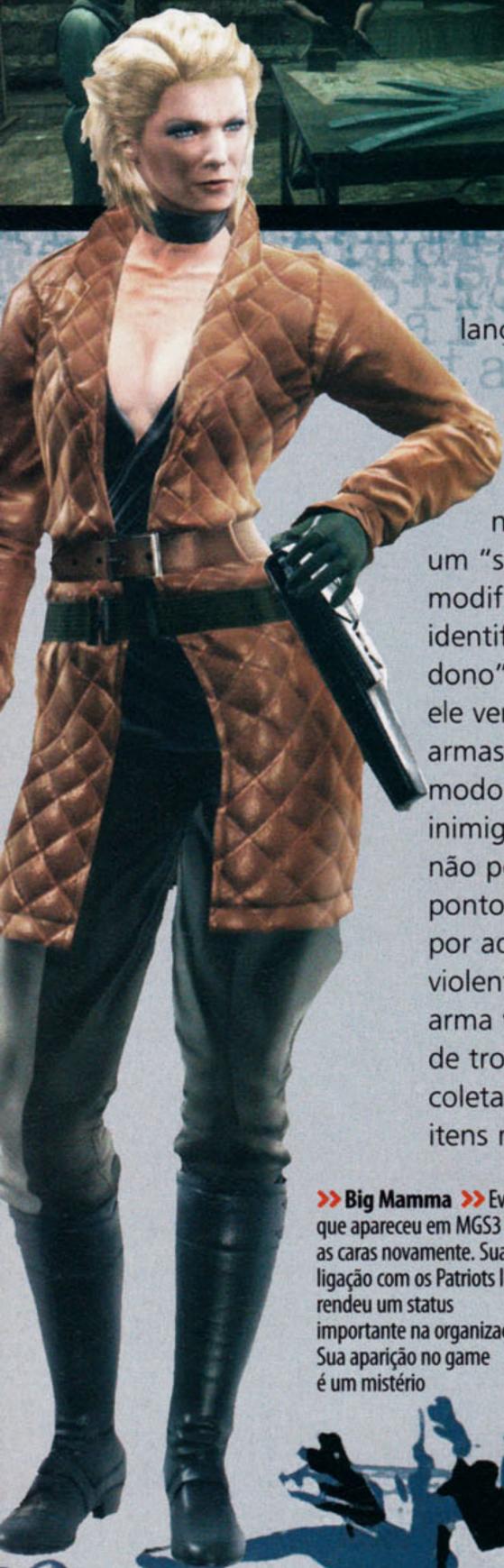
Em um campo de batalha com um confronto entre dois grupos distintos, Snake possui um grande arsenal de armas como pistolas, rifles, metralhadoras e espingardas, além de granadas e revólveres que disparam dardos tranqüilizantes. Quando não existe outra alternativa, é melhor utilizá-las. A novidade é que o jogador poderá adicionar elementos às armas como lanternas e lança-granadas. Assim, o jogador poderá optar por montar seus armamentos de acordo com o estilo de jogo que ele deseja seguir. Por exemplo: quem desejar jogar sem ser descoberto poderá acoplar silenciadores e miras laser em um rifle sniper. Já quem prefere atacar, pode colocar um

» Sunny » É a filha de Olga que foi levada pelos Patriots assim que nasceu. Não conheceu a mãe





» Com suas habilidades ninja, Raiden é um dos poucos que podem enfrentar de igual para igual os Metal Gear Gekko. Para isso, ele usará sua katana afiadíssima



lança-granadas em um rifle e, desse modo, eliminar diversos soldados ao mesmo tempo.

As armas e seus acessórios serão desbloqueados conforme a negociação de Snake com Drebin, um "senhor das armas". Além de modificar os equipamentos, retirando a identificação que permite que somente "o dono" utilize-os, ou seja, destravando-os, ele vende os acessórios. O sistema de armas de MGS4 funciona do seguinte modo: toda a arma que Snake coleta dos inimigos (e, por conta dos ID Tags, ele não pode as utilizar) é convertida em pontos que representam um valor válido por aquele dia de batalhas. Quanto mais violento for o conflito daquele dia, mais a arma valerá. Sendo assim, o jogador tem a opção de trocar esses pontos pelos equipamentos coletados ou guardá-los para trocar por munição e itens na loja de Drebin. Estes itens podem melhorar a pontaria e a estabilidade do

armamento, melhorando sua performance nas batalhas. Também haverá "promoções" dependendo do dia de jogo; Drebin poderá fazer uma liquidação de armamentos, o que pode ser uma boa oportunidade para melhorar o arsenal de Snake.

Entretanto, Snake não precisa retornar

» **Big Mama** » Eva, que apareceu em MGS3 dá as caras novamente. Sua ligação com os Patriots lhe rendeu um status importante na organização. Sua aparição no game é um mistério

OUTRAS PERSONAGENS

• **Mei Ling** - Sua participação foi confirmada, mas o seu papel na trama permanece um segredo. Possivelmente, ela voltará para ajudar Snake a salvar o progresso do game.

• **Rose** - O affair misterioso de Raiden está de volta, mas pouco se sabe sobre ela. Possivelmente, se Raiden for um personagem jogável, será com ela que o game será salvo.

para o local da loja de Drebin para converter as armas coletadas em pontos. Quem dará uma mão será o robô Mark II. Ele servirá de ponte entre os dois, convertendo automaticamente as armas em pontos e guardando a munição de Snake.

Entretanto, essa não é a única função do diminuto Metal Gear Mark II: ele pode ser controlado por Snake a distância, permitindo explorar o cenário sem o jogador se colocar em risco. Mark II não pode ser visto pelos inimigos, pois também possui uma camuflagem como a roupa de Snake. Ele pode nocautear os adversários com choques, o que o faz se revelar por alguns instantes. Sua limitação de distância e o tempo de sua

bateria são seus únicos pontos negativos.

Outro acessório de Snake que será muito útil nas batalhas é o Solid Eye, um visor que parece um tapa-olhos que combina elementos de acessórios vistos anteriormente na série: visão noturna, visão térmica e binóculos. Ele trabalha em conjunto com o radar do game, permitindo que um inimigo avistado tenha seus movimentos rastreados, além de diferenciá-los entre hostis e aliados.

Legado

Mesmo que Snake seja bem sucedido nesta missão suicida, desta vez ele não voltará



» Os Metal Gear Gekko são poderosos. Com uma investida usando o seu corpo, ele pode atropelar soldados e derrubar prédios inteiros. Eles serão a dor de cabeça de Snake



para casa. A não ser que Hideo Kojima revele alguma surpresa no final do jogo, pois o que foi revelado até agora é que a história da série *Metal Gear Solid* se encerra nesta versão.

Ainda não se sabe os motivos, mas em um dos primeiros vídeos divulgados sobre *MGS4*, Snake estava sentado sob uma caixa, com um revólver na mão e com um semblante triste, como se tudo estivesse perdido. Na seqüência, ele lamenta os rumos que a história do planeta tomou e da guerra em que está lutando. Lamenta, inclusive, o que fez na vida e que falhou em sua missão. Visivelmente machucado, ele coloca o revólver em sua boca e, no momento em que puxa o gatilho, a cena é cortada.

O que se entende disso é que o Snake que conhecemos realmente pode ter tirado sua própria vida. No entanto, no final do mesmo vídeo, outro Snake, dessa vez mais jovem, aparece. A saga "Solid" deve ter chegado ao final, mas será que o projeto Les Enfants Terribles gerou outro clone? Só o

» A organização dos ataques dos Frogs impressiona. Eles conseguem atacar simultaneamente de diversos pontos diferentes. No game, corra deles se necessário

futuro responderá a essa questão.



Soldados especiais

» Tecnologia ajuda combatentes a criar uma guerra ainda mais terrível. Conheça os principais grupos de soldados



A NOVA FOXHOUND

» Liderados por Meryl, os novos integrantes da FOXHOUND, unidade de elite das forças especiais especializada em missões de infiltrações fundadas pela CIA em 1971 e liderada por Big Boss, foram enviados ao Oriente Médio para investigar as ações das PMCs. Além da líder, Ed e Johnny Sasaki completam o time. Um sistema chamado de SOP, fornecido pelas nanomáquinas dentro dos corpos dos integrantes, faz com que eles "dividam" seus sentidos, permitindo que a equipe funcione em harmonia, como se fosse uma só pessoa.



THE BEAUTY AND THE BEAST UNIT

» Essa unidade composta de quatro integrantes são os chefes de *Metal Gear Solid 4*: Crying Wolf, Raging Raven, Screaming Mantis e Laughing Octopus. Seus nomes são uma mistura de "apelidos" dos ex-integrantes da FOXHOUND como Sniper Wolf e Psycho Mantis, com as qualidades dos integrantes do Cobra Unit de *MGS3*. Esses inimigos robotizados são fruto de uma experiência que transformou quatro mulheres diagnosticadas com o transtorno de estresse pós-traumático. O único meio de curar suas mentes perturbadas foi transformá-las em máquinas de guerra. São belas em sua aparência interna (antes da operação), por isso, o nome Beauty, mas por fora, assustam, por esse motivo, o nome Beast. Hideo Kojima selecionou quatro modelos de carne e osso para viver o papel dentro do game. São elas Lyndall Jarvis, Scarlett Chorvat, Mieke Rye e Yumi Kikuchi. Suas vozes femininas são sobrepostas por uma voz masculina, dando um ar maléfico às quatro novas chefes.

THE FROGS

» São os soldados particulares de Liquid Ocelot. São bem treinados, o que resultou em habilidades espetaculares. São rápidos, têm boa pontaria e são os piores inimigos de se encontrar no caminho. Caso se depare com um deles, atire antes e pense depois.



Texto >> Rafael Remus Ilustração >> Nani

> Pais e games: conscientização necessária

Dê essa matéria para o seu pai ou sua mãe ler. Depois sente e debata o assunto com eles. O diálogo é o mais importante

Lista branca e lista negra de jogos

Diante da enorme procura por jogos de videogames no Natal do ano passado, o Instituto Nacional de Entretenimento e Família dos EUA criou uma lista de dez jogos adequados e inadequados para as crianças. Curiosamente, o lado negro da lista não inclui *Counter-Strike* ou *Bully*, alguns dos jogos mais criticados. Confira a lista dos vilões e dos mocinhos:

Recomendados:

Super Mario Galaxy, FIFA 08, Guitar Hero III: Legends of Rock, Hannah Montana: Spotlight World Tour, Madden NFL 08, Mario and Sonic at the Olympic Games, Need for Speed Pro Street, The Sims 2: Castaway, Viva Piñata e Super Mario Bros. 3

Não Recomendados:

Manhunt 2, Assassin's Creed, Call of Duty 4, Conan, The Darkness, Jericho, Kane and Lynch: Dead Men, Resident Evil: Umbrella Chronicles, Stranglehold e Time Shift

A decisão tomada pelo Ministério Público Federal em censurar *Counter-Strike*, *Everquest* e, mais recentemente, *Bully* – apesar de as portarias 899 e 1035 impostas pelo Ministério da Justiça exigirem que os jogos indiquem a classificação – sob a alegação de que incitam a violência, especialmente entre crianças e adolescentes, trouxe à tona uma questão antiga e polêmica: jogos violentos são prejudiciais na formação da personalidade dos pequenos?

O único consenso encontrado até o momento é que os pais têm importância vital em saber o que seus filhos andam jogando e como estes reagem diante do game. Entretanto, é muito comum em qualquer metrópole do Brasil presenciar crianças comprando jogos com classificação indicativa muito acima de suas idades. Não há nenhuma forma de controle nos pontos de vendas, o que, obviamente, torna muito

>>> Se existisse diferença entre um jogo realista de um animado, não teríamos crianças **com medo** de bruxas de livros infantis <<<

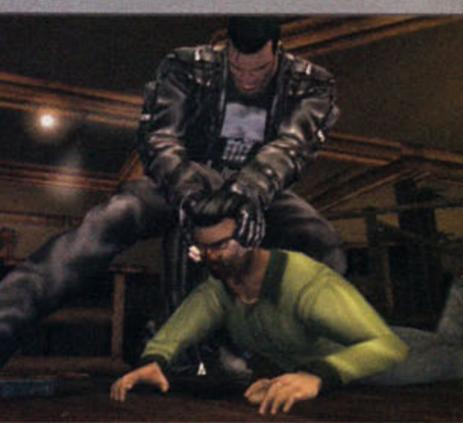


>> Bully é um dos games mais controversos. Tanto que teve sua comercialização e distribuição proibidas no Brasil no início de abril

fácil o acesso a jogos considerados inadequados. Evellyn Gomes, administradora de empresas, carioca de 31 anos, ficou estupefata quando soube que seu filho, de nove anos, jogava alegremente *GTA* na casa dos colegas. "Diante dos comentários dele a respeito do jogo, resolvi pesquisar e me apavorei quando descobri que o jogo é muito violento, envolve missões para o líder de uma gangue, algo como participar de assaltos, assassinatos e outros crimes nas mais diversas



»Evelly não tirou o videogame, mas **aconselhou** a jogar títulos mais adequados a sua idade«



»Içami Tiba diz que a questão da violência está **associada** ao contexto social do País«



situações”, explica ela em seu blog “Meu Mundo e Nada Mais”.

Evellyn é um bom exemplo da importância dos pais no controle sobre o conteúdo dos jogos a que seus filhos praticam. Ela explica que vetou completamente seu filho a jogar *GTA* e semelhantes. Em contrapartida, não tirou o videogame, mas o aconselhou a jogar títulos mais adequados a sua faixa etária como *Galinho Chicken Little*, *Scooby Doo*, *Bob Esponja*, corridas, futebol e até mesmo seus prediletos *King Kong* e *Hulk*. O fato é que a exposição das crianças a jogos inadequados coloca em rota de colisão criadores de games com educadores e pais, principalmente. Para os designers, é justamente o realismo que atrai a atenção dos jogadores. É o que afirma o criador Ale Machado. Mas ele pondera: “É certo impedir o acesso dos jogos mais violentos às crianças, mas não proibi-las de maneira indiscriminada”, argumenta. Machado se refere a *Counter-Strike*, classificado pelo Ministério da Justiça recomendado apenas para maiores de 18 anos.

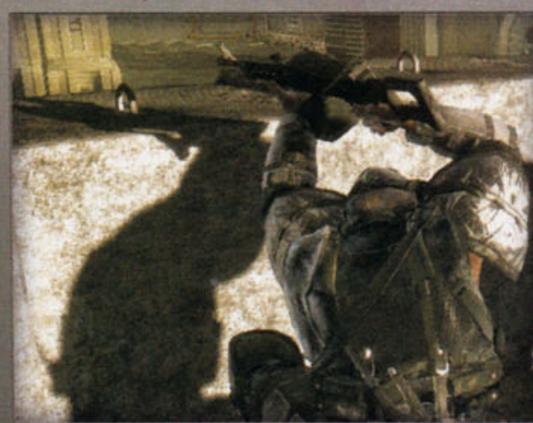
No Brasil, um dos grandes polemistas sobre o assunto é o psiquiatra Içami Tiba. Em recente entrevista concedida ao portal globo.com, Tiba afirma que a questão da violência está associada ao contexto social do País. “O Japão é exemplo disso. As pessoas jogam desde que nascem até altas idades e nem por isso são violentas na sociedade, porque o japonês não tolera a violência”.

No entanto, a maneira como a legislação do País se posiciona a respeito da classificação dos jogos, ou mesmo, cinema e televisão, acaba por não ser o fator determinante se as crianças terão ou não acesso ao conteúdo considerado inadequado. Foi o que apontou o pesquisador Jurgen Freund, do instituto suíço Modulum, em encontro realizado em Londres. Freund apresentou resultados preliminares de um levantamento que aponta que, apesar de saberem da classificação indicativa, são poucos os pais que restringem o acesso dos filhos a jogos considerados impróprios para a idade.

A pesquisa foi encomendada pela britânica “Entertainment and Leisure Software Publishers Association” (Elspa) após o assassinato de um garoto de 14 anos, supostamente ligado ao jogo *Manhunt*, da Rockstar. Após 978 entrevistas por telefone, outras 114 nos pontos de venda de jogos e 18 com pais e adolescentes pré-selecionados, o pesquisador conclui: “É recomendável ampliar a autoridade das classificações no processo de compra, particularmente entre os consumidores que não são



»» Para Tiele Schüller, os pais servem como **termômetros** daquilo que seus filhos vêem ««



jogadores”. O puxão de orelhas, portanto, é endereçado aos pais, não aos filhos. Para a pedagoga gaúcha, Tiele Schüller Superti, que leciona diariamente para 29 crianças entre 6 e 17 anos, os pais devem servir como mediadores e termômetros daquilo que seus filhos vêem e de como eles reagem. “O melhor modo de poder evitar atitudes agressivas é fazer a mediação por meio da discussão sobre o que estão jogando e engana-se quem diz que crianças não estão prontas para analisar esses momentos de violência”, pondera. Tiele sustenta que este diálogo com os filhos demanda tempo, o que é raro nos dias atuais.

É diante da ausência da família que a escola passa a exercer um papel ainda importante. A pedagoga afirma que, em função do tempo que passam com as crianças, os educadores podem perceber com mais facilidade comportamentos agressivos. “Na escola, é papel do

fantasia com qualquer experiência, seja ela realista ou animada. Apesar de tantas divergências, é possível encontrar alguns consensos entre os profissionais que estudam o comportamento humano, entre eles aquele que aponta o distanciamento entre pais e filhos como um dos grandes culpados.

É o que afirma a cientista social e mestrande da PUC-RS, Aline Chimanski Palmieri. Ela explica que a evolução da tecnologia, mais presente nas famílias de maior poder aquisitivo, contribui muito para esse quadro. “Os filhos acabam vivendo em um mundo particular, principalmente onde cada um tem um computador ou videogame no seu quarto”, diz. “A sociedade caminha cada vez mais para um modelo que reforça a violência descabida, sem freio. Cabe então a cada pai orientar o seu filho, fazer a distinção e conhecer os limites entre a realidade e a brincadeira, visto que em

»» O fato é que a exposição das crianças a jogos mais inadequados coloca em rota de **colisão** direta os criadores de games com educadores e pais, principalmente ««

professor estar atento a essas manifestações, visto que em casa, muitas vezes, a criança brinca enquanto seus pais trabalham”, argumenta. Ela ainda explica que a influência dos jogos violentos pode, sim, influenciar no desenvolvimento da personalidade das crianças. “Penso que a personalidade de qualquer ser humano é definida pelas experiências de vida que ela tem. Hoje, as crianças estão muito expostas não apenas a jogos violentos, mas filmes, desenhos e até mesmo novelas”, completa. Ou seja, é difícil definir onde exatamente nasceu o comportamento agressivo de uma criança.

Mas é fato que na maioria dos casos, a agressividade tem apoio no comportamento omissivo dos pais.

Outro ponto muito discutido é a distinção entre violência real e animada. Na primeira, fica difícil distinguir se é um filme ou é um jogo; na segunda, não há o realismo gráfico, mas o elemento da violência está presente do mesmo jeito. Tiele afirma que a criança

muitos jogos o objetivo é matar, estraçalhar corpos, exterminar criaturas e muitas outras transgressões.” Aline define o momento atual da instituição familiar com “em crise” e, daí, provem tantos problemas com as influências que os filhos acabam adquirindo. Segundo a cientista, muitas vezes, pais e mães perdem a confiança em sua capacidade de criar os filhos porque acreditam que a informação e as aptidões que têm para essa tarefa não são confiáveis.

Uma consequência disso é que simplesmente casais se inibem diante da influência da tecnologia. “Acredito que é necessário resgatar valores familiares. Só quem educa pode impor limites, distinções éticas e morais e o discernimento entre a brincadeira e o real”, afirma.

Talvez seja precipitado dizer que uma pessoa que tenha acesso a jogos violentos vá se tornar um serial killer. Porém, é importante observar atentamente o que acontece depois que as crianças desligam o console.



»» Içami Tiba diz que no Japão se joga muitos games com violência e que nem por isso os japoneses a toleram



»» A pedagoga Tiele Superti afirma que os pais devem conversar com os filhos e saber o conteúdo dos games que jogam



»» Evellyn Gomes não cortou os jogos do filho, apenas sugeriu que ele jogasse títulos de acordo com sua idade



Conheça os novos games para se divertir no celular

IMPORTANTE

Antes de comprar o jogo, consulte a disponibilidade do serviço, as tarifas e a compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue para 1052.

STREET FIGHTER II

O maior game de luta de todos os tempos

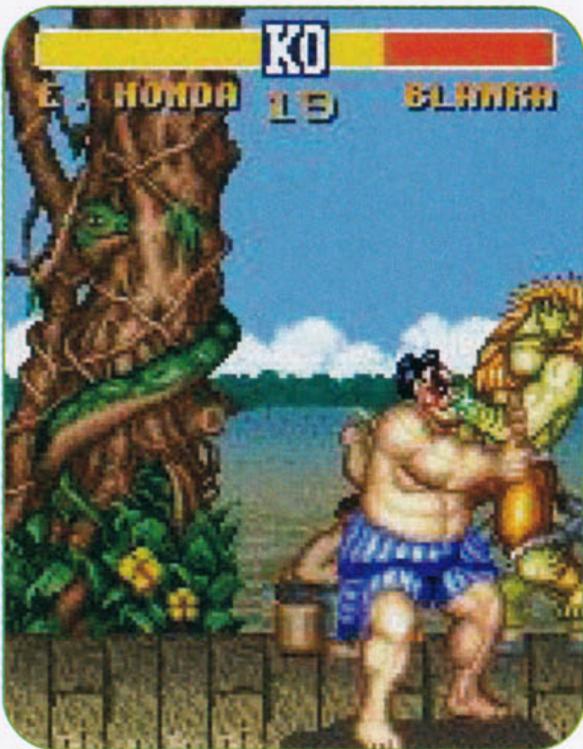
STREET FIGHTER II, o game de luta mais popular do planeta, já está disponível em uma versão eletrizante para jogar com raça no seu celular. O elenco de lutadores é composto pelos astros mais famosos da série: Ryu,

Ken, Guile, Blanka, Chun-Li, Dhalsim, Zangief e E. Honda; e ainda há os chefões Balrog, Vega, Sagat e M. Bison.

O game é extremamente balanceado, por isso é impossível não encontrar no meio desta galera o lutador que combina perfeitamente com o seu estilo de combate. Se você quiser um personagem lento e forte, Zangief e E. Honda são os melhores; quem curte atacar com velocidade mortal pode escolher Chun-Li ou Blanka sem pensar duas vezes; já Ryu e Ken são os mais equilibrados e fáceis de controlar.

Os comandos de técnicas especiais como Hadouken e Shoryuken foram simplificados para se adequar melhor à praticidade das teclas do celular, trabalho feito com o devido cuidado para não comprometer o sistema de combate típico dos fliperamas e videogames.

O direcional está programado para funcionar nas teclas do celular e, assim, com comandos simples e curtos, você consegue executar ataques, combos e magias sem se atrapalhar. Para ter uma idéia da praticidade, uma magia como o Hadouken, que nos fliperamas exige três comandos direcionais, no celular pode ser



> **Produtora:** Glu Mobile/Capcom
> **Gênero:** Luta
> **Preço:** R\$ 10,00

executada com apenas dois toques. Tudo em nome da diversão sem complicação.

Para completar a sensação de que há um verdadeiro fliperama rodando no seu celular, o áudio é um show à parte e traz de volta as trilhas sonoras que fizeram sucesso nos arcades dos anos 80.

BROTHER IN ARMS - ART OF WAR

Ação desafiante no campo de batalha

ADRENALINA E O CALOR do combate são garantias da versão miniatura de Brother in Arms, uma das séries mais aclamadas pelos fãs de combates inspirados na Segunda Guerra Mundial. Art of War é semelhante aos clássicos Contra e Metal Slug e oferece visão aérea do campo de batalha.

Além de combate homem a homem, o game conta com missões em que você deve pular de pára-quedas sobre fogo inimigo ou deve controlar baterias antiaéreas.

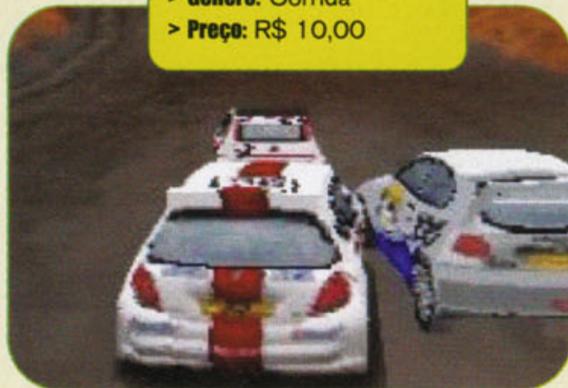
> **Produtora:** Gameloft
> **Gênero:** Ação
> **Preço:** R\$ 10,00



© 2008 Gameloft. All Rights Reserved. Published by Gameloft under license of Ubisoft Entertainment. Brothers In Arms is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC. Ubisoft and the logo Ubisoft are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.

SEGA RALLY

> **Produtora:** Tectoy Mobile
> **Gênero:** Corrida
> **Preço:** R\$ 10,00



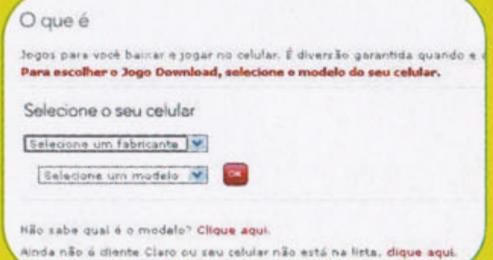
© SEGA Todos os direitos reservados

Sujeira e velocidade máxima

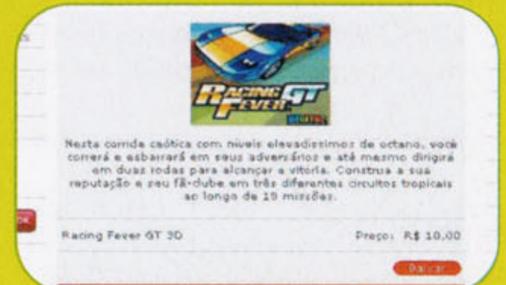
OS JOGOS DE RALLY nunca mais serão os mesmos depois de Sega Rally. Aqui você usa o seu celular para controlar um carro a mais de 180 km/h em pistas de terra e lama. A sensação de velocidade é impressionante e a precisão do controle faz a diferença entre uma manobra aplaudida pelo público e uma desastrosa batida que pode anular as suas chances de vitória. Os efeitos sonoros complementam o clima com ruídos altos e realistas dos motores.

COMO BAIXAR

A Claro permite que você compre e baixe os jogos diretamente pelo site Claro Idéias. Para isso, entre no endereço www.claroideias.com.br, selecione o modelo do seu telefone, escolha seu jogo, digite o número do celular e aguarde uma mensagem de texto. Em seguida, insira a senha contida na mensagem no navegador do computador e aguarde o envio do link do jogo. Depois, abra a mensagem no seu aparelho e baixe o game. O valor do game só será cobrado caso a operação seja bem-sucedida.



Ao entrar no site, escolha o modelo do seu celular para que você possa escolher os jogos



Ao escolher o jogo, clique em **Baixar** e siga os passos seguintes para finalizar a compra

DIRT RALLY - COLIN MCRAE

Competição alucinante sobre quatro rodas

COLIN MCRAE FOI O maior entre os competidores de rally em todo o mundo. Por isso, o game que leva o nome do astro não poderia ser menos do que um belo simulador que exige braço forte e habilidade para controlar carros potentes. As pistas passam por terrenos variados, desde trilhas de terra até faixas estreitas em florestas. O visual das pistas são muito bons, assim como as reproduções dos carros.

> **Produtora:** Glu Mobile
> **Gênero:** Corrida
> **Preço:** R\$ 10,00



The Codemasters logo and "DIRT"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Developed and Published by Glu Mobile under license from Codemasters.

TOP 5 DOWNLOADS DO MÊS DE MAIO

1. SONIC THE HEDGEHOG - PARTE II
2. NEED FOR SPEED PRO STREET
3. DURO DE MATAR 4.0
4. JOGO GOD OF WAR
5. ASPHALT 3

» « arte nos games

A espadachim Ivy luta contra Lizardman em uma das batalhas mais emocionantes de *Soulcalibur IV*. No aguardado game de luta, Darth Vader e Yoda, ambos dos filmes da série *Guerra nas Estrelas*, também participam das lutas de espadas.





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 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.



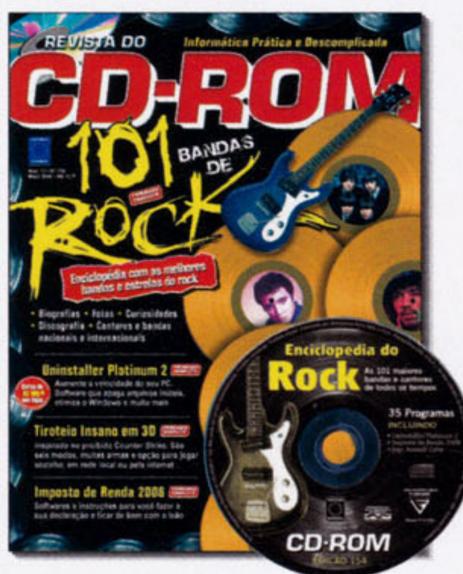
A maior e melhor revista de fotografia para profissionais e amadores avançados. A cada edição revelamos as novidades, fazemos testes e damos dicas exclusivas para os amantes da fotografia.



A 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.



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.



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.



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

Todo mês nas bancas, pelo fone 0800 55 76 67

revista de alta qualidade



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



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



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



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



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



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



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



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

ou no site www.europamet.com.br





Texto >> Théo Azevedo Ilustração >> Makotron

> O PC está morrendo?

A plataforma está em declínio. Caso a situação não mude, seu computador servirá apenas como máquina de escrever

Os 5 jogos mais esperados do PC

Infelizmente, a única empresa que está lançando grandes títulos para a plataforma PC é a Electronic Arts. Dos cinco jogos dessa lista, a produtora tem quatro deles:

1. StarCraft II
2. The Sims 3
3. Spore
4. Battlefield Heroes
5. Warhammer Online: Age of Reckoning

“É uma enorme tragédia: hoje os jogos para PC se reduziram a *World of Warcraft* e *The Sims*.” A constatação, feita durante a Game Developers Conference 2008, é de ninguém menos que Peter Molyneux, responsável por clássicos como *Theme Park*, *Dungeon Keeper* e *Populous*, de um tempo em que o computador era berço de experimentações que só um mouse e um teclado poderiam suportar.

SE VOCÊ AINDA TEM DÚVIDAS, OS FATOS ESTÃO AÍ:

• Em 2007, dos US\$ 18 bilhões movimentados pela indústria de games nos Estados Unidos, somente US\$ 910 milhões, ou seja, 14%, vieram do PC;

• Entre os dez títulos para PC mais vendidos no ano passado, *World of Warcraft* ocupa as duas primeiras posições, enquanto a série *The Sims* aparece quatro vezes na lista;

• A Unreal Engine 4, próxima versão da tecnologia gráfica que, ironicamente, nasceu no PC, está sendo desenvolvida com os consoles em mente;

• Figurões de softhouses como Id Software, Epic Games, Lionhead Studios e Gas Powered não escondem a insatisfação com a situação dos jogos para PC;

• Microsoft, Intel, Nvidia e outros gigantes da área anunciaram a formação da PC Gaming Alliance (PCGA), cujo objetivo é fazer a plataforma voltar a brilhar.

• Se esta não for uma crise, então no mínimo o PC enquanto plataforma para games está passando por uma transformação. Do lado oposto, os videogames, com várias características dos computadores, parecem atravessar seu melhor momento, oferecendo uma solução de entretenimento cada vez mais completa. Contudo, entre problemas e possíveis soluções, se o PC conseguir superar esta fase difícil, pode sair muito fortalecido.

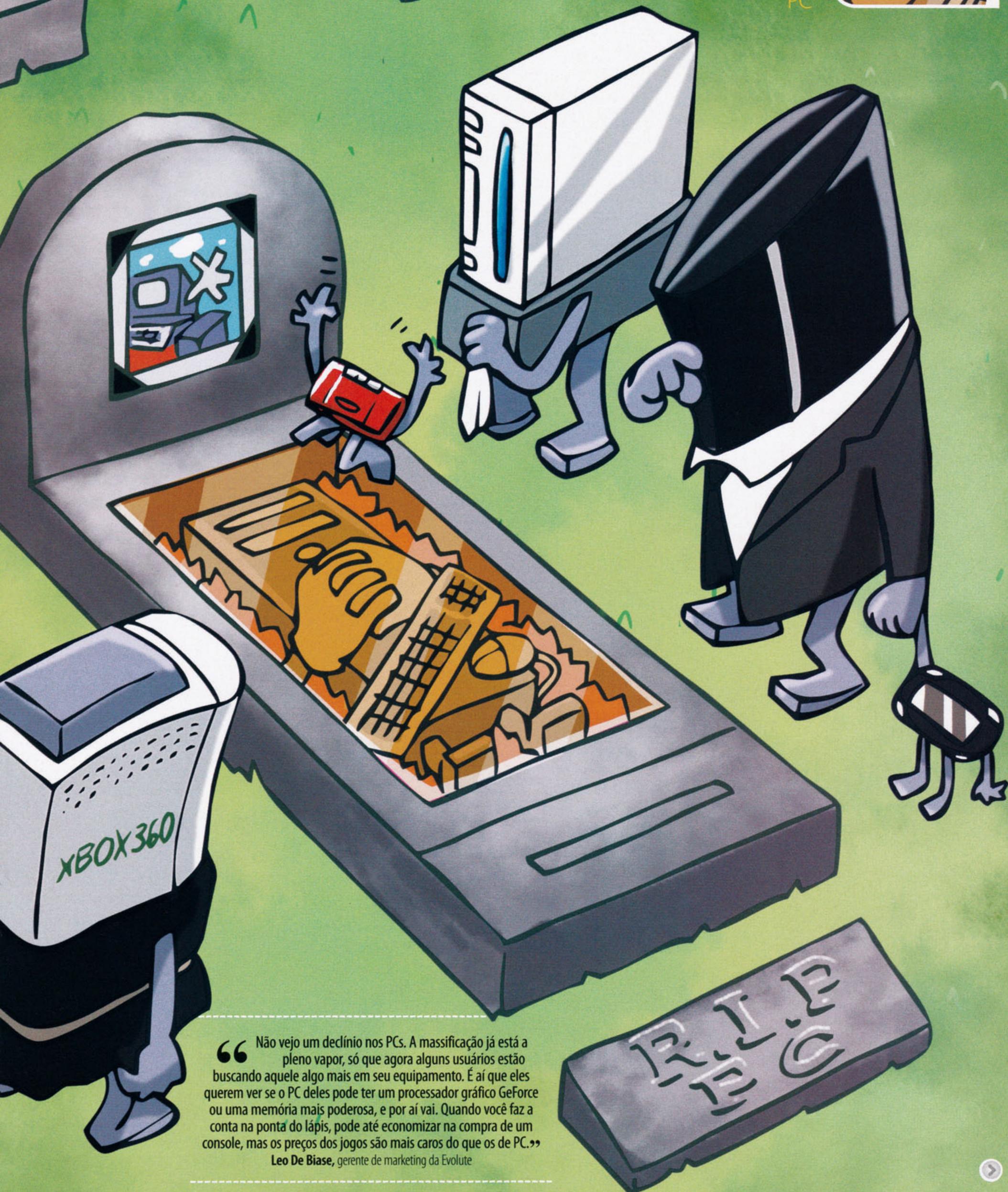
É tempo de mudanças e, para aquele gamer que gosta de manter um PC equipado para rodar “com tudo no máximo”, talvez elas sejam difíceis. O próprio Molyneux reconhece que o computador está cada vez mais próximo do mercado casual, daqueles usuários que se contentam em jogar games em Flash, pelo do navegador de internet.

Quem parece concordar com a situação é outra figura importante da indústria: “O game para PC, tal como o conhecemos, está morto”, sacramentou Chris Taylor, da Gas Powered Games, em entrevista ao site Gamasutra, que se dedica a cobrir a área de desenvolvimento. Para Taylor, a distribuição digital é o futuro, por oferecer uma alternativa segura contra a pirataria.

Ah sim, a pirataria. Outro problema crônico para quem tenta ganhar dinheiro desenvolvendo games para PC. Em 2007, durante a GDC daquele ano, Todd Hollenshead, CEO da Id Software, e Michael Capps, presidente da Epic Games, duas das mais tradicionais



>> Jogadores mais excêntricos gostam de montar um gabinete diferente de tudo o que você já viu



“ Não vejo um declínio nos PCs. A massificação já está a pleno vapor, só que agora alguns usuários estão buscando aquele algo mais em seu equipamento. É aí que eles querem ver se o PC deles pode ter um processador gráfico GeForce ou uma memória mais poderosa, e por aí vai. Quando você faz a conta na ponta do lápis, pode até economizar na compra de um console, mas os preços dos jogos são mais caros do que os de PC.”

Leo De Biase, gerente de marketing da Evolute



“ O mercado de PC vem passando por um período de certa estagnação em termos mundiais, mas no caso do Brasil, a situação é diferente: o crescimento da penetração de computadores nas classes C e D tem impulsionado a venda de jogos para PC. ”

Guilherme Franco, diretor da Electronic Arts Brasil

produtoras de jogos para computador, admitiram que tornaram-se multiplataforma para fugir da falsificação, que no PC ocorre em níveis predatórios com jogos que aparecem na internet antes de chegar às lojas.

O Steam, sistema de distribuição digital da Valve Software, tem se mostrado uma esperança para combater a pirataria, mas o problema não se limita somente a ela: aparentemente, o PC perdeu um pouco

STEAM, DE PROMESSA A PRODÍGIO

Com 15 milhões de usuários e um catálogo de mais de 250 títulos, o Steam, serviço da Valve Software, além dos números respeitáveis, adquiriu papel de carro-chefe da distribuição digital. Desde 2003, quando a primeira versão foi disponibilizada ao público, a plataforma tem disseminado o hábito de adquirir jogos via download, num ensaio de adeus à mídia física.

No início, a idéia parecia agradar apenas à produtora de *Half-Life*, mas com o tempo outras softhouses juntaram-se à empreitada, que hoje congrega Activision, Id Software, Epic Games, Capcom, Rockstar, etc. No acervo estão não apenas games casuais, mas também RPGs shooters, RTS e por aí vai. Tudo bem que ao longo do caminho houve problemas como quedas nos servidores, atualizações automáticas, incompatibilidades e bugs, mas o Steam hoje é estável e ganha novos recursos de tempos em tempos.

A ferramenta adquiriu funções como chat por voz e matchmaking, coleta dados de vendas e, principalmente, é uma opção segura e econômica, fugindo da pirataria e abreviando as etapas comerciais que separam o game do consumidor. Com o custo de produção reduzido e um feedback mais confiável dos hábitos dos jogadores, as produtoras só têm o que comemorar.

Para um futuro bem próximo, a Valve prepara-se para lançar o Steamworks, que nada mais do que o conjunto de ferramentas do software em versão para terceiros. Ao abrir a sua plataforma, a produtora espera alavancar o PC e resolver, entre outros percalços, um problema unânime da indústria: a largura de banda.

Outros planos para aperfeiçoar a porção de comunidade do Steam incluem a possibilidade de armazenar screenshots, save games e arquivos de configuração. Melhor não duvidar. O limite? Bem, esta palavra certamente não existe no vocabulário da Valve, que parece estar sempre alguns passos à frente dos demais.

da identidade. Não fosse isso, por que formar a PC Gaming Alliance (PCGA), que congrega Microsoft, Intel, Nvidia e outros, com o objetivo de criar uma consonância em torno da plataforma?

De fato, nos dias de hoje, quem quer jogar no PC precisa lidar com uma série de fatores como escolher a máquina e seus componentes – pagando caro, diga-se de passagem –, e ao adquirir o game torcer por uma boa otimização. Há o risco de não vê-lo na tela do PC tal como ilustram as fotos no verso da caixa. Por outro lado, PlayStation 3 e Xbox 360 usufruem a fase em que estão na crista da onda tecnológica e, principalmente, a praticidade. Afinal, o jogador tem a certeza de que o game adquirido vai rodar direitinho em seu console.

“ O mercado de jogos para PC tem estado praticamente estável durante os últimos cinco anos. Não prevejo uma mudança drástica nessa situação e, apesar de não ter o mesmo crescimento atrativo dos consoles, é ainda um mercado interessante e importante. ”

Gerson Souza, gerente geral da Vivendi Games

Tempos diferentes

É claro que é preciso levar em consideração certas mudanças de hábitos que são inerentes à passagem do tempo. Hoje, por exemplo, os MMOGs dominaram boa parte do público e, cá entre nós, quem joga *World of Warcraft*, por exemplo, tem que dedicar tempo e dinheiro à sua “vida virtual”. Sobra pouco para o resto. E olha que estamos falando de dez milhões de usuários, no caso do MMORPG da Blizzard. Mas há uma infinidade de títulos do gênero bombando pela internet. Entre os casuais e os jogos online, não é de se surpreender que somente *Call of Duty 4*





TOP 5 prós e contras

“ O que nós definitivamente vemos é um aumento extremamente expressivo de PCs para games. O Brasil vive há três anos uma imensa onda de consumidores do primeiro computador, com o qual se conectaram à internet e descobriram os jogos. Ao comprarem o segundo computador, uma grande parte desses usuários exige que estes sejam capazes de rodar pelo menos os games mais simples. Em breve veremos PCs otimizados para *Crysis*, *Bioshock* e outros games DirectX10.”

Richard Cameron, country manager da NVIDIA no Brasil

e *Command & Conquer 3* despontem como lançamentos “AAA” presentes no top 10 do PC em 2007. No mais, são *World of Warcraft*, *The Sims* e “velharias” como *SimCity 4* e *Age of Empires III*.

Entretanto, há quem ainda defenda o PC com unhas, dentes e, principalmente, razão. Chris Corry, produtor de *Command & Conquer: Red Alert 3*, por exemplo, ainda acha que lugar de RTS é no computador. “O design de RTS nos consoles progrediu, mas eu não sei se conseguiremos produzir para eles um RTS genuíno, que é tão intimamente ligado a mouse e teclado”, confessou, em entrevista ao site Eurogamer.

Já Brad Wardell, da Stardock, disparou sua metralhadora para o lado dos produtores: “Games ruins e requerimentos mínimos exagerados, e não a pirataria, são os principais vilões das baixas vendas de jogos para PC”, segundo o executivo da produtora responsável por *Sins of a Solar Empire*. Para ele, a maioria das desenvolvedoras quer criar títulos apenas para os jogadores de elite, com computadores caros, e depois reclama da vendagem ruim.

O debate está no começo ainda, mas o PC parece longe de estar condenado enquanto plataforma de games. O que há é uma mudança no perfil do jogador e da indústria e, como acontece em qualquer processo de tamanha dimensão, é preciso ajustar-se a esse novo perfil. O fato é que enquanto houver computadores, existirão pessoas utilizando-os para jogar. Esperamos apenas é que haja bons games e muita criatividade – mas isso são coisas que fazem falta em qualquer plataforma.



“ O mercado de games em geral continuará crescendo tanto para consoles quanto para PCs. O montante movimentado e as alianças formadas demonstram o amadurecimento dessa indústria. A capacidade de personalização e upgrade de um PC ainda é única quando comparada a essas funcionalidades em consoles.”

Roberto Brandão, gerente de tecnologia da AMD

ABERTURA

Em nenhum outro sistema existe uma maleabilidade tão grande quanto à personalização, desde colocar sons e imagens nos jogos, até criar MODs ou “brincar” com editores dos mais diversos tipos – sendo que muita coisa é gratuita. Mesmo o lançamento de patches e conteúdo novo ainda é mais ágil, bem resolvido e abrangente no computador.

CICLO TECNOLÓGICO

Em se tratando do PC, é impossível estabelecer limites: sempre há um hardware ou software novo para experimentar, com funcionalidades inéditas que abrem espaço para novas experimentações que, por sua vez, colocam a plataforma como carro-chefe da tecnologia.

PROFUNDIDADE

Falem o que quiser, mas o melhor lugar para jogar um RTS, por exemplo, ainda é o PC. O esquema teclado e mouse torna a jogabilidade profunda e envolvente e, longe de uma abordagem superficial ou improvisada, faz com que horas passem como se fossem minutos em frente ao monitor.

MMOS

É fantástico pensar a quantidade de mundos virtuais, com suas próprias histórias, que já foi criada no computador. Há opções para absolutamente todos os gostos e tamanhos, que tornam o PC o lugar ideal para experimentar partidas com milhares de pessoas de todo o mundo e integrar uma comunidade online.

DISTRIBUIÇÃO DIGITAL

No PC, baixar jogos, sejam estes casuais, clássicos ou mesmo os chamados “AAA”, já é uma realidade ao alcance de qualquer pessoa que possua um cartão de crédito (no caso do Brasil, internacional). Com isso, muitas vezes, nem é necessário esperar até que o game apareça nas prateleiras.

PIRATARIA

É verdade a dura realidade da pirataria já assombra os consoles há muito tempo, mas em nenhuma outra plataforma os prejuízos são tão grandes quanto no PC, dada a facilidade em baixar “versões full” de jogos – não raro antes mesmo de chegarem às lojas – de inúmeros sites e softwares, mantidos por comunidades que sangram o mercado.

PREÇO

Tudo bem que hoje existe um grande esforço para baratear a montagem de máquinas direcionadas especificamente aos gamers, mas ainda é extremamente caro ter em mãos um PC capaz de rodar os games mais sofisticados do mercado – sem falar em garantir que o hardware tenha uma vida útil razoável.

VARIEDADE

Uma rápida olhada nos títulos mais vendidos para em 2007 mostra que o PC está “monopolizado” por duas franquias – *World of Warcraft* e *The Sims* –, que praticamente separam o público entre jogadores online e casuais. Falta ousadia para experimentar novas alternativas e tentar sair da mesmice que, aos poucos, está minando a criatividade.

CONSOLES

Embalados, os videogames da geração atual incorporaram, cada um à sua maneira, características até então exclusivas do PC, como um suporte multiplayer consistente e um sistema de distribuição digital. Gêneros típicos do computador começaram a ser portados para os videogames, como RTS e adventures.

OTIMIZAÇÃO

Windows Vista, DirectX 10, uma infinidade de drivers... E está formada a confusão. De um lado, produtores reclamam da dificuldade de programar para o computador, enquanto na outra ponta os gamers não se conformam em ter uma máquina acima dos requisitos recomendados e, mesmo assim, não rodar *Crysis* com tudo no máximo, por exemplo.



PREVIEW

PC

Texto >> Fabrício Caleffi

>> O espaço não é mais um lugar seguro. Em StarCraft II, você encontrará as criaturas mais hostis de todo o universo como esse bicho aí ao lado



>> Uma das novidades é a possibilidade de fundir unidades para criar novos tanques e naves. Isso permite a criação de novas estratégias



>> Para selecionar as missões, você deverá ir até a sala de mapas de sua nave e conversar com os tripulantes



StarCraft II

Blizzard prepara o lançamento de um dos mais famosos jogos de estratégia de todos os tempos

Os jogos de estratégia seguem um tempo próprio. Desse modo, eles conquistam uma penca de jogadores que se tornarão fãs assíduos e que, mesmo após dez anos desde o lançamento desses games, ainda continuarão jogando partidas multiplayer diariamente. E se o jogo for da Blizzard, é bom preparar-se pois você o jogará pela década seguinte.

StarCraft foi lançado em 1998 e recebeu uma expansão em novembro do mesmo ano. Foi só. Sem nenhuma continuação direta prevista, os fãs disputaram campeonatos mundiais que tiveram várias edições e que continuam colocando o game nas competições depois de todo esse tempo.

Há alguns anos, *StarCraft: Ghost* foi anunciado. Ele seria um game de ação em terceira pessoa com todos os personagens e unidades do título original trazidos ao mundo 3D, onde você controlaria uma "ghost terran" – um tipo especial de soldados com habilidades psíquicas – que invadiria o território dos alienígenas Zergs. Sabe-se lá por que o jogo foi cancelado e acabou entrando para as continuações inacabadas ao lado de *Duke Nukem Forever*.

No ano passado, sem mais nem menos, a Blizzard revelou *StarCraft II* e, finalmente, deu continuidade à guerra entre Terrans, Zergs e Protoss. Com muitas inovações mas mantendo os elementos que mais fizeram sucesso na série, *StarCraft II* traz alguns personagens da primeira versão, porém foca-se em misturar unidades novas com algumas do primeiro

título. Aliado a isso, elas têm novas habilidades como uma fusão para dar origem a novas unidades e veículos mutantes. Um bom exemplo é o Viking Terran, que pode alternar entre um robô bípede e um avião.

A visão do campo de batalha mantém-se isométrica, não seguindo a tendência dos novos jogos de estratégia que dão liberdade ao jogador de movimentar os ângulos de visão para poder observar todos os elementos do campo de batalha. Isso, no entanto, não impediu que o visual do game como um todo fosse incrivelmente detalhado.

Uma das diferenças do novo título fica por conta das cenas interativas entre as fases. Nelas, o jogador retorna para sua nave e, como em um game de aventura em 3D, pode conversar com os seus tripulantes, conversando livremente e podendo até chamar os demais membros da tripulação para participarem da discussão. Isso influenciará diretamente no rumo do game.

Ainda dentro da nave, o jogador pode passear por seus corredores e seguir até uma sala para selecionar o rumo de sua próxima missão utilizando um mapa interplanetário que, ao vencer combates, amplia sua lista de planetas visitáveis. A quantidade de locais que o jogador poderá visitar não foi revelada até o fechamento desta edição. Os upgrades das unidades, bem a "instalação" de novas habilidades, também serão feitos dentro da nave. Lá, o jogador compra os upgrades no salão de armas.

O número de unidades de um batalhão, aparentemente, pode ser infinito, permitindo ao jogador controlar exércitos gigantescos com um único clique do mouse e realizar ataques devastadores.

Imaginemos o seguinte: se o game lançado em 1998 rendeu dez anos de jogatina, o novo *StarCraft*, com diversas opções de roteiro, fases selecionáveis, mais unidades por facção – além das novidades ainda não

reveladas – perdurará por quantas décadas até o lançamento de *StarCraft III*?

>> Se você acha que os jogos de estratégia mostram poucas unidades ao mesmo tempo na tela, espere para ver o que *StarCraft II* reserva para você



| | |
|--|------------------------------------------------|
| | PLATAFORMA PC |
| | PRODUTORA Blizzard Entertainment |
| | DESENVOLVEDOR Blizzard Entertainment |
| | TIPO Estratégia |
| | PREVISÃO Sem previsão |

Historia espacial

StarCraft ocorre em um futuro distante onde poucos sobreviventes da raça humana estão no front de batalha procurando fontes de alimento e de energia em um sistema planetário dominado pela raça Protoss. O que acabou pegando todos de surpresa foi a aparição de uma raça alienígena parasita, conhecida como Zerg, que devasta o que encontra pela frente para expandir suas colônias. No game, você pode controlar qualquer uma dessas três raças abaixo:

- **Terrans:** são a aliança humana que ainda luta contra os invasores alienígenas. Sua força bélica é baseada em estruturas de metal e ataque com balas e lasers.

- **Zerg:** uma praga alienígena de seres não tão inteligentes, mas que fazem sua força de ataque com o número gigantesco de unidades. Suas bases são grandes colméias orgânicas, bem como os ataques feitos com elementos de defesa naturais desta raça.

- **Protoss:** seres evoluídos tecnologicamente que controlam uma espécie de energia que emana de seus corpos. Sua sociedade é baseada em religião e seus exércitos são pequenos, mas de inestimável força bélica.





PREVIEW

PS3/X360

Texto >> Fabrício Caleffi

> Soulcalibur IV

Novo capítulo da saga da espada maligna traz lutas mais intensas e a participação especial de Yoda e Darth Vader



PLATAFORMAS
PS3/X360

PRODUTORA
Namco Bandai

DESENVOLVEDOR
Project Soul

TIPO
Luta

PREVISÃO
Junho

● *Soul Blade*, lançado para PSone em 1997, não conseguiu competir com seus rivais de ringue da época como *Street Fighter* e *The King of Fighters*, mas ainda assim reuniu gamers fiéis. Dois anos depois, *Soul Calibur* estreava no Dreamcast, o falecido console de Sega, iniciando uma revolução nos jogos de luta. O título que apresentou batalhas com espadas e bastões trouxe gráficos detalhados, lutadores que mudavam suas expressões faciais nos combates, diversos estilos marciais que proporcionavam lutas equilibradas. Foram estes quesitos que garantiram o lugar da série no coração dos aficionados por jogos de luta.

Para *Soulcalibur IV*, a Namco Bandai tratou de utilizar todo o potencial dos consoles atuais para oferecer gráficos ainda melhores e com diversos efeitos e texturas em alta definição nas roupas dos personagens – até cicatrizes sobressalentes como as de Mitsurugi são visíveis. Será possível enxergar a projeção das sombras em vários elementos do cenário e destruir os ambientes. O que se viu foram árvores que, quando atingidas, soltam galhos e golpes fortes que espedaçam partes do chão. Os

lutadores terão um guarda-roupas inédito.

SCIV ainda terá uma lista enorme de lutadores que inclui os veteranos e trará novatos de diversos cantos do planeta. Muito da lista de golpes dos personagens será mantido, mas novos golpes, como novos contra-ataques e agarrões, estão prometidos para todos os combatentes.

Até o momento, três personagens inéditos foram apresentados. São três mulheres: Hilda, uma amazona toda coberta por uma armadura negra e que empunha uma espada curta e uma lança; Angol Fia, uma lutadora afrodescendente de cabelos brancos cheia de habilidades marciais; e, finalmente, Scherazade. Esta é baseada na personagem homônima das histórias das “Mil e uma Noites”. No entanto, ela parece mais um ser élfico. Como arma, ela empunha uma “rapier”, o mesmo modelo de espada usada por Raphael nos games anteriores.

Fora as estréias, dois personagens exclusivos, um para cada console, também foram anunciados, repetindo o que foi feito em *Soul Calibur II*. No título, Link (de *The Legend of Zelda*), Heihachi (de *Tekken*) e Spawn (dos quadrinhos da Image Comics) apareceram nas versões de GameCube, PlayStation 2 e Xbox, respectivamente.

>> As lutas armadas ganham ainda mais ação e detalhes em alta definição. Mas será que as espadas, bastões e machados serão páreo para os sabres-de-luz de Yoda e Vader?

Os estreantes na arena de *SCIV* são Darth Vader, no console da Sony, e Yoda, no da Microsoft. Ambos vieram direto de *Star Wars*.





»» A lenda da Soul Edge

Há milênios, surgiu a lenda de Soul Edge, a arma definitiva capaz de trazer a vitória a qualquer um que a empunhasse. Seu paradeiro ficou desconhecido por muito tempo, até que ela apareceu empossada pelo pirata Cervantes de Leon, que acabou revelando a verdadeira natureza dessa arma magnífica: a Soul Edge, na verdade, é uma entidade viva que parasita seu portador para conseguir as almas que a alimentam e a fortalecem.

Cervantes espalhou terror durante muito tempo de posse da espada. Mas foi Sophitia, uma amazona grega guiada pelo deus da forja, Hefesto, quem encontrou Cervantes e durante um violento combate acabou atingindo a espada e estilizando-a. Taki, uma habilidosa ninja, interveio no combate e deu fim à existência de Cervantes.

Muito tempo depois, um cavaleiro chamado Siegfried segue os rumores sobre o paradeiro da arma e encontra o corpo putrefato de Cervantes ainda segurando a Soul Edge. Quando Siegfried aproximou-se para pegar a espada, o corpo do pirata se reanimou e os dois travaram uma batalha. Siegfried saiu vitorioso e com a arma em mãos. A espada lhe prometeu trazer de volta o pai do cavaleiro, morto acidentalmente pelo próprio filho, se este saciasse sua sede por almas. Deste pacto surgiu o monstruoso Nightmare, que muitos tentaram derrotar. Mas foi Raphael, um jovem esgrimista, quem conseguiu desferir um golpe certo no olho da espada quando lutou contra Siegfried.

Raphael, então munido da Soul Calibur, uma espada com uma energia poderosa, selou a maligna Soul Edge, no episódio conhecido como o "Abraços das Almas".

A essência maligna da Soul Edge ainda conseguiu libertar-se e permanecer nos restos de Nightmare. Um bom tempo passou e Zsalamel, uma entidade milenar, fechou um pacto com a Soul Edge e reanimou a armadura de Nightmare. Ele utilizou a essência da espada maligna e solicitou o auxílio da entidade para cumprir seu perturbador objetivo.

Soulcalibur IV continua esta história, com Siegfried desejando acabar com a existência maligna da espada e redimir-se dos massacres que cometeu quando era Nightmare.

»» *Soulcalibur IV* utiliza todo o potencial dos consoles atuais para oferecer gráficos ainda melhores, com vários **efeitos** e texturas aparentes nas roupas dos personagens

»» Os detalhes dos personagens são incríveis. É possível ver detalhes das armaduras e das armas e, nos combates, é comum ver faíscas saindo do impacto das armas





PREVIEW

PS3/X360/PC

Texto >> Fabrício Caleffi

Mirror's Edge

No futuro, o correio dependerá da sua habilidade



PLATAFORMAS
PS3/X360/PC

PRODUTORA
EA

DESENVOLVEDOR
DICE

TIPO
Ação/Aventura

PREVISÃO
2008

Chegar a uma sociedade perfeita e totalmente pacífica é a utopia mundial. Em algum lugar no futuro, contudo, essa fantasia foi alcançada. Assim, as ruas são calmas e limpas. Mas a paz teve um preço: um governo tirano que manipula e rastreia todo e qualquer tipo de comunicação. A solução? Entregas de mensagens feitas pessoalmente. E é aí que entra Faith, uma entregadora cheia de habilidades acrobáticas que utiliza o esporte parkour – uma espécie de "corrida de obstáculos" em ambientes urbanos – e que circula pela cidade pulando de prédio em prédio para entregar correspondências e itens que, de outra forma, não chegariam ao seu destino.

A empresa desenvolvedora de *Mirror's Edge* é a mesma responsável pela série *Battlefield*. Todas as

acrobacias de *Mirror's Edge* acontecem em primeira pessoa e o interessante é que a câmera se comporta como se fosse a cabeça de Faith: depois de pular de um prédio a outro e aterrissar com uma cambalhota, você acompanhará todo o movimento, podendo observar suas pernas e o céu. Além disso, a câmera balança enquanto ela corre, comportando-se perfeitamente como se fosse própria visão do ser humano.

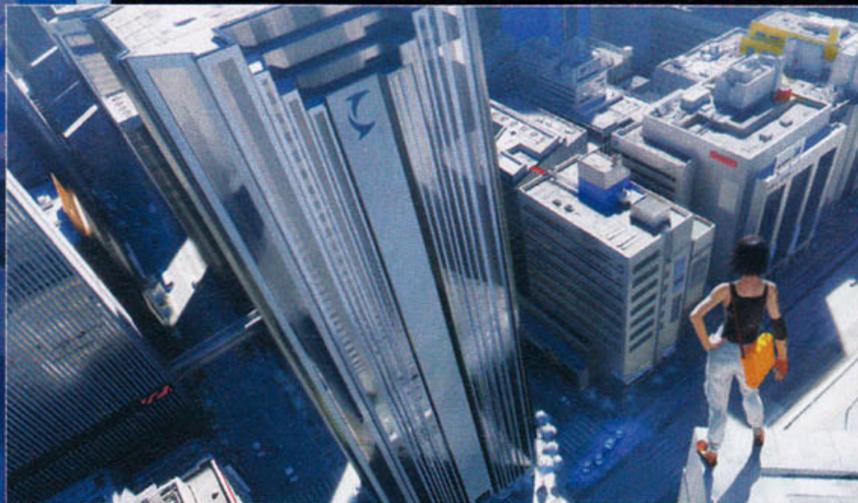
O enredo mostra Faith na tentativa de limpar o nome de sua irmã caçada e aprisionada pelo governo enquanto uma eleição fraudulenta está para acontecer na cidade.

A ação acontece enquanto você tenta fazer suas entregas utilizando os movimentos de parkour guiados pela "Faith Vision", que destaca em vermelho as possíveis ações a serem feitas e os locais em que a atleta deve subir, escorregar, segurar e cair.

Ao contrário da maioria dos games em primeira pessoa, *Mirror's Edge* praticamente dispensa armas e grande parte dos combates será resolvida com os habilidosos movimentos marciais de Faith.

Caso queira, você pode até roubar as armas dos inimigos que não param de persegui-la durante suas escaladas e usá-las contra eles, mas o pente de balas é pequeno e uma vez que acaba, as armas se tornam inutilizáveis.

Mirror's Edge é uma daquelas promessas de games inovadores que todos esperamos ansiosamente. Entretanto, o jogo ainda não teve data definida e a DICE não revelou nenhum vídeo do game, apenas algumas artes. A EA, no entanto, garantiu que até o final deste ano ele será lançado.



>> Quem tem medo de altura deve evitar *Mirror's Edge*. O game ocorre a maior parte do tempo em cima de arranha-céus





>> Os fãs do anime não terão motivos para reclamar. O game de Afro Samurai traz o mesmo visual do desenho e muita ação



>> Afro Samurai é um homem em busca de vingança. Por isso, não espere que ele tenha bom humor ao acordar pela manhã

➤ Afro Samurai

Game busca o mesmo sucesso do anime do ninja black power

● Para quem não conhece, *Afro Samurai* é um mangá que virou anime e está fazendo o maior sucesso no Japão e nos EUA. A história é sobre um samurai negro com cabelo black power, roupas largonas e linguajar digno dos guetos procurando vingança pelo assassinato de seus pais quando ele ainda era criança. O grande diferencial dessa série – já que as semelhanças com *Samurai Champloo*, outro mangá, são nítidas, principalmente na trilha sonora – está na dublagem de Afro, feita pelo consagrado ator Samuel L. Jackson, o que dá um charme único ao inusitado samurai boca suja.

O enredo segue a mesma linha do anime: Afro concentra todas as suas forças para ir atrás de Kuma, um espadachim que usa uma máscara de urso de pelúcia, e é o assassino de seus pais. Para criar uma arte próxima a do desenho animado e, assim atrair os fãs a arte renderiza em 3D todos os traços do anime, misturando personagens reais com a arte nipônica dos quadrinhos, o que dá um visual próximo ao das adaptações da série *Berserk* para os consoles. O efeito de cel-shading deixa o game com um visual

mais bacana.

De acordo com os produtores, a intenção é que o game receba a classificação indicativa “M” da ESRB. Com isso, os jogadores terão a oportunidade de ver muito sangue e membros amputados, como no jogo *Ninja Gaiden*. Os comandos serão simples e rapidamente qualquer jogador poderá desferir golpes poderosos.

Já a trilha sonora trará bastante elementos de rap e hip-hop, mas as músicas terão forte influência dos instrumentos japoneses.

O lançamento está previsto para setembro. Mesmo com o pouquíssimo tempo que resta até lá, pouco sobre o game foi revelado até o momento. Sabe-se, no entanto, que as lutas serão travadas no estilo das batalhas de *Onimusha* e a habilidade de Afro caminhar em paredes, somadas com outras habilidades dignas dos samurais modernos, nos leva a crer que o game seja tão bom quanto o anime. Em contrapartida, o humor irônico do desenho animado somado à ambientação neonipônica da história tem de tudo para render um dos melhores games da nova safra.



 PLATAFORMA
PS3/X360

 PRODUTORA
Namco Bandai

 DESENVOLVEDOR
Namco Bandai

 TIPO
Ação

 PREVISÃO
Segundo semestre





PREVIEW

PS2/PS3/PSP/X360/WII/DS/PC

Texto >> Fabrício Caleffi

LEGO Indiana Jones: The Original Adventures

O herói da Sessão da Tarde em forma de blocos



PLATAFORMAS
Multiplataforma

PRODUTORA
LucasArts

DESENVOLVEDOR
Traveller's Tales

TIPO
Aventura

PREVISÃO
Junho

Enquanto o filme *Indiana Jones e o Reino da Caveira de Cristal* não chega aos cinemas, os fãs das aventuras do arqueólogo e explorador poderão matar as saudades da trilogia inicial do herói com o mais novo game dos blocos de plástico mais famosos do mundo em *LEGO Indiana Jones: The Original Adventures*.

Depois de todo o sucesso da série *LEGO Star Wars*, a Traveller's Tales agora permite que os jogadores revivam as emoções de Indiana Jones em *Os Caçadores da Arca Perdida*, *O Templo da Perdição* e *A Última Cruzada*. Todos os três filmes estarão no game, totalizando 18 fases. Elas levarão o jogador a fugir da famosa "grande pedra rolante", atravessar uma pirâmide cheia de serpentes e andar por uma ponte invisível, revivendo os principais momentos da trilogia acrescidos de muito humor.

Ao contrário do que os céticos podem pensar, *LEGO Indiana Jones* não será simplesmente um clone da versão *Star Wars*. O título contará com um novo sistema de jogo que inclui cenários interativos, por exemplo. Assim, Indy pode usar seu chicote para se agarrar em lugares e também para atirar objetos nos inimigos. Ele também terá que solucionar muitos enigmas (marca tradicional dos filmes) e resolver outros problemas como consertar seu avião para escapar de vários nativos furiosos no seu encalço após roubar um artefato.

O mais legal, contudo, será lidar com as fobias da personagem. Para quem não sabe, Indiana Jones tem total aversão a cobras e parece uma menina ao ver uma delas. Por isso, na maioria das fases, ele tem a companhia de alguém que não está lá simplesmente para que o explorador não se sinta só, mas

>> Indiana Jones terá como principal arma o seu chicote. Assim, além de atacar, ele poderá usá-lo para atravessar abismos profundos



>> Indy, cuidado! Seus inimigos querem a sua cabeça a todo o custo. Eles o estarão vigiando a todo o instante, inclusive nos momentos de lazer

realmente o ajudará quando ele se deparar com um ninho de serpentes. Quando isso ocorrer, o jogador assumirá o controle do outro personagem que deverá salvar Indy.

Essa interação entre os personagens será o aspecto central do modo cooperativo, que dessa vez também será mais lógico, com um jogador sempre no papel de Indiana Jones e outro jogador como um dos 70 personagens destraváveis. Com diversos elementos dos filmes dentro do game – só os nazistas do primeiro filme ficaram de fora e foram substituídos por novos inimigos – prepare-se para uma grande aventura que só a série LEGO pode proporcionar.





PREVIEW 
PS3/X360/PC



Highlander: The Game

Até nos games MacLeod dirá: "Só pode haver um"

Tirando o sotaque escocês e cara de cachorro triste, praticamente todo mundo já quis estar na pele do personagem de Christopher Lambert no filme *Highlander: o imortal* Connor MacLeod.

Lançado em 1986, o filme recebeu duas seqüências e um seriado de TV. Agora, a série *Highlander* ganha um novo capítulo nos videogames, colocando o jogador na pele de Owen MacLeod, um imortal que acumula dois mil anos nas costas e que deve combater a ameaça de Kraken, um vilão que está espalhando o caos por Nova York. No futuro próximo no qual o enredo do game de desenrola, a cidade sofre com a violência e a poluição.

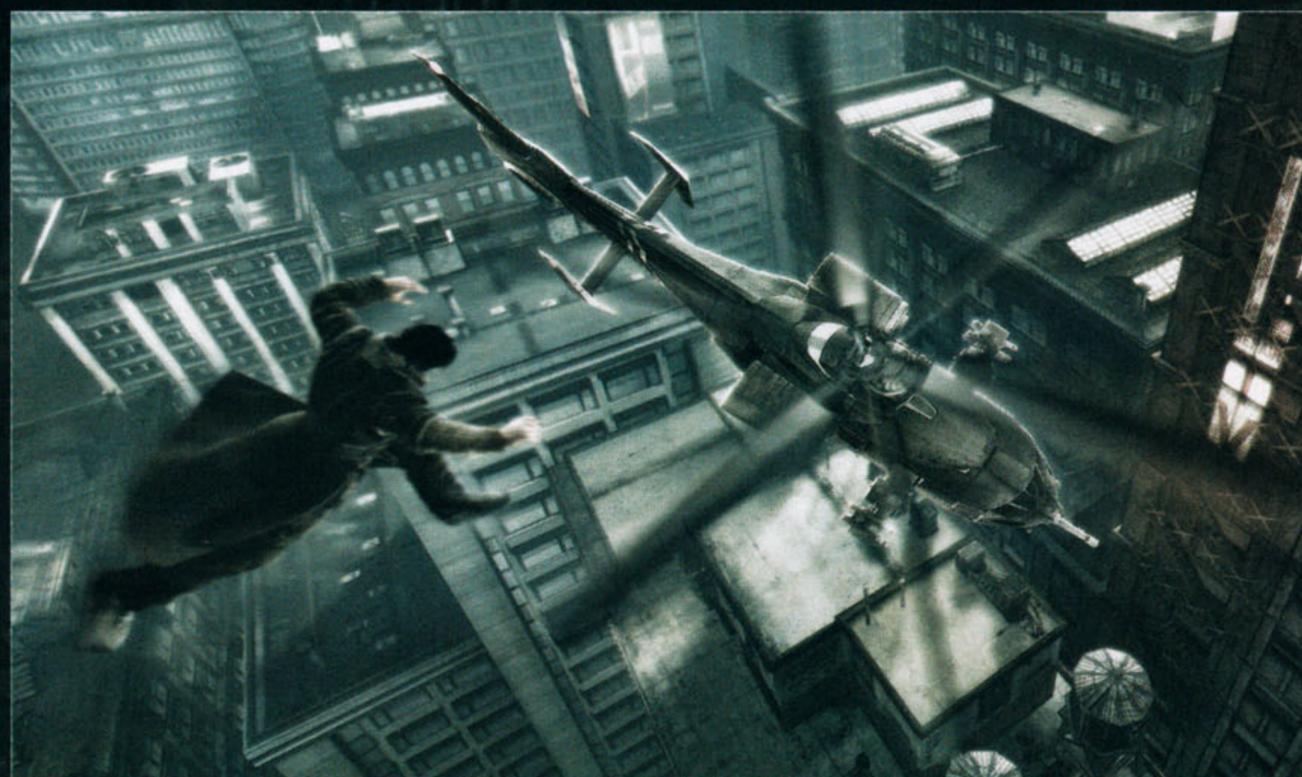
A história de *Highlander: The Game* foi escrita pelo mesmo roteirista do seriado e começa em uma arena de gladiadores. Lá, Owen descobrirá que é imortal após uma "morte mal-sucedida". O game passará na cidade de Nova York, mas também levará o jogador para épocas passadas em flashbacks do protagonista como a cidade de Pompéia antes do vulcão consumi-la, o Japão feudal e a Escócia do século 9.

Os privilégios de ser um imortal serão importantes

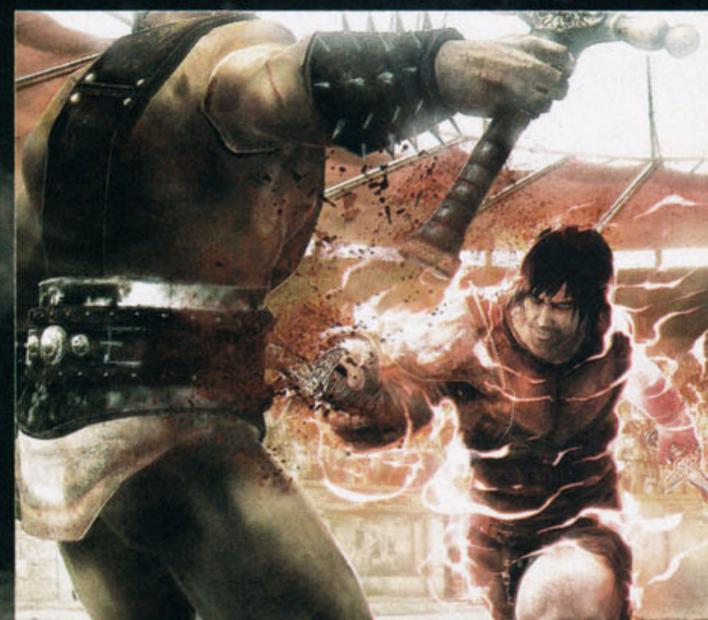
na hora dos combates, permitindo ao jogador pular de prédios altíssimos para escapar dos adversários e deixar os inimigos o empalarem para que possa tirar as armas deles. Além disso, Owen poderá controlar fogo, eletricidade e terá outras habilidades adquiridas conforme você enfrenta outros imortais e cortar-lhes a cabeça – esta é o único modo de eliminar um ser que não morre. O jogador também poderá adquirir novas habilidades com a experiência adquirida vencendo combates e descobrindo novas áreas.

O ambiente será interativo durante as batalhas, permitindo ao jogador arremessar inimigos de lugares altos, empalá-los em estruturas expostas e explodir botijões de gás – algo que deve ser parecido com o que já foi visto em *Legacy of Kain: Soul Reaver*, também da Eidos. De acordo com os produtores, as missões poderão ser concluídas de diversas maneiras, tanto usando violência extrema ou seguindo pela fase sem ser descoberto, por exemplo.

O foco de *Highlander: The Game* será no modo single player, pois os imortais "vivem para se matar", literalmente. Afinal, só pode haver um!



>>> O jogo promete cenas cheias de ação por conta da imortalidade do personagem principal. Assim ele pode saltar de prédios e sair inteiro



 **PLATAFORMAS**
PS3/X360/PC

 **PRODUTORA**
Eidos Interactive

 **DESENVOLVEDOR**
WideScreen Games

 **TIPO**
Aventura

 **PREVISÃO**
Agosto



REVIEW

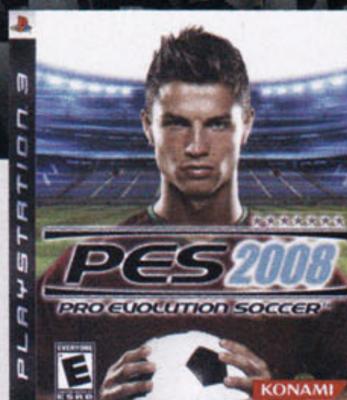
PS3

>> O nível de realismo dos estádios aumentou, mas a qualidade dos gramados caiu

Texto >> Leandro Rodrigues



Pro Evolution Soccer 2008



PLATAFORMA
PS3

PRODUTORA
Konami

DESENVOLVEDOR
Konami

TIPO
Esporte

JOGADORES
1 a 8 (2 online)

Distribuição no Brasil: NC Games

Também para >>

X360 > DS > PSP > PC > PS2 > Wii



7.0

Winning Eleven evoluiu para entrar na nova geração do futebol virtual? Descubra agora mesmo

A ansiedade da galera é tremenda em relação à estréia de uma das melhores séries de futebol na nova geração. Tanto que quando *Pro Evolution Soccer 2008* chegou aqui na redação, foi uma correria para ver quem jogava primeiro. Mas o game da Konami alcançou as expectativas? Mais ou menos. E a culpa disso é toda da Konami.

Pouca coisa mudou

Comparada com a versão 2007, pouca coisa mudou efetivamente nesta versão *PES*. O visual, por exemplo, não mudou nada em relação à versão de Play 2, pelo contrário, em alguns aspectos é visível uma pequena perda de qualidade técnica.

A torcida, apesar de mais animada e com algumas reações diferentes (agora ela até se levanta quando uma falta é mais dura), continua uma massa completamente uniforme e sem grandes mudanças de reações.

A modelagem dos jogadores, no entanto, sofreu grandes variações. Enquanto alguns atletas estão perfeitamente retratados, como é o caso de Ronaldinho Gaúcho e Cristiano Ronaldo (o garoto propaganda desta versão), outros exigirão uma grande dose de imaginação para identificar o atleta,

como é o caso de Kaká.

Mas o aspecto visual que mais deixou a desejar foram as texturas dos gramados. Observando atentamente, é possível ver texturas diferentes no mesmo campo, algumas levemente desfocadas, outras que parecem estar em baixa resolução. O descuido fica ainda mais evidente quando a câmera acompanha alguma jogada de bola parada, como em faltas e escanteios. A impressão é que a Konami pensou em criar algum efeito diferente, que não acabou dando certo, já que a mudança ocorre de maneira drástica de um ponto para o outro do tapete verde.

Mas nem tudo é defeito. As animações estão mais bonitas, com comemorações empolgantes e brigas mais reais, mas até nessa hora aparece certo descuido da produtora. Nenhuma destas animações acontece de maneira fluída, com a taxa de quadros por segundo caindo freqüentemente – nem no PSone isso acontecia.

Boleiros espertalhões

Se no visual o game não evoluiu muito, a Inteligência Artificial está espantosa. Esqueça aquela sua velha tática manjada; depois de duas partidas, o computador aprenderá tudo o que você faz.



>> A Inteligência Artificial está bem melhor. Por conta disso, você terá dificuldades de manter a bola no pé

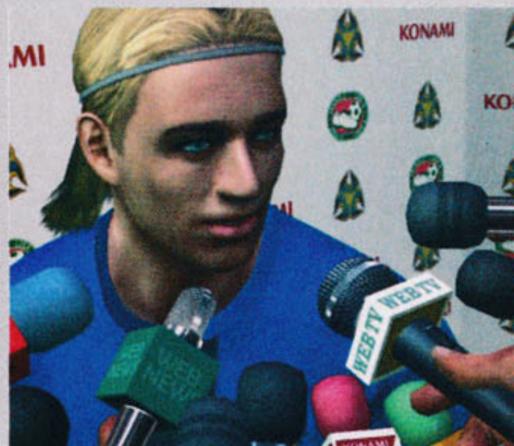
REVIEW PS3



Quanto mais popular o seu time se torna, mais pessoas assistem a suas partidas e a imprensa não sai da cola das estrelas



Depois de ganhar uma competição, todo o bom booleiro gosta de passar a noite no pagode



>> Para quem gosta de editar o time, agora é possível usar a EyeToy Play do PS3 para **tirar fotos** de rostos e uniformes para personalizar sua equipe<<

na defesa e enrolar o maior tempo possível.

Uma novidade muito bacana é uma avaliação de popularidade. O público dá uma nota ao seu time de acordo com o seu desempenho e, com ela, recebe-se pontos de popularidade. Esses pontos influenciam diretamente no valor de compra e venda dos jogadores. Ter um time popular também torna a sua equipe alvo dos jornalistas, que correm atrás de uma entrevista do seu jogador após uma partida.

Monte o seu plantel

Para os usuários que gostam de editar times, é possível usar a EyeToy Play do PlayStation 3 para tirar fotos de rostos e de uniformes para personalizar sua equipe. O que antes era uma tarefa complexa, chata e que exigia muita dedicação, agora pode ser resolvida em poucos minutos. Infelizmente, o jogo impõe um limite de fotos que podem ser utilizadas nas partidas (cinco rostos e oito uniformes).

No geral, *Pro Evolution Soccer 2008* é uma versão revisada de *Winning Eleven 2007*, que saiu para o PlayStation 2. Apesar de continuar divertido como nenhum outro jogo de futebol, o game peca pela falta de novidade e precisa de uma boa reforma urgente.

Time de amigos

Desde o primeiro *Winning Eleven*, o sonho dos fãs era montar um time de amigos dentro do jogo. Com a EyeToy, isso é possível. Na opção Edit, basta fotografar o rosto do futuro atleta virtual. Em seguida, você deve ajustar a imagem de acordo com uma "máscara" apresentada pelo game. Assim, o rosto aparecerá no modelo em três dimensões do jogador virtual. Para finalizar, ajuste a cor da pele, escolha um corte de cabelo, insira altura e peso e pronto, você tem um time de futebol da sua rua. Não esqueça de fazer, também, seu uniforme. Você pode, ainda, pegar imagens de atletas na internet e deixar seus rostos muito mais reais dentro do game.

Ele sempre descobre uma brecha no seu esquema tático, forçando você a fazer mudanças constantes no time e obrigando você a dar uma de técnico.

Isso se torna ainda mais complicado quando você está perdendo um jogo e a posse de bola está com o time adversário. Diferentemente das versões anteriores, agora o computador não irá parar de atacar. E não estranhe se ele ficar tocando a bola no meio-de-campo ou tentar fazer algumas firulas apenas para deixar o tempo correr.

Já na manjada Master League, não espere moleza pois logo de cara, nas primeiras partidas da quarta divisão, é possível sentir a melhoria na habilidade dos adversários. Se um time fraco fizer um gol na sua equipe, provavelmente irá se fechar



>> Uma das novidades é a possibilidade de simular faltas. Entretanto, se isso não for feito com esperteza, o juiz o punirá com um cartão amarelo





Texto >> Nelson Alves Jr.



dos recursos mais importantes é utilizar o auxílio dos seus amigos para encurralar os adversários



Não saia atirando para todos os lados. Crie uma boa estratégia

> Rainbow Six Vegas 2



O esquadrão antiterrorismo retorna para Las Vegas

Se a sensação que fica ao terminar *Rainbow Six Vegas 2* é a de que o jogo é muito parecido com o primeiro, é porque a seqüência é tão boa (senão melhor) do que o anterior. E isso já é motivo suficiente para uma recomendação, mesmo com as falhas.

A primeira delas diz respeito à história, que não apresentou nenhuma evolução. Ou seja, se já era fraca, agora também é insossa. Enquanto o jogo passado termina sem grandes explicações, o desenrolar do segundo sequer chega a empolgar.

Considerando que um ano e meio separa os dois títulos, chega a ser compreensível que haja poucas novidades na mecânica de jogo. Novidade mesmo está somente na possibilidade de poder correr, o que pode soar como um sacrilégio para os fãs da série *Rainbow Six*. Mas antes de reclamar, saiba que o

sistema funciona e não arruína a tática. Pelo contrário, o balanceamento é perfeito e até adiciona certo tempero ao tiroteio, já que possibilita achar proteção facilmente e fugir das explosões de granadas lançadas perto de você.

Com exceção disso, o esquema de combate continua idêntico. Você controla um combatente e dá ordens a outros dois manipulados pela Inteligência Artificial – bastante estúpida, por sinal. Seus aliados cumprem todos os comandos, mas são incapazes de tomar qualquer tipo de decisão quando estão em uma área de risco.

A IA dos inimigos não fica atrás. Embora alguns carreguem escudos, o que exige bastante estratégia para derrubá-los ou uma bela pontaria para acertar áreas desprotegidas de seus corpos, e outros tenham óculos de visão noturna e de calor, o resultado não chega a surpreender.

Agora, é possível selecionar o gênero do personagem no menu de personalização. Seus pontos de experiência (XP) e ACES (Advanced Combat Enhancement and Specialization) servem para habilitar armas e equipamentos. A medição é feita de acordo com o ponto alvejado do corpo inimigo (tiro na cabeça tem um valor, por exemplo), a distância do disparo e a arma utilizada. O bacana é que tudo o que você destravar no modo solo pode ser utilizado no multiplayer.

Para completar: a evolução pode não ter sido a esperada, mas ainda assim faz jus ao que se espera de um *Rainbow Six*.



>> Tiroteio com tecnologia. Todos os combatentes do game utilizam óculos de visão térmica e noturna, armas com miras laser, rifles de precisão, granadas de impacto...

- PLATAFORMA**
X360
- PRODUTORA**
Ubisoft
- DESENVOLVEDOR**
Ubisoft
- TIPO**
Tiro em primeira pessoa
- JOGADORES**
1 a 2 (até 16 online)

Também para >> PS3 / PC





>> Em *Crisis Core*, você verá as histórias pelos olhos de Zack, o SOLDIER amigo de Cloud

REVIEW
PSP



Texto >> Humberto Martinez



Os combates não utilizam grupos, ou seja, você terá que se virar sozinho



Prepare-se para voltar a Midgar e unir os laços da história de Final Fantasy VII

> Crisis Core: Final Fantasy VII

A melhor história dos RPGs ganha ainda mais emoção no PSP

Imagine a Square-Enix na forma de um motorista nos engarrafamentos de São Paulo e os fãs de Cloud como moleques que passaram os últimos dez anos mendigando remakes, recontagens e continuações de *FFVII* nos faróis da internet. De saco cheio de tanto "toca Raul" versão One Winged Angel e de olho na nossa grana, a gigante japonesa criou *Crisis Core: Final Fantasy VII* e posso garantir: é o melhor RPG lançado para PSP, completando de forma surpreendente o roteiro criado para o título original e trazendo respostas para perguntas que nos atormentam há dez anos.

O maior mistério revelado em *Crisis Core* é a história de Zack Fair, SOLDIER de alto escalão da Shin-Ra que apareceu em diversos flashbacks da história de Cloud no RPG de 1997. A resposta não poderia ser melhor conduzida e o novo protagonista é o próprio Zack. A aventura acontece em Midgar anos antes da queda da Shin-Ra pelas mãos de Cloud e dos rebeldes da Avalanche. Ou seja, é a época em que Sephiroth encontrava-se em seu auge como SOLDIER e quando eventos vitais aconteceram. Você quer saber a origem da espada clássica de Cloud, a Buster Sword, e a relação entre Zack, Cloud e Sephiroth? Jogue *Crisis Core*.

Misturas e criações

O enredo de RPG do PSP é o grande destaque, disso não há dúvida. Porém, o que torna o título um RPG top de linha é a mistura de sistemas de

combates de dois grandes games (*FFVII* e *FFXII*) para criar uma nova experiência.

As batalhas não acontecem em turnos e há liberdade para esquivar dos ataques dos monstros (que continuam surgindo em encontros aleatórios), defender e escolher suas ações sem precisar acessar menus. Porém, muito melhor do que em *FFXII*, aqui você não precisa esperar uma barra encher para executar a ação. Ares clássicos estão presentes com a volta das Materias, jóias que possibilitam o uso de magias e habilidades especiais.

Desta vez, só é possível equipar com, no máximo, seis Materias de cada vez e cada uma delas fica disponível na tela de combate – basta clicar sobre elas para acessar as suas funções.

Crisis Core também oferece idéias originais. Em primeiro lugar, você vai controlar Zack e somente ele. Nada de grupo em que cada personagem garante uma característica de combate (mago, curandeiro, etc.): Zack tem que se virar sozinho e o máximo que faz é usar a inspiração das técnicas de alguns amigos em seus "Limit Breaks".

O sistema de evolução e experiência também é novo, inusitado e funciona na base da sorte com um sistema de roletas. Só para completar e atizar sua vontade, as evocações/summons/GFs (chame como quiser) estão presentes e, babe, se apresentam para o ataque em vídeos em CG com a mesma qualidade de animação vista no filme *Final Fantasy VII: Advent Children*.



PLATAFORMA
PSP

PRODUTORA
Square-Enix

DISTRIBUIDORA
Sinergex do Brasil

TIPO
RPG

JOGADORES
1



9,5



REVIEW

X360

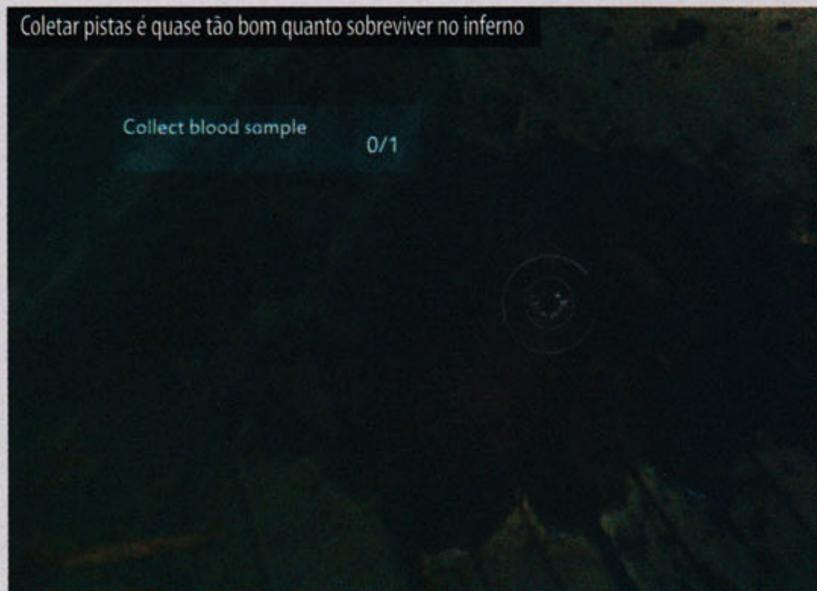
Texto >> Humberto Martínez



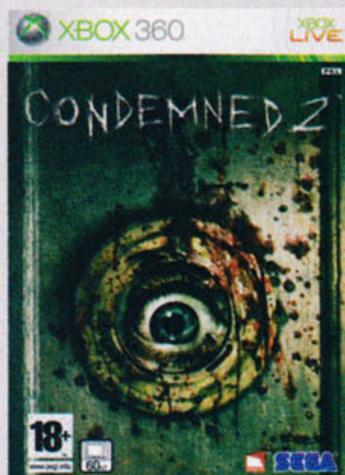
Cuidado por onde você anda no game. Quando menos esperar, alguém pode aparecer atrás de você



Coletar pistas é quase tão bom quanto sobreviver no inferno



> Condemned 2: Bloodshot



PLATAFORMA
X360

PRODUTORA
Sega

DESENVOLVEDOR
Monolith Productions

TIPO
Survival Horror

JOGADORES
1 (até 8 online)

Loucura, visões e terror em doses cavalares...

O primeiro *Condemned*, na escala do medo, era um "jogo para assustar a namorada e provar que você é corajoso", com direito a bons sustos e um clima de terror morno, porém acima da média. Não se atreva a chamar sua garota para acompanhá-lo no segundo episódio, *Bloodshot*, pois desta vez ela pode acabar traumatizada ou vai achar que você é um maluco que cultua o profano. A Monolith não teve dó, tampouco preguiça, e melhorou tudo nesta seqüência, principalmente o fator medo.

Obviamente, a primeira melhoria que salta aos olhos é visual. Os novos ambientes contam com pelo menos dez vezes mais detalhes e elementos, com muita sujeira espalhada por todos os lados e texturas convincentes. Ao entrar em um prédio abandonado, por exemplo, dá para sentir uma sensação de incômodo com a bagunça e vai até fazê-lo pensar em não andar descalço em um lugar como esse nem por

mil pontos de Gamerscore.

A maior quantidade de elementos também ajuda a criar esconderijos para os inimigos que, mais do que servir para pancadaria, adoram pregar sustos. O clima é aprimorado por uma trilha sonora alta e perturbante, que combina gritos que parecem vindos do inferno com notas instrumentais graves e sinistras. Não é à toa que o protagonista precisa tomar uns goles de pinga para controlar as alucinações e o terror que sofre no game.

Investigação do inferno

Há muito desafio em *Bloodshot* além da própria sobrevivência. O protagonista é ex-agente do FBI e, envolvido em uma trama contra ele mesmo, deve usar equipamentos e conhecimentos forenses. Não são raras as situações nas quais você deve analisar cadáveres e rastros de sangue. O game indica os cenários onde devem rolar as investigações, mas tirar conclusões fica por sua conta. Por exemplo: em uma cena do crime, você deve identificar um cadáver. Para isso, você deve procurar elementos nos cenários que dêem as pistas certas referentes a sua identidade.

Toda a sua atuação como detetive é questionada e pontuada. Por isso, é vital investigar muito antes de responder a perguntas referentes a tipo de ferimento que levou a vítima à morte, por exemplo. Há alguns equipamentos para ajudá-lo, como luz ultravioleta para rastrear sangue, câmera e detector de sons. Este desafio extra é tão legal que poderia ser a base de um game inteiro de investigação forense.

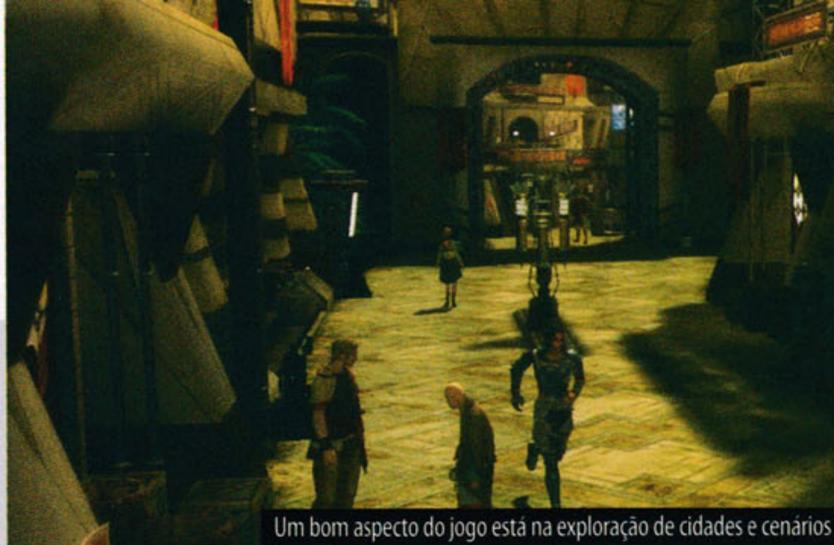
Também para >> PS3



9,0



>> É importante ficar atento a todos os detalhes. Cada pista coletada pode revelar algo que o levará para novos locais de *Condemned 2*



Um bom aspecto do jogo está na exploração de cidades e cenários



A Unreal Engine deu um toque especial ao visual da obra de Sakaguchi

> Lost Odyssey

Sakaguchi quase pisa na bola em seu novo RPG

● *Lost Odyssey* não é a perfeição em pixels e, depois do lançamento de tantos RPGs ocidentais de ótimo gosto, fica realmente complicado para que os japoneses obtenham sucesso repetindo a mesma fórmula do começo da década de 1990. Mesmo assim, apostar em personagens carismáticos e alterar o esquema de encontrar monstros de forma randômica no cenário já ajuda bastante.

Neste ponto, *Lost Odyssey* tem acertos e erros. O personagem principal, Kaim, é um imortal que tem mil anos de história para se lembrar. No começo, pode parecer apagado, mas, ao longo da narrativa, arranca elogios e ganha respeito. No entanto, a história de Kaim é bem mais complexa, intrigante e interessante que o roteiro do jogo – que pode até ser classificado de enfadonho e clichê. As memórias do imortal, porém, são contadas por meio de texto em tela, com pouca interação visual, o que é estranho em um game.

O combate em *Lost Odyssey* é feito em turnos e os inimigos aparecem randomicamente no cenário, algo que soa como um game saído do Super Nintendo. Já as habilidades funcionam de modo diferente para quem é imortal e para quem é humano. Os humanos ganham novas skills por meio de evolução, a cada um ou dois novos níveis, pimba, uma nova habilidade. Já os imortais aprendem novas habilidades por meio dos humanos ou dos acessórios que usam. O bacana é que os imortais renascem na batalha após mortos – basta

esperar alguns turnos. Um toque de classe.

Um dos grandes diferenciais do game é o uso – bem-feito – da engine Unreal. E, por isto, entenda que o visual do jogo é genial, cheio de efeitos impecáveis. Os cenários são grandiosos e repletos de detalhes, e os personagens são bem renderizados. Mas tudo tem um preço, claro. E em *Lost Odyssey*, o preço tem dois nomes: problemas de latência e zilhões de telas de loading.

A questão final é bem simples e eu entendo o Sakaguchi, produtor do jogo: ele quer fazer um RPG clássico para não assustar os fãs e dar uns toques moderninhos. O problema é que *Lost Odyssey* não é o exemplo mais bem-sucedido. Tem tantos defeitinhos que não pode ser considerado um grande jogo. Podemos barganhar? Diremos ao mestre que o jogo é bom – e realmente é – e pedimos para que ele jogue *Oblivion* ou *Eternal Sonata* antes de lançar um novo RPG. Que tal?



>> Como em todo bom RPG, você enfrentará uma centena de inimigos com o único propósito de aumentar o nível de experiência do personagem. Haja saco!



PLATAFORMA
X360

PRODUTORA
Microsoft

DESENVOLVEDOR
Mistwalker / Feel Plus

TIPO
RPG

JOGADORES
1



7,5



REVIEW

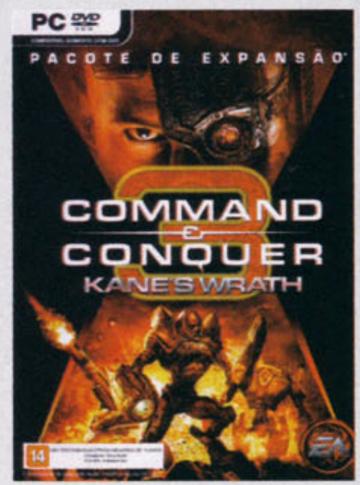
Texto >> Romulo Mathei

Novos veículos e subfacções são o grande chamariz da primeira expansão de Command & Conquer 3



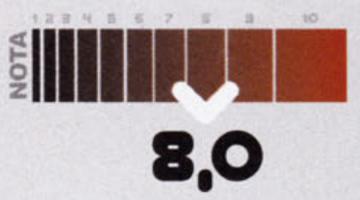
A atriz Natasha Henstridge, do filme "A Experiência", faz o papel de uma bela integrante de Nod

> C&C 3: Kane's Wrath



Primeira expansão traz detalhes da guerra do Tiberium

- PLATAFORMA**
PC
- PRODUTORA**
Electronic Arts
- DESENVOLVEDOR**
EA Los Angeles
- TIPO**
Estratégia
- JOGADORES**
1 (1 a 8 online)



Command & Conquer fez história no universo dos RTS e a nova expansão de C&C 3 não fica atrás. Desde *Tiberium Wars*, a série pedia uma expansão à altura, mas sem perder o jeito C&C de ser.

Em *Kane's Wrath*, o jogador descobre o que ocorreu em duas décadas da Era do Tiberium, navegando por 13 novas missões que contam o renascimento da Irmandade de Nod. Foram filmadas novas cenas com atores consagrados.

A nova campanha também introduz seis subfacções distintas e dissidentes das três já conhecidas.

Vale acrescentar que quem comprar o pacote de expansão recebe uma chave de acesso online da versão beta de *Red Alert 3*.

Novas subfacções e unidades épicas

As novas subfacções derivam dos Nod, da GDI e dos Scrin. Confira as novidades:

NOD:
Black Hand: Os membros da Mão Negra rejeitam o uso de máquinas no combate. Eles são a parte religiosa dos Nod e acreditam que a paz só pode existir por meio da purificação do fogo.

Os Escolhidos de Kane: Sutileza passa longe dessa turma aqui. O uso maciço de armas pesadas e as táticas de guerrilha devastadoras formam um ataque mortal. Para se ter uma idéia, as forças básicas dos Escolhidos é comparável às forças de elite das outras subfacções.

GDI:
Garras de Aço: É uma das forças mais equilibradas do game e assume uma doutrina de força flexível para superar seus inimigos.

Zocom: São voltados às pesquisas com o Tiberium. Ao contrário dos soldados normais que sofrem riscos físicos e mentais quando expostos ao mineral, os Zocom desenvolveram estudos que permitiram a criação de máquinas resistentes aos efeitos do Tiberium.

Scrin:
Reaper-17: Assassinato é a palavra chave aqui. Esta subfacção alienígena é rápida e não deixa vestígios. Seus membros são adeptos à exterminação de tudo e todos que estiverem contra os Scrin.

Traveler-59: Utilizam poderes psíquicos para enfrentar seus inimigos. Os Travelers flanqueiam, dominam e aprisionam os inimigos usando-os muitas vezes como iscas. Uma maneira refinada de combate, porém bastante demorada.

As mudanças das subfacções são sutis. Você deve experimentar cada uma delas, mas nenhuma se compara à maior novidade de *Kane's Wrath*: as unidades épicas. Cada uma das três facções possui uma e, depois de construída, torna-se praticamente invencível. Porém, cada unidade épica necessita de uma estrutura única que demora muito para ser construída. Outro lembrete: o game será lançado em breve para o Xbox 360 com conteúdo extra com mais 50 mapas para batalhas multiplayer.



> Ninja Gaiden: Dragon Sword

Sem a beleza em alta definição dos consoles, mas com a mesma substância

● Acompanhando os sinais dos tempos, a série *Ninja Gaiden* mudou radicalmente desde que surgiu no NES, mas manteve a dificuldade tradicional, e ainda faz muito sucesso. Em cena, entra o DS – totalmente diferente de qualquer outro console disponível no mercado. O Team Ninja, equipe de criação responsável por *Ninja Gaiden*, conhece

bem essas particularidades do DS e não teve medo de produzir um jogo da série totalmente diferente do que já se viu antes.

A trama novamente traz Ryu Hayabusa no papel principal. Há também uma outra personagem – a garota ninja Momiji –, mas o jogador só a controla no começo do jogo. Depois, ela some para Ryu ter alguém para salvar. O game é jogado com o DS apoiado em “formato de livro” e a movimentação é estilo *Zelda: Phantom Hourglass*: segure a stylus em um ponto da tela e o personagem seguirá para lá.

Praticamente tudo é feito através da tela de toque. Aliás, existem combos e golpes simples com riscos horizontais e verticais e outros especiais em que é preciso tocar em um ícone no canto superior esquerdo e depois preencher o caractere japonês na tela. A exceção fica por conta da defesa/esquiva, que é acionada com qualquer um dos botões do DS.

O jogo é lindo (para os padrões do DS, lógico) e representa mais um passo bem trilhado pela Tecmo no “Caminho do Ninja”. **ET**



>> Antes de *Ninja Gaiden II* chegar ao X360, Hayabusa dá uma passadinha no DS. No portátil, o jogo apresenta uma jogabilidade totalmente diferente da convencional



- PLATAFORMA**
DS
- PRODUTORA**
Tecmo
- DESENVOLVEDOR**
Team Ninja
- TIPO**
Ação
- JOGADORES**
1 a 2



9,0

> Sega Superstar Tennis

Depois de participar das Olimpíadas, Sonic quer jogar tênis

● O mais importante de um jogo não são os gráficos, mas, sim, a diversão. E isso *Sega Superstar Tennis* tem de sobra. Se fôssemos falar superficialmente sobre este game, poderíamos resumi-lo em uma frase: uma reunião de todos os personagens mais divertidos da Sega em um jogo que simplesmente não cansa!

Ao todo, são 16 personagens (a Sega poderia ter colocado muito mais) de oito jogos diferentes, desde os muitos conhecidos como Sonic e Alex Kidd até os mais desconhecidos como Pudding de *Space Channel 5* e Gum de *Jet Set Radio*. Dos quatro citados, três são personagens desbloqueáveis e todos possuem um cenário (quadra) próprio. Cada “atleta” no game possui ataque especial (Superstar Skill) diferente, que pode ser ativado toda vez que você completa a barra de habilidade.

Por ser multiplataforma, o game apresenta bastante variação em cada console. Na versão do Wii, é difícil acertar as bolas e soltar o especial ao mesmo tempo, por exemplo.

Outros atrativos são os minigames. Um melhor que o outro e alguns com ligação direta com os jogos primordiais dos protagonistas como um minigame de *Samba de Amigo*, um dos melhores lançamentos multiplataforma dos últimos tempos. **RM**



>> Depois da aposentadoria de Guga Kuerten, o Azulão e seus amigos resolveram tentar ganhar Roland Garros. Os treinos são feitos diariamente na Green Hill Zone



Também para
DS > PS3 > PS2 > Wii

- PLATAFORMA**
X360
- PRODUTORA**
Sega
- DESENVOLVEDOR**
Sumo Digital
- TIPO**
Esporte
- JOGADORES**
1 a 4



8,0

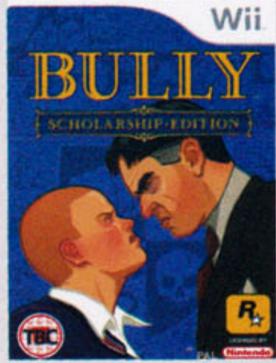


REVIEW

Wii

Também para >> X360

> Bully: Scholarship Edition



Nem o banimento do game no Brasil irá parar Jimmy

Grosso modo, *Bully* é o mesmo jogo que atormentou educadores mundo afora em 2006. As missões são as mesmas, os personagens idem e a história permanece inalterada. Mas quem jogou a primeira versão de cabo a rabo e ainda se lembra bem de tudo o que aconteceu vai notar algumas diferenças sutis em relação ao original.

Os gráficos, no geral, estão praticamente idênticos, a não ser por pequenos detalhes mais visíveis, como a cicatriz mais pronunciada na testa de Gary (o antagonista de Jimmy) e animações com cenas adicionais. Mas o que realmente faz a diferença são os controles do Wii. Guiar Jimmy com o Wii Remote e colocá-lo para brigar com os outros alunos tornaram o jogo muito mais legal. Os golpes são bem variados (aprendidos aos poucos) e os combos funcionam perfeitamente de acordo com seus movimentos. O único ponto negativo é que Jimmy não pode mais olhar para trás enquanto está correndo.

E como o jogo tem o subtítulo de *Scholarship Edition*, as aulas aumentaram em quantidade e em qualidade. Duas matérias que já existiam – química e mecânica – estão muito mais bacanas por causa dos controles do Wii. A aula de Música é divertida: setas caem e o jogador deve usar os controles certos como se fossem baquetas. Pena que os “malhos” tenham sido transformados em bicotinhas. É a velha mania da Nintendo em preservar os bons costumes... **ET**

- PLATAFORMA**
Wii
- PRODUTORA**
Rockstar Games
- DESENVOLVEDOR**
Rockstar Vancouver
- TIPO**
Ação
- JOGADORES**
1



>> O comportamento de Jimmy na escola é completamente abominável na vida real. Crianças, comportem-se e respeitem todos os professores do seu colégio



> Destroy All Humans: Big Wily Unleashed

Quantas piadas de duplo sentido um alienígena pode fazer?

Crypto, o ET protagonista do game, largou presuntos humanos por todo o canto e seu malandro companheiro, Pox, resolveu então usar esses cadáveres como matéria-prima para sua rede de fast-food chamada Big Wily. Com um plano tão descarado, suspeitas logo são levantadas e a dupla é obrigada a exterminar humanos novamente.

Não dá para dizer que o jogo é uma completa desgraça. Tirando os problemas de controle, ele tem lá seus momentos bons e pode ser muito engraçado para quem ainda não conhece a série. É só não ter altas expectativas. **ET**

Como se vê, potencial existe. A história é absurda o bastante para render um enredo rico e divertido. O problema é que as piadas ficaram previsíveis para quem conhece a série e já não resultam em missões tão interessantes. E tem tanta piada no jogo, especialmente de duplo sentido, que quem não entende direito o idioma inglês se perde rapidinho.

Porém, as faltas mais graves de *Big Wily* estão na jogabilidade. A câmera é controlada pelo cursor do Wii Remote que por horas é sensível demais e por horas some da tela sem você nem desconfiar.



>> A novidade na série é um robô gigante que, além de possuir armas poderosas para serem usadas contra os humanos, pode pisotear carros e tanques do exército





➤ As Crônicas de Spiderwick

Dos cinemas e contos dos livros para videogames e PC

Jogos baseados em filmes nunca darão certo. Isso é fato. Mas, se o título se focar em um público específico, como as crianças, esta afirmação pode ser mudada.

Por conta disso, a superprodução *As Crônicas de Spiderwick* se sai bem, oferecendo uma aventura que segue à risca o roteiro da produção



➤➤ Se uma dessas três crianças disser que viu duendes, é bom acreditar. A casa delas é repleta de seres de outro mundo que fazem barulho a noite toda

cinematográfica sendo um título fácil para qualquer criança jogar.

Essa facilidade começa nos controles: são poucos botões necessários para observar objetos, coletar itens e atacar os inimigos do mundo fictício da fábula e a combinação teclado e mouse auxilia os pequeninos a comandar os heróis de *Spiderwick*.

Até mesmo as missões são simples, embora divertidas, e não envolvem muita exploração por conta da linearidade do título. Assim, não é necessário ficar vasculhando os cenários em busca de um item escondido e, mesmo se você ficar perdido, um "caderninho" de anotações sempre mostra qual deve ser o seu próximo passo e o que você precisa encontrar.

Apesar de ter tudo mastigado, *As Crônicas de Spiderwick* é um bom título. Para quem viu o filme, é uma oportunidade de se aprofundar na história. Jogando com personagens diferentes, é possível ter uma nova visão sobre os acontecimentos da obra, o que é algo imperdível para quem é fã. **GP**



PLATAFORMA
PC

PRODUTORA
Sierra

DISTRIBUIDORA
Vivendi Games

TIPO
Aventura

JOGADORES
1

Também para
DS > PS2 > Wii > X360



➤ Universe at War: Earth Assault

Porque os alienígenas não se cansam de atacar a Terra

O universo está em guerra e sobrou para os terráqueos pagar a conta da batalha final. O roteiro não é nada original – nem o estilo do jogo –, mas para quem gosta de criar e organizar tropas e realizar ataques massivos, *Universe at War* é uma boa pedida. No game, a Terra foi atacada por uma raça alienígena poderosíssima que elimina a resistência humana facilmente. Quando tudo estava perdido, outros aliens, os Novus, entram em cena.



➤➤ Salvar a Terra virou obrigação. Em *Universe at War*, você enfrentará a pior raça alienígena de todas e deverá quebrar a cabeça para destruí-la

Eles ajudam a Terra para trazer a paz ao universo.

Quem é "rato" de RTS não terá problemas em comandar as tropas, uma vez que o estilo segue o padrão do gênero. Talvez, o único problema seja controlar a câmera livre, no mesmo estilo de *World in Conflict*: é difícil obter uma boa visão de onde atacar, principalmente se você estiver com um exército grande. Mas os controles do X360 foram bem adaptados e respondem bem aos comandos. Se puder, jogue com teclado e mouse.

O visual do game é bom. Durante os ataques, efeitos de luz e o cenário destruído trazem um "quê" de realidade. As unidades inimigas são gigantescas e, logo no início do game, aparece um tanque com pernas que preenche a tela toda. Para destruí-lo, você precisará usar inteligência, como dividir seu esquadrão para atacar partes individuais do bicho.

Universe at War: Earth Assault é um jogo interessante e deve ser jogado por todos os fãs. Afinal, no gênero de estratégia, não existe apenas a série *Command & Conquer*. **GP**



PLATAFORMA
X360

PRODUTORA
Sega

DESENVOLVEDOR
Petroglyph

TIPO
Estratégia

JOGADORES
1 (até 8 online)

PC << Também para



8,0

flow

PSP / Ação

Em *flow*, você é um microorganismo e deve enfrentar as duras regras da natureza e sua cadeia alimentar dentro de um mundo aquático. Durante sua aventura, você precisa se alimentar de outros seres de diferentes formatos e características para conseguir evoluir. Esse crescimento chega ao ponto de o seu organismo sofrer uma mutação na cadeia, tornando-se um organismo mais poderoso. Fica um aviso, quem deseja aproveitar o game em sua totalidade precisa jogar com o fone de ouvido. *flow* é um jogo imperdível e mostra que a migração de jogos da PlayStation Network para o PSP é possível; mais do que isso, é quase uma obrigação. **LR**

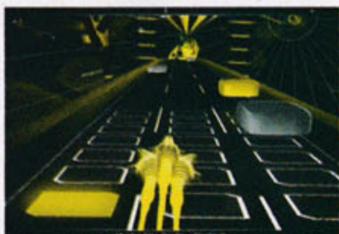


9,0

AudioSurf

PC / Musical

São poucos os jogos simples que conseguem destaque em meio aos grandes títulos. *AudioSurf*, à venda no Steam, consegue esse feito justamente por não exigir horas de jogo e permitir que qualquer um brinque com suas canções favoritas. O que o game faz é calcular o volume e a velocidade da música e criar uma estrada na qual uma navezinha irá se locomover. Dependendo do ritmo da canção, essa viagem pode ser sossegada ou agitada. Além disso, o jogador deverá se preocupar em coletar blocos pelo caminho que representam as batidas da canção. Nisso, entram diversos modos de jogo como coletar apenas blocos de uma cor. *AudioSurf* é um game para quem quer relaxar rapidamente. E os dez dólares fazem a compra valer a pena. **GP**



Downstream Panic!



NOTA **7,0**

- **Plataforma:** PSP
- **Produtor:** Eko Software
- **Desenvolvedor:** Atari
- **Tipo:** Ação
- **Jogadores:** 1

Um bando de peixinhos vivia calmamente em um lago quando um furacão os tirou de lá e os aprisionou em bolhas suspensas no ar. Seu objetivo é usar a água, que também está na bolha, para formar um caminho seguro até o lago. Em *Downstream Panic!*, você controla um cursor em uma ação muito parecida com a de *Lemmings*. É você quem define o caminho que a água deve tomar, usando os recursos do cenário ou as ferramentas disponíveis. Uma delas permite que você destrua parte do cenário para desviar o percurso da água em busca do caminho mais seguro. Usar esses recursos com sabedoria e na hora certa é que determina a solução perfeita para o puzzle. Além disso, você ficará com as músicas coladas no ouvido. **LR**

Apollo Justice: Ace Attorney



NOTA **9,0**

- **Plataforma:** DS
- **Produtor:** Capcom
- **Desenvolvedor:** Capcom
- **Tipo:** Simulador
- **Jogadores:** 1

Para quem não conhece ou não se interessa pelo "simulador de advogado" criado pela Capcom, as únicas diferenças entre esta versão e as anteriores são o nome e o penteado do protagonista. Mas não é bem assim. Depois de uma versão praticamente sem novidades – tirando o enredo, *Trials and Tribulations* e *Justice for All* apresentam as mesmas opções –, a produtora prova que ainda tem muitas cartas na manga para manter a série na ativa por um bom tempo. Interrogue suspeitos, investigue cenários, colete evidências e, por fim, encontre contradições nos depoimentos das testemunhas no tribunal. Agora, as testemunhas ficam nervosas durante um interrogatório. Pega na mentira! **FA**

O pior do mês



Jumper: Griffin's Story

- **Plataforma:** PS2
- **Também para:** Wii/X360
- **Produtor:** Red Tribe
- **Desenvolvedor:** Brash Entertainment
- **Tipo:** Ação
- **Jogadores:** 1

Jumper é um game baseado no filme homônimo que estreou em março nos cinemas brasileiros. O game (e o filme) conta a história do jovem David Rice, que descobre possuir o poder de pular no espaço, ou seja, se teletransportar para qualquer lugar do planeta e a qualquer

momento. Acontece que David percebe que é caçado por uma sociedade secreta chamada Paladins, cuja missão é eliminar todos os humanos que descobrem possuir essa habilidade.

Apesar da ótima premissa do jogo (e, novamente, do filme), tudo não passa de um festival de precipitações. O visual é tosco: é usado um cel-shading horrível que só não é pior que as animações dos personagens, totalmente travadas. Aproveite e descubra o seu poder de se teletransportar e fuja desta tranqueira de qualquer maneira. **LR**

NOTA **2,0**

Tabelão de Reviews

REVIEWS

O que avaliam por aí...

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 mais jogos e outras notas que ainda não haviam sido publicadas. 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 |
| PES 2008 (Multi) | 7 | 7,5 | 7 | 7 | 7 | 7,7 | - | - | - |
| Rainbow Six Vegas 2 (Multi) | 8,5 | - | 8,5 | - | 8,5 | 9,2 | - | - | - |
| Crisis Core: FF VII (PSP) | 9,5 | 8,5 | - | - | 9,5 | 7,2 | 9 | 8,6 | - |
| Condemned Bloodshot 2 (Multi) | 9 | 8,0 | 9 | - | 9 | 8,7 | 9,5 | 8 | - |
| Lost Odyssey (X360) | 7,5 | 8,0 | 7,5 | - | - | 8,5 | 9 | 8 | 7 |
| C&C 3: Kane's Wrath (PC) | 8 | - | - | - | - | 7,7 | - | - | - |
| Super Star Tennis (Multi) | 8 | 7,5 | - | - | - | 7,2 | 8,5 | 7 | 7 |
| Ninja Gaiden: Dragon Sword (DS) | 9 | - | - | 9 | - | 7,7 | 9,5 | - | - |
| Destroy All Humans! B. W. U. (Multi) | 6 | 6 | - | - | 6 | - | - | - | 4 |
| Bully: Scholarship Edition (Multi) | 6 | 6,5 | - | 6,1 | - | 8,5 | - | - | - |
| Universe At War: Earth Assault (PC) | 8 | - | - | - | - | 8,2 | 7,5 | - | 6 |
| The Spiderwick Chronicles (Multi) | 8 | - | 6 | - | - | 6,5 | - | - | - |
| Audiosurf (PC) | 9 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| f10w (PSP) | 8 | - | - | - | 8 | - | - | - | - |
| Apollo Justice Ace Attorney (DS) | 8,8 | 8,5 | - | 8,8 | - | 8 | 5,5 | - | 6 |
| Downstream Panic! (PSP) | 7,5 | - | - | - | 7,5 | 8,5 | - | - | - |
| Jumper (Multi) | 2,5 | - | - | - | 2,5 | 1,7 | - | - | - |
| Super Smash Bros. Brawl (Wii) | 10 | 10 | - | 10 | - | 9,5 | 10 | 9,1 | 9 |
| 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 | 7 | 6,5 | 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 | - | - |

Edições do mês

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



Dengeki PlayStation >>> Monster Hunter 2G
Play Magazine >>> Mirror's Edge

play >>> Mirror's Edge

Famitsu <<< Monster Hunter Portable 2nd G

XBOX UK >>> Aliens Colonial Marines

Nintendo Dream <<< Mario Kart Wii
NGAMER UK >>> Okami Wii

EGM EUA >>> SOCOM Confrontation
Game Informer >>> Alpha Protocol



MUNDO MMO

Sua porta de entrada para mundos distantes na frente do PC

» Onde nenhum game jamais esteve

Texto » Gustavo Petró

Jogo brasileiro de R\$ 10 milhões, *Taikodom* chega à fase final de desenvolvimento para tentar revolucionar o gênero online

Em 2004, quando o MMO *World of Warcraft* começou a explodir de popularidade, uma empresa brasileira buscava notoriedade no País com um game totalmente inédito. Mostrando ser um projeto extremamente audacioso para a indústria nacional, *Taikodom*, desenvolvido pela produtora catarinense Hoplon, surgiu como o título que revolucionaria os jogos online ao misturar elementos de RPG com os gêneros de ação, estratégia, tática e liberdade de um universo virtual.

Taikodom é um MSG, Massive Social Game. Na história construída pelos escritores de ficção-científica Gerson Lodi-Ribeiro e João Marcelo Beraldo, os seres humanos povoam o espaço. Nesse mundo, o jogador deverá explorar o universo participando de batalhas e sociabilizando com outros jogadores imersos no universo virtual. A Hoplon pretende, também, lançar graphic novels que expandirão a história do gigantesco game. Diferentemente de outros games do gênero, *Taikodom* não possui níveis de experiência, garantindo ao jogador a liberdade necessária para sobreviver em um mundo rico de detalhes e permitindo evoluir conforme o seu desejo



» Taikodom mostra um mundo de ficção-científica futurista, quando o homem já coloniza outros planetas. A visualização deste mundo foi feita pelos escritores Gerson Lodi-Ribeiro e João Marcelo Beraldo

e o dinheiro adquirido dentro do game.

A primeira aparição de *Taikodom* foi em novembro de 2005 com o lançamento do primeiro protótipo. Entretanto, depois desse anúncio, nunca mais se ouviu falar no game. Mas depois de alguns anos, a Hoplon revelou que o game há mais tempo em produção no Brasil será lançado – mesmo que ainda sem data prevista.

Longa produção

Quatro anos para se desenvolver um game é bastante tempo e se perder nesse caminho pode ser fácil.

Entretanto, isso não preocupa a Hoplon e seu presidente, Tarquínio Teles. “Como o Brasil tem pouca experiência em games e nosso projeto é grande, estamos passando pelo processo de desenvolvimento com muita cautela”, conta. “Nesses quatro anos, houve um amadurecimento do universo e já temos o seu futuro definido, sabemos o caminho a seguir.”

A ambição da Hoplon é criar um game sofisticado que possa atingir um grande número de jogadores. Por isso, além de um universo que permite a sociabilização de todos os participantes de *Taikodom*, o game abrange três gêneros da indústria dos games: ação, estratégia e tática.

No entanto, apenas o primeiro gênero

CONFIGURAÇÃO RECOMENDADA

Windows XP, 2,0 GHz de processador, 1 GB de memória RAM, 2 GB de espaço livre em disco, GeForce 6600, ATI X1500 ou placa de vídeo superior, placa de som compatível com Direct Sound, conexão de internet banda larga, DirectX 9.0c e os drivers de vídeo.

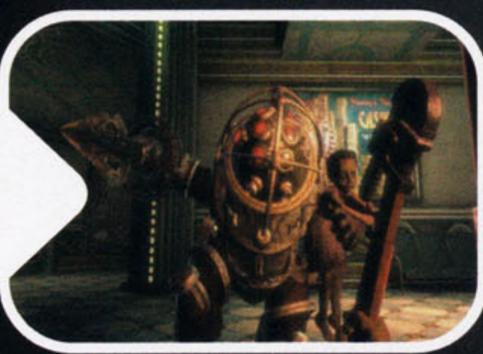
Jogo Rápido

A produtora Realtime Worlds, responsável por *Crackdown*, conseguiu US\$ 50 milhões em capital de risco de um banco norte-americano. O dinheiro será investido no audacioso MMO de tiro *All Points Bulletin*. O título ainda não tem data de lançamento.



World of Warcraft chegou à América Latina. O game recebeu uma localização para a língua espanhola. De acordo com a Blizzard, os países hispânicos terão suporte 24 horas para o game. Por enquanto, nada foi revelado sobre *WoW* chegar ao Brasil.

O sucesso de 2007, *Bioshock*, pode se tornar um MMO. De acordo com o chefe da Take Two, Strauss Zelnick, o mundo do game é imenso e é possível criar um enredo que conte mais detalhes da história. Entretanto, ainda não há nenhum plano para essa afirmação.



está em funcionamento. Nele, você terá que pilotar uma nave espacial e realizar missões como eliminar naves adversárias ou transportar cargas para outros planetas. Com isso, o jogador ganhará dinheiro, que poderá ser investido em novas espaçonaves ou em armas para se defender dos inimigos espaciais.

O foco, no entanto, está na liberdade: "Em qualquer modo de jogo (estratégia, por exemplo), o jogador poderá, além de interagir com seus amigos ou outros participantes do universo a qualquer momento, trocar o gênero do game", explica Teles. "Nosso maior trabalho agora é escutar os jogadores para corrigir os erros que eles apontam e, desse modo, finalizar o game do melhor

O QUE É MASSIVE SOCIAL GAMING?

Quando *Taikodom* for lançado, ele será o primeiro game de uma safra de Massive Social Games. De acordo com a Hoplon, a criação desse gênero é original da empresa. Os MSGs mesclam o melhor dos mundos virtuais como o de *Second Life* com o melhor dos games massivos MMOGs, como *World of Warcraft*. Desse modo, será possível oferecer desafio, entretenimento e elementos de sociedade. Com isso, a Hoplon espera que cada um possa se divertir a sua maneira em um universo massivo e variado, permitindo que o jogador experimente desde combates até um passeio com os amigos pelo espaço. Vale lembrar que os quatro modos de jogo, com exceção do de ação, ainda não têm previsão de lançamento.

Ação: nesse estilo, você controla naves espaciais e deve realizar missões que envolvem atacar outras espaçonaves e bases militares como em qualquer outro game de ação e de tiro.

Tático: aqui, o game segue o estilo que do gênero Real-Time Strategy, permitindo coordenar grupos de pilotos e a criação de bases espaciais.

Estratégia: nesse modo, o jogo foca na criação de planos e coordenação de ataques, fazendo com que o jogador atue como gerente e comandante da organização do estrategista.

Metaverso: assim como nos simuladores de vida como o *Second Life*, o destaque aqui é a vida dentro de estações espaciais.

modo possível."

Para o presidente da Hoplon, no entanto, a complexidade do game, o tamanho do arquivo para download (o programa completo tem 1 GB e pode ser baixado no site oficial) e a necessidade de um PC poderoso podem afastar muitos jogadores de *Taikodom*. "Temos consciência disso, mas nosso foco está nos gamers 'jovens adultos' que querem participar de um mundo detalhado e em constante mutação."

Mudança é uma palavra inerente ao universo de *Taikodom*. Além de patches frequentes para solucionar os problemas que surgirem no complexo jogo, novas missões, naves e mundos aparecerão no game após o seu lançamento.

Realidades virtuais

Por >> Flavia Gasi — flaviagasi@europenet.com.br

Palavra de pioneiro

Neverwinter Nights pode não ser o primeiro MMO moderno, mas foi o 1º a apresentar gráficos. Depois de conhecer um pouco sobre o primeiro passo no universo das comunidades online, os MUDs, agora é hora de entender como os MMOs passaram de um jogo feito unicamente de texto para um título com gráficos e, mais importante, como a experiência toda se tornou um sucesso.

Em 1989, um time de produtores começou a usar uma engine chamada Gold Box para criar games e seu objetivo era parar de produzir jogos online com elementos visuais. Não era fácil apostar em MMOs na época. No entanto, foi uma empresa de internet, a AOL, que topou o desafio e o game entrou na rede em 1991 com preço de seis dólares a hora. *Neverwinter Nights* tinha modestos 50 jogadores no início da sua jornada e, em 1995, já contava com um servidor que suportava 500 jogadores ao mesmo tempo — o que era muita coisa. O que realmente fez com que as pessoas se apaixonassem não estava apenas na novidade de um jogo online, mas em duas idéias originais que persistem até hoje: a formação de guildas, em que os jogadores podiam construir um sistema social completo, e as lutas entre jogadores chamados de PvP (player versus player).

Mais do que isso, os jogadores começaram a reportar defeitos para os fabricantes e a produtora realizou duas alterações no game durante seus seis anos de existência. E a comunidade adorou. Teve gente que chegou a pagar milhares de dólares por um simples "joguinho" online.

O que acabou com tanto sucesso? Bem, mesmo com capacidade para 500 jogadores simultâneos e com a cobrança de seis dólares por hora, havia filas quilométricas durante toda a noite. E esse pessoal que esperava acabou não agüentando de ansiedade. Aos poucos, as filas foram diminuindo e o game fechou as cortinas em 18 de julho de 1997. Além de deixar saudades, fincou as raízes dos MMOs e serve de inspiração para muitos até hoje. Isso que é pioneirismo!

Seja qual for o seu console, aqui você

Complete sua coleção da revista GameMaster



Edição 38 - R\$ 8,90

- ▶ Street Fighter IV: nosso repórter foi o primeiro a jogar. Conheça o novo sistema de golpes, segredos dos personagens inéditos...
- ▶ Reviews: Lost; God of War; Devil May Cry 4; FIFA Street 3; Super Smash Bros. Brawl



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

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



Edição 34 - R\$ 8,90

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



Edição 33 - R\$ 8,90

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



Edição 32 - R\$ 8,90

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



Edição 31 - R\$ 8,90

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



Edição 30 - R\$ 8,90

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



Edição 29 - R\$ 8,90

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



Edição 28 - R\$ 8,90

- ▶ As duas novas armas do PS3: a comunidade virtual PlayStation Home e o game de plataforma LittleBigPlanet
- ▶ Previews: 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 Piñata



Edição 24 - R\$ 8,90

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

encontra a dica certa para seu game

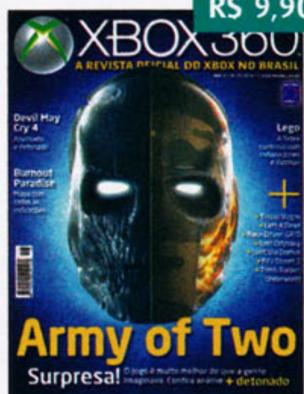
Para você que é gamemaniaco



R\$ 9,90

NGamer Brasil - Ed. 10

- ▶ Largamos na frente! Primeiro Preview do Mario Kart Wii
- ▶ Apollo Justice: complete os casos do novo Phoenix Wright



R\$ 9,90

XBOX 360 - Ed. 16

- ▶ Army of Two analisado e detonado
- ▶ E ainda: Devil May Cry 4; Burnout Paradise; Lego; This is Vegas; Left 4 Dead...



R\$ 6,90

PlayStation - Ed. 111

- ▶ 6 detonados: God of War Chain of Olympus; Fifa Street 3; Lost Via Domus; Silent Hill Origins; As crônicas de Spiderwick e Mercenaries



R\$ 9,90

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

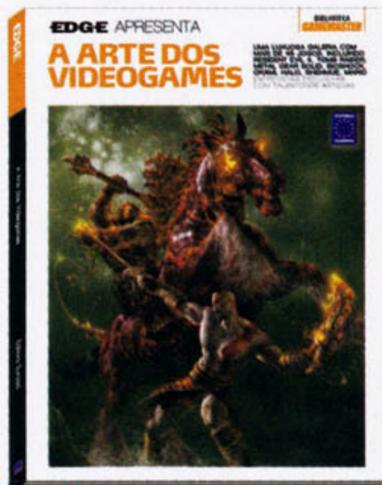


R\$ 9,90

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

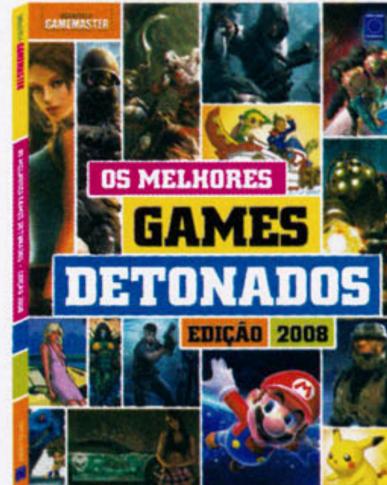
Biblioteca GameMaster



A Arte dos Videogames

- ▶ Uma luxuosa galeria com as imagens artísticas que serviram para ambientar mais de 46 jogos. E ainda entrevistas exclusivas com os mais talentosos artistas multimídia do mundo dos games.

Número de páginas: 204
Preço: R\$ 59,90



Os Melhores Games Detonados

- ▶ Um livro que o reúne os jogos mais espetaculares dos últimos tempos, com as dicas para que você não perca nenhum detalhe

Número de páginas: 132
Preço: R\$ 24,90

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

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

Acesse:
www.gameblog.com.br

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

| Revista | Edição | Qtde. | Preço | Total + Frete |
|---------|--------|-------|-------|---------------|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

*Fretes para postagem simples - 1 exemplar = R\$ 3,00 / 2 exemplares: R\$ 5,40 / 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 _____

Os consoles portáteis desde os seus primórdios até a última geração

LINHA DO TEMPO

No início da história do videogame, era inconcebível pensar em levar jogos eletrônicos no bolso. Passar as intermináveis horas em ônibus e trens lotados também era motivo de estresse total.

Até que no início dos anos 80, um senhor japonês chamado Gunpei Yokoi teve uma ideia magnífica e abriu um mercado que é explorado até hoje pelas principais empresas de games do planeta: os portáteis.

Nesta linha do tempo, você confere os principais consoles portáteis que apareceram no mercado, desde a sua origem com o Game & Watch até os contemporâneos Nintendo DS e PSP.

Mal sabia Yokoi que o mercado de portáteis se tornaria fonte de riquezas de diversas produtoras de games.

1980 / Game & Watch

Uma série de minigames criados por Gunpei Yokoi, game designer da Nintendo, e produzido pela própria entre o período de 1980 até 1991. A ideia de um game portátil veio em meio a uma viagem tediosa de trem-bala. Yokoi estava brincando com os números de uma calculadora digital e pensou que seria interessante criar um jogo eletrônico para que as pessoas pudessem passar o tempo. Cada aparelho consistia de um jogo específico, ou seja, nada de cartuchos ou qualquer tipo de mídia. Isso fazia com que os jogadores tivessem que comprar um Game & Watch cada vez que quisessem jogar algo novo. Seus títulos mais famosos são: *Donkey Kong* e *Mario Bros.*



1989 / Atari Lynx

Apesar do nome, o Lynx não é um projeto da Atari, e sim da Epyx, a softhouse responsável por jogos de sucesso como: *California Games*, *Summer Games*, *Winter Games* entre outros. O nome do portátil seria HANDY, mas a Epyx estava passando por dificuldades financeiras e vendeu o projeto para a Atari, que resolveu chamá-lo de Lynx. Com um processador central de 8 bits e um de vídeo de 16 bits (igual ao PC Engine), o Lynx tinha uma capacidade gráfica absurda para a época e tinha condições de entrar no páreo contra o Game Boy e o Game Gear, o problema era seu preço: US\$ 180.



1989 / Game Boy

Com o sucesso do Game & Watch, a Nintendo mais uma vez revolucionou. A ideia era um game portátil que servisse de base para vários jogos. O NES era uma realidade e só faltava consolidar o domínio dos consoles portáteis. E foi o que a Nintendo fez. Até hoje, o Game Boy é o console do gênero mais vendido de todos os tempos, com mais de 120 milhões de cópias. O acervo de jogos é gigantesco. O problema do Game Boy era a tela monocromática (com uma variação de quatro tons da cor verde) e o fato de não possuir backlight (iluminação própria). Mas quem disse que simplicidade não garante boas vendas? O Game Boy é o campeão até hoje.



1990 / Turbo Express

O Turbo Express (ou PC Engine GT, no Japão) é a versão portátil do PC Engine e foi lançado pela NEC no início dos anos 90 pela quantia de US\$ 249. Foi o portátil mais avançado de sua época, pois rodava todos os jogos do PC Engine com qualidade total do console caseiro. Com uma tela de 2,6 polegadas, o Turbo Express podia rodar 64 sprites de uma só vez e em 482 cores. Assim como o Game Gear, captava sinais de TV.



1991 / Game Gear

A Sega não podia ficar atrás da Nintendo e lançou o Game Gear. Os grandes diferenciais em relação ao concorrente eram a tela colorida e com backlight (dava para jogar no escuro). O GG tinha até um acessório (TV Tuner) que possibilitava ao jogador assistir à televisão, mas as pilhas duravam muito pouco. Um fato interessante: um dos portáteis mais raros existentes é o Game Gear "vermelho", que saiu junto com o jogo das *Guerreiras Mágicas de Rayearth*. Peça de colecionador.

1998 / Neo Geo Pocket
Foi o primeiro videogame portátil da SNK. Em 1999, foi lançado o Neo Geo Pocket Color, que ofereceu mais títulos e a possibilidade de jogar games coloridos. O NGP não teve uma vida muito longa, vendeu apenas 2 milhões de cópias e sua biblioteca de jogos não passou dos cem títulos, a maioria deles baseada em séries de sucesso da própria SNK, como *The King of Fighters* e *Samurai Shodown*.



1995 / Sega Nomad

Lançado quatro anos após o Game Gear, o Sega Nomad (conhecido durante seu desenvolvimento como Projeto Vênus) era nada mais nada menos do que um portátil compatível com os cartuchos do Mega Drive. Com uma tela colorida de LCD de 3,25 polegadas e usando as mesmas seis pilhas AA do Game Gear, o Nomad também não durou muito. Um ponto positivo era que você podia ligar o portátil na TV graças a um cabo AV que vinha com o produto, isso sem contar a entrada extra de controle para você jogar em dupla.



2003 / Nokia N-Gage
Na verdade, é um telefone celular com funções de um videogame portátil. Utilizando como base a plataforma Nokia Series 60, fez muito sucesso aqui no Brasil. Grandes softwares como a Ubisoft e a Neversoft desenvolveram jogos para este sistema. Dois modelos de Ngage foram lançados no mercado mundial, o N-Gage Classic, N-Gage QD (com uma edição limitada prateada) e um novo modelo mostrado na E3 de 2005, o N-Gage 2.0, ainda está para ser lançado.

2005 / Game Boy Micro
Mais uma jogada de marketing do que qualquer outra coisa, o Game Boy Micro é, nada mais, nada menos, que um GBA (com backlight) muito pequeno (com dimensões menores que um cartão de crédito) e que não roda jogos de Game Boy e Game Boy Color. Na época do lançamento, foi um sucesso estrondoso, graças às campanhas massivas de publicidade que a Nintendo promoveu. O GB Micro vendeu mais de 6 milhões de unidades em um período menor que dois anos.



2001 / Game Boy Advance

O problema da cor estava resolvido, mas os tempos eram outros e a qualidade dos jogos estava cada vez menor. A Nintendo então resolveu usar, passar de um sistema portátil de 8 bits para um de 32 bits. Assim nasceu o Game Boy Advance, que revolucionou o mundo dos portáteis em matéria de gráficos, som e qualidade de títulos.



1998 / Game Boy Color

Após quase dez anos do reinado do primeiro Game Boy, as produtoras e desenvolvedoras já estavam pressionando a Big N por um hardware onde pudessem lançar seus novos jogos. O conceito monocromático não era nada atraente no final dos anos 90, então a Nintendo lançou o Game Boy Color. As produtoras lançaram toneladas de jogos para o console, inclusive jogos apenas para GB Color (já que os jogos de Game Boy também rolavam no portátil).



2003 / GB Advance SP

A epopeia Game Boy ganhou mais um capítulo com o GBA SP, que mantinha todas as qualidades de seu antecessor com um toque a mais. Agora, o jogador podia desfrutar de seu portátil no escuro pois a Nintendo colocou luz no seu portátil. A princípio, não era backlight como no Game Gear, e sim uma luz frontal; só depois de um tempo a Nintendo lançou outro modelo do GBA SP com iluminação total na tela.



2004 / Nintendo DS

A Nintendo sempre inova, isso é fato. Sabendo que a Sony lançaria seu PSP, a Big N adiantou-se e jogou no mercado o Nintendo DS. Com duas telas divididas (uma com a função touch screen, que responde a toques na tela como um palmtop), e um acervo enorme de games, o DS é hoje não só o portátil, mas o console mais vendido no mundo. A bateria interna (como o PSP) que dura mais de dez horas deixa qualquer portátil no chinelo (a bateria do PSP dura no máximo seis horas). O jogador ainda pode jogar títulos do GBA no DS. Em 2006, foi lançado o DS Lite, menor, mais luminoso e com um design mais leve.



2005 / PSP

O PSP da Sony é o primeiro console portátil a usar o Universal Media Disc (UMD). Sua tela em widescreen é a maior vista até hoje em qualquer videogame de mão e a Sony conseguiu fazer uma central de mídia completa, que roda filmes, músicas e tem acesso wireless a internet. Os jogos possuem gráficos de encher os olhos e, não oficialmente, é possível jogar games de PS One. Em 2007 foi lançada a versão Slim (ou Lite) do PSP, 19% mais fina e 33% mais leve do que a original.



«mencões
honrosas

- GP 32 / 2001
- PocketStation / 1998
- Microvision / 1981
- Mega Duck & Cougar Boy / 1993





DIVERSÃO

Para quem quer encontrar um passatempo rápido e barato



Games clássicos para celular

Sonic e *Golden Axe* já estão disponíveis para download, inclusive para os aparelhos com Windows Mobile

PARA CELULAR Distribuidora: Tectoy Produtora: Sega Preço: R\$ 10,00 Operadora: Claro

Os dois jogos de grande sucesso nos anos 80 e 90: *Golden Axe* (1989) e *Sonic the Hedgehog* (1991) acabam de ganhar suas versões para celular. *Golden Axe Mobile* traz os gráficos fiéis à versão arcade, com todos os estágios e chefes. Para quem não conhece ou não lembra, o título leva o jogador a um mundo de fantasia medieval com dragões e seres míticos. Na história, a família real do reino de Yuria foi seqüestrada pelo maligno Death Adder (uma clara homenagem a Darth Vader, da saga *Guerra nas Estrelas*) que se apossou do Machado Dourado (*Golden Axe*, em inglês). Este artefato mantinha o

equilíbrio no reino de Yuria. Cabe ao jogador enfrentar uma grande seleção de inimigos para destruir Adder e restabelecer a paz no reino.

Já *Sonic the Hedgehog parte II* também está à altura do seu xará dos consoles caseiros, porém, com uma novidade que irá agradar muito aos fãs do porco espinho. No jogo para celular foram acrescentadas três fases inéditas na qual Sonic deve correr como o vento, desafiar a gravidade e escalar arranha-céus. O desafio final fica por conta do já conhecido Dr. Robotnik. Vale lembrar que esta é a terceira versão do porco espinho azul para celulares; já foram lançados

»» *Golden Axe* continua fazendo sucesso por onde passa. A fórmula de oferecer batalhas com bastante desafio fez uma legião de fãs

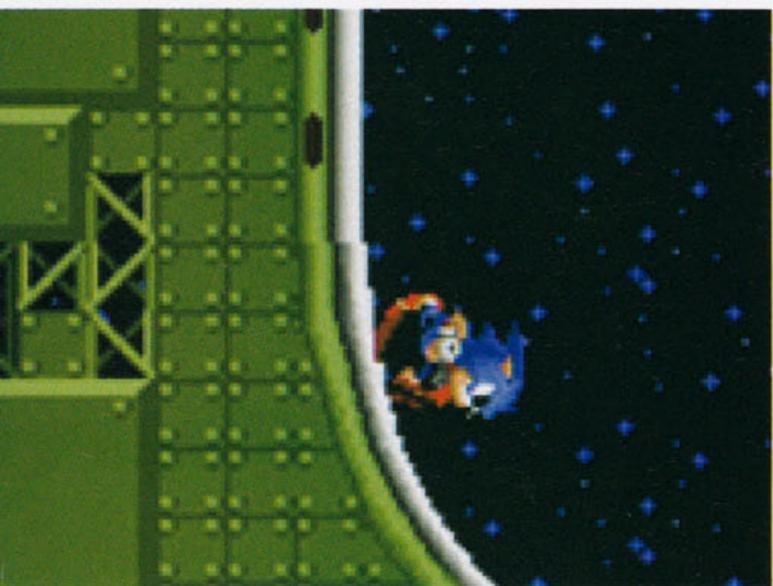
Sonic the Hedgehog e *Sonic Jump*. A Tectoy se esforçou para disponibilizar os jogos para o maior número

»» *Golden Axe*, por exemplo, poderá ser baixado em **120 diferentes** modelos de aparelhos comercializados pela Claro, incluindo os 50 aparelhos campeões em venda de jogos»»

Marcos de Oliveira, diretor da Tectoy Mobile

de modelos de celular. "*Golden Axe*, por exemplo, poderá ser baixado em 120 diferentes modelos de aparelhos comercializados pela Claro, incluindo todos os 50 aparelhos campeões em venda de jogos", comenta João Marcos de Oliveira, diretor da Tectoy Mobile. "A parceria reforça nosso compromisso em oferecer serviços completos, com interatividade e entretenimento ao usuário", afirma Alexandre Olivari, gerente de serviços de valor agregado da Claro.

Para baixar *Golden Axe* e *Sonic The Hedgehog parte II* basta acessar o site www.claroideias.com.br pelo computador ou pelo celular. Quem possui um smartphone com Windows Mobile também pode se divertir com os títulos.



»» Em um dos seus melhores games, Sonic desafia a gravidade abusando de sua extrema velocidade





Rise of the Atlantis



Puzzle rápido e divertido para quem tem pouco tempo

ONLINE Para jogar: jovem.uol.com.br/jogos/rise-of-the-atlantis.jhtm

Em *Rise of the Atlantis*, sua missão é restaurar o continente perdido de Atlântida, mas sem a ajuda de aventureiros e em meio a gráficos em 3D. O jogo é um puzzle do estilo "junte três peças iguais para destruí-las". Conforme as peças caem, pedaços de artefatos que remetem a civilizações antigas aparecem como Egito, Roma e Grécia. Cada uma delas possui artefatos que podem levar ao mistério de Atlântida. É difícil parar de jogar.



>> Neste jogo simples e divertido, difícil será conseguir parar de jogar. A fórmula é extremamente viciante



Dice Wars



Porque um pouco de estratégia não faz mal a ninguém

ONLINE Para jogar: www.gamedesign.jp/flash/dice/dice.html



>> Dizem que os melhores estrategistas se tomam os melhores líderes da classe ou do escritório. Treine com Dice Wars

Saudades dos jogos de tabuleiro? Sua abstinência acabou. Em *Dice Wars*, você controla territórios de um mapa e deve ocupar as áreas inimigas rolando de um a oito dados. Cada jogada representa uma batalha entre os territórios e vence quem conseguir o maior número. O vencedor ainda segue ocupando a área do adversário com um dado a menos em seu arsenal. Ao final de cada rodada, todos os jogadores recebem o número de dados igual aos territórios que possuem.



Você conhece seu mundo?



How Well Do You Know Your World ensina Geografia

ONLINE Para jogar: www.minijuegosgratis.com/juegos/hwdykyworld/hwdykyworld.html

Você é bom em geografia? Se a resposta for não, esta é uma excelente forma de aprender. Em *How Well do You Know Your World*, o computador lhe diz o local que você deve fixar sua bandeira e você deve colocá-la o mais próximo possível. A distância do seu palpite para o local sugerido é convertida em pontos. Quanto mais perto, mais pontos. As categorias são variadas, desde cidades do mundo até pontos turísticos como o Big Ben, em Londres.



>> Se você está com notas baixas em geografia, aproveite este jogo e estude se divertindo

US\$ 25 (muito) bem gastos

Nosso guia "esperto" ajuda você na hora de escolher onde gastar seu rico dinheirinho nas redes online de Sony, Nintendo e Microsoft. Tire o escorpião do bolso e mande ver!

PLAYSTATION STORE

1942: Joint Strike Preço: US\$ 10

O jogo de tiro de naves clássico da Capcom finalmente aparece na PlayStation Network. Pela módica quantia de US\$ 10, você poderá reviver seus momentos de glória da infância, só que desta vez sem gastar o dinheiro do lanche no fliperama. Os gráficos passaram de 2D para 3D e estão em alta definição. Novos tiros e power-ups também foram adicionados. O game conta com multiplayer local e online.



XBOX LIVE

Brain Challenge Preço: US\$ 10

Liberado para todas as idades e com suporte para até quatro jogadores, *Brain Challenge* é mais um jogo feito especialmente para exercitar seu cérebro. Porém, com uma vantagem que nenhum outro tem: os exercícios diários NUNCA se repetem, e melhor ainda, ficam cada vez mais difíceis conforme o tempo passa. *Brain Challenge* tem 21 minigames diferentes em quatro categorias divididas por partes do cérebro. Coisa de gênio.



VIRTUAL CONSOLE

Super Mario Bros.: The Lost Levels

Preço: US\$ 6

No tempo que jogar videogame era "coisa de macho", este jogo dava medo até em Chuck Norris. Brincadeiras à parte, *Super Mario Bros.: The Lost Levels* é o game do bigodudo mais difícil de todos os tempos. Pena que ele foi lançado apenas no Japão. Por isso, esta é sua oportunidade de comprá-lo pelo Virtual Console do Wii. Pode acreditar, serão os dólares mais bem gastos da sua vida.



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

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

PAPOTECH

Onde você aprende como seus jogos favoritos são feitos

Colisões em jogos

Entenda como os objetos colidem com outros elementos

Nesta coluna, falaremos sobre algo que está presente na maioria dos jogos atuais, mas é muitas vezes ignorado: a detecção de colisões. Ao correr pelo cenário de um jogo de tiro em primeira pessoa, é fácil esquecer que tudo aquilo que vemos na tela é virtual. Quando, em um jogo, dois objetos batem em vez de apenas passarem um pelo outro como fantasmas, algum tipo de detecção de colisão está acontecendo. Na verdade, isso é evidente quando a programação do jogo falha: o personagem fica "preso" em uma parede, ou sua arma atravessa um monstro sem nenhum efeito.

Calcular as colisões entre os objetos de um jogo é um problema complexo. Se você tentar achar todas as colisões que estão acontecendo a cada momento, incluindo o ponto exato onde os objetos se tocam, provavelmente usará toda a capacidade do computador (ou do console) apenas para isso – e talvez ainda não seja o suficiente. Por esse motivo, os desenvolvedores procuram encontrar soluções para simplificar esse problema. Uma das primeiras coisas que se pode observar é que existem dois casos bem diferentes: testar a colisão entre um personagem (ou outro objeto do jogo) e o cenário e testar a colisão entre dois objetos diferentes.

Uma das técnicas mais comuns para testar a colisão entre um objeto e o cenário pode ser entendida desse modo: imagine que você está no meio de uma sala segurando uma régua comprida. Esticando essa régua até uma das paredes (sem sair do lugar) você consegue medir a distância entre você e a parede. Então você sabe que se andar aquela distância na direção da parede encostará nela. No caso do jogo,



ACIMA >> Jogos de tiro em primeira pessoa como Unreal Tournament são os que apresentam mais colisões de objetos, e, por isso, têm mais bugs

AO LADO >> Títulos com muitos elementos na tela, como Crysis, dão trabalho aos programadores na hora de calcular as colisões

>>> Se esta linha cruzar alguma parte do cenário, o jogo calcula a **distância** desse cruzamento e permite que o personagem ande só esta distância <<<

uma linha reta é traçada na direção em que o personagem se move. Se esta linha cruzar alguma parte do cenário, o jogo calcula a distância em que ocorre esse cruzamento e só permite que o personagem ande esta distância. O resultado é que ele parece bater contra a parede. O mesmo tipo de técnica pode ser usado para manter um carro junto ao terreno de uma pista de corrida, por exemplo. Nesse caso, as linhas retas são projetadas para baixo. Neste tipo de técnica, os cenários são normalmente divididos em pedaços para que o teste de

colisão seja feito somente na região do cenário mais próxima do objeto, diminuindo o gasto com processamento.

Um problema com este tipo de técnica é que os cenários são construídos como malhas de polígonos (geralmente triângulos). Pequenos "rasgos" ou "furos" podem surgir nas fases se alguns desses polígonos não estiverem bem conectados uns aos outros.

Isso pode acontecer devido a erros de modelagem ou mesmo limites de precisão numérica do computador. Agora, imagine o que acontece se a reta usada para testar a colisão passar exatamente por uma dessas falhas no cenário: nenhuma colisão será detectada e o personagem poderá atravessar a parede ou o carro afundar na pista...

Isso resume uma das técnicas usadas para colisão entre objetos e cenários nos jogos. No mês que vem, continuaremos nesse assunto, mas iremos discutir as colisões entre objetos dos jogos.



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@europanet.com.br

Participantes do campeonato de *Smash Bros. Brawl* esperam o início do desafio em São Paulo, SP.



Ivan Kako, gerente de produtos da Electronic Arts, no FIFA Interactive World Cup em São Paulo, SP.



Rogério Ceni, goleiro do São Paulo FC, é entrevistado pelo repórter Tiago Leifert, da Rede Globo, no lançamento brasileiro de *Pro Evolution Soccer 2008*.



Sombra, do programa Estádio 97, da rádio Energia 97, confere o campeonato FIFA Interactive World Cup em São Paulo, SP.

»» GAME SHOP

**PARA ANUNCIAR
AQUI, 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/JUROS 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

ELETRONMIL
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

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

RDK Mastergames

Video Games - Jogos
Acessórios - Eletrônicos - Assist. técnica

Rua Santa Efigênia 364 - lojas 228/230 Galeria São Paulo (11) 3362-9166
Rua Santa Efigênia. 383 loja 23 (11) 3362-8986

>> A revista que revoluciona o design gráfico brasileiro <<



A Computer Arts traz dicas e portfólio de profissionais de arte do mundo inteiro, tutoriais passo a passo e ainda o melhor da revista 3D World

Nas bancas. Pelo tel. 0800 55 76 67 ou em www.europamet.com.br

JOGO SÉRIO

Um papo cabeça com um filósofo dos jogos de videogame

> Opinião ou avaliação?

Você está satisfeito com os reviews das revistas e sites de games?

● Esse tema é pauta de discussões frequentes entre os jornalistas de games. Independentemente de veículo, a forma como os reviews são pensados pelos escritores e apreendidos pelos leitores é central para o amadurecimento da crítica gamística e, assim, da mídia que cobre jogos eletrônicos e sua reputação.

Desde que se convencionou analisar jogos na década de 1980 no exterior e com maior alcance no início dos 1990 no Brasil, o conteúdo das análises pouco evoluiu. Nessas cerca de duas décadas, os games passaram de amontoados de pixels com premissas e mecânicas simples a produções sofisticadas, capazes de muito mais do que se supunha quando de sua criação. No entanto, a avaliação deles, com algumas exceções, continua circunscrita a critérios ultrapassados e não acompanhou seu objeto de estudo em refinamento. Dificilmente vê-se um texto analítico que transcenda o eixo gráficos-jogabilidade-diversão – um conceito de diversão, aliás,

geralmente insubstanciado ou, na melhor das hipóteses, mal elaborado. Quando muito, temos alguns apontamentos sobre longevidade e uma sinopse do enredo.

É evidente que não se pode abstrair a funcionalidade em uma análise de jogo, como também não é necessário abolir os comentários acerca dos aspectos técnicos. Afinal, é preciso avaliar os méritos dos jogos na qualidade de produtos comerciais. Porém, não seria mais edificante se se escrevesse sobre a capacidade de *Shadow of the Colossus* de inspirar solidão, angústia, remorso em vez da diversão que costumeiramente se imputa aos jogos? Se se aludisse à sua direção artística em vez de à sua baixa taxa de quadros por segundo? Que os analistas realçassem a atitude e a estética de *No More Heroes*, não seus gráficos serrilhados? Senão, quando teremos críticas de fato, não apenas “reviews”?

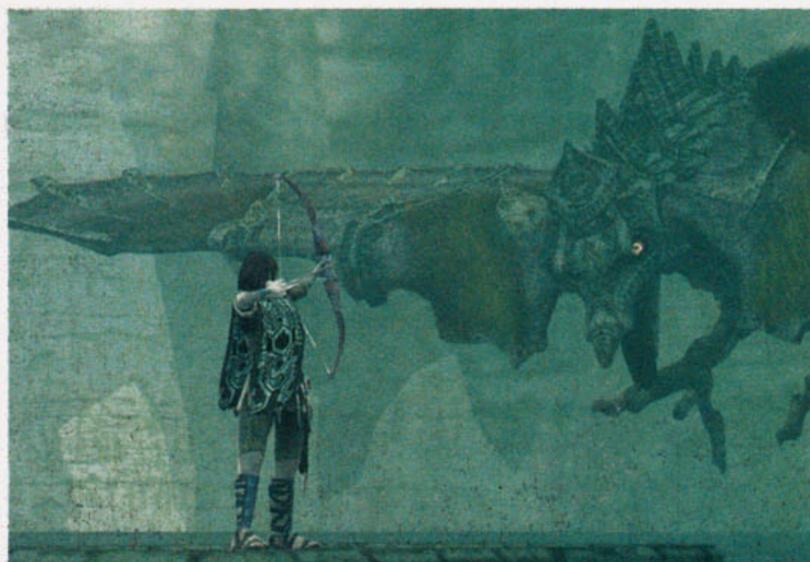
Talvez nunca, ou pelo menos não enquanto a contraparte do texto – o leitor médio – não idealizar uma análise que aborde aspectos abstratos em vez daquelas que navegam seguramente na superfície. Os escritores costumam abrigar-se onde moram as expectativas do leitor, e esse, presentemente, parece viver plenamente a era do utilitarismo fugaz, do imediatismo voraz. O mundo aparentemente demanda apenas reviews com função prática, com uma nota geral estampada em destaque – e, geralmente, isso só basta,

>> Não seria edificante se se escrevesse sobre a capacidade de *Shadow of the Colossus* de inspirar solidão, **angústia**, remorso em vez da diversão que costumeiramente se imputa aos jogos? <<

o texto é um natimorto. Quem se importa com uma perspectiva pessoal quando o consenso está ali, fácil? A dupla de sites Gamerankings.com e Metacritic.com tornou desnecessária a opinião distintiva, é junto com ela, um texto maduro.

Com isso, perpetua-se o caráter funcional e prescritivo da análise de jogos eletrônicos: ela serve pura e simplesmente para dizer o que compensa ou não jogar. Não há espaço ou necessidade de uma crítica elaborada, que contenha, além da opinião fundamentada, contextualizações pontuais, analogias cultivadas e percepções originais. Poucos encaram a crítica gamística sob seu aspecto contemplativo e transmissor de conhecimento – o não precisar querer jogar para conhecer.

Paradoxalmente, vivemos a reclamar que o entretenimento eletrônico não é levado a sério, que ainda é encarado como mera distração pueril. Se quisermos tornar essa atividade respeitada, evidenciar o nível de sofisticação a que chegaram os jogos pode ser um caminho promissor. Então, que tal esperar algo mais de uma análise de jogo?



>> Se *Shadow of the Colossus* fosse analisado com outros olhos, ele seria reconhecido não por seus gráficos fracos mas, sim, pela capacidade de aflorar emoções no jogador

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.europanet.com.br

Coragem.

O torneio já começou.

GETAMPED[®] BRASIL

Retro
AVENGERS

- Jogo de luta online mais popular do mundo, presente em 11 países
- Batalhas com até 08 jogadores simultâneos por arena
- Diversos modos de jogo, incluindo batalhas individuais, times, futebol e desafio single player
- Inúmeras opções de customização de personagem



getamped.com.br

PUBLISHED BY



DEVELOPED BY



POWERED BY



Retro AVENGERS

Em prol da cultura gamer

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

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

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

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

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: Douglas Ielker

Revista: evil_arthas

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

