

GAMEMASTER

GAME LEVADO A SÉRIO



GunBound Season 2

Atualização deixa o game de tiro online ainda melhor

EXCLUSIVO

A última chance de SONIC

Sonic Unleashed leva a série de volta às origens e tenta ressuscitar o herói que desafiou a popularidade de Mario



Made in China

Pirataria chinesa cria jogos originais para os consoles. Todos sem o aval das produtoras

Reviews

- Gran Turismo 5 Prologue
- Mario Kart Wii • Dark Sector
- Iron Man • Okami Wii
- The World Ends With You
- GTA IV • Monster Hunter Portable 2nd G

Previews

Metal Gear Online

Fallout 3 deBlob Wall-E



+ Guitar Hero: Aerosmith



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



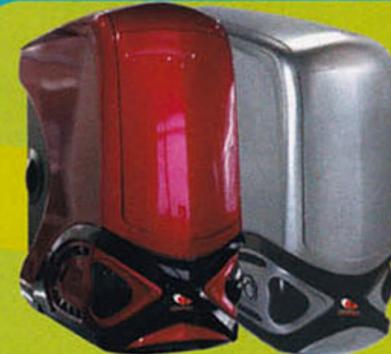
6212/6218 GABINETE
SIDEWINDER



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



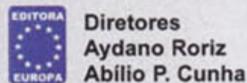
6443 COOLER PARA
PLACA VGA



6447 VENTILADOR FOX



6442 COOLER ICEBERG



Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Operacional: Abílio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e Jornalista Responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766 - e-mail: araujo@europenet.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: Amer Houchaimi, Eduardo Trivella,
Fabio Santana, Fabricio Caleffi, Flávia Gasi, Felipe Azevedo,
Humberto Martinez, Leandro Rodrigues, Matheus Bourg,
Nelson Alves Jr., Pedro Batalha, Théo Azevedo

Internet: Webmaster: Rodrigo Blasco
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Natália Azeredo e Ludmila Viani

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europenet.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,
Elisangela Xavier, Flavia 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@europenet.com.br (0xx11) 3038-5104

Desenvolvimento de Pessoal:
Tânia Marília Ribeiro Roriz, Elisangela 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.europenet.com.br

E-mail: atendimento@europenet.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@europenet.com.br

O Especial GameMaster é uma publicação da Editora Europa
Ltda. (ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza
pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil: Fernando Chignalia
Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 - CEP 20563-900
- Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

Somos Filiaados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

AO LEITOR

Sonho antigo

Até hoje não lembro como aconteceu. Minha única recordação foi ler uma revista de games e ver um preview de *Sonic the Hedgehog*. Eu tinha oito anos e logo me tornei um grande fã da mascote da Sega. Como eu não tinha o Mega Drive na época, fiquei chupando o dedo até encontrar a versão para o Master System. Nossa, aquele jogo fazia minha cabeça e muitas tardes de sábado foram usadas para terminá-lo de todos os jeitos possíveis para uma criança daquela idade.

Anos depois, mais precisamente em março de 2008, descobro que Sonic iria estrelar um novo game. Um título que iria resgatar toda a essência que o herói tinha há uma década. Antes mesmo de saber o nome do novo jogo, tratei de iniciar uma peregrinação para conseguir o material exclusivo que você confere nesta edição: uma reportagem especial sobre *Sonic Unleashed*.

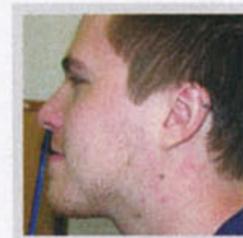
Foram muitos, mas muitos e-mails, telefonemas, conferências via internet para, por intermédio dos encarregados de relações públicas da Sega lá nos Estados Unidos, conseguir informações inéditas, imagens e uma entrevista com o designer-chefe do jogo, Yoshihisa Hashimoto.

Por conta da insistência e persistência, a reportagem deu certo, mas não foi assim tão fácil quanto você pode pensar. A Sega estava receosa, com medo de que, como nos títulos anteriores, o novo game fosse bastante criticado e, por isso, não quis revelar muitas de suas informações. Mas, com um pouco de jeitinho, ela apresentou detalhes sobre a jogabilidade 2.5D e sobre a engine proprietária de *Sonic Unleashed*.

Garanto que se fosse fácil, não teria sido tão divertido e gratificante ver a reportagem pronta e impressa. E é assim que é bom, é assim que nos sentimos motivados para fazer um trabalho melhor a cada edição.

>> **Gustavo Petró**

gustavo@europenet.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



Makotron



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



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



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@europenet.com.br



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

Para entrar em contato
com a Editora Europa

Fones: (11) 3038-5050

São Paulo - SP

ou **0800 557667**

Ligação gratuita - Outras localidades

Visite nosso site:

www.europenet.com.br



Capa

Sonic Unleashed 18
Será que um retorno triunfal do Ouriço Azul? O que esperar do mais novo game de Sonic

Geral

- > Arte dos Games 42
- > Cartas 06
- > Diversão 70
- > Entrevista Imagine Cup.. 16
- > Entrevista Konami 10
- > Gamecult 12
- > Jogo Sério 82
- > Mundo MMO 72
- > Linha do Tempo 76
- > Papo Tech 78
- > Tabelão de Reviews ... 69

Especiais

- > Games 2008 30
Como serão os jogos daqui a vinte anos? Confira nessa reportagem especial
- > Jogos Chineses..... 36
Veja o que a criatividade e a ousadia dos chineses são capazes de fazer

Previews

- > DeBlob 54
- > Fallout 3 46
- > Guitar Hero: Aerosmith 52
- > Metal Gear Online..... 50



Jogo Sério 82

A última chance de Sonic

Depois de uma década de jogos fracos, a mascote da Sega tenta retornar à sua melhor forma com *Sonic Unleashed*

«Um jogo que apresenta alta velocidade e que consiga surpreender o jogador com algo totalmente inédito»
—Yoshihisa Hashimoto, designer-chefe de *Sonic Unleashed*

Versão do Wii
No novo jogo, Sonic Unleashed está disponível em duas plataformas: Wii e Xbox 360. O jogo também está disponível para o sistema de jogos de vídeo para o console de última geração, o PlayStation 3.

«Tudo isso vai ser feito para que o jogo seja o melhor possível. Não queremos apenas ser bons, queremos ser os melhores.»
—Yoshihisa Hashimoto, designer-chefe de *Sonic Unleashed*

«A essência de Sonic é um jogo que apresenta alta velocidade e que consiga surpreender o jogador com algo totalmente inédito», conta Yoshihisa Hashimoto, designer-chefe de *Sonic Unleashed*, o novo título que trará o porco-espinho azul mais rápido do planeta de volta aos games. Entretanto, em mais de uma década, a vida do herói não foi boa. A cada novo lançamento de um jogo seu, as críticas eram ferozes e muitos questionaram se Sonic ganharia um jogo de sucesso que o levasse de volta ao topo da indústria dos games.

A própria Sega reconhece que não tratou sua mascote como deveria. Os últimos jogos não receberam a atenção imediata durante a produção, fazendo-os ser esquecidos pela maioria do público. Problemas graves, como o péssimo controle do herói nos ambientes em 3D, erros graves e bugs ocasionais, fizeram os jogos de Sonic receberem poucas notas da crítica especializada.

«Mas a Sega sabe que Sonic é uma herança de peso. Afinal, ele substituiu a *Mr. Game Boy* da empresa. Aíca Kaji, no início da década de 90, é quem ajudou a colocar o Mega Drive no topo de vendas nos EUA. Assim, a produtora não quer desperdiçar sua maior propriedade intelectual e prepara um grande lançamento para o final deste ano, com um game que os fãs estão aguardando há muito tempo.

Em março deste ano, após a Sega registrar o nome *Sonic Unleashed*, um verdadeiro alvoroço começou. Em poucos dias, algumas imagens e um vídeo começaram a circular pela internet e mostravam um jogo estrelado por Sonic que remedia ao que os fãs tinham jogado na era 16 bit. O herói corria em velocidades absurdas e atacava inimigos robóticos com investidas aéreas. A jogabilidade fugia dos últimos títulos. Em vez de controlar o acrobata e um ambiente totalmente em 3D, o visual do novo game apostou em uma nova tendência na indústria dos games: o 2.5D. *Sonic Unleashed*, assim como *Street Fighter IV*, apresenta gráficos em 2D, mas a jogabilidade será a mesma da era 3D. Assim, o herói voltou a abusar de sua velocidade.

«É um momento crucial para a franquia Sonic, pois estamos procurando renovar a criatividade nos mundos que os jogadores que já têm um score de 'indústria', comenta Satoru Kojima, vice-presidente de marketing da Sega of America. Mas será que isso confunde o suficiente? Será que *Sonic Unleashed* poderá dar uma última chance para Sonic? A história do porco-espinho mostra que ele pode se salvar com a mesma velocidade que corre pelos games.»

> Wall-E..... 55

Reviews

- > Dark Sector (Multi) 65
- > GT 5 Prologue (PS3)..... 60
- > GTA IV (Multiplataforma) 56
- > Iron Man (Multiplataforma) 64
- > Mario Kart Wii (Wii)..... 62
- > Monster Hunter Portable 2nd G (PSP) .66
- > MyStylist (PSP) 68
- > NBA Ballers: Chosen One (Multi.) 67
- > Okami (Wii)..... 68
- > Power Rangers Super Legends (Multi.)68
- > SNK Arcade Classics Volume 1 (Multi.) 68
- > The World Ends with You (DS)..... 67
- > Wild Arms XF (PSP) 68



> Papo Aberto..... 13



> Mundos Virtuais 71



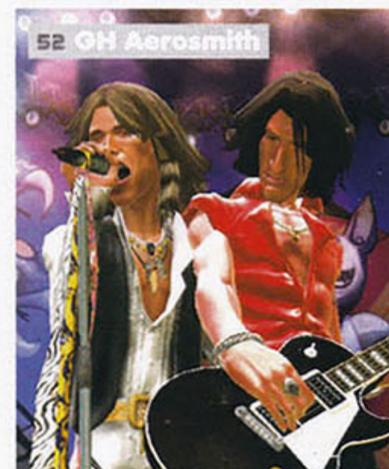
36 Jogos Chineses

Xing Ling Games

ESPECIALO

«China é o mercado de jogos da China que tem a capacidade de crescer rapidamente por causa do grande crescimento.»

«O jogo é muito bom. É um jogo que apresenta alta velocidade e que consiga surpreender o jogador com algo totalmente inédito.»





CARTAS

participe...

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

O canal obrigatório para tirar suas dúvidas sobre games

Pit stop

>>> Parabéns pela revista. Gostaria de saber se há algum modo de salvar o jogo durante as competições Endurance em *Gran Turismo 4*. Elas são muito longas. Coloquem essa pergunta na revista, pois vai que alguém descobriu. Um abraço e continuem detonando!

Agnaldo da Silva / por e-mail

>>>> Agnaldo, temos uma boa notícia para você: nós não só descobrimos como já sabíamos da resposta para a sua pergunta há muito tempo. Em qualquer competição Endurance, quando você quiser parar de jogar, basta

entrar no pit stop. Lá você verá uma opção para salvar o progresso da



>> Gran Turismo apresenta as competições mais difíceis do automobilismo virtual. Onde já se viu um jogo colocar o jogador em uma prova que dura 24 horas?

corrida. Entretanto, isso só é permitido na versão americana de GT4. Caso você tenha a japonesa, não será possível salvar. A solução, no entanto, é alterar o modo de jogo para "Spectator". Assim, você deixa a prova rolando enquanto descansa um pouco. <<<<

Os seis do arco-íris

>>> Olá! Há algum tempo estou procurando dicas para *Rainbow Six Vegas* do PC. Encontrei algumas que devem ser inseridas no "console", ativadas pela tecla abaixo de "ESC". Porém, os

>>> O melhor do mês

Momento de protestar

>>> Olá, quero expressar meu sentimento de desprezo e revolta perante o banimento de *Counter-Strike*, *Everquest* e *Bully* e pelo ataque feito aos jogadores. Não jogo nenhum dos três, mas gosto de ter o direito de decidir o que jogar. Esse afronte à liberdade pode ser descrito como um ataque à comunidade gamer brasileira e apoio à pirataria, pois iremos comprar games nos camelôs. Se proibem games, logo irão proibir filmes, livros, programas de TV e assim estaremos caindo nas garras da temida ditadura.

Não significa que alguém que jogar *Counter-Strike* irá sair dando tiros pelas ruas. Teria graça jogar um game cujo objetivo é pegar um ônibus lotado? Temos que pagar o preço do crime cometido por apenas um lunático? Se, como a justiça alega, ao jogar games violentos as imagens e ações ficam armazenadas no subconsciente das

crianças e futuramente levará a pessoa a cometer uma atrocidade, em dez anos sofreremos um apocalipse, já que os games são incrivelmente populares. Se o indivíduo quiser cometer um crime, não será a proibição de um jogo que o impedirá. Então, logo irão proibir a internet, por exemplo. Por que ao invés de perderem tempo em especulações contra a comunidade gamer, não pensam em como educar os jovens tirá-los da rua, das drogas e do crime? Isso é desculpa para compensar a incompetência de alguns. Tenho 15 anos, jogo videogame desde que me conheço por gente e sei diferenciar o real do virtual.

Que de uma vez por todas, os amantes dos games sejam respeitados por apreciarem o que há de melhor no mundo do entretenimento e que esses políticos possam jogar damas e xadrez que eu tenho certeza de que ninguém

vai se incomodar. Já está na hora deles aprenderem a diferença de autoridade e autoritarismo, pois nós não somos alienados e temos cérebro para decidir o que queremos.

Nicholas Lima Souza / por e-mail

>>> E aí, galera da GameMaster. Envio este e-mail para demonstrar a minha indignação pelo fato de o Ministério Público do Rio Grande do Sul ter proibido a venda do *Bully* no Brasil. Eu acho que nós gamers deveríamos nos unir para paralisar esse processo ditatorial que se espalhou pelo Brasil em relação à proibição de games.

Pois do jeito que a coisa anda, não vai demorar muito para proibirem o futebol, dizendo que as crianças irão dar carrinho nos colegas na escola. Corram para comprar *GTA IV*, antes que seja tarde demais.

Alex Martins / por e-mail

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!



Makotron

30.04.2008 06:38

Prestem atenção, gurizada encapetada. O charme de uma mulher está sempre escondido nos pequenos detalhes. Olhem que beleza de covinha no queixo, que menina perfeita. Uma beleza de Deus. E que sorriso lindo! "Makotron out" (estou falando asneira às seis da manhã depois de virar mais uma noite trabalhando, não reparem).

>>> *O ilustre ilustrador e revisor de jogos toscos também sabe filosofar. Enquanto o pessoal do Gameblog analisava a nova Garota Play observando-a no geral, Makotron ensinou que a beleza feminina está nos detalhes. Boa, japonês!*



Bauer

23.04.2008 00:05

A gente querendo que o Brasil fosse como o Japão...

Não eram dos terremotos que nós estávamos falando! Muita calma!

>>> *O papo estava bom, a galera discutia que o Brasil deveria se igualar ao Japão nos games e, de repente, a terra tremeu. Algumas horas depois, Bauer, o filho do Jack de 24 Horas manda esse recado, lembrando a galera de que é bom não estarmos no Japão. Só para constar, lá ocorrem quatro terremotos de diferentes intensidades todos os dias.*



Luiz Guilherme de Castro

20.04.2008 17:33

Sorte de poucos ter um PS3. Meu pai acha que não é hora de eu ter um console melhor.

Mas nem é ele quem joga porque, se jogasse, não seria assim.

>>> *Pai, compre logo um PS3 para o Luiz. Ele precisa muito (Pronto, Luiz. Tentamos ajudar).*



Márcio Luís de Paula

06.05.2008 20:16

Malditas três luzes vermelhas pegaram meu X360. Agora, é consertar.

>>> *Márcio, lamentamos muito a sua perda. Sabemos o quanto dói na alma – e no bolso.*



>>> Rainbow Six Vegas consegue ser muito chato quando não se consegue jogar direito. É tanta tática que confunde nossos neurônios

códigos não funcionam. Vocês saberiam me dizer o motivo disso? Ou estou fazendo algo de errado?

Vinicius Acácio / por e-mail

>>>> *Vini, sua pergunta nos fez ir até os confins do mundo para descobrir a resposta. Infelizmente,*

não encontramos dicas que utilizam o console do jogo.

No entanto, descobrimos que essas dicas existem sim, mas somente para versões do jogo que usam um patch. Portanto, somente com este patch você conseguirá usá-las. <<<<



>>>> *Nicholas e Alex. O protesto de vocês representa tudo o que está entalado na garganta de milhares de gamers. E o pior é que a situação poderá piorar, com outros jogos sendo vítimas da ignorância política e jurídica. Entretanto, o melhor a ser feito nesse momento é unir os gamers para conscientizar a população. Quem joga videogame é entendido em tecnologia, se comunica pela internet, mas ninguém ainda conseguiu montar um movimento que fosse de*



encontro às idéias do banimento. Imagina banirem GTAIV do País, ou Metal Gear Solid 4 ou qualquer outro game que tem uma centena de fãs? Outra coisa, acreditamos, também, que os "proibidores" só irão parar quando tentarem banir um game de uma empresa grande, como a Microsoft. Imagina o bafafá caso proibam Gears of War de ser vendido no Brasil? Proibir não, conscientizar a sociedade, sim! <<<<

Com o UOL HOST vo

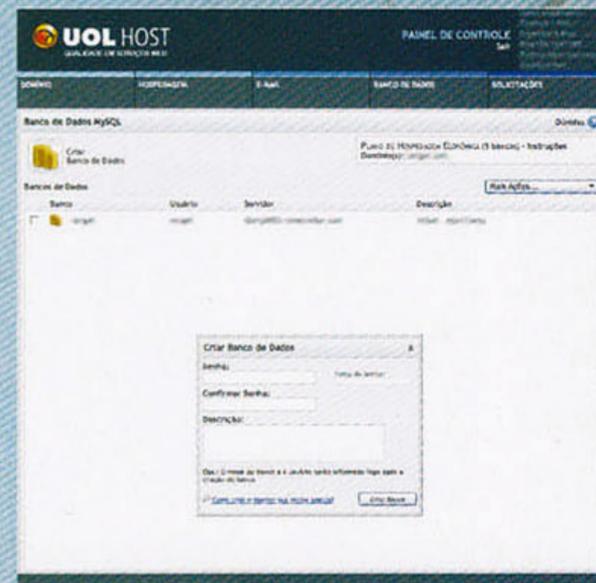
PLANOS DE HOSPEDAGEM MENSAL

PLANO	HOSPEDAGEM ECONÔMICA	HOSPEDAGEM I	HOSPEDAGEM II	HOSPEDAGEM III
Preço	14,90	26,00	59,00	89,00
Transferência Mensal (GB)	50	100	200	300
Espaço em Disco	500 MB	1 GB	2 GB	5 GB
Banco de Dados	"Access ou MySQL (5 bases)"	"Access ou MySQL (10 bases)"	"Access ou MySQL (10 bases)"	"Access ou MySQL (15 bases)"
E-mail (2 GB cada)	25	50	75	100
Taxa de Inscrição	Grátis	Grátis	Grátis	Grátis
Painel de Controle	✓	✓	✓	✓
Atualização Ilimitada (FTP)	✓	✓	✓	✓
Redirecionamento de Domínio	Ilimitado	Ilimitado	Ilimitado	Ilimitado
Webmail	✓	✓	✓	✓
Filtros Anti-spam	✓	✓	✓	✓
Firewall	✓	✓	✓	✓
Backup Diário (primeiro restore incluso)	✓	✓	✓	✓
Construtor de Sites	Grátis	Grátis	Grátis	Grátis
Crédito em Links Patrocinados UOL	RS 100,00	RS 100,00	RS 200,00	RS 200,00
UOL Disco Virtual	80 MB	80 MB	80 MB	80 MB
UOL Blog/Fotoblog	✓	✓	✓	✓
Plataforma	"Linux ou Windows"	"Linux ou Windows"	"Linux ou Windows"	"Linux ou Windows"
Atendimento Especializado	"Chat, E-mail e Telefone"	"Chat, E-mail e Telefone"	"Chat, E-mail e Telefone"	"Chat, E-mail e Telefone"
Registro de Domínio (1ª anuidade)	Grátis	Grátis	Grátis	Grátis



Painel de Controle UOL HOST

O painel mais moderno do mercado.
Gerenciamento completo para as necessidades administrativas do dia-a-dia do seu website.



ASSINE 0800 723 6000

você nunca está sozinho.



info
EXAME
MELHOR RELAÇÃO
CUSTO/BENEFÍCIO

**Programa de
Parcerias UOL HOST**

Entre em contato
e saiba as vantagens

Registro de domínios

Domínio Internacional
(".com" ou ".net")

R\$ **15**^{,00} /ano

.....
Domínio Nacional (".br")

R\$ **30**^{,00} /ano

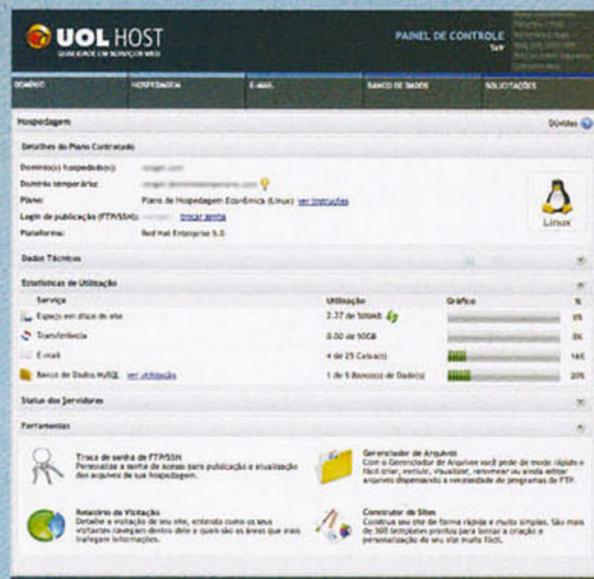
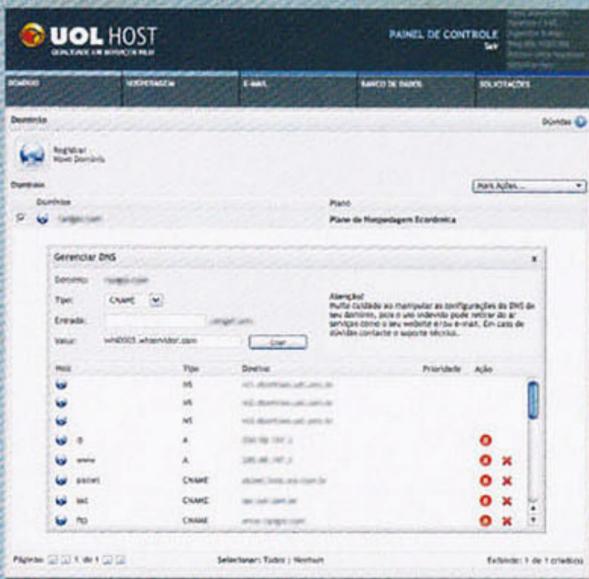
Na compra de
um plano de
hospedagem,
GANHE
o registro de
domínio **GRÁTIS**

Servidores dedicados



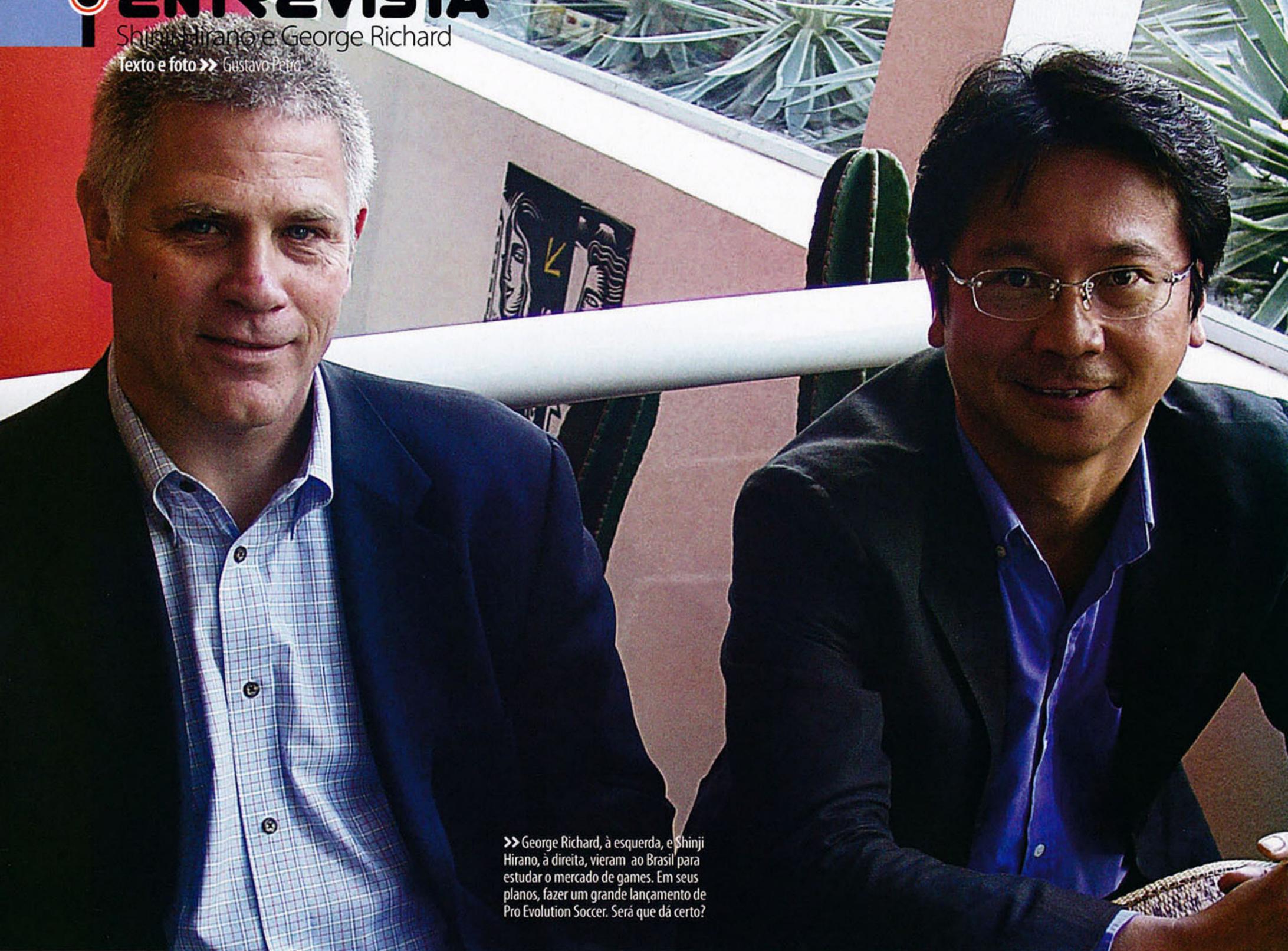
- DELL R200 - Xeon Dual Core 2.33 GHz
- 2 GB de memória RAM
- 2x250 GB (Serial Ata2) de Disco
- 4 Mbps de Banda

R\$ **490**^{,00} /mês



UOL HOST
QUALIDADE EM SERVIÇOS WEB

WWW.UOLHOST.COM.BR



>> George Richard, à esquerda, e Shinji Hirano, à direita, vieram ao Brasil para estudar o mercado de games. Em seus planos, fazer um grande lançamento de Pro Evolution Soccer. Será que dá certo?

> Konami no Brasil

Executivos da produtora visitam o País e contam seus planos de investir no mercado nacional. E a aposta está no futebol

Uma visita inesperada surpreendeu os jornalistas presentes no evento da NC Games, distribuidora de games, que lançou oficialmente *GTA IV*, *Iron Man*, *Metal Gear Solid 4* e outros jogos no Brasil. No meio da platéia em uma sala de cinema na capital paulista, apareceram duas figuras: Shinji Hirano e George Richard, vice-presidente executivo e vice-presidente de vendas da Konami.

Os dois executivos passaram alguns dias conhecendo o Brasil, fazendo contatos com empresas e observando o potencial comercial do País. Nenhuma idéia acerca de a produtora abrir um escritório aqui foi revelada pela dupla. Mas a grande notícia é que a Konami abriu os olhos e enxerga o Brasil e a América Latina como um local perfeito para investimentos. Após o evento, conseguimos conversar com os dois executivos. Confira.

GameMaster >> Qual o motivo de sua visita aqui no Brasil?

Shinji Hirano >> *Acreditamos que o mercado brasileiro é bastante inexplorado tanto por nós quanto pelas demais produtoras. Isso acontece porque não se conhece bem este mercado. Então, um dos propósitos da nossa visita é conhecer o mercado de videogames do Brasil e o outro é ver como podemos apresentar e lançar todo nosso line-up de games de 2008 por*

aqui e na América Latina. O produto mais importante para lançarmos aqui é Pro Evolution Soccer.

GM >> Você sabia que o jogo de futebol é extremamente popular aqui?

SH >> Sim, sabemos disso. Mas não que fosse do tamanho que é. E principalmente que ele é um dos mais comercializados no mercado informal. Vindo aqui e vendo isso, já pensamos em diversas soluções para o problema.

GM >> Por que a decisão de vir para o Brasil aconteceu somente agora?

George Richard >> Estamos inaugurando uma nova organização estrutural na Konami. O senhor Hirano está, agora, cuidando mais da divisão de jogos. Visualizamos uma grande oportunidade na América Latina quando começamos a conversar sobre Pro Evolution Soccer em outubro. Assim, a NC Games nos fez o convite para virmos até aqui e ver se essa oportunidade se tornaria real. Nós enxergamos essa oportunidade mesmo que, historicamente, as principais produtoras tenham esquecido do potencial da América Latina e principalmente do Brasil. Pro Evolution Soccer aqui é o que a série Madden é para os EUA. Portanto, não podemos deixar isso passar em branco. Podemos ter um grande retorno com o jogo por aqui.

GM >> Existe a possibilidade de abrir um escritório no País?

GR >> Vamos focar muito mais na América Latina do que antes. Então, nossos escritórios em Los Angeles cuidarão disso. Teremos um gerente de vendas que cuidará exclusivamente da AL e veremos o que conseguiremos mais para frente. Dependerá do retorno que tivermos aqui.

GM >> Sendo assim, poderemos ver um Pro Evolution Soccer feito para o mercado nacional, com times brasileiros?

SH >> O mercado europeu nos mostrou que é possível fazer uma versão de Pro Evolution Soccer voltado à Europa. Não sei se agora é o momento de lançar uma versão exclusiva mas, certamente, focaremos na localização do jogo para o

mercado local. PES é um jogo universal, que atinge todos os jogadores de videogame que gostam do esporte. É uma marca importante para nós.

GM >> Há planos da Konami incluir o Brasil no calendário de lançamentos? E como a Konami ajuda no combate à pirataria?

SH >> Pirataria é um grande problema para muitos países. Como produtora e publisher, o que nós podemos fazer é incluir funções online e outros extras que o jogo pirata não teria como oferecer. A Konami está focando em ver o que acontece nos mercados com forte pirataria e encontrar soluções. Uma delas é mandar jogos com praticamente o mesmo tempo de lançamento que nos EUA, por exemplo. Isso evitaria que o jogo fosse copiado ilegalmente antes de chegar às lojas. Este é um dos pontos que estamos trabalhando.

>> Temos muitos problemas com a pirataria na Ásia. Não podemos fazer muito. Pirataria está em todo o lugar <<

GM >> Você tinha conhecimento do tamanho do mercado ilegal de jogos na América Latina?

SH >> Sabia sim. Mas queremos trabalhar agora em como evitá-la. Isso não é exclusividade daqui, temos muitos problemas com a pirataria na Ásia. Não podemos fazer muito. Pirataria está em todo o lugar. Na China ela é quase impossível de acabar.

GM >> Mas e caso Metal Gear Solid 4 seja pirateado, que medidas vocês tomariam para combater a falsificação?

SH >> Não tenho preocupação quanto ao PS3. Seus jogos ainda não foram pirateados e não há uma perspectiva grande quanto a isso.



>> Pro Evolution Soccer é a aposta da Konami no mercado brasileiro. Se as vendas da nova versão forem boas, é possível que a produtora abra um escritório por aqui

GM >> Você já jogou o game. Pode nos dizer o que podemos esperar?

SH >> É um produto muito inovador. O jogo está incrível graficamente, a jogabilidade é perfeita. Estão usando muita tecnologia. Tudo o que há no jogo apresenta está no que há de mais avançado em tecnologia. Os fãs ficarão muito contentes. Alguns irão até chorar no final.

GM >> Como é a relação entre a Konami e a Kojima Productions?

SH >> A relação é muito boa. Temos uma reunião semanal com eles para discutir uma série de assuntos. Hideo Kojima também irá ajudar no lançamento norte-americano do game.

GM >> Kojima tem toda a liberdade de fazer um jogo. Como isso funciona e é visto dentro da empresa?

SH >> Não são todas as empresas que dão toda essa liberdade a um de seus funcionários e, agora, a uma outra empresa. Mas ele é um excelente produtor e queremos fazer jogos bons e inovadores que só ele é capaz. Nós acreditamos nele.

GM >> Fale um pouco do Gamer's Day.

GR >> Mostraremos o novo Pro Evolution Soccer, um dos produtos mais importantes para nós. Mostraremos o novo Castlevania para DS e Wii. Ele será diferente de tudo o que já foi visto. Silent Hill: Homecoming para PS3 e X360. A maioria estará jogável. Anunciaremos um jogo musical que usará um acessório, porém não poderemos falar sobre ele ainda. Mas o acessório ainda está sendo testado e será mostrado lá.



Texto >> Fabrício Caleffi

GAMECULT

Curiosidades e notícias da indústria mundial dos games

top 10 Banheiros

Afinal, até um herói de videogame tem que se aliviar de vez em quando, não é verdade?



1 >> BOOGERMAN (1994) >> Na realidade, as fases deste game eram verdadeiros banheiros públicos, isso sem contar os superpoderes nojentos do personagem principal que incluíam arrotos e gases.



2 >> FINAL FANTASY VII (1997) >> Aparecem alguns banheiros quando os heróis ficam presos na Shin-Ra Tower. Neste caso, no entanto, os banheiros são unissex.



3 >> FINAL FIGHT (1989) >> Na penúltima fase do game, Guy e companhia atravessam um banheiro público todo destruído.



4 >> RESIDENT EVIL (1996) >> O primeiro banheiro não serve para nada quando você joga com Jill. Mas, quando você controla Chris, pode esvaziar a banheira.



5 >> OBSCURE (2002) >> Na série *Obscure*, você pode utilizar os toaletes para acessar dutos de ar e entrar em corredores que antes eram inacessíveis.



6 >> INDIGO PROPHECY (2005) >> A ação do game começa com um assassinato em um banheiro. Resta a você descobrir se o personagem é o assassino.



7 >> SILENT HILL ORIGINS (2007) >> O banheiro tem um papel primordial. Para passar de dimensão, é preciso olhar em um espelho. Onde? No banheiro, óbvio!



8 >> DUKE NUKEM 3D (1996) >> Escrachado ao extremo, foi o primeiro game da história que mostrou um personagem fazendo xixi.



9 >> METAL GEAR SOLID (1998) >> Em *MGS*, o soldado Johnny Sasaki apronta das suas no banheiro em uma das cenas mais engraçadas do jogo.



10 >> NO MORE HEROES (2008) >> Existem vários jogos onde o save point é no banheiro, mas nenhum com tanto estilo como *No More Heroes*. A pose que Travis Touchdown faz quando senta na privada é impagável.

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

>> Chegando ao fim

E3 será menor ainda

Feira de games perde ainda mais parcerias e diminui de tamanho em 2008

A antiga maior feira de games parece ter os dias contados. Depois da edição decepcionante do ano passado, com poucas empresas e cerca de um quinto do tamanho habitual, a E3 deste ano também não terá a presença de seis desenvolvedoras:

Codemasters, NCSOFT, Her Entertainment, id Software, Activision e Vivendi. Estas duas últimas até mesmo se desvinculam da ESA, Associação Americana dos Softwares de Entretenimento, uma das responsáveis pela organização da feira.

Fala-se muito sobre o descontentamento das empresas com o novo presidente da ESA, Mike Gallagher, descrito por Michael Patcher, analista de uma importante instituição financeira americana, a Wedbush Morgan, como "alguém muito menos culto e sofisticado que seu predecessor, Doug Lowenstein". Patcher ainda comenta: "Gallagher cometerá muitos erros de novatos no cargo".



>> A famosa E3 pode estar com os dias contados. Com menos produtoras parceiras em 2008, pode ser que o evento deixe de existir, abrindo espaço para feiras particulares

O erro mais gritante cometido até o momento talvez seja a data da E3, passada agora para o julho, mês em que várias empresas fecham seus anos fiscais e encerram algumas de suas atividades durante duas semanas. Isso é o que justificaria o porquê da ausência de algumas desenvolvedoras no evento.

>> Evento

> Dia D RPG

Os RPGs, tanto os de mesa quanto os presentes nos videogames, auxiliam no ensino dos jovens.

Pensando nisso, nos dias 17 e 18 de maio, foi realizado o evento Dia D RPG, que ocorreu simultaneamente em 33 cidades. Os locais que receberam o evento foram universidades e escolas, que ofereceram desde jogos RPG de mesa até palestras sobre os jogos e sobre a criação de games.

Na Universidade Veiga de

Almeida, na cidade do Rio de Janeiro, as palestras foram além dos jogos. "Focamos o RPG para ensinar História, Meio Ambiente, Psicologia, Moda e Física", conta o professor de Ciências da Computação Luiz Monteiro, um dos organizadores do evento. "O Dia D RPG comemora os 33 anos dos jogos de RPG no mundo e os 19 anos no Brasil." A programação teve, ainda, torneio de cards (*Vampire, Magic, Pokémon*), mesa de RPG e *Dungeons & Dragons Online*.

>> Será?

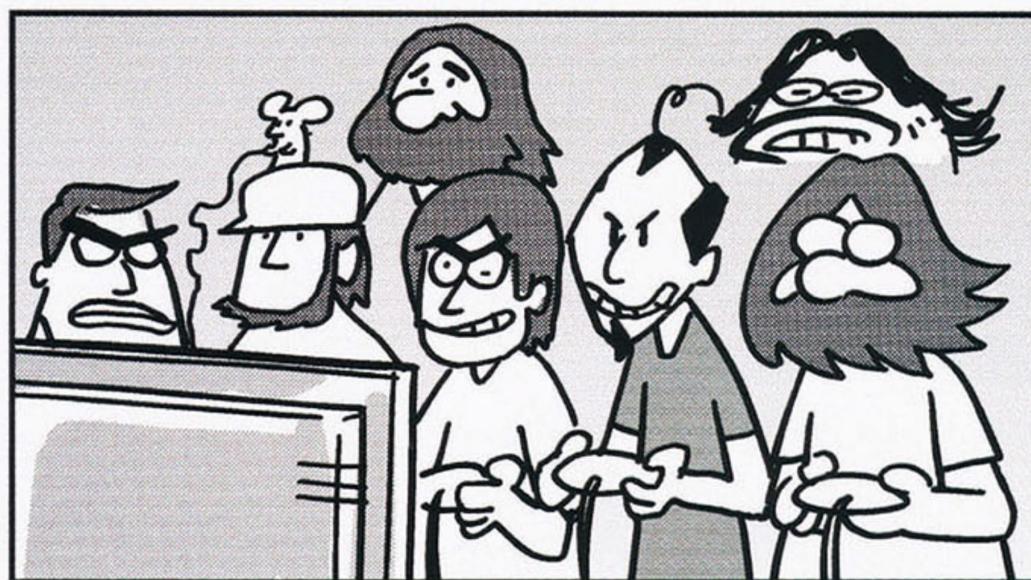
> O novo PS3 Slim?

A publicação de tecnologia T3 entrevistou alguns engenheiros da Sony, que comentaram sobre uma possível versão mais fina do console da empresa – algo nos mesmos moldes da versão Slim & Lite do PSP. Com as informações conseguidas, a equipe da revista desenhou esta imagem. Você acha que este será o novo PS3?



Imagem: Reprodução

>> Blabious



©2008 BLABIOUS OGGPRANTE, ALL RIGHTS WHATEVER.

>> << Papo Aberto

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

É necessária conexão online em um Game Theater?

Necessária não. É indispensável. Num passado recente funcionava assim: a conexão de internet ia para o quarto enquanto no home theater ficavam todos os aparelhos, telas e videogames sem conexão alguma com a web. Se você vive esta realidade, está deixando de aproveitar dezenas de recursos que os novos consoles e até equipamentos de home theater tem a oferecer.

Ter conexão com a internet no mesmo local onde você instalou seus consoles é requisito básico. A boa notícia é que, hoje, é possível disponibilizar as conexões sem usar cabos. Os conhecidos roteadores para redes sem fio do tipo Wi-Fi são muito populares. É verdade que esta conexão resolve, mas o melhor mesmo é ter ambas no Game Theater: conexão com e sem fio.

A explicação para se ter as duas conexões é simples: quando o assunto é disputas online, entra na jogada o fator disponibilidade do serviço. As conexões sem fio frequentemente atrapalham disputas online, principalmente quando o sinal fica instável ou fraco no local onde os consoles estão instalados. O único videogame de nova geração que traz os dois tipos de conexão é o PlayStation 3

(que tem entrada para cabo e Wi-Fi nativo). Testei por cinco horas os dois tipos de conexão no Play3 e o cabo foi mais "firme" do que o Wi-Fi. Em cinco horas de cabo, fui desconectado duas vezes. Já no mesmo tempo de rede sem fio, cai mais de 11 vezes. E detalhe, o sinal do Wi-Fi era forte no local de teste, e a conexão com a web era a mesma.

O Xbox 360 só traz nativamente conexão por cabo e o Wii faz o oposto: só oferece conexão nativa sem fio. Portanto, mais um argumento para quem pretende ter todos os videogames online em casa é instalar internet compartilhada com cabo e sem fio no Game Theater. Um detalhe importante é que o Wii ainda está lento nas disputas online e a conexão por internet no console da Nintendo é mais usada para baixar jogos. Já no X360, jogar online é quase que uma regra permanente.

Resumindo, quando você for planejar ou atualizar seu "Home Game Theater", se optar por conexão de banda larga via TV a cabo, já solicite a instalação do modem no mesmo local da TV/tela. Essa é a maneira mais barata, rápida e bacana de preparar seu sistema para jogar online, assistir a TVs e filmes aproveitando ao máximo o recurso de cada aparelho.



GAMECULT

Nihon Game

Texto >> Pedro Batalha



>> No Japão, é comum encontrar pessoas caracterizadas como seus jogos favoritos nas ruas



> Moda nos games

Roupas e acessórios vistos nas ruas do Japão aparecem nos games e vice-versa. Assim, nasce uma nova moda

● Não é preciso saber muito de games para reconhecer o estilo único dos jogos japoneses. Até mesmo Mario com seu macacão azul, camiseta e chapéu vermelhos possui um charme inegável. Uma das coisas que chamam mais a atenção nos jogos nipônicos são as roupas cheias de estilo e bizarras que os personagens usam. Esse estilo se incorpora em todos os tipos de jogo que saem do Japão, desde os de luta até RPGs – principalmente os da

>>As cores fazem parte dos personagens, são **intimamente** relacionadas com a sua personalidade, assim como suas vestimentas<<

produtora Square-Enix. A moda nos jogos japoneses é essencial para os mundos criados e para o charme único que eles têm.

No geral, se vê que os jogos que saem da Terra do Sol Nascente são mais coloridos do que os produzidos no

Ocidente. A paleta de cores é sempre mais chamativa e variada e é raro ver tantos tons de marrom quanto em um jogo médio que usa a Unreal Engine 3. As cores fazem parte dos personagens, são intimamente relacionadas com a sua personalidade. Basta reparar que heróis

com temperamento mais forte ou mais aventureiro normalmente usam cores quentes como vermelho, amarelo ou laranja, enquanto os mais calmos e ponderados usam geralmente cores frias como azul e verde. Aliás, os cabelos também são intimamente ligados a roupas e personalidades. É raro ver alguém



>> Em Akihabara, os fãs de games podem comprar tudo relacionado aos seus jogos favoritos



>> Em Akihabara, os jovens japoneses se reúnem para mostrar suas roupas baseadas nos seus jogos favoritos. O mais respeitado é quem consegue copiar os trajes dos games

>> Existe até um título para os que seguem o estilo da moda de **Akihabara**: são os chamados de Akiba-kei <<

com um penteado que não combine com sua vestimenta.

Falando em roupas, os jogos japoneses parecem ter obsessão por fivelas. Fivelas estão em todo tipo de vestimenta, não importando o tecido usado. Nesses jogos, sempre há ao menos uma fivela que serve apenas para fatores estéticos. Quem não se lembra dos dois cintos de Squall de *Final Fantasy VIII* que sempre estavam tortos? Ou das fivelas abotoadoras do sobretudo de Dante da série *Devil May Cry* ou do vampiro Vincent Valentine de *Final Fantasy VII*?

Até mesmo Mickey Mouse e Pato Donald na série *Kingdom Hearts* estão equipados com essa parte esteticamente essencial para um jogo japonês moderno. Não são só os homens que as usam, aliás, em alguns casos, as mulheres usam mais fivelas do que tecido



>> O game *The World Ends With You* mostra em detalhes a cultura mutante de Akihabara com destaque para as roupas dos heróis

em suas roupas. Isso sem contar os incríveis acessórios como chapéus, óculos escuros e até mesmo as armas usadas pelos personagens que são tão parte de sua roupa quanto a camisa que usam.

A cidade elétrica

Existe um lugar que parece ser tirado diretamente de um universo, a chamada Cidade Elétrica de Akihabara (uma parte da cidade de Tóquio). Lá você encontrará as pessoas "mais coloridas" e com o maior número de acessórios possíveis, desde pelúcias até couro. Vale tudo para estar na moda neste bairro. Isso, na verdade, começou no início desta década, quando as vendas de eletrônicos e computadores caíram sensivelmente e a área viu crescer lojas que vendem artigos baseados em animes e mangás além, é claro, de jogos. Existe até um título para os que seguem esse estilo: Akihabara – são os chamados de Akiba-kei, termo que, no Japão, é muitas vezes usado para designar "otakus" ou, até mesmo, os "geek-chic". Vale a pena dizer que o tipo de jogo mais vendido por lá são os jogos Hentai.

Está na moda

Tetsuya Nomura, que trabalha na Square-Enix desde o início dos anos 90, conseguiu estabelecer sua marca na



>> Aaron, de *FFX*, é um bom exemplo de como os nipônicos são criativos na hora de se vestir. Suas roupas são cheias de detalhes

indústria dos games quando foi escalado para criar as personagens de *Final Fantasy VII*. Seu estilo virou uma marca da série *Final Fantasy* e da própria Square-Enix. Até mesmo a Disney abraçou seu talento ao permitir que ele mesclasse seu senso bizarro de moda com seus personagens mundialmente conhecidos.

Mais recentemente, ele trabalhou em um RPG para o Nintendo DS chamado *The World Ends With You*, em que o centro dos elementos de jogo é a moda. Os artigos que você usa, além de servirem como armaduras, provêm bônus variados e, dependendo da área do jogo onde você está, podem até atrapalhar se você estiver usando as roupas da última temporada. E os broches que você pode usar para incrementar o visual são o que dão os poderes para combater seus inimigos. Sonho de todos os otakus do mundo.



> Imagine Cup 2008

Competição da criatividade leva brasileiros para a final mundial

Em 2007, a competição de tecnologia voltada para estudantes reuniu 127 mil participantes que representaram mais de cem países. Este ano, com o tema "imagine um mundo onde a tecnologia permite um meio ambiente sustentável", a Microsoft espera receber ainda mais participantes.

>> Amintas acredita no bom desempenho dos brasileiros em todas as categorias da Imagine Cup 2008 e que o País fará bonito em Paris

A novidade preparada este ano pela Microsoft, organizadora do evento, é a inclusão de uma nova categoria: o desenvolvimento de jogos. Para isso, a empresa utilizou as mesmas regras da Imagine Cup para a realização do XNA Challenge Cup, em janeiro, com o intuito de obter o melhor de cada participante e seus jogos. O desafio dos estudantes na Imagine Cup será criar um jogo que, além de entreter as pessoas, consiga mostrar uma mensagem social sobre como criar um meio ambiente sustentável. A única exigência, no entanto, é fazer um game para X360 ou PC, utilizando a ferramenta XNA Game Studio Express. Os vencedores, além de receberem prêmios em dinheiro, poderão ter o jogo incluído na Live Arcade ou no site MSN Games.

Conversamos com Amintas Lopes Neto, gerente de novas tecnologias e plataformas para o setor acadêmico da Microsoft que está liderando a organização da etapa brasileira do evento e nos conta um pouco sobre suas expectativas.

GameMaster >> Como funciona a seleção dos trabalhos inscritos?

Amintas Lopes Neto >>

Primeiro, todos os projetos são submetidos para a Microsoft. Os participantes enviam a descrição do jogo e o programa executável (o game em si). Em seguida, começa a seleção de todos os projetos por profissionais da área e professores. No caso dos games, os participantes puderam participar do evento pela internet. A categoria games é composta por diversos rounds até chegar à final. Temos nove projetos de games. Do mundo todo,

apenas sete vão a Paris para a final mundial.

GM >> O XNA Challenge deste ano apresentou o mesmo tema da Imagine Cup, que foi meio ambiente sustentável. Ganhar o XNA Challenge não ajuda nessa nova competição?

AN >> O XNA Challenge foi um programa de reconhecimento. O fato de ganhar não garante nada para a Imagine Cup.

GM >> Houve uma pressão grande do Brasil para que a criação de games fosse incluída na Imagine Cup deste ano. Conte-nos um pouco como foi esse processo.

AN >> Nós começamos bem prematuramente nessa questão de games. Começou com o XNA Challenge logo que o XNA foi lançado. Começamos a fazer uma espécie de lobby junto à administração da Imagine Cup para a inclusão de games, o que é bastante pertinente. Quando o brasileiro Rogério Panigassi se tornou o diretor da Imagine Cup, ficou mais fácil que este pedido fosse atendido. Aproximei-me dele para tentarmos fazer uma final da competição que abrangesse os games. Ajudei a fazer regras e a categoria foi aprovada para entrar na Imagine Cup.

GM >> Quais as diferenças entre a Imagine Cup na categoria de games e o XNA Challenge?

AN >> Se você olhar de perto, é a mesma coisa. Unimos o XNA Challenge a Imagine Cup para dar mais oportunidade aos estudantes e para usar o mesmo tema. O formato do campeonato de games muda: deve-se fazer um "draft" do jogo (uma espécie de rascunho). Em seguida, todos que se classificarem para o segundo round têm 40 dias para aperfeiçoar o projeto que será analisado na seqüência.

GM >> Era necessário participar do XNA Challenge para competir na Imagine Cup?

AN >> Não, de modo algum. Há participantes que se inscreveram diretamente na Imagine Cup que nem



>> Muitos estudantes enviaram seus trabalhos em diversas categorias da Imagine Cup. Para mais informações, entre em imaginecup.com

>> Será que os participantes do XNA Challenge estarão preparados para as dificuldades da Imagine Cup? Esperamos que sim

>>É possível que os nossos estudantes se dêem bem em Paris. Mas vale lembrar que a **competição** é dura<< Amintas Lopes Neto

sabiam da existência do XNA Challenge. Mas uma das regras consiste em usar unicamente a ferramenta XNA para a criação dos jogos.

GM >> Quantos projetos estarão na final do desafio?

AN >> Temos nove de todas as categorias da final nacional. Acredito que podem aparecer mais até a final da seleção.

GM >> Você acredita que os jogos que concorriam no XNA Challenge estarão melhores na final nacional da Imagine Cup?

AN >> Acredito que os jogos estarão melhores, sim. Os meninos farão uma série de modificações nos seus projetos, mostrando que os games evoluíram bastante desde a última versão. Nós não quisemos pressionar participantes do XNA Challenge a melhorar os jogos. Não é nosso trabalho. Mas, em uma conversa informal, um deles, o campeão do XNA Challenge, disse que já tinha feito uma série de mudanças e de planos no seu jogo.

GM >> Pelo o que já foi visto, o Brasil tem chances de vencer em alguma categoria em Paris?

AN >> É possível que os nossos estudantes se dêem bem em Paris. Mas vale lembrar que a competição é dura. Alguns colegas do exterior avisaram que a China está indo forte para a competição. A França e os EUA são muito bons também.

GM >> Você avisou os participantes brasileiros dessa dificuldade?

AN >> Não, porque não queremos aumentar a pressão, mas eles sabem muito bem o que os espera caso consigam se classificar para a final.



>> Recycle, o game vencedor do XNA Challenge deste ano, é um dos grandes favoritos ao título da Imagine Cup. Nós estamos na torcida por todos os competidores!



CAPA

Sonic Unleashed

Texto >> Gustavo Petró
Colaboração >> Gilsomar Livramento
Arte >> Nani



Versão do Wii

No console da Nintendo, *Sonic Unleashed* será diferente. Os comandos usarão a sensibilidade de movimentos da combinação Wii Remote e Nunchuk e haverá fases feitas especialmente para utilizar esses recursos.

>>>Um jogo que apresenta alta velocidade e que consiga surpreender o jogador com algo totalmente inédito<<<

>>Yoshihisa Hashimoto, designer-chefe de *Sonic Unleashed*<<<

>>>O herói mais veloz dos games está de volta em um game que promete colocar o porco-espinho novamente no topo. Será que *Sonic Unleashed* conseguirá cumprir sua missão?



A última chance de Sonic

Depois de uma década de jogos fracos, a mascote da Sega tenta retornar à sua melhor forma com *Sonic Unleashed*

» Em algum ponto do game, algo surpreendente transformará Sonic em algo nunca visto: nessa criatura acima. Por conta disso, os dias e as noites têm fator fundamental na aventura

● “A essência de Sonic é um jogo que apresente alta velocidade e que consiga surpreender o jogador com algo totalmente inédito”, conta Yoshihisa Hashimoto, designer-chefe de *Sonic Unleashed*, o novo título que trará o porco-espinho azul mais rápido do planeta de volta aos games. Entretanto, em mais de uma década, a vida do herói não foi boa. A cada novo lançamento de um jogo seu, as críticas eram ferrenhas e muitos questionaram se Sonic ganharia um jogo de sucesso que o levasse de volta ao topo da indústria dos games.

A própria Sega reconhece que não tratou sua mascote como deveria. Os últimos jogos não receberam a atenção merecida durante a produção, fazendo-os ser esquecidos pela maioria do público. Problemas graves, como o péssimo controle do herói nos ambientes em 3D, enredos pobres e bugs excessivos, fizeram os jogos de Sonic receberem péssimas notas da crítica especializada.

Mas a Sega sabe que *Sonic* é uma franquia de peso – afinal, ele substituiu a ex-mascote da empresa, Alex Kidd, no início da década de 90 – e que ajudou a colocar o Mega Drive no topo de vendas nos EUA. Assim, a produtora não quer desperdiçar sua maior propriedade intelectual e prepara um grande

lançamento para o final deste ano, com um game que os fãs estão aguardando há muito tempo.

Em março deste ano, após a Sega registrar o nome *Sonic Unleashed*, um verdadeiro alvoroço começou. Em poucos dias, algumas imagens e um vídeo começaram a circular pela internet e mostravam um jogo estrelado por Sonic que remetia ao que os fãs tinham jogado na era 16 bit. O herói corria em velocidades absurdas e atacava inimigos robóticos com investidas aéreas. A jogabilidade fugia dos últimos títulos. Em vez de controlar o azulão e um ambiente totalmente em 3D, o visual do novo game apostou em uma nova tendência na indústria dos games: o 2.5D. *Sonic Unleashed*, assim como *Street Fighter IV*, apresentará gráficos em três dimensões, mas a jogabilidade será a mesma da era 2D. Assim, o herói voltou a abusar de sua velocidade.

E a Sega acredita no sucesso da nova empreitada: “É um momento incrível para a franquia *Sonic*, pois estamos procurando reinventá-la enquanto nos mantemos fiéis ao espírito que a tornou um ícone da indústria”, comenta Sean Ratcliffe, vice-presidente de marketing da Sega of America. Mas será que essa confiança é suficiente? Será que *Sonic Unleashed* poderá dar uma última chance para Sonic? A história do porco-espinho mostra que ele pode se salvar com a mesma velocidade que corre pelos games.



	PLATAFORMAS X360/PS3/Wii/PS2
	PRODUTORA Sega
	DESENVOLVEDOR Sonic Team
	TIPO Plataforma
	PREVISÃO Novembro



As velhas argolas continuam as mesmas durante os anos. Até o barulhinho ao pegá-las é o mesmo



Mesmo com uma jogabilidade 2D, Sonic terá diversas opções de caminho para escolher



Mate as saudades

Ainda hoje é possível jogar os jogos clássicos do Sonic. *Sonic the Hedgehog 1, 2 e 3* estão disponíveis para compra pelo Virtual Console do Wii. O game original também está na Live Arcade do X360. Até mesmo no iPod é possível jogar o primeiro game da série, à venda na iTunes Store

O começo de uma era

O surgimento de Sonic ocorreu sem a pompa que os gamers podem imaginar. A Sega precisava de um personagem que, além de substituir Alex Kidd, a ex-mascote da empresa já sem forças para conseguir boas vendas no mercado, vendesse dois milhões de cópias do seu jogo. A AM8, divisão de pesquisas da empresa, criou diversos personagens para essa função. Muitos deles serviram como base para outros games da Sega, como *Ristar*, e até mesmo para outros personagens da futura franquia.

O escolhido, no entanto, foi Mr. Needlemouse, um porco-espinho criado por Naoto Oshima. Sua pigmentação azulada remetia ao logotipo da Sega, o que ajudou na escolha da nova mascote. O nome, no entanto, veio logo após o início da produção do game: *Sonic the Hedgehog*. Ao definir suas características, seu criador declarou: "Ele vive como quer, fazendo da vida uma série de aventuras. Tem temperamento difícil e odeia quando as coisas andam devagar, mas é leal aos seus amigos e a seus ideais".

A principal habilidade de Sonic é a supervelocidade. Dizem que ele é o ser vivo mais rápido da Terra e que pode chegar facilmente a mais de mil quilômetros por hora. Em 23 de junho de 1991, *Sonic the Hedgehog* foi lançado para o Mega Drive. O título foi o responsável pelo sucesso do console na América do Norte. Programado por Yuji Naka, o título teve boas vendas e popularizou a mascote pelo mundo. O game também introduziu o vilão da série, Dr. Ivo Robotnik, que queria destruir o mundo com as Esmeraldas do Caos.

O reinado

O sucesso do primeiro título do herói fez com que a seqüência fosse preparada para o final do ano

seguinte, 1992, planejando um ataque ao Super Nintendo, console que roubou espaço do Mega Drive no mundo todo. Quando *Sonic the Hedgehog 2* foi lançado em 21 de novembro daquele ano, a Sega conseguiu alcançar a Nintendo na guerra dos consoles travada pelas duas empresas. O game foi o mais vendido do Mega Drive, com seis milhões de cópias no mundo todo. A crítica também o recebeu bem, pois trazia fases maiores, cenários mais coloridos e novos movimentos ao porco-espinho. Nesse ponto, Sonic já tinha conquistado status de herói dos games e suas aparições saíram dos consoles. O azulão era visto em outdoors, em produtos diversos e em desenhos animados na TV. A popularidade era tamanha que no Grande Prêmio da Europa de Fórmula 1 de 1993, vencido por Ayrton Senna que na época corria pela McLaren, o troféu recebeu o formato do herói – Sonic já foi até um balão do famoso desfile de Ação de Graças que acontece anualmente em Nova York. No seu auge, ele conseguiu ser tão popular quanto Mario, ameaçando o trono do bigodudo da Nintendo de principal mascote dos games.

Durante toda a década de 90, Sonic manteve sua popularidade, com jogos que fizeram sucesso. Mas foi em 1999, em pleno auge, que a queda do porco-espinho começou.

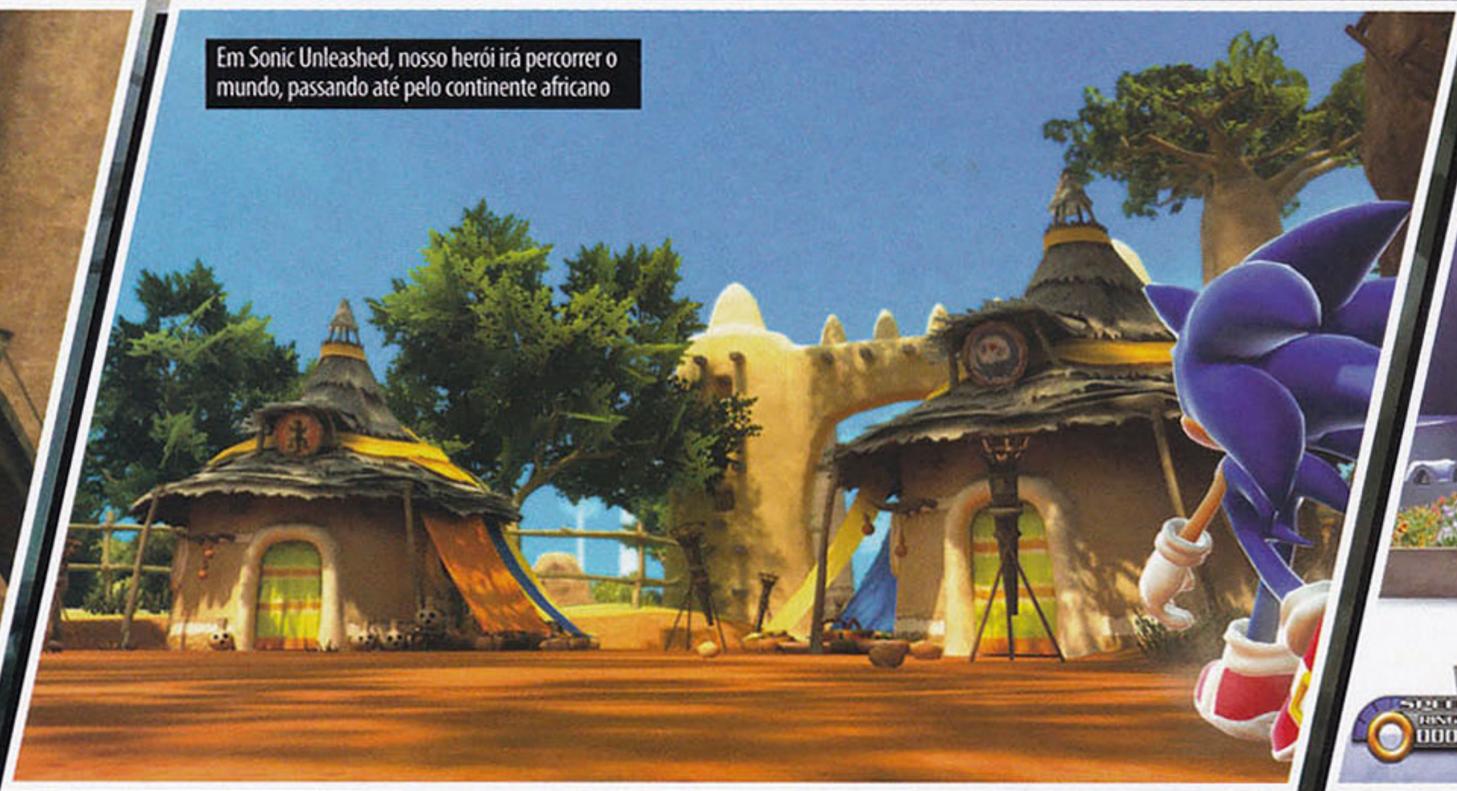
A queda

Sonic começou a ver que as coisas não andavam muito bem quando a Sega lançou o Saturn, console que concorreu direto com o PlayStation e que não





Em Sonic Unleashed, nosso herói irá percorrer o mundo, passando até pelo continente africano



Os ambientes estão muito detalhados e os dias e as noites influenciarão na jogabilidade

Produtos Oficiais

Durante sua época mais popular, Sonic estrelou desenhos animados e estampou uma série de produtos. Era comum ver crianças com mochilas ou cadernos do Sonic na escola. Atualmente, a venda de produtos relacionados ao personagem continua, mas sem o mesmo impacto do passado.



obteve o mesmo sucesso do concorrente. Assumindo a derrota, nenhum jogo do herói foi lançado nessa plataforma – apenas *Sonic Jam*, uma coletânea com os games que foram lançados no Mega Drive.

O título que acompanharia o lançamento do novo console da Sega, o Dreamcast, era *Sonic Adventure*. A promessa era de que o herói seria visto em gráficos de última geração, em 3D e em velocidades incríveis. Na prática, o resultado foi outro. O controle do título era terrível, provocando mortes acidentais em todas as fases. Os personagens que acompanham Sonic nessa nova aventura também não emplacaram.

A partir daí, o azulão começou a figurar em títulos que fugiam do gênero plataforma e, após a Sega sair da produção de consoles e se dedicar exclusivamente aos jogos, o porco-espinho começou a aparecer em

outras plataformas. Por conta de jogos sem muita repercussão nos portáteis como a série *Sonic Advance* do GBA e *Sonic Rivals* do PSP, inicia assim a obliteração do azulão. Até mesmo quando foi revelado um game para PlayStation 3 e Xbox 360, que a Sega fez questão de dizer que faria Sonic voltar à velha forma, poucos acreditaram. O resultado foi um título péssimo que só complicou a vida do herói. Sonic dedicou sua carreira a salvar os animais da floresta que sofriam nas pesquisas do Dr. Robotnik. Mas a produtora criadora do porco-espinho não quer desistir e, agora, prepara um título na qual os fãs sempre quiseram.

Um game que, possivelmente, será a última grande chance de Sonic se manter como um ícone da indústria dos games e sem viver das lembranças do passado.





Com a Hedgehog Engine, Sonic poderá alcançar velocidades extremas no novo game



A nova engine também permitiu a criação de cenários gigantescos e cheios de vida

O renascimento

Em 2005, a Sega decidiu que era hora de criar um novo jogo com Sonic. O objetivo da produtora, de acordo com o produtor Akinori Nishiyama, é fazer um título moderno que consiga revitalizar a franquia de uma vez por todas. Para isso, ele chamou o designer Yoshihisa Hashimoto para ajudá-lo em um trabalho árduo. A responsabilidade é grande, pois Hashimoto sabe que *Sonic* é uma propriedade intelectual importante para a Sega e, por isso, trabalha para que este game, *Sonic Unleashed*, seja exatamente o que os fãs estão esperando.

Ao contrário do que aconteceu nos outros jogos da série, Hashimoto achou melhor seguir por um outro caminho logo no início da produção do jogo, criando uma engine própria para o game. Esse ato caracterizou uma mudança no que diz respeito ao tratamento da série até então. Chamada de Hedgehog Engine, ela é responsável pelo surgimento de diversos recursos inéditos. "Nossa motivação para a Hedgehog Engine era criar gráficos em tempo real que competissem com os filmes em computação gráfica da Pixar, utilizando os consoles mais potentes do mercado", explica Hashimoto. "Uma das maiores novidades da ferramenta é que, antes de qualquer outra produtora, nós desenvolvemos um 'render' chamado de Global Illumination."

Segundo o designer, este render modifica em tempo real a iluminação dos ambientes, dando um aspecto mais real a luzes e sombras e permitindo uma mudança realística do dia para a noite e vice-versa. "Essa passagem do tempo é fundamental para uma grande surpresa, uma grande transformação de Sonic", conta o produtor.

Além disso, a engine criada pelo Sonic Team faz com

que o visual das fases use todos os recursos gráficos do X360 e do PS3. Desse modo, as casas são bastante detalhadas e, mesmo com as altas velocidades que o herói pode atingir, não há perda de frames. Por conta disso, *Sonic Unleashed* tem tudo para ser um dos títulos mais belos da franquia *Sonic*. Mas os produtores buscam nas raízes da série os meios para chamar a atenção dos antigos fãs.

Buscando o inusitado

A palavra mais utilizada quando se conversa com os produtores de *Sonic Unleashed* é "inusitado". Isso é o que o Sonic Team busca para tentar surpreender os jogadores quando o game for lançado no final do ano. E uma das armas para conquistar esse objetivo está em dois pontos: velocidade e jogabilidade.

O designer Yoshihisa Hashimoto diz que o grande problema dos jogos 3D de Sonic era que os jogadores não conseguiam controlar o personagem com precisão. "Esse problema fez com que muitos fãs evitassem os últimos jogos", lamenta.

Assim, o Sonic Team decidiu retornar às raízes da série, trazendo de volta a jogabilidade 2D. Com a tecnologia gráfica atual será possível ver cenários com total riqueza de detalhes. A velocidade é outro ponto explorado, mostrando o herói correndo como nunca antes visto, deixando a tela com um efeito borrado.

A alta velocidade que Sonic pode alcançar marca o retorno de outra marca registrada da série: os loopings. Quando vistos pela primeira vez em *Sonic the Hedgehog*, os loopings deixaram os jogadores de queixo caído, pois, além de obrigarem Sonic a usar toda sua rapidez, fazia o herói ficar alguns instantes de cabeça para baixo. Agora, eles estão ainda mais complexos, e são fundamentais para ganhar impulso e



Linha do Tempo

Confira os jogos de Sonic em todas as plataformas em que ele apareceu:

MEGA DRIVE

- Sonic the Hedgehog - 1991
- Sonic Eraser - 1991
- Sonic the Hedgehog 2 - 1992
- Sonic Spinball - 1993
- Sonic the Hedgehog 3 - 1994
- Sonic & Knuckles - 1994
- Sonic 3D Blast - 1996

SEGA SATURN

- Sonic 3D Blast - 1996

PC

- Sonic 3D Blast - 1997

SEGA CD

- Sonic CD - 1993

MASTER S. / GAME GEAR

- Sonic Chaos - 1993
- Sonic Spinball - 1995

GAME GEAR

- Sonic the Hedgehog - 1991
- Sonic the Hedgehog 2 - 1992
- Sonic Spinball - 1994
- Sonic Triple Trouble - 1994

- Sonic Drift - 1994
- Sonic Drift 2 - 1995
- Sonic Labyrinth - 1995
- Sonic Blast - 1996

DREAMCAST

- Sonic Adventure - 1998
- Sonic Shuffle - 2000
- Sonic Adventure 2 - 2001

SEGA SATURN

- Sonic R - 1997
- Sonic 3D Blast - 1997

SEGA SATURN / GAME.COM

- Sonic Jam - 1997

GAMECUBE

- Sonic Adventure 2 Battle - 2001
- Sonic Adventure DX - 2003

PC

- Sonic CD - 1996
- Sonic & Knuckles Collection - 1997
- Sonic R - 1998
- Sonic Adventure DX - 2003
- Sonic Mega Collection - 2006

GBA / NOKIA N-GAGE

- Sonic Advance - 2001

GBA

- Sonic the Hedgehog - 1991
- Sonic the Hedgehog 2 - 1992
- Sonic Advance 2 - 2002
- Sonic Pinball Party - 2003

- Sonic Advance 3 - 2004
- Sonic Battle - 2004

GAMECUBE / PS2 / XBOX

- Sonic Heroes - 2004
- Sonic Mega Collection - 2004

NINTENDO DS

- Sonic Rush - 2005
- Sonic Rush Adventure - 2007
- Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood - 2008

PSP

- Sonic Rivals - 2006
- Sonic Rivals 2 - 2007

PS3 / XBOX 360

- Sonic the Hedgehog - 2006

WII

- Sonic and the Secret Ring - 2007

GAMECUBE / PS2 / XBOX / PC

- Sonic Heroes - 2004
- Sonic Riders - 2006

GAMECUBE / PS2

- Sonic R - 2005
- Sonic Gems Collection - 2005

PS2 / WII

- Sonic Riders: Zero Gravity - 2008

NEOGEO POCKET COLOR

- Sonic the Hedgehog: Pocket Adventure - 1999



alcançar lugares de difícil acesso nos cenários. Ainda falando sobre a velocidade que Sonic poderá alcançar, a Sega informou que haverá quatro mecanismos que o ajudarão a quebrar a barreira do som, mas disse que ainda não é o momento certo de revelar como eles funcionarão.

O mais inusitado, no entanto, está na transição do visual 2D para o 3D. "Essa é nossa tentativa de redefinir a série", explica Hashimoto. "Combinando os cenários com um mundo gigantesco e múltiplos caminhos a seguir, fizemos essa mudança de perspectiva para uma jogabilidade imersiva e renovada." Funcionará da seguinte maneira: durante uma fase, você poderá correr com a câmera na perspectiva clássica dos jogos side-scrolling.

Após uma curva no cenário, a visão foca nas costas do herói, que pode correr para os lados, coletando itens e enfrentando inimigos pela frente. Do mesmo modo, a câmera pode voltar à perspectiva 2D sem quebrar a dinâmica do game.





Os inimigos robóticos estão incríveis. Esperamos que ao destruí-los, saia um animalzinho de dentro



Sonic mutante

Em *Sonic Unleashed*, o Dr. Ivo Robotnik, apelidado carinhosamente de Dr. Eggman por Sonic e sua trupe, realiza o pior ataque de todos os tempos. Com uma arma secreta, ele quebra o planeta em sete pedaços. Cabe ao azulão resolver o problema e, para isso, é necessário coletar todas as Esmeraldas do Caos para que, com sua energia misteriosa, o mundo possa voltar ao que era antes.

Para conseguir salvar a humanidade novamente, o herói entrará em uma verdadeira corrida contra o tempo. Mas o pior ainda está por vir, pois Sonic enfrentará uma situação incomum que o desafiará como nunca antes visto. Algo acontecerá no decorrer do game que transformará o porco-espinho para sempre. Quando a noite cair, Sonic deixará de ser como o conhecemos para se tornar um lobisomem. O modo como essa transformação ocorrerá ainda é um mistério, mas influenciará diretamente na jogabilidade. Há rumores de que, somente se tornando uma criatura da noite, Sonic consiga completar algumas fases. Como um lobisomem (ou Lobi-Sonic como os fãs estão chamando essa nova habilidade), o game focará nos combates, que apresentarão diversos tipos de inimigos na tela que impedirão o porco-espinho de concluir sua missão.

Última chance?

A Sega achou melhor esconder muitas das novidades de *Sonic Unleashed*. Afinal, o game tem previsão de lançamento para novembro, no feriado de Ação de Graças quando todos os norte-americanos saem às compras. Muitas informações foram liberadas na entrevista exclusiva com produtor Yoshihisa Hashimoto que você

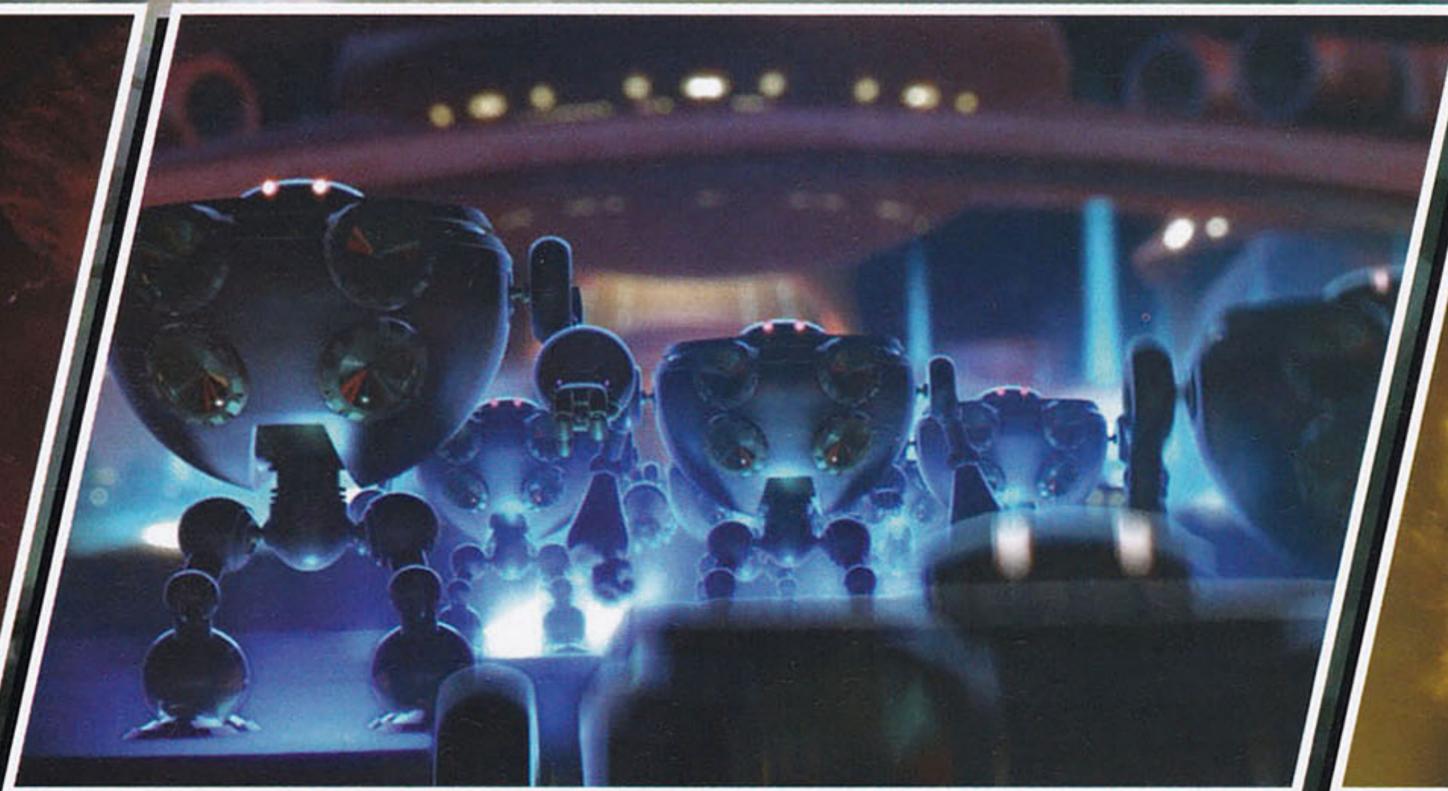
confere na página ao lado. Muitas perguntas que fizemos a ele não foram respondidas para não revelar questões do game que ainda não estão finalizadas. Em nossos questionamentos, perguntamos se além de se transformar em lobisomem, Sonic poderá ter outras habilidades vistas como se transformar em Super Sonic, algo que acontece desde *Sonic the Hedgehog 2*. Além disso, não foi revelado que amigos de Sonic o ajudarão nessa aventura, muito menos quais armas Dr. Robotnik usará para enfrentar o herói.

Mesmo com segredos guardados a sete chaves, *Sonic Unleashed* é a promessa do melhor jogo do Sonic dos últimos anos. O tratamento que a Sega e o Sonic Team estão dando para o game é digno de um título grande. Resta saber se o jogo conseguirá salvar Sonic e fazê-lo ser tão popular como no passado.

Responsabilidade de peso

A produção de *Sonic Unleashed* não pára um segundo desde que o game começou a ser criado há mais de três anos. Por conta disso, é muito difícil conseguir arrancar algumas palavras (e informações) dos integrantes do Sonic Team.

Entretanto, com um pouco de sorte e bastante insistência, conseguimos conversar por alguns minutos com o líder de projeto do jogo, o designer-chefe de *Sonic Unleashed*, Yoshihisa Hashimoto. Lá do Japão, ele conta um pouco sobre como a produção do game começou e o que podemos esperar do título que promete resgatar a franquia do porco-espinho mais rápido do mundo.



O Dr. Robotnik retorna com armas ainda mais poderosas para destruir Sonic

Iluminação Perfeita

Um dos trunfos da Hedgehog Engine está na qualidade da iluminação, que influenciará diretamente em *Sonic Unleashed*. Nessa seqüência de imagens, é possível ver como funciona o processo de criação do sistema de luz e como ele modifica os cenários. Durante a noite, a jogabilidade será completamente diferente.



GameMaster - Há quanto tempo *Sonic Unleashed* está em desenvolvimento? Quais foram as primeiras idéias para se conceber este jogo? Quais delas vocês estão utilizando?

Yoshihisa Hashimoto - Por volta da metade de 2005, o produtor Akinori Nishiyama escolheu a mim e ao diretor de arte Sachiko Kawamura para que, juntos, fizessemos um jogo de Sonic completamente novo e inusitado. Mas, em vez de partirmos para a produção do título propriamente dita, nós começamos com o desenvolvimento da Hedgehog Engine que formou a base do desenvolvimento do jogo. Por volta dessa época, começamos a ver engines comerciais como a Unreal Engine e pensamos que fazer uma era uma boa opção. Entretanto, em 2008 (ano de lançamento de Sonic Unleashed), nós percebemos que muitos

desenvolvedores aprenderam os atalhos de como fazer bons jogos para as plataformas da atual geração como o Xbox 360 e o PS3. Sentimos que era necessário preparar nosso próprio ambiente de desenvolvimento caso quiséssemos nos diferenciar em qualidade gráfica, qualidade de um grande produto, eficiência no desenvolvimento e engine de Inteligência Artificial. Essa foi a decisão certa e, por, isso tivemos sucesso no desenvolvimento da Hedgehog Engine, que nos permitiu criar gráficos eficazes e com grandes expressões.

Somente quando a Hedgehog Engine estava em um estado avançado de desenvolvimento, começamos a produzir Sonic Unleashed. A primeira idéia que tivemos, como você deve saber, era fazer Sonic Adventure 3. Os conceitos essenciais foram:





A riqueza de detalhes das fases mostrará as culturas de todos os cantos do planeta

Habilidades

- **Supervelocidade:** ele pode correr a mais de mil quilômetros por hora. Pode alcançar essa velocidade correndo tanto de frente quanto de costas.
- **Spin Attack:** É o ataque básico do herói. Para atacar os inimigos, ele pula e fica no formato de uma bola, fazendo com que seus espinhos atinjam os adversários.
- **Spin Dash:** Sonic acumula velocidade rolando em seu próprio eixo. Quando for atacar, ele dispara atingindo quem estiver na sua frente.
- **Homing Attack:** O azulão ataca usando a sua extrema velocidade, seguindo o alvo até atingi-lo.
- **Super Sonic:** Ao coletar todas as Esmeraldas do Caos, Sonic adquire muito poder, tornando-se o Super Sonic. Assim, ele pode voar pelos cenários e destruir inimigos ainda mais fortes.
- **Sonic Wolf:** o nome ainda final não foi definido até o fechamento dessa edição, mas o fato é que Sonic terá uma versão lobisomem no game. Isso ocorrerá porque os dias e as noites em Sonic Unleashed serão fatores importantes na jogabilidade.

- 1 • Comparado com os títulos passados, literalmente multiplicar a velocidade de Sonic;
- 2 • Manter essa alta velocidade ao mesmo tempo em que se fornece um controle confortável no mundo 3D;
- 3 • Reviver o clássico gênero side-scrolling, amado por todos e que é a raiz de Sonic, utilizando gráficos de última geração;
- 4 • Integrar jogabilidade 3D e 2D em um jogo de ação ininterrupta e cheio de velocidade;
- 5 • Limitar o número de personagens pelo mínimo;
- 6 • Fazer uma mudança surpresa no Sonic.

Eu acredito que, em alguns jogos, muitos aspectos são alterados durante os processos de desenvolvimento. Mas em Sonic Unleashed, até agora, nós tentamos nos manter exatamente onde estávamos quando começamos com o jogo, incluindo o controle do design.

GM - O que você acha que não funcionou nos últimos jogos do Sonic que você mudou em *Sonic Unleashed*? Qual é a essência de um jogo do Sonic que você quer que os jogadores sintam no novo título?

YH - Nós sabíamos que nos últimos dez anos ou mais, os jogadores dos games de Sonic tinham dificuldade em controlar o personagem e a câmera. Nós abordamos esses dois pontos muito seriamente e os tratamos com alta prioridade.

Ainda, o último game da série, Sonic the Hedgehog para o X360 e PS3, tinha um tempo muito alto para carregar as fases. Recebemos muitas reclamações sobre os load times. Obviamente, isso foi melhorado. E sobre a essência de um jogo do Sonic, também estamos preocupados com isso. Ofereceremos alta velocidade e

uma sensação de algo novo e inédito. Algo que somente a série Sonic pode oferecer.

GM - Você desenvolveu a Hedgehog Engine exclusivamente para *Sonic Unleashed*. Você pode nos contar um pouco sobre o que ela pode fazer? É uma vantagem ter uma engine exclusiva para os jogos da série? Ela será usada em outros jogos da própria Sega?

YH - Nossa motivação para criar a Hedgehog Engine era criar gráficos em tempo real que competissem com os filmes em computação gráfica da Pixar utilizando os consoles mais potentes do mercado (X60 e PS3). Uma das maiores novidades da ferramenta é que, antes de qualquer outra produtora, nós desenvolvemos um "render" chamado de Global Illumination. Eu acredito que isso se tornará uma marca na indústria em breve. O que faltou nos games anteriores foram fatores como a falta de uma sensação de três dimensões nas sombras e efeitos de luz que mudam em diferentes pontos. Utilizando o Global Illumination Renderer que construímos do zero, nós conseguimos criar expressões gráficas realistas e quentes. Nunca alcançaríamos esse nível de qualidade se usássemos engines prontas.

Ainda, a Hedgehog Engine conseguiu fornecer um desenvolvimento mais eficiente do jogo. Alguns exemplos como a "biblioteca de desenhos" que permite sombras, expressões e ferramentas de visualização para os artistas, ferramentas de edição, ferramentas de partículas, controle de script, de Inteligência Artificial, controle de animação – todas essas ferramentas e bibliotecas foram desenvolvidas com o esforço de um pelotão de pessoas brilhantes de nossa equipe. Todo esse ambiente de desenvolvimento de um game de última geração permitiu fazer um trabalho de alta



Sonic deve retornar com suas habilidades especiais como a transformação em Super Sonic



qualidade e, ainda assim, diminuir nossos custos.

Embora a Hedgehog Engine tenha sido feita para Sonic Unleashed, o resultado é bastante flexível e versátil, tanto que a ferramenta pode ser usada em qualquer outro jogo em qualquer gênero. Não só os jogos de ação e de aventura no estilo dos de Sonic, mas também jogos de esporte, corrida, RPG e títulos casuais com qualidade e eficácia. E é claro que funciona bem para jogos de tiro em primeira pessoa.

A Sega é uma grande corporação que possui muitos desenvolvedores espalhados por todo o mundo. Além disso, a empresa já possui algumas engines próprias que são muito boas. Naturalmente, nem todos os projetos da Sega usarão a engine que nós criamos, mas pretendemos usá-la em muitos de nossos projetos.

GM - No primeiro vídeo do jogo, vimos que o ambiente apresentado se inspirava no mundo das Mil e Uma Noites, mostrando um pouco de um visual da Arábia. Este tema também foi visto em Sonic and The Secret Rings. Esses dois jogos têm alguma ligação? Haverá outros tipos de fases em Sonic Unleashed?

YH - Sonic and the Secret Rings é um jogo totalmente diferente feito por uma outra equipe e não tem nenhuma relação com a nova história. O mesmo vale para Sonic the Hedgehog.

Acredito que você esteja se referindo ao estágio do vídeo, que é baseado na África. Ele é apenas uma fração de todas as áreas que estarão disponíveis em Sonic Unleashed. Neste jogo, para salvar o mundo, Sonic irá para todos os lugares do globo e explorará muitas áreas. Ele encontrará uma variedade de estágios baseados em lugares que "são vagamente familiares, mas que você nunca esteve". Como o nosso lema diz,

"viagem pelo mundo, dez minutos por dia", nossa meta em Sonic Unleashed foi preparar fases que façam você querer ir até o lugar mostrado e passar a sensação de se ter viajado pelo mundo.

GM - Você disse que Sonic Unleashed começou como uma terceira versão de Sonic Adventure, e que tem muito em comum com a série. Para nós, parece que o jogo remete aos games do Sonic para o Mega Drive. É o que vocês pretendem, retornar às raízes da série?

YH - Sim. Como você sabe, o espírito de Unleashed vem da série Sonic Adventure. Ao mesmo tempo, nós buscamos muito das raízes da série no Mega Drive.

Mas eu gostaria de enfatizar que nós não estamos simplesmente voltando às raízes. Embora eu respeite muito o que foi feito no passado, voltar atrás não é o suficiente. Um dos nossos conceitos é "evolução ortodoxa e mudança audaciosa". Nosso objetivo é manter os pontos positivos do jogo original e inserir nossas idéias e novidades para fazer Sonic renascer no século 21. Em outras palavras, acho que posso dizer que nossa missão é ir muito além do que simplesmente voltar às raízes.

Acredito que Sonic Unleashed será nossa resposta à questão: qual é o jogo do Sonic pelo qual todos os fãs do planeta estão esperando?



10 coisas que você aprendeu com Sonic The Hedgehog

O ouriço (sim, ouriço e porco-espinho são diferentes) mais rápido dos games prova que não só de corridas e "bolinhas" se faz um herói de jogos de aventuras. É preciso saber mergulhar, conhecer biologia, geografia

para concluir de onde os melhores vilões saem e muito mais. Junte suas argolas e confira nossa lista de informações úteis ou não para entender melhor o mundo de Sonic.



1 Salve os animais

Não é de hoje que há movimentos ao redor do mundo defendendo os animais dos maus tratos das empresas de cosméticos. Instituições como a WWF e o Greenpeace poderiam ter o azulão como mascote. Nosso herói não se cansa de enfrentar perigos para libertar os animais inocentes.



6 Ouriço não se mistura

Conforme o tempo foi passando, Sonic adquiriu traços mais humanizados. Apostou corridas com caminhões, começou a morar em casas humanas. A gota d'água ocorreu em *Sonic the Hedgehog* (não o do Mega Drive e, sim, o do X360), quando nosso herói beija uma princesa humana.



2 Newton estava certo

É incrível, mas as leis da Física podem ser aplicadas no game. Principalmente a lei: todo corpo continua em seu estado de repouso a menos que seja forçado a mudar aquele estado por forças imprimidas sobre ele. Contanto que Sonic continue em alta velocidade e em linha reta, ele não cai.



7 Argola não salva vida

Sinceramente, não sabemos de onde saiu a obsessão de Sonic por recolher as tais argolas, mas é certo que ele nunca deve ter andado pelo centro da cidade de São Paulo à noite. Outra dúvida que nos vem à mente é: onde diabos ele carrega aquele monte de argolas? Mistério!



3 Vilões são russos

Depois no período da Guerra Fria, nos sobrou uma herança maldita. Todo vilão tem nome russo. Acompanhe: Ivan Drago (*Rocky IV*), Revolver Ocelot (*MGS*) e, por que não, Dr. Robotnik? A Sega até tentou limpar sua barra mudando o nome do patife para Dr. Eggman, mas não adiantou.



8 Ouriço anda peladão

Aí vocês dizem: "Mas ele é um animal silvestre, por que usaria roupas?". Respondemos com outra pergunta: "Então, por que que ele usa tênis?". Para não queimar os pés enquanto corre em alta velocidade, oras. Mas quem disse que um ouriço corre tanto assim, hein?



4 Ouriços não são azuis

Antes de tudo, uma coisa deve ficar bem clara: Sonic é sim um ouriço. Além da tradução, existe uma diferença crucial entre os dois: os ouriços são mamíferos da família dos erinaceídeos e se alimentam basicamente de insetos; já o porco-espinho é um mamífero roedor. E eles não são azuis.



9 Alter-ego é poderoso

Não seria diferente com Sonic. O problema é que o lado mal dele, o Shadow, é mais legal que o herói em todos os aspectos. Shadow tem uma história mais densa, um visual bem mais bonito e age não como um vilão em si, mas como um anti-herói. E todos sabem que anti-heróis estão em alta.



5 Raposa não têm "rabos"

Na verdade, na mitologia japonesa existe um demônio conhecido como "raposa-de-nove-caudas". Mas Tails, o companheiro de Sonic, é uma raposa de duas caudas que a utiliza para correr e voar. Na vida real, as raposas só possuem um rabo. Não vá se confundir em uma prova, hein?



10 Sonic não tem fôlego

O recorde mundial de apnéia (perícia que consiste em prender a respiração embaixo d'água) foi batido em junho de 2004 pelo alemão Tom Sietas, que conseguiu ficar sem respirar por 8 minutos e 12 segundos. Sonic só consegue segurar o ar por míseros 30 segundos. Que feio!





Como serão os games em 2028?

Uma breve análise sobre como será o mercado de games e como estaremos jogando daqui a 20 anos. Será a maior viagem

● O universo dos videogames é muito rápido e dinâmico. O que hoje é novidade em pouco tempo se torna obsoleto. Imagine, então, como serão os jogos do futuro, com novas tecnologias que hoje são apenas pesquisas ou estão no papel? Como será o fator interatividade? E a imersão? Será que teremos algum dia uma plataforma única e exclusiva para todos os jogos?

Antes de começarmos, deixamos claro que ninguém aqui possui uma máquina do tempo e que é difícil prever o que acontecerá amanhã, quanto mais o que acontecerá daqui a 20 anos. A GameMaster foi atrás de especialistas em três áreas distintas do mercado de games: tecnologia,

mercado e cultural, para saber a opinião de quem realmente entende do assunto aqui no Brasil. Então entre na máquina do tempo, aperte o cinto de segurança e boa viagem!

Vinte anos é muito tempo

Em 1982, Ridley Scott causou um reboleço no cinema ao lançar *Blade Runner*. O filme conta a história de um caçador de andróides que vive em uma Los Angeles decadente e "noir" no ano de 2019. Mas espera aí. Faltam 11 anos para chegarmos à época do filme e não vimos nada que se aproxime a um carro voador nas ruas (ainda). Outros exemplos são *De Volta Para o Futuro Parte II*, que se passa em 2015, e *O Exterminador do Futuro*, que retratou o fim do mundo em 1997, ambos sucessos de bilheteria que mostraram uma visão de como seria um futuro não muito distante.

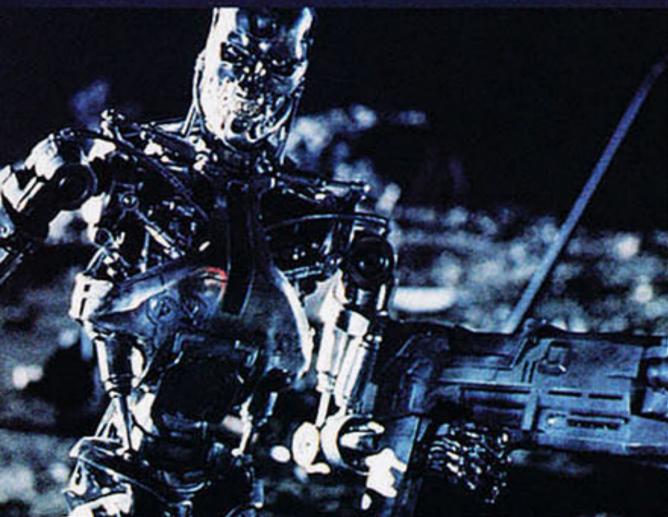
Nos games, entretanto, as mudanças foram discrepantes em relação ao cinema. Quem tem mais de 20 anos se lembra do primeiro Atari que chegou ao Brasil no meio da década de 80. Desde então, até chegarmos aos atuais X360, Wii e PS3, muita coisa aconteceu. A Atari não é mais a mesma e a Sony, de fabricante de TVs e rádios passou a líder de mercado com o lançamento do já vovô PSone.

>> Ninguém pensava que uma empresa que não era especializada em games pudesse tirar o trono da Nintendo ou da Sega, mas isso aconteceu <<





>> O cinema sempre retratou o futuro de uma forma fantástica. Filmes como Blade Runner, De Volta Para o Futuro e O Exterminador do Futuro são ótimos exemplos disso



>> Não está longe o dia em que teremos Interfaces Tangíveis como em Minority Report. No filme, a interação homem-máquina ultrapassa os limites humanos, algo cada vez mais próximo

Ninguém pensava que uma empresa que não era especializada em videogames pudesse tirar o trono da Nintendo ou da Sega, mas isso aconteceu. Hoje, em compensação, a rivalidade é muito acirrada. As três maiores empresas do ramo (Sony, Nintendo e Microsoft) surpreendem com lançamentos cada vez mais perto da realidade tão almejada por todos os gamers. E, analisando os últimos 20 anos, a pergunta que não quer calar é: o que podemos esperar do mercado de jogos eletrônicos para os próximos 20 anos?

O futuro

Na última Game Developers Conference, que ocorreu entre os dias 18 e 22 de fevereiro este ano em São Francisco, um dos estandes atraiu a atenção. Um controle adaptado a uma faixa colocada na cabeça ligado a eletrodos que permitia os jogadores movimentar um personagem em primeira pessoa por meio de ondas cerebrais. Muitas pessoas pensaram que isso não passava de marmelada, mas estavam enganadas. “Essa pesquisa já é desenvolvida faz tempo e o projeto começou com o pessoal da NASA”, explica João Bernardes, pesquisador do Laboratório de Tecnologias Interativas do Departamento de Engenharia de Computação e Sistemas Digitais da Escola Politécnica da USP. “Agora existe mais de uma empresa tocando esse projeto. É uma espécie de medição direta da corrente cerebral do jogador, mas é necessária uma calibragem prévia, onde é feito um eletroencefalograma para saber quais partes do cérebro são ativadas quando você quer movimentar algum tipo de objeto, por exemplo”, completa.

“Mas você tem que apenas pensar, porque quando você mexe um braço, seu cérebro manda uma mensagem ao seu corpo e é essa a atividade cerebral que será medida na hora de repetir os movimentos”, diz Ricardo Nakamura, pesquisador e colega de João Bernardes no Interlab. “No começo, é preciso fazer o movimento físico e o próprio jogador deve treinar até não precisar mais mover o braço. Você tem que pensar em mover o braço, o processo é o mesmo. Esta tecnologia ainda é primitiva e demorará para conseguirmos fazer algo universal, sem uma medição prévia.”

Bernardes e Nakamura trabalham com pesquisas em jogos desde 2002 e desenvolveram uma engine que serve de base para todos os projetos do Interlab.





»» Kurzweil acredita que, em dez anos, PCs projetarão imagens diretamente em nossas retinas. Já pensou isso em games? Ele já ««

»» André Penha, gerente-geral da Tectoy e presidente da ABragames ««

O projeto, que visa a produção de jogos didáticos nos campos de Pesquisa, Educação e Ensino, recebeu o nome de "enJine" (com J, porque foi desenvolvido na linguagem Java) e está disponível para download no endereço www.enjine.org.

Um dos jogos desenvolvidos com a enJine foi o *We Ar Dancin*, um trabalho de conclusão de curso de três alunos da Escola Politécnica da USP que usa o conceito de realidade aumentada por meio de um jogo de dança. O jogo captura os movimentos de sensores acoplados ao jogador através de uma câmera de vídeo. É um novo modo de interação se compararmos com teclado e mouse ou um controlador de consoles caseiros.

Os pesquisadores supracitados também acreditam que o futuro é das chamadas "interfaces tangíveis", que usam o conceito de realidade aumentada em suas aplicações. Um exemplo de interface tangível atual é *Eye of Judgement*, que usa a Eye Toy, a câmera do PS3, para capturar cartas de baralho e transformá-las em monstros dentro do jogo. Existem estudos do M.I.T. (Instituto de Tecnologia de Massachussets) que visam conseguir interfaces tangíveis baseadas em cheiros. Por meio de uma combinação de poucos tipos de odores, os cientistas conseguem reproduzir alguns milhares de cheiros diferentes. Com isso será possível, inclusive, simular sabores dos alimentos e bebidas nos jogos, que seria um grande avanço na tecnologia.



»» Ray Kurzweil foi um dos destaques da GDC 2008 e suas idéias sobre interfaces já revolucionaram o mercado de games

Realidade aumentada e Inteligência Artificial

Entre alguns escritores do século XX, podemos destacar três que visualizaram um futuro muito diferente e ao mesmo tempo real do seu próprio tempo. Embora de uma forma um tanto quanto anacrônica, George Orwell, William Gibson e Aldous Huxley concretizaram suas obras mais famosas seguindo o mesmo tema: um futuro não muito agradável. "As obras de Orwell e Gibson me ensinaram um pouco sobre predição do mundo perante a evolução tecnológica", decorre André Penha, gerente-geral da Tectoy e presidente da ABragames. "Ambos os autores defendem que a evolução da tecnologia e o comportamento humano são mutuamente influenciados."

André acredita que em poucos anos haverá algo como um "Wii Invertido", em que os jogos funcionem como em *Minority Report* – conto escrito por Philip K. Dick em 1956 e adaptado para o cinema em 2002, com Tom Cruise no papel principal –, onde a interface da divisão pré-crime é totalmente tangível. O gerente-geral da Tectoy ainda nos mandou um vídeo que encontrou no YouTube (br.youtube.com/watch?v=Jd3-eiid-Uw). O vídeo mostrava um mecanismo de Head Tracking que causa a impressão de películas holográficas saindo da TV. Este exemplo foi prototipado por um pesquisador de interfaces da Universidade de Carnegie Mellon, em Pittsburgh, EUA.

A impressão que se tem ao ver o vídeo é que os alvos saem da tela da TV conforme o pesquisador movimenta o controle do Nintendo Wii.

"Aplicar nanotecnologia a interfaces de game não é má idéia, mas deixo esta parte para quem realmente sabe especular e criar, que é o caso de Ray Kurzweil", comenta Penha. "Aliás, Kurzweil acredita que, em dez anos, computadores projetarão imagens diretamente nas retinas. Já pensou isso em games? Ele já. E falou sobre isso na GDC deste ano."

Os pesquisadores da USP completam este raciocínio ao citarem um fator importante: a

DE VOLTA PARA O FUTURO

É difícil tentar adivinhar como serão as coisas daqui a 20 anos. Mais difícil ainda é lembrar como eram as coisas há 20 anos sem cair na gargalhada:

PROGRAMAS INFANTIS

1988 - **Xou da Xuxa**
A chata da Xuxa
2008 - **Sábado Animado**
A chata da Maisa



DESENHOS

1988 - **A nossa turma**
Montgomery e companhia
2008 - **Pokémon**
Pika... quem?



MUSICA

1988 - **Michael Jackson**
O rei do Pop
Michael Jackson
2008 - **Justin Timberlake**
O ex- da Britney

BRINCADEIRAS DE CRIANÇA

1988 - **Pião**
esconde-esconde, polícia e ladrão...
2008 - **Counter Strike**
Até ser banido novamente



GULOSEIMAS

1988 - **Lollo**
O chocolate da vaquinha amarela
2008 - **Kinder Bueno**
A evolução do Kinder Ovo





»» Hoje em dia, as I.A. estão mais próximas da realidade, e uma das tendências é parar de se investir em engines que produzam gráficos maravilhosos (já chegamos a um nível considerável de beleza gráfica) e investir mais nelas.

Inteligência Artificial. Hoje em dia, a I.A. está cada vez mais próxima da realidade, e uma das tendências é parar de se investir em engines que produzam gráficos maravilhosos (já chegamos a um nível considerável de beleza gráfica) e investir mais nelas.

A base para essa tecnologia é chamada de Máquinas de Estados, uma árvore de possibilidades pré-programadas que desencadeiam reações segundo as ações do jogador. Por exemplo: em uma batalha de RPG, um jogador entra com um personagem com 100% de energia. No final da luta, ele perdeu 25% dessa energia e é aí que entram as opções das Máquinas de Estados. O jogador pode escolher se curar (o que o levaria a uma determinada reação) ou continuar sem a cura (o que o levaria a uma reação diferente). O mais interessante é que, às vezes, algumas ações não estão no script e é aí que os pesquisadores acreditam ser o futuro das I.A.

Essas anomalias são conhecidas como Comportamentos Emergentes e são a base de estudos atuais para as I.A.

O mercado

Quando questionado sobre os tipos de mídia (DVD, CD, HD, Blue Ray) que serão usadas no futuro, André Penha é direto. "Eu tenho dificuldade de acreditar que elas ainda existam. A única mídia que entra (de vez em quando) em meu computador é um pendrive USB." Ele explica o motivo: "a pirataria obriga a distribuição de conteúdo por meios digitais. Teremos lojas especializadas em games que já entregam o jogo rodando no seu console".

Ainda falando sobre o mercado nacional de jogos, Roger Tavares, do site gamecultura.com.br, explica que

a Abragames não financia novas tecnologias, mas divulga e promove tudo o que é desenvolvido no País.

Penha traça alguns fatores que acredita serem de importância no futuro mercadológico de jogos eletrônicos no Brasil. "Hoje temos duas barreiras: a dificuldade de importação e a dificuldade de produção (e, conseqüentemente, de exportação). Quem exporta jogos no Brasil compete hoje com outros países da América Latina e com o Leste Europeu (em custos). Mas o Brasil poderia ser muito mais competitivo do que é se tivesse menos encargos trabalhistas. Entenda: o impacto na indústria de hardware destes encargos não é tão grande, mas qual a matéria-prima de quem desenvolve jogos? Cérebros! Qual a principal despesa de um estúdio de games? Folha de pagamentos. Reduzir encargos, de uma maneira geral, permitiria que exportássemos mais e gerássemos um volume maior de produtos de altíssimo valor agregado: games e software. Se reduzirmos estas barreiras, podemos fazer nossa indústria crescer."

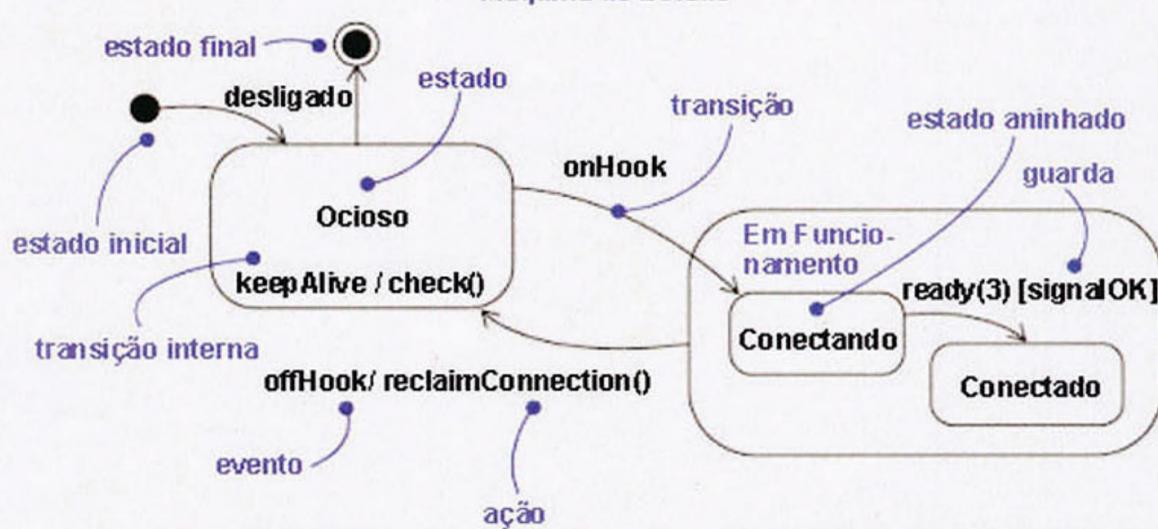
A parte social

Segundo Roger Tavares, o futuro dos jogos eletrônicos está na inclusão social. "Nos próximos cinco anos, acredito que os jogos serão mais inclusivos, permitirão uma quantidade muito ampla de jogadores e os fatores técnicos de cada jogo não serão as únicas limitações para a competição e a vitória." As opiniões nesse caso são divergentes pois, segundo as tendências atuais, são cada vez mais comuns jogos que não possuam o fator "vencer" ou "terminar", basta olhar para todos os MMOs espalhados pela internet.

Outro aspecto interessante a ser discutido é a questão dos enredos. "Acho que no futuro, os games terão conteúdo e histórias mais do que interativas, adaptáveis a cada tipo de jogador, balanceando suas condições culturais", filosofa Roger.

Uma das áreas muito exploradas são os Serious Games, usados em treinamentos profissionais. São simuladores que servem como ferramenta de estudo para mecânicos em grandes montadoras, pilotos de caça e até médicos. "É muito provável que, no futuro, todas as profissões tenham seu próprio Serious Game como parte da formação de seus profissionais", comenta Ricardo Nakamura. "É melhor do que prejudicar um paciente em uma cama de hospital."

Máquina de Estado



»» Isto é uma Árvore de Estados. São decisões pré-programadas de uma Inteligência Artificial e é o que nos aguarda no futuro

Gillette®
MACH3
Turbo
VICTORY

APRESENTA:

GAMERS LIFE

VIDEO GAME
PLAYERS
REALITY SHOW

HIVE

Essa você não pode perder. Nem eles.



Gamers Life é um Reality show onde você vai conhecer os jogadores de videogame de um jeito que você nunca imaginou. Além de participarem de um campeonato pela Internet, 8 jogadores terão que provar que conseguem fazer muito mais do que dominar um game!

Acesse: www.gamerslife.com.br

PATROCÍNIO



APOIO



PRODUÇÃO





ESPECIAL

Jogos Chineses

Texto >> Théo Azevedo

Arte >> Nani

Xing Ling Games

Conheça o mercado de games da China que une a criatividade com a ilegalidade para criar os games mais inusitados

● No mundo do entretenimento eletrônico, quando se fala em Oriente, logo vem à cabeça o Japão, como se as regiões fossem praticamente um sinônimo. De fato, a Terra do Sol Nascente está para o Oriente como os Estados Unidos estão para a América, mas o que pouca gente sabe é que a China tem uma história e tanto com os games – e, antes que surjam os “comentários maldosos”, esta não se resume apenas a clones de consoles e jogos e à pirataria.



O país-sede das Olimpíadas 2008 e que hoje é visto como uma potência dos MMOs tem mesmo uma estreita relação com os jogos, mas, infelizmente, pouco disso chegou ao Ocidente. Sendo assim, a **GameMaster** preparou uma reportagem para mostrar passado, presente e o promissor futuro do mercado e da cultura de games na China, que, curiosamente, tem lá suas semelhanças com o Brasil.

O que é que a China tem? Após sair de um regime fechado para um crescimento econômico desenfreado, uma das civilizações mais antigas do mundo se transformou em potência e abriu-se para o mundo. Mas, de uma forma ou de outra, os games sempre fizeram parte da vida da numerosa população do país, que se projeta como investimento promissor também para o mercado do entretenimento eletrônico – Ubisoft, Epic Games e Square Enix já possuem braços de produção por lá, e a previsão é que o setor de jogos online mais que triplique em cinco anos.

Contudo, desde o início, a China acostudou-se a ficar fora dos padrões; diferentemente do Japão, em vez de dedicar-se à mitologia ocidental ou à ficção científica, o país preferiu os próprios contos, inspirados no Wuxia, um mundo de fantasia da China antiga. Deste lado do mundo, as notícias que chegam normalmente dizem respeito a um clone bizarro de videogame ou jogo, mas os chineses vão muito além.

NES, paixão nacional

Tudo começou com o NES, que está para os chineses como o Master System para o Brasil. Em meados da década de 80, o aparelho já era febre nos EUA e na Europa, mas o altíssimo preço de US\$ 150 o mantinha longe dos bolsos da China – na época, uma família vivia, em média, com 50 Yuans (ou US\$ 13) por mês. Porém, numa outra semelhança conosco, as precárias condições econômicas não impediram os chineses de desenvolver em sua paixão pelos games: em meados dos anos 90, segundo uma grande revista local, metade dos lares possuía algum tipo de

» A China acostudou-se a ficar fora dos padrões; em vez de dedicar-se à **mitologia** ocidental ou à ficção científica, o país preferiu os próprios contos, inspirados no Wuxia«



console, graças aos inúmeros clones ilegais do NES que inundaram o país.

A SUBOR (Xiao-bawang, em chinês), inaugurada em 1987, foi uma das primeiras fabricantes de clones do NES do mercado. Na época, o console era alardeado em propagandas como uma máquina para ajudar nos estudos, já que acompanhava um teclado e cartuchos educativos. Porém, obviamente, os pimpolhos de olhos puxados empenharam-se mais em comprar fitas piratas dos hits do mercado, como *Battle Tank*, da Namco, além de *Contra* e, claro, *Super Mario Bros*. Eram todos cartuchos pirateados do Japão, com novas fases e elementos – muitos jogos receberiam ainda seqüências não-oficiais, “made in China”.

Mas no final dos anos 80, a China já criava seus próprios games para o NES, a maioria vinda da Sachen, desenvolvedora de softwares para PC instalada em Taiwan. Entretanto, curiosamente, a companhia acabou encontrando seu maior refúgio na América do Sul, onde lançou seus principais produtos, como *Master Chu and the Drunkard Hu* e *Jurassic Boy*. Foi da C&E Inc., outra empresa de Taiwan, o primeiro best-seller chinês para o Famicom: *Tale of the Holy Flame*, um RPG lançado em julho de 1991. Nos anos seguintes a C&E encampou mais projetos ambiciosos, como um RPG baseado no romance *Creation of the Gods*.

Com a Waixing Science & Technology, da província de Fujian, a profusão de clones

Winner

Imagine um encontro (bizarro) do Vii com o PlayStation 3 e o resultado é o Winner. Ao menos, este clone não se resume apenas a um videogame – com gráficos 2D e 3D, além de recurso online e sensor de movimentos, diga-se de passagem –, mas é praticamente uma central de mídia, funcionando como player de fotos, karaokê, etc. E tudo isso por muito menos que um PS3; é mesmo um negócio da China.



Lenovo

Qualquer semelhança com o portátil não é mera coincidência. O aparelho que ficou conhecido como “Sony PSP Clone Phone” é criação conjunta de Legend of China e Lenovo. Até o design dos botões do telefone celular, que tem câmera de vídeos e funções de PDA, é igual ao do PSP. Fato curioso é que a Legend of China é a maior empresa de TI e fabricante de PCs do país.



ESPECIAL

Jogos Chineses

Chintendo Vii

Copiar o design e até mesmo o nome do videogame não foi o suficiente para o Chintendo Vii, que em páginas de revistas de games chinesas e comerciais de televisão reproduziu até mesmo o estilo da campanha de marketing da Nintendo. Quanto aos jogos, há opções variadas, como *Happy Tennis*, *Fantasy Baseball* e até mesmo *Fry Egg* – isso mesmo, um jogo que ensina a fritar ovos.



FC Mobile

Justiça seja feita, a patente da Nintendo sobre o NES caiu, então o FC Mobile, versão portátil do console que provavelmente mais sucesso fez na China é legal. Você já viu algo parecido por estas bandas com o Master System e, mais recentemente, o Mega Drive, mas o FC Mobile é “roots” mesmo: nada de emulação ou coisa do gênero, já que você pode usar os cartuchos originais. Para ter o bom e velho Nintendinho em suas mãos, além de um estoque de pilhas AA, é preciso desembolsar cerca de US\$ 40 no eBay.



disparou, à medida em que o catálogo da empresa ultrapassou a marca de cem títulos para o NES, com direito a versões em chinês (e não-autorizadas) de *Final Fantasy* e *Journey to the West*, primeiro game feito no país a vender mais de 150 mil cópias.

O ataque dos clones

A essa altura, a febre dos videogames na China já havia chamado a atenção de algumas companhias como a Sega, que resolveu lançar o Mega Drive em Taiwan, em março de 1991, com direito a edições locais de RPGs como *Sangokushi Retsuden* e *Warrior of Rome*. A Sega, porém, achou o mercado fraco e tirou o videogame de circulação. Naturalmente, o Mega Drive permaneceu tempo suficiente nas prateleiras para que produtores clonassem o sistema e passassem a lançar dezenas de jogos para as consoles genéricos.

Da Chuanpu Technologies vieram diversos RPGs

»As condições econômicas precárias aumentaram a vida útil do NES nas comunidades rurais chinesas – até porque os cartuchos piratas custavam o equivalente a US\$ 1«

inspirados em histórias chinesas como *Outlaws of the Marsh* e *Creation of the Gods*, além de *Beggar Prince*, da C&E (este último seria lançado em inglês muito tempo depois, pela Super Fighter Team). Sem dar muita bola para os direitos autorais, as cópias se proliferaram: *Destiny of an Emperor III*, da SKOB, era uma versão não-licenciada do RPG da Capcom, enquanto *Final Fantasy: Magic Knight* copiava os jogos da Square-Enix para o Super Nintendo.

Lá pelo final da década de 90, os clones de NES e Mega Drive, caindo de velhos, começaram a ser substituídos pelo Saturn e pelo PlayStation. A iminente “morte” do Famicom levou algumas das principais empresas de games do país, como a Waixing, a cometer erros, principalmente o de investir pesado no mercado de PC – o único título da Waixing para a plataforma, *Legend of Chivalrous Aspirations*, demorou dois anos para ficar pronto e foi um verdadeiro fiasco.

As condições econômicas precárias aumentaram a vida útil do NES nas comunidades rurais chinesas – até porque os cartuchos piratas custavam o equivalente a US\$ 1. Até mesmo algumas softhouses locais continuaram a produzir para o console, entre elas a Shenzhen Nanjing Technology, fundada em 2002, dona de uma linha de mais de 70 games, com direito a adaptações bizarras de



» A maioria dos games feitos na China, como *Destiny Emperor 3*, utiliza as histórias baseadas na cultura local, ajudando na conquista por popularidade



títulos como *Final Fantasy VII*, *Resident Evil*, *Tomb Raider*, *Chrono Trigger* e *The Legend of Zelda: A Link to the Past*.

A era do PC

Se hoje a China é uma potência na produção e, principalmente, no consumo de MMOs, os laços do país com o PC Gaming começaram a se estreitar no início dos anos 90. Na verdade, já em 1989, companhias locais desenvolviam e lançavam jogos, entre elas a Sofstar, maior distribuidora de games para computador; um deles era *Rich Man*, variação chinesa do *Banco Imobiliário*. De qualquer forma, os RPGs (baseados no Wuxia, claro) sempre figuraram como o gênero preferido, mesmo no PC. Na época, o lançamento de *Final Fantasy*

»» *Fantasy Westward Journey* é um dos títulos mais populares da China. Não há um chinês que não conheça a trama. Por US\$ 1, é possível comprar um game lá



»» Com o passar dos anos, os jogos originais chineses melhoraram em termos de gráficos, de jogabilidade e de histórias

VII fez aumentar ainda mais o hype em torno do gênero, mas os chineses só queriam saber mesmo de *Legend of the Swordsman & Fairy* (também conhecido como *Chinese Paladin*), da Sofstar, lançado em 1995. Tempos depois *Swordsman & Fairy* ganharia versão para Windows e Saturn, sagrando-se o primeiro jogo chinês a ser lançado no Japão, com o nome de *Seiken Kikyouden*. Foi a Sofstar que levou ao Windows XP o título que depois os piratas lançaram para cada plataforma imaginável. Para se ter uma idéia, *Swordsman & Fairy* foi parar até na televisão, com uma novela de mesmo nome.

O game seria também o pontapé inicial para uma enxurrada de outros títulos chineses – em 1999, 108 foram lançados, número que saltou para 350 em 2001. Alguns eram bons, como *Tie of Heaven* e a série *Dynasty*; enquanto outros, nada mais que medíocres. A média despencou para 35 em 2006 e, no ano passado, foram ainda menos. Com os consoles a situação não é muito diferente.

Agora a bola está mesmo é com os jogos online, uma vez que os chineses adoram um MMO, mais ou menos como os coreanos. O “detalhe” é que a China tem uma população de 1,3 bilhão de pessoas. De acordo com um estudo da Niko Partners, o país vai faturar US\$ 2,5 bilhões em jogos online em 2008, número que deve saltar para US\$ 6 bilhões em 2012. Estima-se que haja mais de 52 milhões de adeptos dos MMOs por lá, sendo que somente *World of Warcraft*, da Blizzard, abocanha um milhão deles. Maior que *WoW*, no entanto, é *Fantasy Westward Journey*, desenvolvido na própria China pela Netease, que tem 1,5 milhão de adeptos. Nada mau para os 185 mil cibercafés do país.

A impressão é que, com o atual momento econômico do país, é questão de tempo e investimento até que a indústria de jogos local passe a figurar com mais destaque no cenário global. Por ora, os chineses têm que aprender com erros e acertar mais para serem levados a sério.

»»

e tem mais....

Super A'Can, o chinês autêntico

Em meio ao oceano de clones e pirataria, o Super A'Can, lançado em Taiwan no ano de 1995, pela Funtech Entertainment, foi um console chinês autêntico – é bem verdade que, em termos de design, lembrava um pouco o Super Nintendo, mas vamos relevar isso. Por dentro, o processador Motorola 6800 se equiparava ao Neo Geo, mas o hardware já era defasado. Isso, somado ao alto custo de desenvolvimento, levou logo a máquina ao fracasso. Foram apenas 12 games na breve vida do console, apoiada apenas por empresas locais.

Cadê?

Embora a China tenha cerca de 20 anos de experiência no ramo do desenvolvimento de games, quase nada desta produção chegou aos EUA e menos de dez ao Japão. A razão é a defasagem de tecnologia e know-how do país, que ainda não tem cacife para competir com tais potências. Para se ter uma idéia, o NES perdurou por lá, inclusive, como plataforma de produção, até o final da década de 90.

Wuxia

A definição literal de Wuxia, gênero amplamente utilizado na literatura, televisão e cinema chineses, dos tempos antigos aos atuais, é “heróis (de artes) marciais”. O protagonista, adepto da filosofia do xiá, é o equivalente a um espadachim ou samurai, e pode tanto ser um nobre quanto um miserável. Normalmente, a história começa com uma tragédia e o personagem principal dedica sua vida a tornar-se um mestre das artes marciais e, no final, obter a justiça ou o perdão. Contudo, no meio dessa história, ambientada em Jiaghu, mundo das artes marciais, ele acaba se deparando com alguma situação que o coloca em conflito com a lei.



Seja qual for o seu console, aqui você

Complete sua coleção da revista GameMaster



Edição 39 - R\$ 8,90

- ▶ Metal Gear Solid 4: Fique por dentro do maior jogo de PS3 de 2008
- ▶ FIFA Interactive World Cup: Cobertura da final competição brasileira de futebol virtual
- ▶ Entenda por que os jogos de PC estão morrendo



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...



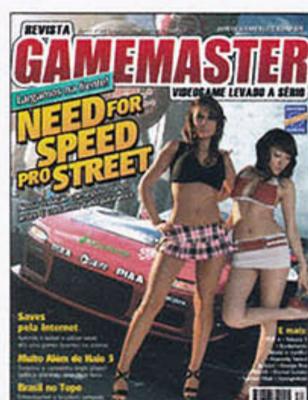
Edição 36 - R\$ 8,90

- ▶ 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



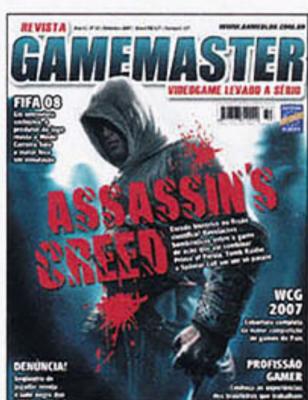
Edição 34 - R\$ 8,90

- ▶ 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...

Edições especiais da GameMaster



R\$ 11,90

Audition

- ▶ O grande torneio de dança on-line que está agitando todo o Brasil
- ▶ Acompanha CD de instalação com o jogo completo



R\$ 9,90

Guitar Hero

- ▶ Detonados completos com todos os jogos da série para PS2, PS3, X360 e Wii
- ▶ Tutoriais e lista completa com toda as músicas do game



R\$ 9,90

Resident Evil

- ▶ 7 detonados completos para os jogos da série
- ▶ Roteiros detalhados para você finalizar todas as fases do jogo



R\$ 9,90

Winning Eleven - Ed.2

- ▶ Aprenda como se tomar um craque no futebol
- ▶ Táticas para vitórias espetaculares, crie um torneio personalizado e monte um time invencível

encontra a dica certa para seu game

Para você que é gamemaniaco



RS 9,90

NGamer Brasil - Ed. 11

- ▶ Tudo sobre Guitar Hero on Tour no portátil DS
- ▶ Final Fantasy CC e Ring of Fates - estratégia completa para a nova versão portátil



RS 9,90

XBOX 360 - Ed. 18

- ▶ Ninja Gaiden: Um jogo surpreendente onde muitas cabeças vão rolar
- ▶ GTA IV: 24 páginas sobre o jogo, com dicas e trapaças



RS 6,90

PlayStation - Ed. 112

- ▶ Winning Eleven 2008 (PS2/PS3): estratégia para vencer a difícil Master League
- ▶ Gran Turismo 5 Prologue: o mais bonito game de corrida



RS 10,90

Vídeo Som - Ed. 121

- ▶ 101 Objetos de desejo: retrovisor com GPS, relógio com MP4, Boombox Bluetooth, Monitor 2 em 1, PC ultraportátil e muito mais



RS 14,90

Computer Arts - Ed. 9

- ▶ A Computer Arts está com um novo projeto gráfico, mais ousada, com reportagens inspiradoras e tutoriais mais práticos

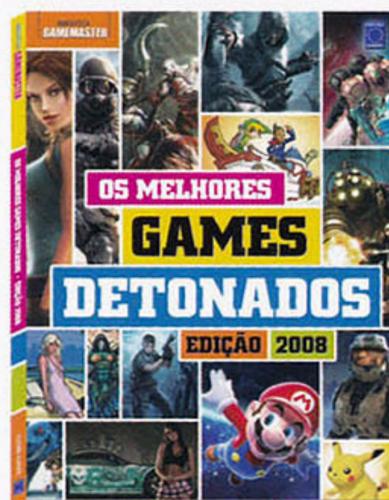
Biblioteca GameMaster



100 Melhores Jogos

- ▶ Um livro indispensável para quem gosta de videogame. Traz resenhas dos jogos mais marcantes de todos os tempos e um tratamento visual primoroso. Você vai ficar alucinado.

Tiragem limitada.
Reserve o seu.



Os Melhores Games Detonados

- ▶ Um livro que reúne os grandes games dos últimos tempos. Todos com dicas e truques para você ir até o final e não perder 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 01/05/2008 a 31/05/2008, para compras efetuadas por telefone, por pessoa física.

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

De número (verso do cartão): _____ Validade _____

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

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

Nome: _____

Endereço: _____ Nº. _____ Bairro: _____

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

Celular: _____ RG _____ CPF _____

»» arte nos games

Em *Grand Theft Auto IV*, Niko Bellic tenta vida nova em Liberty City. Durante sua caminhada pelo mundo do crime, ele conhece figuras estranhas que o ajudarão ou o atrapalharão. Um bom exemplo são as mulheres que trabalham nas ruas.





Para cada interesse, uma



Há 21 anos, a melhor revista para você se inspirar em jardinagem, paisagismo e casa de campo. Tudo muito bem explicadinho para você não correr o risco de errar.



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



A revista que vale por uma aula de fotografia. Tem tudo o que você precisa para se aprimorar profissionalmente. Desde esquemas de iluminação até o que é certo ou errado mostrado pelos grandes mestres da fotografia.



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



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



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



Há mais de 12 anos, a revista de informática com CD-ROM mais vendida no Brasil. Todo mês traz programas completos para profissionais liberais, estudantes e toda a família.



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

Todo mês nas bancas, pelo fone 0800 55 76 67

revista de alta qualidade



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



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



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



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



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



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



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



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

ou no site www.europamet.com.br





PREVIEW

PC/X360/PS3

Texto >> Matheus Bourg



PLATAFORMAS
PC/X360/PS3

PRODUTORA
Bethesda Softworks

DESENVOLVEDOR
Bethesda Softworks

TIPO
RPG

PREVISÃO
Final do ano

> Fallout 3

Elevado a clássico cult antes mesmo de ser lançado, RPG pós-nuclear busca provar o talento da produtora de *Oblivion* em continuar o trabalho dos outros. E é melhor não duvidar

● É comum passar os olhos sobre o nome *Fallout 3* e logo deduzir que o game, agora sob o comando da mesma produtora da série *The Elder Scrolls*, exala complexidade e sofisticação. Esta última, tudo bem, é inquestionável: o jogo parece mesmo ser de outro mundo. Mas, complexidade? Não de acordo com a definição da Bethesda, que classifica o enredo do jogo como sendo de uma superficialidade absurda.

Nessa onda do básico, tudo o que você precisa saber é que a ação se passa na cidade de Washington, nos EUA, cerca de 200 anos após uma devastadora guerra nuclear que reduziu grande parte da população a pó. E você é, basicamente, um sobrevivente que passou toda a sua vida dentro de um abrigo e que, agora, decide sair em meio aos destroços para procurar pelo pai desaparecido.

Número três na linha principal da franquia, o novo *Fallout* mostra a que veio logo no começo da jogatina, quando o jogador sequer foi apresentado ao esquema principal de jogo. A primeira cena consiste no nascimento do seu personagem. Você



» Viver em um mundo pós-apocalíptico não é fácil. Olhe por tudo o que você deverá passar apenas para ir até a padaria. Sinistro



MENOR, MAS E DAÍ?

De acordo com a produtora do game, a área acessível ao jogador consiste em pouco mais da metade da área total de *Oblivion*. Antes de bater o pé, no entanto, fique ligado na explicação: enquanto o continente de Tamriel representava um império em plena ascensão, em *Fallout 3* estamos lidando com uma cidade com estrutura pós-apocalíptica. E além do mais, tudo o que falta em espaço sobra em direção de arte. A ambientação dos cenários é simplesmente soberba.



está lá, no útero completamente escuro da sua mãe, quando de repente começa a enxergar uma luz e o rosto de um médico. A pergunta que vem a partir daí é de suma importância: será que é menino?

A resposta pode ser tanto positiva como negativa, já que ela é que definirá o gênero do jogador. Em seguida, seu pai decide projetar como seria o seu rostinho no futuro, o que consiste em uma mera desculpa para que você decida cada detalhe da sua aparência. Ao término do processo – quando ele finalmente retira a máscara cirúrgica – é possível observar que o rosto do seu velho é, de fato, muito parecido com aquele que você acabara de modelar.

Daí em diante, a introdução do novo episódio se conduz à base de pequenos saltos na linha cronológica. Embora pareça enrolação, trata-se simplesmente de uma maneira de modelar e de entender o seu personagem. Contando em miúdos, só depois de interagir com algumas cenas antigas é que surge a oportunidade de voltar ao presente e testar como o jogo realmente funciona. Ainda



Você é especial

Em se tratando da construção físico-psicológica do seu personagem, o esquema começa a tomar forma também na infância do protagonista, quando ele recebe de presente um livro chamado "You are Special". Por meio dele, é possível definir sete características primárias e três entre 14 habilidades especiais (ou "perks"). A customização, porém, termina por aí. Os demais atributos (principalmente os físicos) serão definidos de acordo com a sua performance em uma série de exames médicos.

dentro de uma das Vaults – bunkers criados pelo governo norte-americano frente à iminente ameaça nuclear –, você é apresentado ao Pip-Boy 3000, que será o seu companheiro do início ao fim do jogo.

O aparelho é um inventário capaz de armazenar de itens e armas a informações sobre missões e diálogos realizados ao longo do tempo – sistema de extrema importância em um RPG que se preze.





PREVIEW

PC/X360/PS3

>> O mundo devastado do game é convincente e não estranha encontrar propagandas espalhadas pelo cenário que lembrarão as vistas em Bioshock



"Argh!" em slow-motion

Se você chegou a pensar por um só minuto que, uma vez sob os cuidados da Bethesda, o game perderia a sua essência violenta e grotesca, pode ficar tranqüilo porque a história não é bem assim. Na verdade, tudo o que já causava calafrios continua firme e forte. É que, uma vez com o V.A.T.S. acionado, torna-se possível assistir a desmembramentos e destruições em câmera lenta



>> Cheio de idéias

O interessante em *Fallout 3* é que o game, assim como os dois primeiros episódios da série, abrange uma gama riquíssima de temas e informações. Os assuntos tratados no jogo — e aí é possível notar a influência das raízes da Bethesda nesta nova versão — vão de física quântica a genética e citações bíblicas.

Gostinho de filme

Com um currículo consagrado por obras como *A Lista de Schindler*, *Star Wars: Episódio 1* e *Batman Begins*, o ator Liam Neeson encabeça o elenco responsável pelas vozes de *Fallout 3*. Neeson, que se diz encantado com o projeto, interpreta o pai do personagem vivido pelo jogador — figura que aparece constantemente com o desenrolar da história





Fallout 3 não foge às regras dos RPGs e, além de contar com um sistema de combate bastante estratégico (agora não mais em turnos), permite que o jogador passe a maior parte da jogatina acompanhado por três personagens controlados pelo computador: um deles é Dogmeat, o cãozinho dos dois primeiros games, e o outro é um NPC à sua escolha. O legal sobre o seu melhor amigo é que ele tem uma participação bem ativa na história, podendo até mesmo bater as botas definitivamente caso você seja descuidado o suficiente para colocá-lo perto de áreas radioativas ou enviá-lo para batalhas nas quais ele nunca teria a menor chance. Não bastasse isso, o animal ainda esboça algumas conversações em determinados momentos – latindo ou uivando, por exemplo – e chega a ser extremamente útil durante os combates. Quando a situação ficar preta, o cãozinho pode desviar a atenção dos inimigos ou simplesmente atacá-los sob as suas ordens.

Obviamente, Dogmeat não é o suficiente para servir como a sua principal arma em *Fallout 3*. Pois é aí que entra em cena o sofisticado sistema de combate implementado no game: já imaginou um *Oblivion* com pistolas, metralhadoras automáticas, explosivos e fuzis a laser? Só é preciso tomar cuidado pois todos estes itens, assim como na vida real, possuem prazos de validade predeterminados. Eles se degeneram após uso intenso e, conseqüentemente, perdem boa parte de sua eficácia. Se a saída são as magias? Não, não e não. Na verdade, existe por aqui uma mecânica que

>>> Os diálogos, como em um bom RPG, terá muita importância para o desenvolvimento do jogador. Por isso, não economize saliva

pode fazer muito marmanjo lembrar de *Bioshock*: a possibilidade de combinar armas. Uma vez mesclados, os equipamentos passam a ser

muito mais poderosos do que o normal.

A ação propriamente dita, por sua vez, pode ser adaptada ao gosto do jogador: ela rola ora em tempo real, ora de forma estática, e tanto em primeira como em terceira pessoa. Na verdade, enquanto o ângulo de visão pode ser alterado a qualquer momento, o esquema das batalhas funciona de forma mais complexa. Na maior parte do tempo, ele rola ao vivo, com você mirando desesperadamente em criaturas estranhas e limpando salas suspeitas com granadas; porém, há momentos em que tanto o seu personagem como os inimigos podem se valer de pontos de ação para ativar o V.A.T.S., que grosso modo funciona como um assistente de mira. Uma vez selecionada, essa modalidade paralisa a ação e permite que você selecione áreas específicas do corpo do oponente e calcule o dano que cada uma sofrerá nas mais variadas condições. O mais bacana disso tudo é a possibilidade de causar reações em cadeia – espécie de "extra" que rende incalculáveis pontos de experiência.

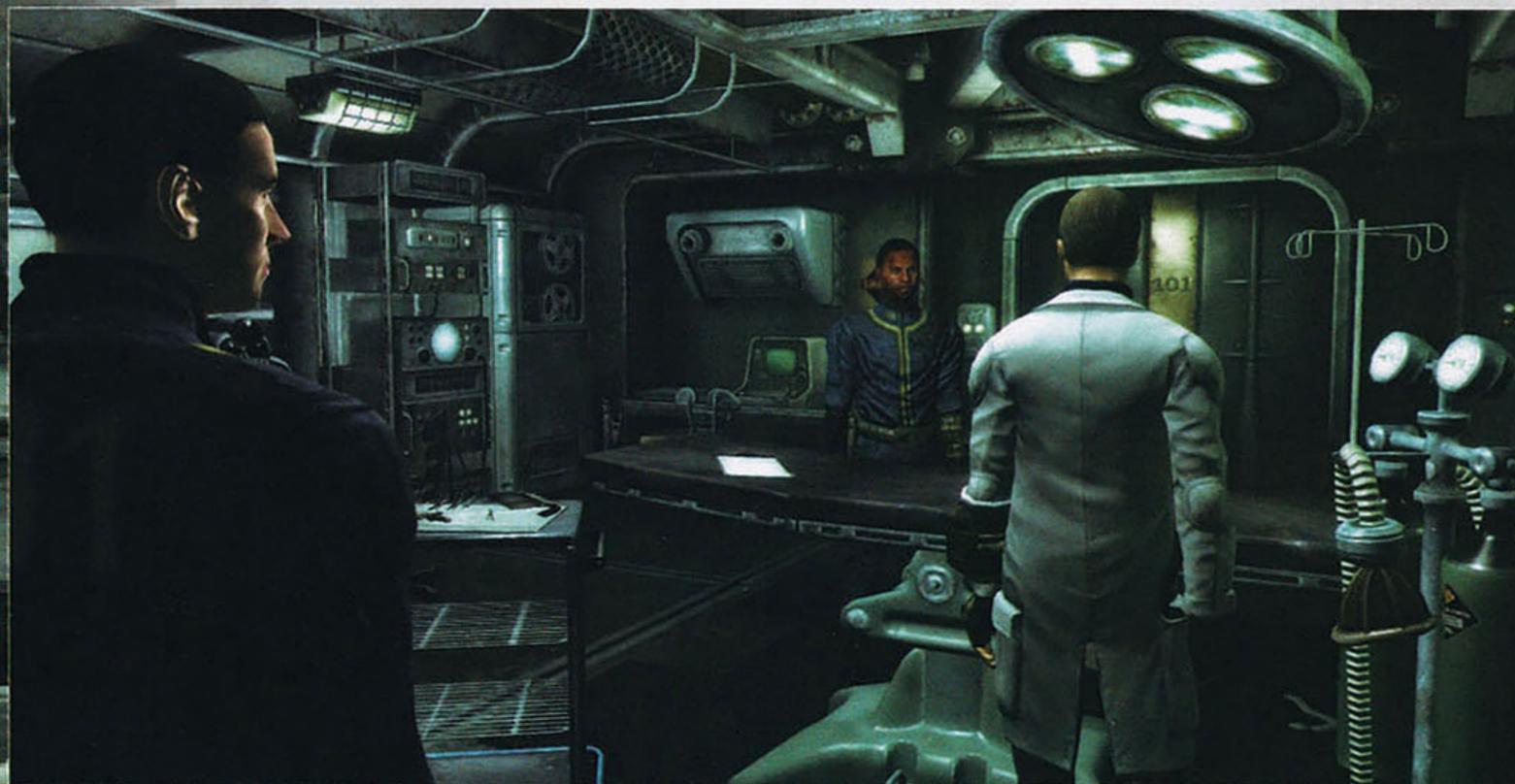
O peso das ações

Como a trama de *Fallout 3* é desenhada de acordo com a índole do seu personagem – se ele é bom, neutro ou mau –, a Bethesda promete nada menos que 240 finais diferentes (e não, você não leu errado) para a aventura. E o mais curioso é que, seja qual for o final sorteado, ele é definitivo no sentido de que coloca um ponto final na história. Só resta saber se, em meio a um universo tão deliciosamente mórbido, você desejará mesmo alcançar esse ponto final. Quando o fizer, ao menos terá 239 motivos para fazer tudo outra vez.

Um pouco de história

Fallout (1997) - lançado para PC, o RPG se passava em 2161 em uma Califórnia devastada por uma catástrofe nuclear. Com sua profundidade e graças a um complexo sistema de combates em turnos, o game caiu na graça da crítica especializada.

Fallout 2 (1998) - disponível também para PC, o game situava-se 80 anos após o original e dava ainda mais ênfase à paranóia ocidental. Melhorou o que já era bom e adicionou ainda mais novidades à jogabilidade – como novas armas e habilidades, por exemplo, além de mecânica pra lá de original que permitia que as ações do jogador influenciassem o desenvolvimento das cidades espalhadas ao redor do mapa.



PREVIEW

PS3

Os cenários foram feitos especialmente para oferecer locais para se esconder e poder atacar sem ser visto



Além de utilizar as mais diversas armas, os ataques baseado nas técnicas de CQC são bastante úteis

Metal Gear Online preparou os fãs da série para o aguardado lançamento de MGS4, no dia 12 de junho

RT
TRET



> Metal Gear Online

Testamos a versão beta das partidas multiplayer do game mais aguardado do PS3. E Snake aparece!

● O lançamento de um grande filme de Hollywood, a chamada *première*, tem direito a champanhe e tapete vermelho. Nos games, isso acontece de outro modo, mas que não deixa de ter toda a pompa. No caso de *Metal Gear Solid 4*, os jogadores que compraram o game no sistema de pré-venda receberam um código para que, entre o final de abril e o início de maio, pudessem testar a versão beta de *Metal Gear Online* em primeira mão.

A procura foi tanta que os servidores caíram nos primeiros dias e era impossível até fazer o download do game pela PlayStation Store. Quem estava ansioso pelo game teve que esperar mais alguns dias para poder se conectar e participar das disputas.

Após baixar o game e suas atualizações, o jogador deverá montar um soldado. Não existem muitas opções de rostos, roupas e acessórios. Mesmo assim, é possível montar um personagem único. O destaque fica por conta da seleção de voz: você pode escolher o tom e a velocidade da fala do seu soldado. Desse modo, é fácil de você ser identificado pelos seus amigos, por exemplo. Além disso, você pode se comunicar utilizando algumas falas prontas, o teclado ou conversando com sua equipe pelo headset.

Modos inusitados

Ao entrar no lobby de *MGO*, você poderá escolher que o game lhe coloque automaticamente em qualquer jogo ou você pode selecionar o desejado. Existem cinco modos de jogo, incluindo os clássicos *Deathmatch* (todos contra todos) e *Team Deathmatch* (um time contra outro time) e mais três modos novos – a previsão é que quando o

game for lançado, a Konami disponibilize novas modalidades de combate. A novidade fica por conta do *Capture Mission*, no qual um dos times deve capturar um objeto e protegê-lo até o final da partida. O *Base Mission* segue o mesmo padrão, com a diferença de que os times devem proteger suas bases.

O grande destaque, no entanto, está no modo *Sneaking Mission*. Ao entrar na sala, os dois times são sorteados e um dos jogadores assume o papel de Snake. O objetivo dos times, além de se enfrentarem, é eliminar o espião o maior número de vezes. Já o objetivo de Snake é não ser visto. Para isso, ele utiliza todas as armas e movimentos que serão usados em *MGS4*, inclusive a roupa *Octocamo*. Assim, ele pode se camuflar nos cenários e passar despercebido pelo tiroteio. Ainda, ele pode usar o *Mk. II*, que o auxilia para derrotar adversários. O objetivo de Snake é nocautear os soldados das duas equipes e roubar *dogtags*.

Ação e espionagem

Diferentemente de outros jogos de tiro online como *Counter-Strike*, *MGO* é bem mais lento. Isso ocorre porque além de atacar e de acertar os *headshots*, o jogador deve se esconder ou encontrar uma posição perfeita para os ataques. Para isso, os três cenários do game são muito bem construídos, cheios de detalhes e de vielas e becos. Os efeitos visuais como poeira e fumaça ajudam a escapar do fogo cruzado. Além disso, os personagens possuem muitos detalhes e dá uma amostra do que veremos em *MGS4*.

Portanto, prepare-se. Quando *MGS4* for lançado, o mundo online estará recebendo os confrontos de *Metal Gear Online*.



	PLATAFORMAS PS3
	PRODUTORA Konami
	DESENVOLVEDOR Kojima Productions
	TIPO Tiro Online
	PREVISÃO Junho



Homem-catapulta

Uma das novidades em *MGO* é uma espécie de catapulta que fica espalhada em um dos três mapas do jogo. Para utilizá-la, basta pressionar o botão de ação (nesse caso, o triângulo) para que seu personagem suba na máquina. Pressionando o botão novamente, o lança a grandes distâncias. Isso ajuda tanto a escapar dos inimigos quanto para encontrar novas posições para os jogadores que preferem atirar de longe. Esperamos que as catapultas estejam na versão final



PREVIEW

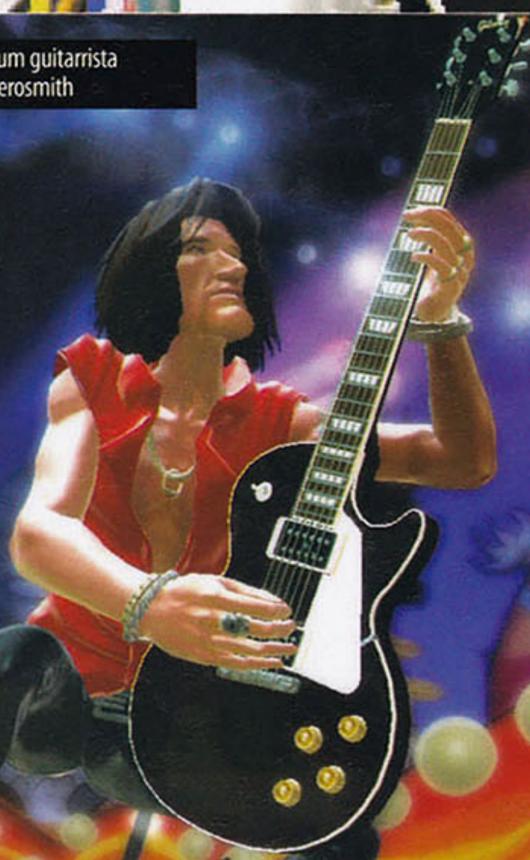
X360/PS3/Wii/PS2

Texto >> Matheus Bourg

E O DS?

Se você quer saber da versão *On Tour*, destinada ao duas-telas da Nintendo, as notícias também são bacanas. Previsto para o mesmo período de *Aerosmith*, o game acompanha um periférico que, acoplado à entrada para cartuchos de GBA, busca preencher a lacuna deixada pela ausência de uma guitarra. O dispositivo, que conta quatro botões representando as notas musicais, funciona em parceria com a Stylus, que, por sua vez, é utilizada para "palhetar" as notas. Um total de 20 músicas farão parte do repertório.

Essa é a chance de você se tornar um guitarrista sensacional, como Joe Perry, do Aerosmith



PACOTÃO ESPECIAL

Como já é de praxe, a Activision lançará o game em duas versões distintas: uma bem básica, contendo apenas o disco, e outra que traz um controle especial em forma de guitarra. Este último kit, que é absurdamente estiloso, traz ainda uma série de extras, como uma frente adicional para o instrumento e um "tour book" para colecionadores.



> Guitar Hero: Aerosmith

Pomposos e com um game musical só deles, os "bad boys" de Boston mostram por que são os melhores do rock

● Poderia ser dos Beatles, Foo Fighters ou Kiss – todas estas, entre muitas outras, bandas que já fizeram parte de algum rumor relacionado ao desenvolvimento de um *Guitar Hero* focado em um único grupo musical. Quando a Activision finalmente confirmou a jogada, o nome que saiu das mangas do estúdio foi justamente outro: Aerosmith. Formada nos EUA há 40 anos e atualmente liderada pelo vocal de Steven Tyler, a banda é conhecida pelo seu estilo único e pela surpreendente habilidade em vender bem – tanto nos EUA (onde já lucrou com mais de 65 milhões de álbuns) como ao redor do planeta (por onde esse número chega quase a triplicar).

Pois bem, já dizia o ditado que "gosto não se discute, se lamenta". Mas lamentar não chega a ser o caso por aqui. Apesar do foco no grupo americano, *GH: Aerosmith* não se restringe a um simples apanhado de músicas sobrepostas a uma mecânica de jogo com a qual já estamos acostumados. Na verdade, tudo no jogo foi remodelado de acordo com o jeitinho especial dos novos protagonistas: desde os menus e alguns cenários desenhados tendo como base o estúdio oficial do grupo, até as próprias guitarras, cujas formas foram selecionadas por ninguém

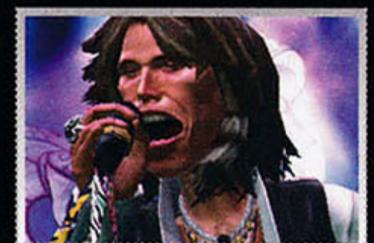
menos que Joe Perry, guitarrista da banda norte-americana.

É hora do show

Seguindo a estrutura dos *Guitar Hero* anteriores, o game é dividido em vários espetáculos. Aqui, porém, o esquema não rola apenas com faixas da banda: as duas canções que abrem o show são de outros grupos dos quais a galera do Aerosmith é fã. A lista inclui nomes conhecidos na série como Cheap Trick, além de novatos como The Kinks. Ao todo, são mais de 40 músicas, das quais pouquíssimas serão covers.

No campo técnico, é possível notar uma melhora no visual e no modo como os personagens se comportam no palco. Todos foram modelados e programados tendo como base os próprios artistas, o que confere uma sensação extremamente agradável àqueles que conhecem os traços de Tyler e cia. Mais adiante, também é possível perceber uma leve alteração na curva de aprendizado, que agora promete ser menos avessa aos iniciantes, além de uma pequena quantidade de roupas novas – a grande maioria, por outro lado, vem direto do terceiro episódio da série. Que venha *GHIV!*

>> Há muitos anos, houve um rumor de que Perry e Tyler (com o microfone) tivessem um caso. Os dois negaram, mas esta foto, convenhamos, compromete



PLATAFORMAS
X360/PS3/Wii/PS2

PRODUTORA
Activision

DESENVOLVEDOR
Neversoft Entertainment

TIPO
Musical

PREVISÃO
Junho



Texto >> Matheus Bourg

> de Blob

Depois de *Dewi's Adventure*, mais um game com a maior cara e com o melhor estilo psicodélico de *Katamari Damacy*



PLATAFORMAS
Wii/DS

PRODUTORA
THQ

DESENVOLVEDOR
Blue Tongue

TIPO
Ação

PREVISÃO
Setembro

Sabe quando você se pergunta de onde um produtor retirou a ideia para construir um determinado jogo? *de Blob* é o melhor exemplo desta situação. Imagine que, no game, você assume o papel de uma esfera saltitante cuja principal tarefa consiste em perambular pelas ruas para devolver as cores de volta à monocromática cidadezinha de Chroma City. Parece loucura, mas isso não aconteceu do nada. Tudo começou quando a I.N.K.T. Corporation, comandada pelo Comandante Negro, aboliu as cores do vilarejo e acabou cedendo espaço para o surgimento de uma força revolucionária da qual o jogador faz parte.

>> Quem gostava de pintar as paredes brancas do quarto quando era criança poderá lembrar dessa travessura pintando essa cidade

A simplicidade da trama é – ao lado da simplicidade geral do jogo – o principal motivo pelo qual ele é exclusivo para o Wii. Não que isso tenha algo a ver com a teoria de que o console não seja capaz de assinar visuais de primeira, mas basicamente porque os controles do game não poderiam ser mais intuitivos. Enquanto a movimentação básica do Blob cabe à extensão Nunchuk, seus demais movimentos dependem exclusivamente de gestos executados pelo jogador. Quer que a bolinha pule? Pois simule o movimento com o Wii Remote. Quer que ela pare onde está? Então basta pressionar B mesmo que ela esteja no ar.

Aventura colorida

Durante todo o jogo, seu objetivo é passar sobre as mais variadas superfícies devolvendo a elas suas cores originais. O legal, no entanto, é que *de Blob* vai um pouco além nesta loucura toda: em alguns casos, é preciso combater inimigos (os chamados “color bots”) para que a esfera conquiste uma determinada coloração. Em outros, o jogador deve buscar diferentes pigmentos e realizar misturas.

Melhor que fazer tudo isso sozinho, porém, é aproveitar a divertida modalidade de multiplayer que acompanha o pacote. Com suporte para até quatro jogadores em uma mesma tela (a produtora avisou que não haverá modos online), a jogatina consiste em um hilário passatempo no qual todos os jogadores



pintam juntos um único ambiente. No clima de bagunça, é possível fazer misturebas com seus amigos e até mesmo alterar a cor de objetos que já foram modificados.





PREVIEW

PC/X360/PS3/Wii/PS2

>> Tanto o game como o filme tentam mostrar que, caso não paremos de colocar lixo em qualquer lugar, a Terra sofrerá as conseqüências



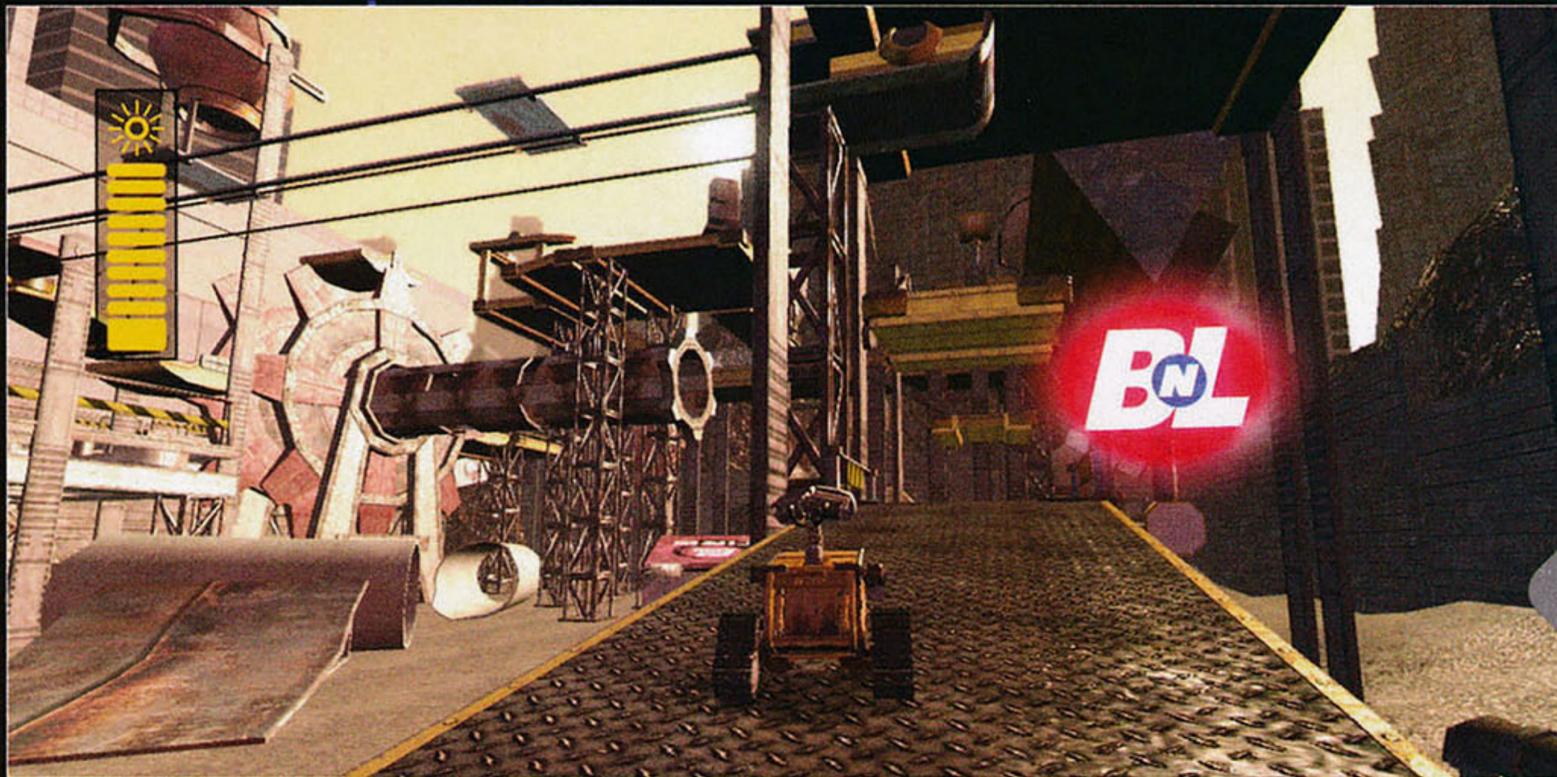
PLATAFORMAS
PC/X360/PS3/Wii/PS2

PRODUTORA
THQ

DESENVOLVEDOR
Heavy Iron Studios

TIPO
Aventura

PREVISÃO
24 de Junho



Física apurada

Embora não seja possível notar nas imagens, toda a física de WALL-E é responsabilidade do sistema Havoc. É graças a ele que o robzinho se movimenta de forma divertidamente desengonçada e interage de modo realista com os objetos ao seu redor - ainda que estes sejam, em grande parte, pilhas e mais pilhas de lixo

WALL-E

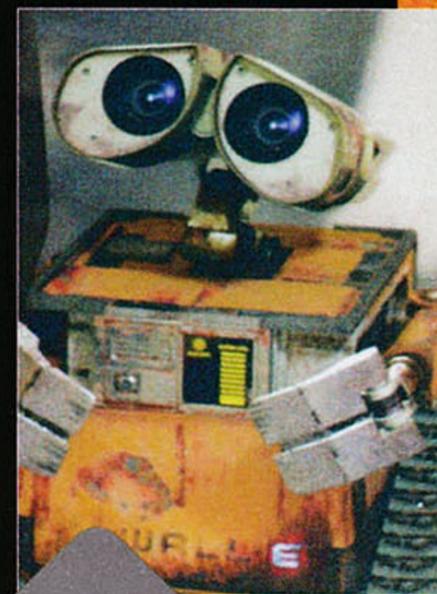
Divertido como a nova animação da Pixar, game mostra que existem jogos bons baseados em filmes

● Todo ano a história é mais ou menos a mesma: basta a Pixar decidir lançar um novo "hit" de animação para que a THQ logo abocanhe os direitos sobre o filme. Foi assim com *Os Incríveis*, *Ratatouille* e, mais recentemente, com *WALL-E*. Para quem passou os últimos meses trancafiado em uma bolha esperando pelo lançamento de *GTA IV* e não tem a menor noção do que estamos falando: a animação narra a trajetória de um simpático robô fanático por limpeza que, sozinho em um planeta Terra no futuro, passa a maior parte do seu tempo comprimindo pilhas de lixo e organizando aterros repletos de dejetos que despertam sua curiosidade.

Inspirado fielmente nos acontecimentos retratados no filme, WALL-E logo recebe a visita de robôs de outro planeta e embarca em uma animada viagem ao lado de sua nova amiga, Eve. O game representa um paradoxo cada vez mais comum em se tratando de trabalhos multiplataformas destinados ao Wii: apesar de ser voltada ao público infantil, a adaptação abusa

do potencial do console. Pelas imagens é possível notar, por exemplo, que os ambientes retratados em *WALL-E* são bem maiores que o convencional, que a chamada "draw-distance" realmente existe e que, em conseqüência disso, não estamos lidando com uma mera conversão da edição destinada ao PS2. E, se você quer mesmo saber, o game é um "port" sim, mas das versões para Xbox 360 e PS3.

O esquema de jogo, ao contrário desse lado mais técnico, é relativamente simples. A princípio, o jogador deve realizar tarefas bobas como compactar e transportar focos de lixo ao seu redor para, posteriormente, se divertir utilizando armas modernas a jetpacks. A maioria dos cenários segue uma fórmula comum em jogos do gênero, que consiste em uma exagerada quantidade de quebra-cabeças e seqüências não-interativas. Uma em particular faz com que você controle o robzinho enquanto ele desliza por um trilho espacial. Tudo isso, como era de se esperar, controlado em terceira pessoa com a parceria Wii Remote e Nunchuk.



E as demais?

Como já é de praxe, as principais diferenças entre a versão para Wii e as destinadas ao PS3 e ao X360 consistem no visual. Nos consoles da Sony e da Microsoft as texturas são definidas em alta resolução, por exemplo, sem falar na presença de efeitos de iluminação e partícula. A essência do jogo, contudo, é absolutamente a mesma





REVIEW

PS3/X360

Texto >> Eduardo Trivella

>> Niko é um beberrão, mas também sabe ser impiedoso. Quando ele coloca as mãos no gatilho, tudo pode acontecer



Grand Theft Auto IV



PLATAFORMA X360

PRODUTORA Rockstar

DESENVOLVEDOR Rockstar

TIPO Ação

JOGADORES 1 (até 16 online)

Também para >> PS3



10

Sua vida virtual de um jeito que você nunca sonhou

Pode esquecer a balada da sexta-feira e as bodas de ouro da tia Carlota. *GTA IV* já está disponível para Xbox 360 e PS3 e vai consumir muitas e muitas horas de sua vida a partir do momento em que você colocar os pés em Liberty City. Além das olheiras, sua recompensa será um jogo cativante e satisfatório em todos os sentidos. Um game daqueles que custam a aparecer mas que, quando aparecem, fazem você esquecer de todo o resto e imaginar a vida dentro de um jogo e/ou um jogo no lugar da vida. Visualize um *Second Life* pervertido e desvirtuado e você chegará perto do que é este jogo. Com a liberdade para fazer o que bem entender de uma maneira muito mais realista do que antes, *GTA IV* é, desde já, um dos melhores games de todos os tempos.

O homem que veio da Bósnia
Quem não curte o estilo de jogo de GTA, vai continuar achando a série uma baboseira total. Azar. Por outro lado, quem já achava *San Andreas*

um game incomparável, verá que a Rockstar conseguiu elevar ainda mais o nível de sua polêmica franquia. O que já existia foi melhorado e o que não funcionava direito foi eliminado em prol de um bem maior. Fora as novidades, que são muitas.

As grandes mudanças já começam pelo personagem principal. Niko Bellic não faz parte do mesmo grupo social que CJ de *GTA SA*, nem muito menos de qualquer protagonista dos jogos anteriores da série. Como o primeiro não-americano a exercer esse papel (Tommy Vercetti e Toni Cipriani eram descendentes de estrangeiros), ele pode analisar o estilo de vida americano e lançar um olhar crítico à cultura e ao famoso american dream, o sonho buscado por multidões de imigrantes que chegam aos EUA e que é usado por seu primo Roman para atraí-lo até o país. Niko começa a trabalhar para o primo em sua companhia capenga de táxis e conhece tipos estranhos e perigosos. Daí pra frente, ele se enrola cada vez mais no mundo do crime e o game fica melhor a cada minuto que passa.



GTA IV tem simplesmente as melhores explosões dos games. Experimente lançar uma granada...

>> Niko pode interagir com muitas pessoas durante o jogo. Elas que lhe darão missões ou o ajudarão a sobreviver

REVIEW

PS3/X360



Para ganhar a vida em Liberty City, o caminho mais fácil é cometer delitos e favores. Muitos deles incluem eliminar corpos



Uma espécie de crítica ao "Americanarama" misturada com uma sátira sacana e suja, a história contada ao longo de todo o jogo é digna de virar filme. Pra dizer a verdade, ela é tão boa que eu faço votos de que nunca vire filme para não estragar. E as atuações também são ótimas, principalmente, é claro, a de Michael Hollick, o ator que dubla Niko Bellic. Se houvesse a categoria "games" no Oscar, a estatueta seria dele.

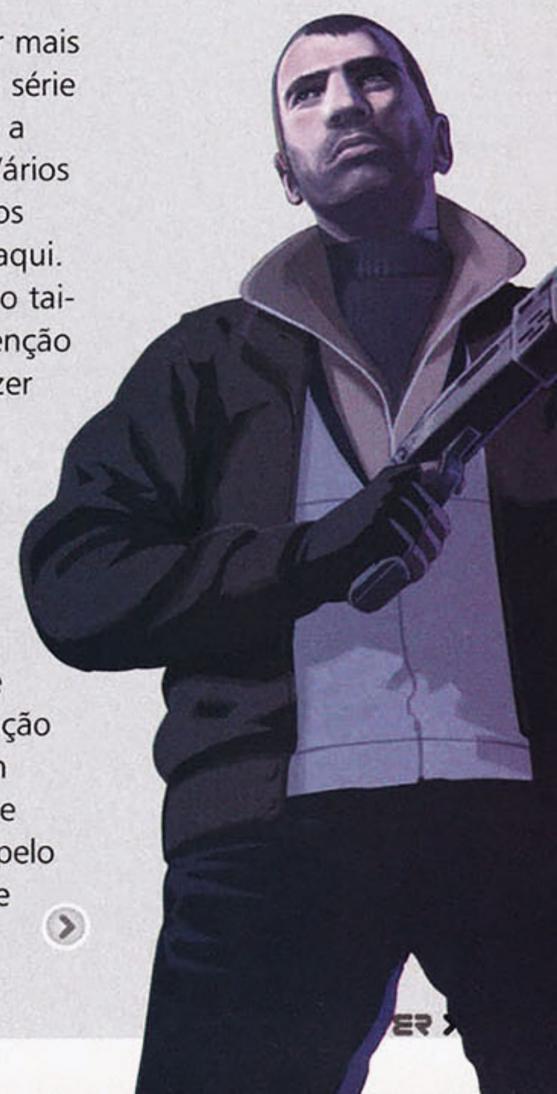
Tudo em *GTA IV* é exagerado, principalmente a tão falada violência. Esse é o "charme" que atrai milhões de jogadores à série. Porém, apesar de ser um personagem bem violento, Niko Bellic tem total discernimento entre o bem e o mal e razões bem fortes para ser o que é. E com as inúmeras atividades em Liberty, o jogador dar à Niko uma vida com muito mais opções do que apenas simples crimes.

Mais real impossível

A cidade é a mesma de *GTA III*. Mas as coincidências não vão muito além disso. A nova metrópole é inspirada na Nova York de verdade, mas não é uma recriação fiel a ponto de impedir os designers de soltarem a imaginação e criarem novos cenários que explorem as possibilidades absurdas do jogo. As edificações são de uma variedade impressionante e até casas de bairros estilo "pré-fabricadas" têm características que as diferem umas das outras.

>>Tudo em *GTA IV* é exagerado, principalmente a tão falada **violência**. Esse é o "charme" que atrai milhões de jogadores à série<<

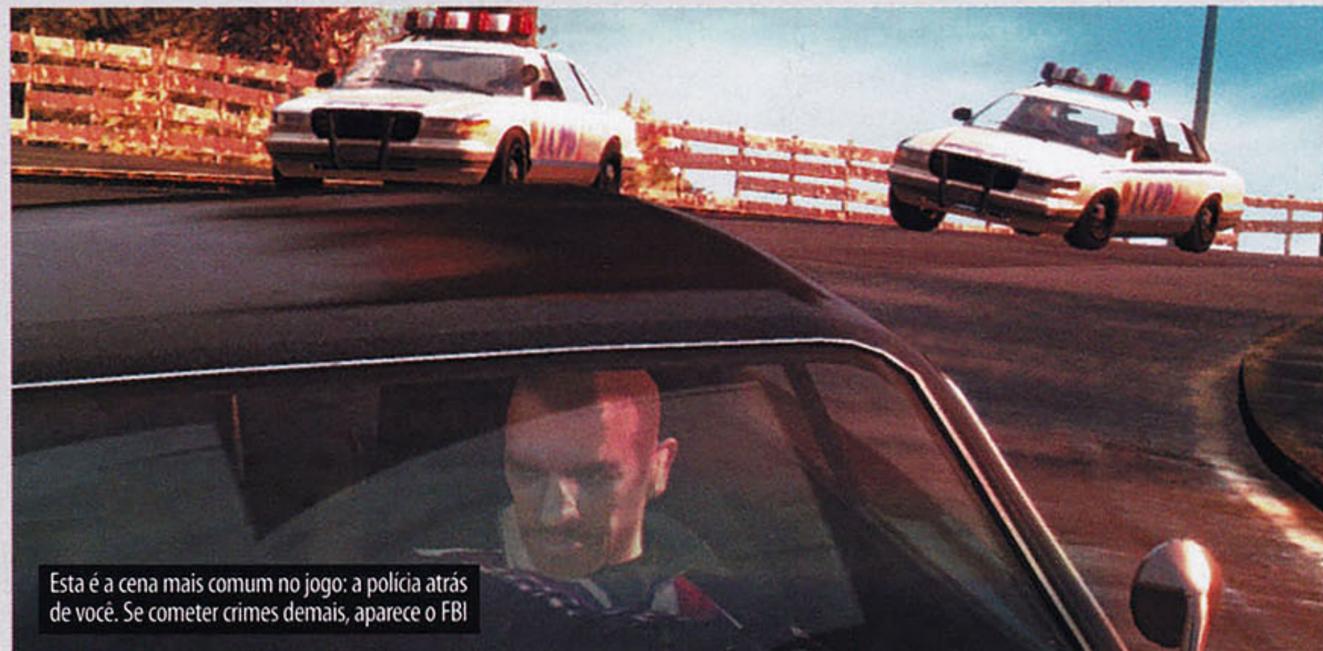
O que faz dessa nova Liberty City um lugar mais impressionante que qualquer outro cenário da série – inclusive *San Andreas*, que era até maior – é a veracidade da vida cotidiana dos habitantes. Vários games de jogabilidade aberta possuem cenários assim, mas não com o nível de realismo visto aqui. Cruze um parque e você verá idosos praticando tai-chi-chuan, saia de seu esconderijo e preste atenção aos conselhos de um pastor que insiste em dizer que o crime não compensa, fique parado em uma esquina e acompanhe discussões de trânsito. É tudo tão convincente, acontece tanta coisa ao mesmo e existem tantas reações diferentes a cada ação que fica fácil pensar que isso tudo existe em algum lugar desse planeta e que um dia será possível ir até lá. E também não há como esquecer a amarração exemplar que a Rockstar deu ao game: em um passeio pela cidade, você pode ver anúncios de vários produtos, que também são divulgados pelo rádio do carro, em programas de televisão que você pode acompanhar no conforto de seu





REVIEW

PS3/X360



Esta é a cena mais comum no jogo: a polícia atrás de você. Se cometer crimes demais, aparece o FBI

Chama a polícia!

Conhece aquela máxima "crime é castigo"? Pois então, em *GTA* é assim: qualquer coisa que você fizer gerará sempre uma série de consequências. Se você cometer algum delito e for avistado por um policial, a lei virá atrás de você – inicialmente de leve e aumentando o nível de perseguição de acordo com seu grau de resistência. Quando você está sendo procurado, uma mancha vermelha no mapa mostra a área em que a polícia está dando a busca. Você é obrigado a sair dessa área vermelha e ficar pianinho até que as coisas se acalmem. Se você continuar agindo como um demente, a polícia muda o foco da busca e você precisa recomençar o processo de despistar os homens de farda. Você também pode resistir à prisão fugindo a pé se um guarda lhe apontar um revólver, mas é melhor ter um pouco de energia sobrando porque ele com certeza vai atirar em você. Se for capturado, você perde todas as armas.

mocó e até em banners dos computadores de uma lan house. A internet do jogo é um show à parte: ao entrar online em Liberty City, você pode navegar por sites de notícias (que acompanham seu progresso narrando versões de seus feitos), acessar e-mails, marcar encontros e até clicar em links duvidosos sem esquentar a cabeça com vírus. Só tome cuidado com sites de pedofilia senão o FBI pode ir atrás de você.

Para completar, a nova e revolucionária engine de físicas chamada Euphoria deu outra cara à *GTA*. Analise os jogos anteriores da série depois de jogar

»» Para quem gosta de **personalização**, dá para mudar os tons de toque e até o papel de parede do telefone celular, uma novidade na série ««

este aqui e você terá a impressão de que os antigos personagens eram feitos de tábuas de madeira. Com a Euphoria, os membros do corpo são movimentados independentemente. Experimente pular do carro à toda velocidade e Niko quicará no chão como se fosse uma bola de basquete com braços e pernas. E dependendo da posição com que ele bater inicialmente no chão, seu tombo assumirá outra trajetória. O corpo do personagem também pode ser arremessado pelo pára-brisas se você bater com muita força em alguma coisa. Tudo isso parece doloroso para Niko, mas é uma delícia.

Sinais dos tempos

Além da internet, há outra comodidade moderna em *GTA IV*: o celular. Com ele, você pode se comunicar com todos os personagens importantes e marcar compromissos, aceitar missões secundárias ou simplesmente bater um papo para saber mais sobre o intrincado enredo do jogo. Também é possível ligar para o número de emergência (911) e solicitar ambulâncias ou viaturas de polícia e bombeiros. Mensagens de texto são enviadas em várias ocasiões e ainda existe a opção de anotar seus compromissos na agenda interna do

celular. E para quem gosta de personalização, dá para mudar os tons de toque e até o papel de parede do telefone. O aparelho também serviu para dar mais dinâmica ao andamento do jogo, já que as mensagens que apareciam na tela avisando que a missão foi um sucesso ou um fracasso foram substituídas por conversas com o personagem que solicitou o "serviço". E fique tranquilo: se você falar ao celular enquanto dirige, o guarda não vai te passar a caneta.

Em cenários tão amplos como os dos jogos *GTA*, é natural que o jogador se sinta desorientado



se não ficar conferindo o mapa o tempo todo. Se você reclamava disso, já não há mais motivos para queixas: os veículos são equipados com GPS, que indicam o melhor caminho a seguir. Mas se você não gosta que lhe falem qual caminho tomar, é só desligar o aparelho nas opções do jogo.

Dando um tempo na maldade

Nem só de barbaridades vive Niko Bellic. Ele também pode germinar a semente do amor com algumas mocinhas interessadas em seus sentimentos ou então com outras a fim de seu dinheiro. E, mais importante, desenvolver amizades com vários personagens.

Caras como Roman e Little Jacob telefonarão ou mandarão mensagens no seu celular convidando para dar um rolê ou oferecendo trabalhos temporário. Você pode jogar boliche, dardos e sinuca em bares, comer em restaurantes, assistir a shows de strip-tease (com direito a vários ângulos), números de mágica e malabarismo, atos de comédia stand-alone (um ator ou atriz sozinho no palco) ou então simplesmente encher a cara de álcool. Além de dar variedade ao game, isso tudo serve para solidificar a relação com os personagens, que em troca proporcionarão a você regalias como entrega de armas a domicílio.

De todas essas atividades, a mais legal é, sem dúvida nenhuma, a bebedeira. Depois de saturar a caveira com líquidos etílicos, Niko começa a

cambaleiar pela rua. A animação nesses momentos é incrível: o personagem trança as pernas, olha para todos os lados sem enxergar ninguém com um olhar de peixe-morto e pode até cair no chão dependendo da quantidade de manguaça ingerida. E como *GTA* é o paraíso de quem faz coisa errada, o melhor a se fazer quando se está em estado de embriaguez é dirigir alucinadamente pelas ruas de Liberty City. Nessa hora, a visão fica turva e o veículo começa a sambar pela pista ao menor toque no controle – como aconteceria na vida real. Não que nós saibamos como é isso – foi um amigo que nos contou. Aqui então cabe aquele velho conselho: se for dirigir, não beba; se for beber, jogue *GTA*.

Feio é quem me diz

A maior reclamação dos jogadores de *GTA* sempre foi em relação aos gráficos, mas, agora, apesar de alguns problemas, o game está lindo! A iluminação é o que mais impressiona, como por exemplo os raios de sol que atravessam os trilhos da linha de trem suspensa e refletem em diferentes tonalidades no asfalto. Problemas de colisão também foram sanados em sua maior parte, impedindo Niko de atravessar paredes.

Mas o visual é um fator apenas secundário em um jogo como esse. Com tanta coisa diferente par fazer, e com tudo sendo feito com um alto grau de diversão, o jogador que entrar em Liberty City terá as mãos ocupadas por meses e meses a fio.

Um mundo à parte

Se você acha que o singleplayer de *GTA IV* oferece emoções suficientes, espere só até entrar em um dos quinze modos online dessa aventura. Depois de uma rápida navegada no menu do celular de Niko Bellic você pode acessar o multiplayer. Uma vez online, é preciso criar uma sala e escolher as opções desejadas, como área do conflito (pode ser desde um local determinado, como a prisão, até a cidade inteira), tipos de armas, tempo de jogo, quantidade de pedestres e a presença ou ausência da polícia na bagunça. Entre os modos mais divertidos estão o Deathmatch, onde tudo que se mexer é inimigo e o vencedor é aquele que eliminar mais adversários ao término da rodada; e o *GTA Race*, que é uma corrida pela cidade com qualquer tipo de veículo e muitas armas espalhadas pelo circuito. O único problema desse mundo virtual é o alto poder de viciar qualquer um. Mas e quem é que quer parar de jogar *GTA*?





REVIEW

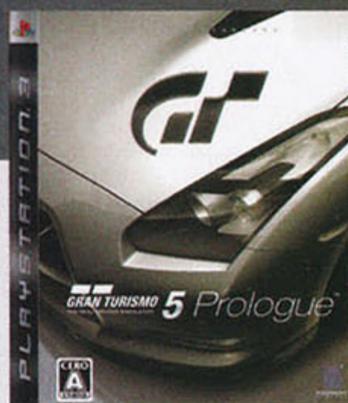
PS3

Texto >> Fabio Santana

>> Mesmo bonito, na nova geração os carros continuam andando em linha. Esperamos melhoras na IA...



Gran Turismo 5 Prologue



PLATAFORMA
PS3

PRODUTORA
Sony Computer Ent.

DESENVOLVEDOR
Sony Computer Ent.

TIPO
Esporte

JOGADORES
1 a 2 (até 16 online)



8,0

Aperitivo que é um prato cheio e que custa o preço de um jogo completo. Mas vale a pena comprar!

Em dez anos de existência, *Gran Turismo* emplacou quatro dos dez jogos mais vendidos pela Sony em todo o mundo – os quatro primeiros colocados. Somadas todas as versões, já são mais de 48 milhões de unidades vendidas. Tal sucesso deve-se ao meticuloso Kazunori Yamauchi e à sua equipe de obcecados por carros. Poucos times de criação de jogos têm, hoje em dia, acesso privilegiado a orçamentos multimilionários e ausência de prazos estritos. A Polyphony Digital tem. E faz bom uso disso.

Mesmo com 150 pessoas trabalhando e um orçamento 50 vezes maior que o do primeiro *GT*, a equipe de Kazunori estima que terá gastado quatro anos de criação quando *Gran Turismo 5* chegar às lojas. A previsão mais otimista é de que *GT5* seja lançado na metade de 2009. Aí entram o *Gran Turismo HD* de 2007 e, agora, o muito mais completo *GT5 Prologue*, uma versão de demonstração que tem mais conteúdo que muito jogo completo por aí.

Entrando na era online

Se não em volume, ao menos conceitualmente, o que é apresentado em *Prologue* é muito

representativo do previsto para *GT5*. Essa versão traz, pela primeira vez, a interface My Page, uma espécie de menu central personalizado que agrega atalhos para as funções principais do jogo.

O conjunto de opções também mostra que a intenção da equipe é oferecer uma experiência mais integrada ao componente online. Em News, por exemplo, você recebe notificações a respeito de eventos em rede, atualizações de jogo e manutenção de servidores. No canal GT-TV, você pode baixar vídeos de carros e montadoras. Até mesmo a opção Rankings registra o desempenho de todos os usuários online no mundo todo – e você ainda pode baixar os arquivos de replays dos primeiros colocados.

Prologue ainda representa a estréia das partidas online, e em grande estilo: com até 16 participantes (o limite de corredores não é mais seis como era até o quarto jogo) e há eventos que vão se renovando com o tempo. Também é possível partidas offline entre dois oponentes com tela dividida.

Diversão duradoura

O modo de jogo principal é o Event. Nele, você tem missões separadas em três classes, A, B e C, com corridas e time trials para você disputar troféus



>> No menu principal, você verá o seu carrão estacionado em diversos pontos turísticos. É impressionante

REVIEW

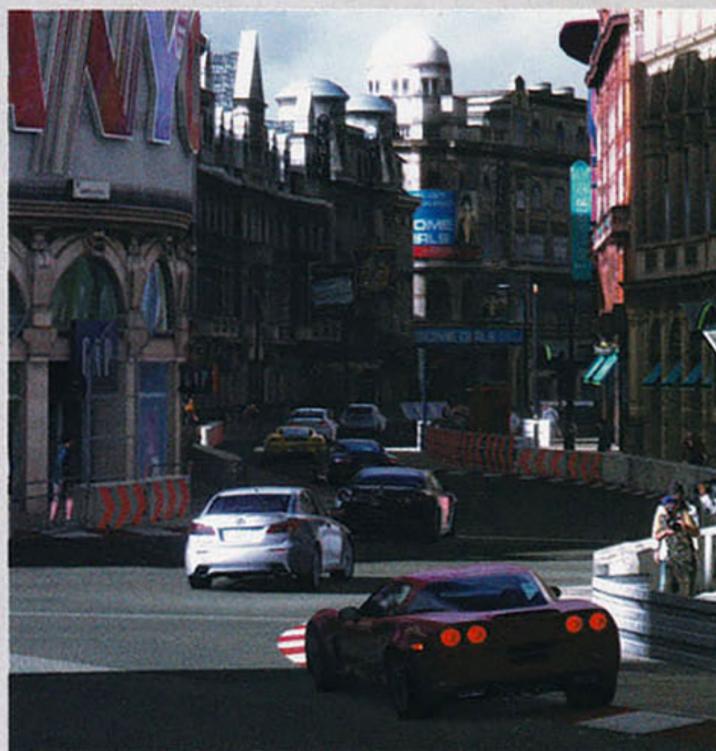
PS3



> O nível de detalhes dos veículos impressionam. Tudo ao redor deles é refletido perfeitamente na lataria



Os fãs de Fórmula 1 poderão pilotar com perfeição o carro de Felipe Massa. Acelera!



Demo paga

A versão *Prologue* não é a versão final de *Gran Turismo 5*. Podemos defini-la não como uma versão demo e, sim, como uma prévia da versão completa que deve chegar às lojas somente no ano que vem. Para quem não consegue esperar, o jogador deve pagar o preço de um jogo completo, US\$ 40, para poder baixar o título na PlayStation Network. É um valor alto a se pagar, principalmente levando em conta que é uma versão de prévias. Mas, pela promessa de atualizações frequentes por parte da equipe de produção, *Prologue* tem tudo para se manter vivo por muito tempo. Corra lá e compre!

de bronze, prata ou ouro. Cada classe possui dez eventos; concluindo as três primeiras, você habilita a classe S, com as missões mais impiedosas do jogo. Aliás, espere pelos habituais tempos aparentemente impossíveis e missões frustrantes que o manterão ocupado por semanas.

No total, *Prologue* oferece 71 carros de 30 montadoras diferentes com ótima variação de veículos. Destaque para as Ferraris, que aparecem na franquia pela primeira vez. Ao terminar as classes A, B e C, você ganha a opção de ajustar os carros, tão complexamente quanto em *GT4*.

Pistas também não faltam: são seis ambientes – Eiger Nordwand (a pista suíça mostrada em *GTHD*), a estréia do circuito Daytona International Speedway e do traçado urbano London City Track, a volta de Fuji Speedway, Suzuka e da fictícia High Speed Ring – configurados em 12 traçados diferentes. Além das competições comuns, no modo Arcade, é possível correr na modalidade Drift (outro elemento inédito).

Maestria técnica

GT5 Prologue é, sem dúvida, o jogo de corrida mais bonito disponível hoje. Durante as corridas, ele roda em resolução de 1080p a 60 quadros por segundo. Nos replays, a taxa cai para 30 quadros, mas habilita um motion blur por pixel. Cada carro é modelado com cerca de 200 mil polígonos (eram 4 mil em *GT4*), o que foi exigido para construir os

>>>GT5 Prologue é o jogo de corrida mais **bonito** disponível hoje. Durante as corridas, ele roda em resolução de 1080p a 60 quadros por segundo<<<

interiores para a inédita visão interna dos veículos, com reprodução convincente do painel de cada um.

A dirigibilidade tem dois modelos de física: o Normal, advindo de *GTHD*, com física baseada em *GT4*; e o Professional, um novo modelo mais exigente e realístico, mas que ainda precisa aperfeiçoar as implicações da transferência de peso. A Inteligência Artificial ainda não faz muito mais que seguir um trilho determinado; os carros procuram evitar colisões, é verdade, mas estão longe ainda de um comportamento que lembre o de um piloto humano.

Detalhes como o suporte a diversos volantes (incluindo o avançado G25, com embreagem) e os recursos de museu do carro fecham o pacote... Por ora. Como o produto final ainda é um sonho distante, a Sony promete atualizações periódicas na experiência de *Prologue*, incluindo a tão esperada modelagem e simulação de danos nos veículos. Nunca uma demo ofereceu tanto conteúdo. >





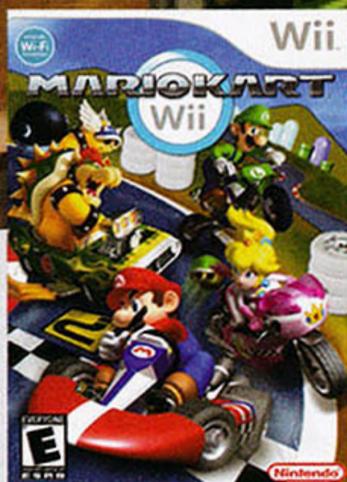
Texto >> Felipe Azevedo

REVIEW

Wii



Mario Kart Wii



PLATAFORMA
Wii

PRODUTORA
Nintendo

DESENVOLVEDOR
Nintendo

TIPO
Corrida

JOGADORES
1 a 4 (até 8 online)



8,5

O game de corrida mais esperado do ano no Wii

A chegada de *Mario Kart Wii* é algo ao mesmo tempo bom e ruim. Afinal, ainda nem conseguimos enjoar das batalhas online de *Super Smash Bros. Brawl* e já somos obrigados a abrir mão delas para participar de corridas online contra jogadores do mundo inteiro – ao contrário de *Brawl*, o sistema de busca de oponentes aleatórios de *MKWii* é tão bom que depois de algumas partidas você dificilmente vai querer jogar contra seus amigos.

Por falar em amigos, o jogo tem um recurso interessante no que diz respeito a Friend Codes: você pode enviar convites para as pessoas que estão na sua lista de amigos do Wii sem precisar sair do game. O melhor de tudo? O seu código é adicionado automaticamente ao convite, o que facilita um pouco as coisas.

Mais viciante do que disputar corridas com outras 11 pessoas, porém, é tentar bater os recordes deles no Time Trial. Apenas ghosts de jogadores com tempos menores que o seu ficam disponíveis, e você pode tanto se arriscar contra o cara mais rápido do mundo logo de cara, quanto tentar alcançá-lo aos poucos, superando um rival

por vez (no caso, rival é a pessoa com o tempo mais próximo ao seu). Para facilitar, também é possível baixar os ghosts dos dez primeiros colocados de uma vez só.

Corrida online

Certo, o modo online funciona perfeitamente e as partidas – que rolam sem lag algum, é bom deixar claro – são absurdamente divertidas, como manda a tradição multiplayer da série. Mas e a jogabilidade? Uma homogênea mistura de versões anteriores e opções inéditas que deixa as corridas mais disputadas. Sem a possibilidade de realizar a técnica snaking, todos os jogadores, ao menos teoricamente, ficam no mesmo nível. O que determina se você vai ganhar uma corrida ou não é a sua habilidade no controle dos veículos e na exploração das pistas. Sem contar a sorte, é claro – por melhor que alguém seja, ainda é impossível impedir que um adversário consiga um casco azul na última volta.

Para quem jogou *Double Dash* e *Mario Kart DS* até cansar, acostumar com o novo sistema de drift é meio difícil no começo. Apesar de não surtir efeito



Com a adição das motocicletas, Mario Kart está mais difícil e ainda mais divertido. Experimente!



»As motos não derrapam de forma tão aberta quanto os karts – especialmente as mais **rápidas**. Então, você não pode entrar nas curvas da mesma maneira«

algum, você fica dando toques no analógico até perceber que o que faz o miniturbo ser ativado aqui é o tempo que você consegue manter um drift. Em média, demora cinco segundos para que o turbo máximo fique disponível. Isto é, se você estiver controlando um veículo de quatro rodas.

Motocas

Pilotando as motos é uma experiência bem diferente. Além de não existir a segunda fase do miniturbo, o controle sobre os drifts é mais difícil. As motos não derrapam de forma tão aberta quanto os karts – especialmente as mais rápidas. Assim, você não pode entrar nas curvas da mesma maneira.

As empinadas que fazem as motocas ganhar um pouco mais de velocidade podem fazer a

diferença, mas isso só fica realmente evidente nos Time Trials. Com oponentes na pista e itens sendo lançados o tempo, é impossível tirar todo o proveito desse recurso, já que você fica menos ágil e, conseqüentemente, mais vulnerável.

Ao empinar você também corre o risco de não conseguir fazer a moto voltar à posição normal antes da hora (caso o Wii Remote não reconheça o seu movimento), o que pode ser um problema sério em certos trechos das pistas.

Nos finalmentes

Assim como *Brawl*, *Mario Kart Wii* tem suporte para quatro tipos de controle. E alguns têm mais vantagens que os outros. O Classic Controller e o controle de GameCube parecem ser a melhor pedida para quem está acostumado com a série, mas você não consegue empinar motos nem realizar manobras aéreas com a mesma facilidade das outras duas configurações.

Para usar esses recursos, você é obrigado a pressionar o D-pad, o que é feito com o mesmo dedo que você usa no analógico e, sim, é bastante incomodo.

Jogar usando apenas o Wii Remote, seja com o Wii Wheel ou não, requer treino para conseguir manter o veículo estável na pista. Quanto à combinação Wii Remote e Nunchuk, ela é uma mescla das demais configurações: o controle preciso dos joysticks convencionais com a facilidade de realização de empinadas e manobras graças ao sensor do Wii Remote.

Obviamente, isso não quer dizer que ele seja o melhor. Como em qualquer jogo, o que mais conta é habilidade do jogador. Ou seja, nada que alguns cascos vermelhos não resolvam.



Você vs. Nintendo

Acha que é rápido o bastante? Então prove. Para nós não, para a Nintendo só existe uma coisa melhor do que baixar o ghost de uma pessoa desconhecida e superar o tempo dela: baixar o ghost de um dos membros da equipe de desenvolvimento do jogo e bater o recorde dele. Para liberá-los, é necessário completar o percurso com um tempo próximo ao deles. Ou alguma outra coisa que ainda não conseguimos descobrir...





REVIEW

X360

Texto >> Romulo Máthei



Controlar o Homem de Ferro em pleno voo não é tarefa das mais fáceis. Também, ele não tem asas...



Avistando os inimigos do alto, é bem mais fácil de atacar



PLATAFORMA
X360

PRODUTORA
Secret Level

DESENVOLVEDOR
SEGA

TIPO
Ação

JOGADORES
1

Também para >>

Wii > DS > PSP > PC > PS2 > PS3



> Iron Man

Mais um fraco game baseado em um filme

- Tony, você não é um soldado!
- Pode ter certeza que não, sou um exército!

Tony Stark é, sem sombra de dúvida, dono de uma das mentes mais brilhantes do universo Marvel. Sua história começa muito antes de ele fazer parte do grupo de heróis conhecido como Vingadores. A Secret Level seguiu à risca o roteiro do filme dirigido por Jon Favreau e, mesmo com um enredo não linear, no qual o jogador possui uma liberdade imensa de possibilidades, todas as missões estão ligadas com a história da película.

O game também conta como Tony Stark, um negociante do mercado bélico (e gênio inventivo nas horas vagas) que se tornou o Homem de Ferro. Tudo começa quando Tony é enviado para mostrar um novo equipamento bélico no Afeganistão, é

ferido com um estilhaço da sua própria bomba e é capturado pelos afegãos.

Os estilhaços percorrem a corrente sanguínea até chegar ao coração e matar as vítimas. Junto com o Dr. Yincen, outro prisioneiro, Tony constrói um eletroímã com uma bateria de carro que mantém os estilhaços longe do coração. Diversas referências às histórias em quadrinhos aparecem no filme e no game, desde James "Jim" Rhodes, amigo pessoal de Stark e futuro Máquina de Combate (War Machine), até as nove armaduras disponibilizadas aos jogadores, as três principais (Mark I, Mark II e Mark III) e seis secretas, incluindo a Caça-Hulk (criada com o propósito de agüentar as porradas do grandalhão verde e usada pela primeira vez na edição 304 da história em quadrinhos do Homem de Ferro) e a Extremis (armadura que Tony usa desde a saga Civil War até hoje).

As versões para X360 e PS3 têm bons efeitos de iluminação, embora os gráficos fiquem bem aquém do esperado. As cidades não parecem ter a mesma vida de *GTA IV*, por exemplo. O trabalho de dublagem é com os mesmos atores do filme, e Robert Downey Jr. parece que nasceu com o único propósito de encarnar o Homem de Ferro.

Mesmo assim, isso não consegue salvar o game da mediocridade. Tudo parece faltar: desde mais detalhes dos cenários até missões interessantes. Bacana mesmo, só as habilidades do herói. Ele pode apanhar um monte e, mesmo assim, recebe poucos danos e pode voar por aí!



>> Voar. Esta é a melhor habilidade do Homem de Ferro. Se você não quer fazer isso, é melhor procurar outro jogo. Este aqui deixou muito a desejar



Texto >> Leandro Rodrigues



Quando o bumerangue laminado voa, ele corta cabeças



Dark Sector apresenta muitos inimigos estranhos e feiosos

> Dark Sector

Bumerangue com lâminas é a melhor arma

O X360 parece uma zona de tiroteio. Mas em *Dark Sector*, os tiros e as armas de fogo são elementos que ficam em segundo plano, dando lugar à Glaive.

Ela é a primeira habilidade conquistada por Hayden Tenno, o protagonista do jogo. Ela é uma estrutura metálica composta por três lâminas que se torna um verdadeiro canivete suíço. No começo da aventura, quando Hayden é infectado por um vírus desconhecido, a Glaive possui apenas um recurso, ser usada como um simples bumerangue, ou seja, é lançada contra os inimigos e retorna à sua mão por conta dos poderes de telecinesia que o herói conquistou com a mutação.

Conforme você evolui no game, os genes mutantes começam a ganhar mais força e surge a primeira melhoria, o *aftertouched*, uma força extra para os seus lançamentos. Desta maneira, caso a Glaive pegue no inimigo, é desmembramento na certa. Ou seja, pegou no pescoço, é cabeça rolando, nos braços e nas pernas também é pedaço para todos os lados. Tudo com muita gritaria para "ilustrar" a dor dos seus adversários.

As mutações seguintes deixam tudo ainda mais divertido. Com dois toques seguidos no RB, é possível controlar a trajetória da Glaive em uma câmera com visão em primeira pessoa. Isso facilita, principalmente, quando é necessário acertar um interruptor a uma longa distância.

Para fechar o canivete, existe ainda a possibilidade de usar a arma em conjunto com elementos naturais,

como fogo e gelo. Com isso, é possível incinerar ou congelar inimigos e objetos ao longo do caminho. Tudo isso usando apenas a mão direita do protagonista, enquanto na esquerda você usa a sua arma preferida. Aliás, essas armas também podem evoluir, mas de uma maneira mais tradicional – comprando upgrades no mercado negro, em lojas escondidas no subsolo e acessadas por bueiros nos cantos mais escuros do cenário. Hayden também é capaz de ficar invisível por um curto espaço de tempo.

A grande falha de *Dark Sector* fica por conta do fim do jogo. Não adianta você correr atrás de armas e upgrades. Depois de terminar, e liberar o modo brutal, nenhuma arma poderosa fica habilitada. Suas armas avançadas não ficam nem disponíveis no modo multiplayer online.



>> Visualmente, o game não é nenhuma obra-prima, mas consegue apresentar efeitos convincentes, principalmente na parte de iluminação



- PLATAFORMA**
X360
- PRODUTORA**
D3 Publisher
- DESENVOLVEDOR**
Digital Extreme
- TIPO**
RPG
- JOGADORES**
1 (até 16 online)

PS3 << Também para



8,0



Texto >> Gustavo Petró



➤ Monster Hunter Portable 2nd G



Não são os Pokémon, mas vendem como água

Às vezes, é difícil entender como alguns jogos que recebem seqüências anuais (que, na realidade, recebem poucas alterações e novidades) conseguem ter uma recepção tão boa. Para se ter uma idéia, o novo *Monster Hunter*, que, por enquanto, só existe no Japão, foi o responsável pelo grande aumento das vendas do PSP. Com o jogo, o portátil da Sony conseguiu passar o DS e se tornou o console mais vendido do Japão por semanas. Mas essa nova empreitada de *Monster Hunter* é tão boa a ponto de provocar filas nas lojas e um tremendo alvoroço?

novas espécies de monstros e novas armas. A quantidade de seres é absurda e dá ao jogador liberdade para escolher aqueles que funcionam bem para a criação de diversas táticas. Com eles, você sai para realizar missões, pressionando os botões para realizar os ataques. Diferentemente de um RPG, você não tem tempo para pensar em que estratégia usar e é importante pensar rápido.

Entre as novidades está uma nova área chamada Ocean of Trees. Ela foi feita especialmente para os jogadores experientes, pois apresenta desafios nunca antes visto na série. Para complicar um pouco mais, foram incluídas as missões G-Rank. Difíceis, elas ajudam a conseguir uma grana extra e itens raros.

Mudanças são evidentes também em outros elementos do jogo: agora, o máximo de HR que pode ser adquirido é nove, os armamentos e equipamentos podem alcançar o nível de raridade dez e as armas têm um novo nível de aperfeiçoamento, representado pela cor roxa. Mas esses novos elementos mudam o sistema de jogo? Sim.

Esta é a versão que deveria ter sido lançada desde o começo, pois as novidades só afinam o game, tornando-o um adventure completo e top de linha. Ainda, se você tiver um save da versão anterior de *Monster Hunter*, poderá carregá-lo e usar todos os seus monstros e equipamentos em *2nd G*. O problema é que o jogo só existe no Japão e, por isso, ele é todo em japonês – e ainda não há previsão para um lançamento ocidental. Mas isso não é problema para quem é fã da série, não é mesmo?

- PLATAFORMA**
PSP
- PRODUTORA**
Capcom
- DESENVOLVEDOR**
Capcom Prod. Studio 1
- TIPO**
Aventura
- JOGADORES**
1

NOTA

7,5

Nem tão novo assim

Para quem espera uma seqüência inédita, é bom tirar o cavalo da chuva. O game é praticamente o mesmo da versão anterior com a diferença de receber



>> Depois de Crisis Core, fica difícil para qualquer jogo ser bonito. Mas *Monster Hunter* tem um belo trabalho de arte que mostra o potencial do PSP



> NBA Ballers: Chosen One

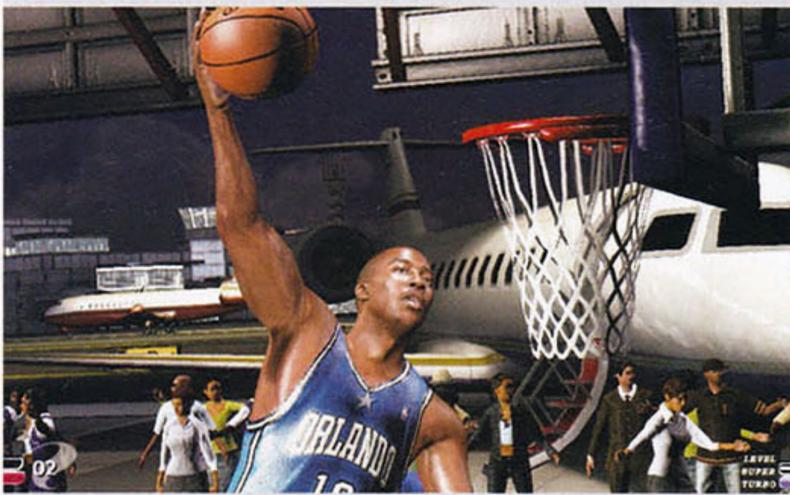
Homens brancos (ainda) não sabem enterrar

Nas aulas de Educação Física, aprendemos todas as regras do basquete. Ao jogar na rua, vemos que não existem regras e o objetivo é humilhar o adversário com dribles. E se esses dois mundos fossem misturados em uma bateadeira e colocados no forno para assar? O resultado é um jogo abatulado, sem sabor e

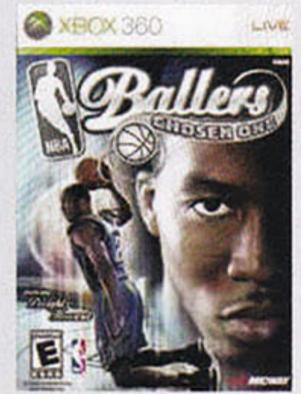
que não faz jus aos salários dos jogadores.

Depois de 14 meses de produção, era de se esperar que o visual revelasse jogadores detalhados. Esqueça, o nível caiu muito. Os controles são complicados e não há um tutorial explicando como fazer os dribles. O objetivo principal é aliar os "superdribles" e fazer cestas. Fazer combos dobra o valor dos pontos a cada cesta, mas até você aprende-los, demora. E quando estiver craque, deverá apenas pressionar uma seqüência de botões e esperar que o jogador faça a movimentação.

Isso deixa o game insosso, mas o que o torna ruim é a mistura de regras oficiais com o basquete de rua. Alguém já viu tempo de arremesso em *NBA Street*? Infelizmente, essa mistura não deu certo. Alguns modos de jogo como um mano-a-mano entre três atletas e sem nenhuma regra deixa tudo confuso. O mais bacana, no entanto, fica por conta dos cenários: quadras em locais luxuosos como mansões, iates e discotecas. Espero que ano que vem *Ballers* esteja bem melhor. **GP**



>> NBA Ballers reúne o que há de pior em um jogo de basquete: visual fraco, controles confusos e total falta de entendimento entre os modos de jogo



PLATAFORMA
X360

PRODUTORA
Midway

DISTRIBUIDORA
Midway

TIPO
Esporte

JOGADORES
1-4 até 4 online

PS3 << Também para



> The World Ends With You

O fascinante cotidiano da metrópole japonesa em um game

Esqueça as tramas de capa e espada pois *The World Ends With You* teve esse desapego ao abandonar as convenções do gênero.

O jogo é o experimento de uma nova geração de designers da Square Enix, orientado por Tetsuya Nomura. *World* é um atípico RPG de ambientação contemporânea, temática urbana e espírito adolescente. Do início ao fim, em todos os aspectos,

o jogo transpira atitude e gravita em torno do universo de interesses da plural juventude nipônica: música, moda, cultura e conflitos existenciais.

É nesse mundo conturbado que conhecemos Neku, o adolescente presunçoso, egoísta e misantropo que protagoniza o jogo. O elenco, aliás, esbanja tipos clichês, de aliados a vilões, mas é na relação deles com o mundo que a narrativa ganha vida.

O jovem insociável desperta em Shibuya e descobre que pode ouvir os pensamentos dos transeuntes. A habilidade parece irradiar da insígnia que ele carrega. No celular, uma mensagem: "Vá para o [prédio] 104. Limite de tempo, 60 minutos. Falhe e será eliminado. Os Ceifeiros". Neku não tem outra opção senão mergulhar cada vez mais fundo no jogo.

As batalhas são não-convencionais. Seus inimigos são sapos, morcegos, ursos e outras criaturas em estética que explora a arte tribal. Na tela de toque, você controla Neku usando somente a Stylus.

A pujança típica de uma equipe jovem foi a que deu a *World* uma personalidade marcante. **FS**



>> Completamente fora do convencional, *The World Ends With You* é o que todo fã de RPG estava esperando: uma renovada no gênero que foge da capa e da espada



PLATAFORMA
DS

PRODUTORA
Square-Enix

DESENVOLVEDOR
Square-Enix

TIPO
RPG

JOGADORES
1





7,5 **Okami**

Wii / Ação

A versão Wii de *Okami* não é uma continuação e, sim, um remake muito bem trabalhado e desenvolvido pela Ready at Down não menos competente que a versão da Clover Studio para PS2. Os gráficos mantêm o tom onírico da versão anterior e parece, muitas vezes, que o jogador está navegando entre a mitologia nipônica de uma forma suave e forte ao mesmo tempo. A grande diferença está no Wii Remote: agora, o jogador deve repetir os movimentos dos ideogramas japoneses com o pincel celestial, desenhando-os da maneira correta para resolver os quebra-cabeças do jogo. Uma ótima oportunidade para quem não jogou a versão original e para quem sente falta dos bons jogos no Wii. **RM**



6,5 **Wild Arms XF**

PSP / Esporte

Wild Arms é uma das séries mais injustiçadas da história dos games. O primeiro capítulo da saga foi lançado junto com *Final Fantasy VII* e, desse modo, não recebeu a atenção devida da imprensa. *Wild Arms XF* difere um pouco da série por ser um RPG estratégico, com batalhas semelhantes as que encontramos em *FF Tactics*. As lutas são bem-feitas e com muitas opções, porém, simples de se aprender, o que as torna bem mais divertidas. A história conta com personagens carismáticos e um enredo agradável. A velha mistura de faroeste com fantasia pelo qual a série é conhecida continua presente. *XF* é um excelente RPG estratégico para PSP que carece (e muito) de títulos nesse estilo. **AH**

SNK Arcade Classics Volume 1



NOTA 6,0

- **Plataforma:** PSP
- **Também para:** PS2 e Wii
- **Produtor:** SNK Playmore
- **Desenvolvedor:** SNK Playmore
- **Tipo:** Coletânea
- **Jogadores:** 1 (até 2 via Wi-Fi)

Uma coletânea que se preze deve ter bons jogos e extras que façam os fãs terem um motivo a mais para gastar grana em games antigos. No primeiro quesito, *SNK Arcade Classics Volume 1* vai muito bem, trazendo os jogos de maior sucesso da empresa. Você terá em mãos desde *King of Fighters 94* e *Samurai Showdown*, até os quase esquecidos *King of Monsters* e *The Next Glory*. O problema é que o visual dos 16 jogos da coleção são os mesmos de 20 anos atrás (alguns com os mesmos bugs) e não há nenhum extra como uma entrevista em vídeo com os produtores de cada jogo, por exemplo. A única adição está numa espécie de missões, idênticas às conquistas do X360, mas que não chegam a empolgar. **GP**

Power Rangers: Super Legends



NOTA 6,0

- **Plataforma:** PC
- **Também para:** PS2 e DS
- **Produtor:** Disney Interactive Studios
- **Distribuidor:** Positivo Informática
- **Tipo:** Ação
- **Jogadores:** 1 a 2

Lembro que Jaspion e Changeman, meus super-heróis favoritos, não duraram 15 anos na TV. Diferentemente dos Power Rangers que se mantêm como o favoritos da gurizada. Para comemorar o júbilo, a Disney lança *Super Legends*, um game voltado para os mais novinhos que os coloca na pele de todos os heróis da franquia, inclusive os da década de 90 e seus robôs gigantes. A jogabilidade é simples, com ataques contra inimigos em fases sem desafios complicados. O mais legal é que o game foi totalmente traduzido e é fácil entender a trama. No final, é um ótimo presente para um filho e um item para os barbados que não se esquecem do Megazord. **GP**

O pior do mês



MyStylist

- **Plataforma:** PSP
- **Produtor:** SCE
- **Desenvolvedor:** SCE Studios Japan
- **Tipo:** Moda
- **Jogadores:** 1

Jogos com idéias erradas estão por todas as partes, em todos os lugares do planeta – é quase impossível passar longe deles. Mas nunca imaginei que a falta de foco durante o desenvolvimento de um jogo pudesse criar tal atrocidade. *MyStylist* faz o papel de estilista para o jogador (nesse caso, para a jogadora – espero).

NOTA 3,0

E o que um estilista faz? Ele escolhe as melhores roupas para o dia, de acordo com as peças e informações que o usuário inseriu no game. Como isso funciona? Primeiro, a felizarda terá que fotografar todo o seu guarda-roupas, utilizando a câmera do PSP. Depois, deverá informar ao jogo o que é cada peça, dividindo-a em estações do ano e tecidos. Depois desse mapeamento, basta você dizer para o jogo como está o tempo, o dia ou a ocasião que o *MyStylist* irá escolher o que você deve vestir. Depois de usá-lo, comecei a me vestir melhor para vir trabalhar. Entretanto, acho que funciona melhor para as meninas. **GP**

Tabelão de Reviews

REVIEWS

O que avaliam por aí...

É trabalhoso, porém gratificante. Unificar as notas dos principais veículos dedicados aos nossos tão estimados jogos provou ser uma idéia grata. Nos

fóruns, nossos leitores gostaram e aprovaram o trabalho. Então o que você está esperando? Mão na massa e boa sorte com seu próximo jogo. Disponha!

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

JOGO	Revistas Nacionais					Revistas Gringas			
	GM	EGM BR	ROX	NGB	D&T	GI	Play	EGM	EDGE
GTA IV (Multi)	10	9,5	10	-	10	10	-	9,8	-
Mario Kart Wii (Wii)	8	7	-	9	-	8,5	-	-	6
Gran Turismo 5 Prologue (PS3)	8	-	-	-	8	7,8	8,5	-	7
Dark Sector (Multi)	6,5	7,5	8	-	6,5	7,5	7	7,8	7
Monster Hunter Portable 2nd G (PSP)	7,5	-	-	-	-	-	-	-	-
Iron Man (Multi)	5,0	-	-	-	-	-	-	-	-
NBA Ballers: Chosen One (Multi)	4,5	-	4,5	-	-	6,7	-	-	-
The World Ends With You (DS)	8,5	9,5	-	9	-	8,2	9	8,7	8
Wild Arms XF (PSP)	6,5	7,5	-	-	6,5	7,5	8,5	7,2	-
Okami (Wii)	7,5	9	-	-	-	9,2	9,5	9,2	-
Power Rangers Super Legends (Multi)	6	-	-	-	-	-	-	-	-
SNK Arcade Classics Vol. 1 (Multi)	6	-	-	-	-	-	9	-	-
MyStylist (PSP)	3,5	-	-	-	-	-	-	-	-
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	-	-	-

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 Portable 2nd G



Play Magazine >> Okami Wii



EGM EUA >> Splatterhouse



Famitsu << Monster Hunter Portable 2nd G

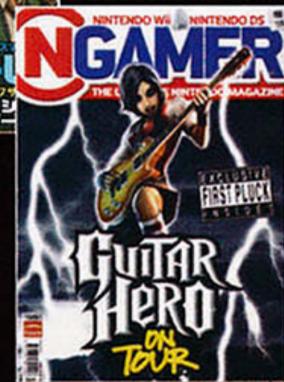
Game Informer >> Gears of War 2



XBOX UK >> GTA IV



Nintendo Dream << Miles Edgeworth Perfect Prosecutor



NGAMER UK >> Guitar Hero On Tour

DIVERSÃO

Para quem quer encontrar um passatempo rápido e barato

Casual ou não, o importante é jogar!

Grey's Anatomy prova que nem só de bisturi se faz um cirurgião

PARA CELULAR Distribuidora: Gameloft Produtora: Gameloft Preço: R\$ 10,00 Operadora: Todas

Exibida pela primeira vez no dia 27 de março de 2005 nos EUA, *Grey's Anatomy* pegou carona no sucesso de séries dramáticas e com temas corriqueiros como *Desperate Housewives* e deslanchou no gosto popular. É natural que um sucesso de público comece a ganhar espaço em novas mídias e não foi diferente quando a bola da vez foi jogos para celular.

A Gameloft, especialista em conversões de séries de TV para plataformas móveis como celulares e palms, conseguiu traduzir com maestria a sutileza do seriado para os futuros "médicos de telefone". Você joga com a

personagem principal da série, a Dra. Meredith Grey, médica residente do Seattle Grace Hospital, e participa ativamente dos acontecimentos na ala cirúrgica. As situações que você irá enfrentar estão ligadas às três primeiras temporadas do seriado, mas também existem missões secundárias que podem mudar o rumo da história quando você menos esperar. Além da Dra. Grey, quase todos os personagens da série aparecem no decorrer da trama.

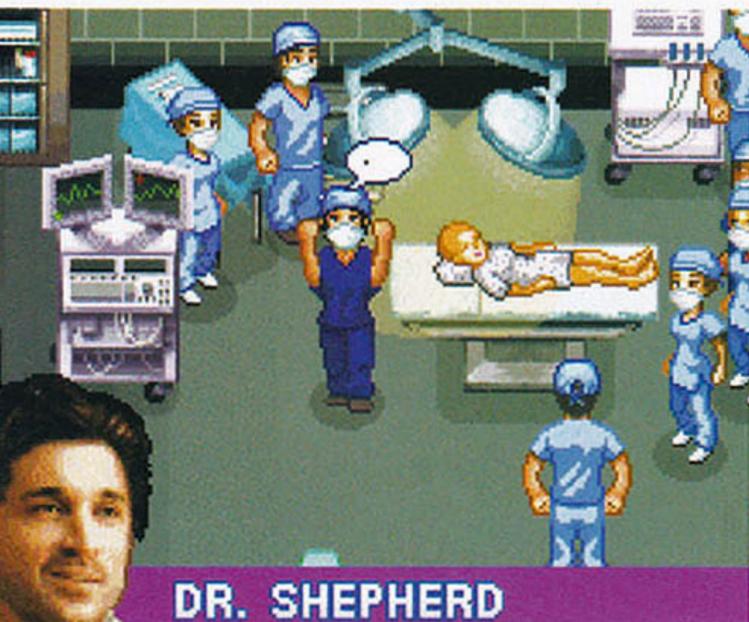
Você tem total liberdade para explorar o hospital e interagir com o ambiente. Quanto mais você atua como médico, mais ganha habilidade, melhorando seu desempenho nas cirurgias e nos

»As situações que você irá **enfrentar** estão ligadas às três primeiras temporadas do seriado, mas também existem missões secundárias bem complicadas«

minigames. Por falar neles, isso é o que não falta aqui: são todos muito bem desenvolvidos e com uma noção de anatomia muito boa. Cortes com bisturi, cirurgias com precisão a laser, suturas e tudo mais que um bom médico aprende em seus longos anos de estudo.

Os jogadores podem comprar acessórios diversos que influenciam em suas habilidades: existe um tênis, por exemplo, que faz com que a Dra. Grey corra mais rápido e atenda mais pacientes em um tempo estipulado.

Se você é fã da série, vai adorar o jogo, se ainda não assistiu a nenhum episódio, é bem capaz que queira dar uma conferida. *Grey's Anatomy* é exibido aqui no Brasil todas as segundas-feiras no canal pago Sony Entertainment Television.



DR. SHEPHERD

» A vida não é fácil para os residentes de *Grey's Anatomy*. Todo o dia aparece uma cirurgia mais complicada de ser realizada



MEREDITH:

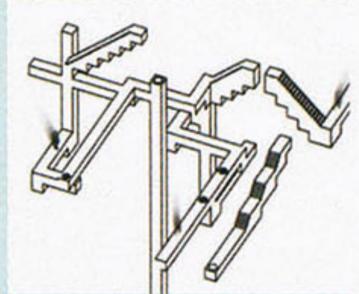
US\$ 25 (muito) bem gastos

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

>> PLAYSTATION STORE

🕹️ **Echochrome** 🕹️ Preço: US\$ 10

Echochrome (para PS3 e PSP) já causou frisson muito antes de seu lançamento quando foi mostrado em partes na E3 do ano passado e



como versão completa na GDC deste ano. Mas, para quem não viu nada ainda sobre o game, trata-se de um puzzle no qual o jogador deve traçar o caminho de um manequim alterando a perspectiva. O legal é que as possibilidades para conseguir passar as fases são infinitas.

>> XBOX LIVE

🕹️ **Assault Heroes 2** 🕹️ Preço: US\$ 10

De volta ao X360, *Assault Heroes 2* traz, mais uma vez, a possibilidade de roubar os veículos dos oponentes, além de ser



ambientado no espaço sideral e ter fases que exploram muito mais o universo 3D do game. O game também oferece possibilidades de caminhos diferentes a serem seguidos e que levam a chefes muito mais poderosos do que no primeiro jogo da série. Para quem curte o gênero tiro, é uma excelente escolha.

>> VIRTUAL CONSOLE

🕹️ **Wonder Boy** 🕹️ Preço: US\$ 5

Sucesso de vendas nos anos 80, *Wonder Boy* retorna ao Wii com pompa. Você controla Tom-Tom, um homem das cavernas que deve resgatar sua



amada que foi capturada por um monstro maligno. Vale lembrar que o clássico do Master System serviu de inspiração para outro megasucesso na época: *Adventure Island*, que deu as caras no NES. Um ótimo game de plataforma para guardar na memória (ou vaga lembrança) do seu querido Wii.

🌐 **Xiao Xiao: Fight Man**

➡️ Sua mesa de trabalho nunca mais será a mesma

⬅️ **ONLINE** Para jogar: fliperama.terra.com.br/gamesonline/xiaoxiao2.html

● Não se faz mais jogos como *Final Fight*? Isso é porque você ainda não deve ter jogado *Xiao Xiao*. Com gráficos simples e um cenário nada convencional, você controla um homenzinho que deve passar por uma mesa de computador e subir até a prateleira para enfrentar o Mestre Cor-de-Rosa. Os golpes de seu personagem são todos baseados nos golpes de Guy de *Final Fight* – só faltou o agarrão e a rebatida na parede.

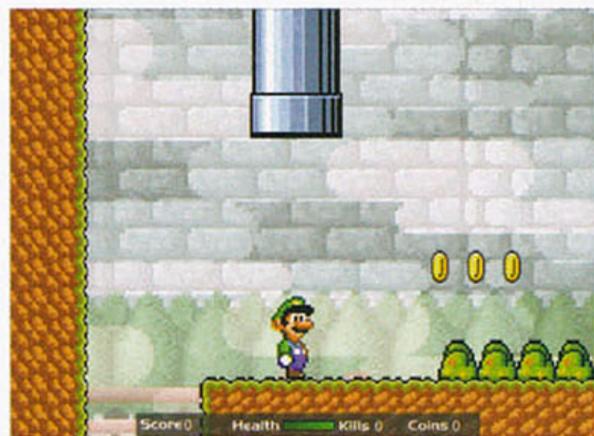


>> Repare na sutileza do cenário. Se olhar bem, poderá ver que é a tela do PC do programador do game. Genial!

🌐 **Luigi's Revenge**

➡️ O jogo do Mario que a Nintendo não viu – ainda...

⬅️ **ONLINE** Para jogar: zezao.com/jogos-online/jogo-gratis-Luigi'sRevenge-159.html



>> Além de recolher as moedas do reino dos cogumelos, Luigi deve vingar seu irmão. Bem no estilo dos filmes do Steven Seagal

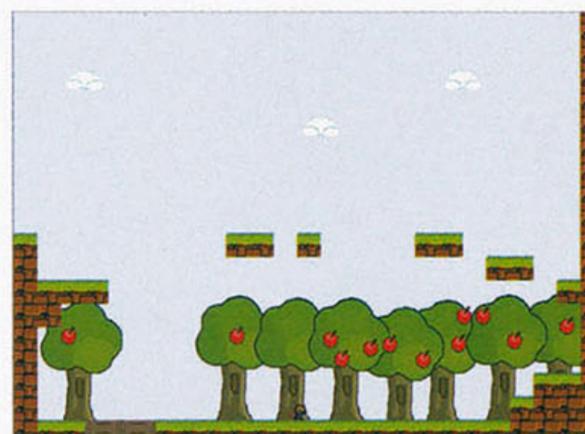
● Chega de paz no reino dos cogumelos! Após o assassinato de seu irmão Mario e do nocaute que Peach sofreu com um casco de tartaruga azul (hilariante), Luigi jura procurar os responsáveis pela tragédia. Em um jogo bem-humorado e muito longe de ser politicamente correto, Luigi atravessa fases cheias de inimigos em busca de vingança e de uns beijinhos da princesa machucada. Mais uma prova da veia cômica dos programadores de jogos casuais.

🌐 **I Wanna be the Guy**

➡️ O jogo mais difícil de todos os tempos. De verdade!

⬅️ **DOWNLOAD** Para jogar: kayin.pyoko.org/iwbtg/downloads.php

● Os órfãos de jogos hardcore podem fazer a festa. Já há algum tempo circulam vídeos pela internet que mostram como *I Wanna be the Guy* pode ser revoltante às vezes. O jogo, sem sombra de dúvida é um dos mais difíceis vistos até hoje. Você controla um garoto de oito anos que tem de vencer os desafios do game para se tornar "O Cara". Baixe e fique maluco tentando "decorar" todas as fases do jogo, porque só assim você tem uma chance... Decorando.



>> Se você achou "tosco", é porque ainda não viu os chefes do game. Zangief, Mike Tyson e Blanka são só alguns dos desafios



MUNDO MMO

Sua porta de entrada para mundos distantes na frente do PC

Gunbound Season 2

Texto >> Gustavo Petró

Jogo de tiro estratégico online recebe maior atualização de sua história para a alegria dos fãs e para chamar novos jogadores

“Nunca na história de *Gunbound* houve uma atualização tão grande. Por isso, consideramos *Season 2* como um novo jogo da série”, comemora Byong Hwan Kang, responsável pelo marketing da OnGame, empresa que cuida do jogo no Brasil.

CONFIGURAÇÃO RECOMENDADA

Pentium III 800 MHz ou superior, 64 MB de memória RAM, placa de vídeo de 8 MB, DirectX 8.0, Windows 98.

A novidade lançada oficialmente no dia 22 de abril traz um novo ar ao game de tiro estratégico, um dos mais populares na internet brasileira – existem jogadores que encaram o título como profissão e são donos de contas valiosas que receberam investimento de milhares de reais em itens.



>> Além das novidades de cenário e de modos de jogo, há muitos itens inéditos que você pode comprar para ganhar novas habilidades no game

Nova temporada

Na pequena atualização de 150 MB, os fãs encontrarão mudanças muito bem-vindas. A primeira é a inclusão de dois novos mapas à disputa que aumentarão o desafio do game até mesmo para os mais experientes. Os mapas apresentam tanto locais para se proteger quanto pontos que permitem ataques precisos. Aliás, além de usar itens especiais que podem ser adquiridos tanto dentro do jogo quanto por meio de cash



Jogo Rápido

De acordo com fontes da indústria, *Dofus*, um MMO de fantasia medieval da Ankama Games (licenciado pela Level Up!), está em fase final de adaptação para o mercado nacional. O game deve chegar por aqui no período de um mês.



A Activision pensa em desenvolver um MMO baseado em *Call of Duty*. Em uma entrevista ao site GameSpot, o diretor-executivo da empresa disse que poderá aprender muito com a experiência da Blizzard no mercado de MMOs.

Sete novas imagens do MMO de *Dragon Ball* foram divulgadas na internet. Para quem aguarda ansiosamente o massive da turma do Goku, é só conferir as imagens nesta link: mmobrasil.com/index.php?option=com_gallery2&Itemid=159&q2_itemId=4982.



MODOS DE JOGO

Apesar de seu um jogo multiplayer online, você pode escolher jogar em times (Tag) ou no famoso "um contra um" (Solo), além dos modos Jewel, Powerball e Score.

Solo - Cada jogador tem apenas uma vida durante a partida. Os jogadores que perderam acessam uma espécie de roleta onde podem ganhar ouro, alterar a direção do vento ou fazer com que caiam itens ou bombas do céu.

Tag - Similar ao modo Solo, só que no início da partida, os jogadores controlam dois veículos em vez de um só e podem trocar os Móbiles entre os turnos.

Score - O objetivo é destruir todos os inimigos até sua barra de energia zerar por completo. O número de jogadores do seu time é o mesmo número de vidas que seu time possui.

Jewel - Neste modo, o jogador deve eliminar os alvos chamados Jewels. Cada Jewel possui uma pontuação diferente ("5", "5", "10" e "25"). Os tiros nos inimigos não tiram energia, mas afetam o terreno.

Powerball - Parecido com o Score. Porém, neste modo, existem cinco Powerballs: Thunder Ball, Dual Ball, Gold Ball, Force Ball e Bomb Ball, que causam efeitos nos oponentes.

(dinheiro do *Gunbound* usado na compra de itens na loja virtual), a habilidade do bom jogador está na mira. Para ser craque, é preciso levar em conta diversos fatores que aparecem na fase, como o vento, por exemplo. A grande mudança, no entanto, está com um novo modo de jogo, o Power Ball. Nele, bolas especiais caem aleatoriamente no cenário durante as rodadas. O jogador, além de atacar os adversários, deve tentar pegá-las. Coletando uma, é possível atacar com um grande poder. Coletando pegar mais de uma, ou elas se

POWER BALLS

- Dual ball:** Atira duas vezes.
- Thunder ball:** Efeito de raio no tiro (igual ao Raio Elétrico).
- Force Ball:** Força no tiro (igual ao satélite de força).
- Gold ball:** Você ganha mais 50% de Gold enquanto estiver com ela.
- Black ball:** Causa um dano de cem quando ela o atinge.



>> Para vencer em *Gunbound*, é preciso muita habilidade e mira. Para isso, você terá que treinar muito, participando de rodadas com jogadores mais fortes

>> << Realidades virtuais

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

Cria que mata criador

Como os MMOs chegaram a um grau tão alto de reconhecimento? Pois eu explico. A maior parte do mérito deve ir a um game que você deve reconhecer: *Ultima Online*. Lançado em 1997 do cérebro criador de Richard Garriot (dono de franquias como *Ultima*, *Lineage* e *City of Heroes*), o jogo surpreendeu por sua variedade e possibilidades quase infinitas.

Não apenas *Ultima* possuía (quase) todos os elementos que você procura em um MMO, mas se baseava em jogabilidades diversas para cada dimensão. Quando você entra em um MMO, existe um sem-fim de servidores, mas cada um representa exatamente o mesmo jogo. Aqui, as coisas funcionam de forma diferente. A cada novo local, há novos cenários, desafios, monstros, itens e regras. Há aqueles em que a batalha entre jogadores é constante e outros em que esse tipo de barbárie é proibida.

O título fez tanto sucesso que entrou até para o *Livro dos Recordes* de 1999 e 2006. Em 2003, *Ultima* tinha 250 mil pagantes, coisa que só foi superada em *World of Warcraft*, que estreou em 2004. Com diferenciais para todos os lados: sistema para ajudar o novato a ganhar experiência, possibilidade de treinar uma habilidade por clicar nela sem parar e morar em casas de verdade, o jogo também é conhecido pela liberdade que dava para os trapaceiros. Há, inclusive, uma habilidade de roubo. Se você decide assaltar a casa de alguém, pode atacar o outro jogador e levar sua chave ou esperar o cara sair e entrar de fininho.

Claro, muita coisa mudou até os dias de hoje. Mas, para completar o círculo de fama, *UO* é conhecido por ter um dos eventos mais bizarros dos games de MMO. Seu criador tinha um avatar chamado Lord British, que foi morto em um evento público. Seria, colocando as devidas proporções para o mundo real, como matar Deus. Quer coisa mais filosófica do que isso?

Beijos...

>> Na nova temporada de Gunbound, não faltam magia e novos personagens

PARA INICIANTES

Em *Gunbound*, os jogadores que estão em melhor posição no ranking são os últimos a jogar na rodada. Isso equilibra o jogo, pois os mais fracos têm chance de atacar os mais fortes, permitindo criar uma estratégia. Então, quando entrar em uma batalha, tente eliminar primeiro o último a jogar – isso lhe dará boas chances de vencer de cara.

HISTÓRIA

Desenvolvido pela Softnyx (da Coreia do Sul), *Gunbound* é um multiplayer massivo lançado em fevereiro de 2004 na Coreia do Sul para o público infantil. Apesar de o público alvo inicial ser as crianças coreanas, o game fez tanto sucesso que ultrapassou a barreira etária e conquistou jogadores de todas as idades no país e, posteriormente, no mundo. Hoje o game é conhecido internacionalmente como *Gunbound World Champion* e foi traduzido para as línguas inglesa, japonesa, chinesa, entre outras. Em fevereiro de 2006, a OnGame, uma empresa brasileira que licencia jogos online estreou o site nacional, totalmente em português, que está ativo até hoje e aumentando cada vez mais.

O esquema de *Gunbound* é bem simples: os jogadores controlam veículos (Mobiles) e atiram com canhões no terreno do inimigo tentando acertá-lo. Tudo no melhor estilo *Worms*, porém com gráficos bonitinhos e fofos. As batalhas são divididas em turnos e cada um dos dois times atira intercalando os jogadores que atacam uns aos outros. Cada veículo possui três armas únicas, nomeadas como "1", "2" e "SS" (Super Special). Fatores como condições de terreno, velocidade do vento e forças elementais afetam diretamente no andamento do jogo, que parece simples, mas requer muito de estratégia por parte dos jogadores. *Gunbound* é gratuito; basta baixar o jogo no site da OnGame (ongame.com.br).

misturarem, as habilidades delas serão combinadas e o combatente receberá um poder melhor ainda. Evite, no entanto, pegar a Black Ball, que o tira imediatamente da partida. Quando estiver de posse de uma dessas bolas, abaixo do seu nome no jogo, será possível ver qual a qualidade dela e se é possível ficar até com quatro delas.

Além disso, outras modificações melhoraram a interface do usuário. Agora, ele tem acesso às suas informações durante todo o tempo do jogo. Na lista de servidores, você pode ver também a quantidade de GP

(pontos de experiência do jogo) necessária para alcançar cada nível. Assim, fica mais fácil saber o quanto você precisa jogar para ser o melhor do ranking nacional. É possível escolher os itens na sala de espera em vez de ter que escolhê-los utilizando um botão específico. Para finalizar as adições, há novos satélites, objetos que influenciam o andamento das partidas – eles ficam apenas por algumas rodadas em jogo. O espelho, por exemplo, reflete todos os ataques. Assim, é necessário criar uma tática para atacar o adversário. Já o satélite negro retira 50% do seu dano. Além disso, há o aleatório, que pode se

transformar em qualquer um. *Gunbound Season 2* é uma excelente atualização do game e dá um novo ar à antiga versão. Quem gosta de tiro estratégico (no estilo de *Worms*), tem em *Gunbound* o melhor jogo do gênero.

Segurança reforçada

Um dos problemas que atingem os games online, e *Gunbound* não é exceção, são os roubos de contas e o uso de hacks – programas que trapaceiam. O jogador DuduMagik, dono de uma conta invejável e valiosa dentro do game, foi seqüestrado na vida real por bandidos que queriam vender sua conta (reportagem na *GameMaster 32*).

Para a OnGame, isso é coisa do passado. “Durante a mudança do game, realizamos uma varredura no sistema para descobrir contas de usuários que usavam hacks e outros tipos de ações irregulares”, explica Byong Hwan Kang. “Com isso, tentaremos garantir a segurança de todos os usuários do game. A dica é não fornecer seus dados para ninguém.”

Você encontra GTA4

no **MUNDO DOS GAMES**

PARADOISALIFE



PlayStation 3
R\$ 1499,00
à vista (em dinheiro)
1 ano de garantia

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



PlayStation 2
R\$ 369,00
à vista (em dinheiro)

**PlayStation 2
com 2 anos
de garantia!**



Sony PSP
R\$ 499,00
à vista (em dinheiro)
1 ano de garantia



Nintendo DS
R\$ 499,00
à vista (em dinheiro)
1 ano de garantia



Nintendo Wii
R\$ 1099,00
à vista (em dinheiro)
1 ano de garantia

Shopping Silvío 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

NOVA LOJA! Centro Empresarial do Aço - Av.: do Café, 277 - Loja 01 - Jabaquara - SP/SP (Metrô Conceição) (11) 5070-7671

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



Jogos que você não tem coragem de jogar sozinho, mas tem vergonha de assumir

LINHA DO TEMPO

● Não existe um sujeito que curta videogame que não jogou, nem que seja por alguns breves instantes, games como *Resident Evil* ou *Alone in the Dark*.

Demorou muito tempo para que jogos com essa temática ganhassem uma denominação própria. Antes de *Resident Evil*, o primeiro a ser chamado de Survival Horror, ou horror de sobrevivência, existiram alguns games que possuíam o mesmo clima, porém, eram encaixados em gêneros como ação ou aventura.

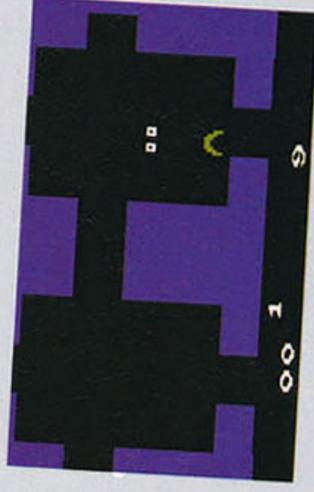
Podemos citar como exemplo *Night Trap* (Sega CD) ou *Phantasmagoria*. Hoje os Survival Horrors estão cada vez mais presentes no rol de projetos das produtoras. Afinal, o ser humano é o único animal que escolhe sentir medo.

1989 / Friday the 13th / NES

Um jogo adaptado de uma série de filmes de terror. Brilhante, não? Não neste caso. Em *Friday the 13th*, para NES, você podia escolher jogar com um dos seis jovens acampados em Cristal Lake (local onde nasceu e morreu Jason Voorhees, o matador da série *Sexta Feira 13*) e tinha que se esconder de Jason nas cabanas horríveis do lago. O mapa era grotesco, até mesmo para a época, e o modo de matar os zumbis (que não estavam presentes nos filmes originais) era muito tosco. Você derrubava os monstros usando pedregulhos encontrados no chão. Eca!

1992 / Night Trap / Sega CD

A princípio, *Night Trap* foi desenvolvido para o sistema NEMO (também conhecido como Control Vision) da Hasbro, que usava fitas VHS em vez de cartuchos de ROM ou CDs, mas não deu certo. Por causa dos constantes atrasos, o game foi remanejado para o Sega CD e, posteriormente, para 32X, 3DO e PC. Um grupo de jovens corre perigo após descobrir que a casa onde mora foi o palco do desaparecimento de cinco garotas no passado. Você acompanha o game através de câmeras colocadas em oito cômodos da casa. O jogo usa a tecnologia Full Motion Video (filmmagens com atores reais) e teve um orçamento de 1,5 milhão, uma quantia nada modesta para ser usada em um game naquela época.



1982 / Haunted House / Atari

O primeiro game de horror de sobrevivência da história. Em uma época onde gráficos eram feitos de dois ou três pixels, era difícil se assustar com bonequinhos que pareciam mais riscos deformados na tela. No cartucho, vinham escritas as palavras: fantasmas, morcegos, tarântulas além, é claro, do nome do jogo, que em português é algo como "Casa mal-assombrada". Raridade!

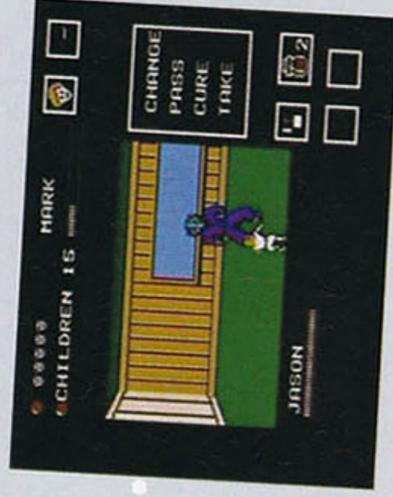


1989 / Sweet Home / NES

Bem melhor produzido que *Haunted House* do Atari, *Sweet Home* é o que podemos chamar de vovô de *Resident Evil*. Um dos motivos é sua produtora, a Capcom, que após sete anos lançou *RE* para PlayStation. *Sweet Home* claramente foi inspiração para *Resident Evil* em muitos aspectos. No uso de sprays de cura, uma mansão no meio da floresta, os quebra-cabeças e até mesmo os loadings quando o jogador entra em alguma porta. O game foi lançado simultaneamente com o filme homônimo no Japão.

1992 / Alone in the Dark / PC

Em 1992, Jeremy Hartwood, um artista de renome e dono da mansão Derecto em Louisiana, enforrou-se com uma corda. Lendas dizem que Derecto era mal-assombrada por poderes malignos e o crime foi esquecido pela população e pela polícia. Algum tempo depois, Edward Carnby, um detetive particular, é contratado por um colecionador de antiguidades para encontrar um piano na mansão Derecto. É aí que começa o jogo. Com quebra-cabeças realmente difíceis e um clima obscuro, *Alone in the Dark* (Sozinho no Escuro) traduz exatamente o que o título do game propõe. Pena o filme ter sido aquela porcaria!



1995 / Phantasmagoria / PC

Vários fatores colaboraram para que *Phantasmagoria* fosse um sucesso, principalmente sua proibição na Austrália e a boicotagem de venda nas grandes lojas dos EUA. O jogo era quase todo em Full Motion Video e continha cenas violentas além do que os puritanos da terra do Tio Sam podiam suportar. Outra curiosidade é que o jogo vinha em sete CD-ROMs, o que encarecia, e muito, o produto.

1995 / D / Sega Saturn

Desenvolvido pela Warp, *D* (ou *Dinner*) é um dos primeiros jogos de terror em 3D e em primeira pessoa. A personagem principal, Laura, é filha de um médico que tem ligações com uma seita satânica. O enredo leva a heroína a se envolver com demônios e com o passado vampiresco do pai. O game ganhou uma sequência no espaço, bem ao estilo *Alien* e *Dead Space*, chamada *Enemy Zero*.

1998 / Deep Fear / Sega Saturn

Visivelmente inspirado em filmes como *Leviathan* (de David People - 1989) e *O Segredo do Abismo* (de James Cameron - 1989), *Deep Fear* conta uma densa história que mistura mutantes hostis e sangue por toda parte. Um macaco foi mandado para realizar experiências no espaço e voltou como hospedeiro de um vírus alienígena que causa mutações em humanos. O problema é que os fatos ocorrem a 300 metros de profundidade no Oceano Pacífico. Uma pérola que não foi adaptada para o Ocidente. Mais uma vez, os nipônicos levam vantagem em matéria de bons jogos.

2001 / Fatal Frame / PS2

Outro game que se transformou em franquia de sucesso. No seu lançamento houve um alvoroço enorme, pois os produtores espalharam boatos de que os acontecimentos da mansão Hymuro eram verdadeiros. Os sacrifícios humanos seguindo vertentes más do Xintoísmo eram um pano de fundo de terror jamais visto até então. Sua sequência, *Fatal Frame II: Crimson Butterfly*, é até hoje um dos mais belos *Survivor Horror* já vistos.



1996 / Resident Evil / PSone

Existem jogos de terror antes de *Resident Evil* (a. RE) e depois de *Resident Evil* (d. RE). O game que veio como um divisor de águas nos jogos de terror é, até hoje, o preferido de nove entre dez fãs do gênero. Você controla Jill Valentine ou Chris Redfield, dois membros de um esquadrão de resgate das forças especiais de Raccoon City que são designados para desvendar mortes misteriosas na floresta da cidade. Chegando ao local dos crimes, seu time se depara com uma mansão cheia de perigos. Nenhuma cena até hoje assustou tanto quanto a dos cães quebrando as janelas em um dos corredores da mansão.

1999 / Silent Hill / PSone

Silent Hill é uma cidade no coração dos EUA. Um local que esconde um segredo horrível, onde as paredes têm ouvidos e todos são culpados. A Konami acertou a mão e produziu a única série que pode ser comparada com *Resident Evil* (isso se não for melhor). A diferença entre as duas franquias é que, enquanto a menina dos olhos da Capcom traz um terror escrachado, com zumbis e monstros reptilianos, a série da Konami iniciou o conceito de terror psicológico. Barulhos que estão lá só para fazer você se assustar e sombras que se movem de uma forma tão sinistra que é difícil jogar com a luz apagada.

menções honrosas

Clock Tower / SNES/PSone/PC
11th Hour / PC
Rule of Rose / PS2
Parasite Eve / PSone
Siren / PS2



2005 / Condemned: Criminal Origins / X360

Na pele de Ethan Thomas, um agente da unidade de combate a crimes seriais, você se vê em meio a crimes escabrosos na fictícia Metro City. Com gráficos que exigem um estômago forte por parte do jogador, *Condemned* é uma franquia que ainda promete dar muitos sustos.



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 Parte 2

Saiba como é feita e testada a colisão de objetos nos games

No mês passado, começamos a falar sobre a técnica de detecção de colisões usada nos mais diversos jogos e apresentamos um exemplo de como são feitos os testes de colisão entre objetos e cenário. Agora, vamos continuar com este assunto, falando sobre a detecção de colisões entre diferentes objetos do jogo.

Em um jogo, normalmente podem existir muitas colisões entre objetos: carros batendo em um game de corrida, balas disparadas em todas as direções em jogos de tiro em primeira pessoa. Por este motivo, uma das medidas adotadas para simplificar o problema é dividir o espaço total do mapa do jogo em áreas menores. Assim, podemos testar apenas as colisões entre objetos que estão na mesma área. Existem vários modos de fazer essa divisão em área e a escolha da técnica adequada influencia o desempenho do jogo.

Outra técnica comum para colisões entre objetos é usar uma forma geométrica mais simples para fazer os cálculos de colisão. Por exemplo, em vez



ACIMA >> Nos games de corrida, a colisão é importantíssima para podermos ver acidentes espetaculares. Caso contrário, os carros atravessariam paredes

AO LADO >> Nos games de tiro, a colisão impede que balas atravessem paredes, permitindo que você busque abrigo e se proteja

>>Em um jogo podem existir colisões entre objetos: carros batendo, tiros disparados em todas as **direções em jogos de tiro em primeira pessoa<<**

de testar se dois modelos 3D de personagens estão batendo um no outro, usamos dois cilindros nas mesmas posições. Isso não seria suficiente para um jogo em que a colisão precisa ser muito detalhada (por exemplo, um jogo de luta), mas funciona bem em jogos de tiro em primeira pessoa.

Às vezes, em um jogo, observamos um objeto "atravessar" outro, quando os dois deveriam ter batido. Isso geralmente acontece porque o movimento dos objetos é calculado em intervalos de

tempo e a colisão entre eles é verificada nestes mesmos intervalos. Se um objeto estiver se movendo em alta velocidade, ele pode passar de uma posição sem colisão para outra, também sem colisão em relação a outro objeto.

Existem técnicas mais sofisticadas de detecção de colisão que levam em conta a trajetória dos objetos e evitam esse tipo de erro.

No entanto, elas também são mais complexas e, por isso, não são usadas com frequência.

Isso nos leva à conclusão sobre detecção de colisão em jogos: com uma maior capacidade de processamento, os desenvolvedores podem usar técnicas mais precisas que resultam em maior realismo para os jogos. No entanto, como os jogos também se tornam mais complexos a cada geração, é provável que ainda seja preciso recorrer a diferentes truques e simplificações na detecção de colisão por um bom tempo.



>> Em Dead Rising, a colisão impede que os zumbis "atravessem" uns aos outros, dando um aspecto mais real ao game

»» 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 DAM 3

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

SEDEX

**MANUTENÇÃO DE
COMPUTADORES
ACOMPANHADA PELO CLIENTE**

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

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

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

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

Games & Cia

Preços Especiais para Lojistas!!
Ligue e confira!

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

R\$ 2.019,00
Playstation 3
c/HD 60
1 controle +
1 Jogo Original

Todos os Lançamentos!
PS2-PS3-XBOX-WII

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) 3361-8986

Sonhos a mais de 200 km/h

MOTOS dos SONHOS

*As 62 motocicletas mais
desejadas do planeta*



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

JOGO SÉRIO

Um papo cabeça com um defensor dos jogos de videogame

> Bode expiatório da moda

Lançamento de *GTA IV* provoca polêmica ao redor do planeta

● Se o lançamento de *Grand Theft Auto IV* foi ou não o maior na história do entretenimento, enquanto escrevo estas linhas ainda não é possível dizer. O que se pode afirmar com segurança é que o caráter superlativo do jogo chama, mais que o habitual, a atenção para si e para a comunidade gamer – e na bacia de motivos colocam-se os certos com todos os errados. Esse surto de polemismo me obriga a retomar o assunto que abordei aqui mesmo, três edições atrás.

Os eventos mais lembram uma reprise: o jogo foi censurado para ser lançado na Austrália e foi banido nos Emirados Árabes Unidos. Na noite de 28 de abril, no quarteirão de uma loja de games em Londres, enquanto mais de uma centena de pessoas formava uma fila para o lançamento do jogo à meia-noite, um triste acontecimento deu assunto às manchetes: um homem esfaqueou outro que passava por ali. A mídia sensacionalista imediatamente associou o ato ao jogo

(“Um homem de capuz que estava na fila para comprar *GTA IV*, um jogo de computador notório por sua violência, esfaqueou um transeunte na cabeça e no pescoço. Cerca de cem pessoas testemunharam o ataque”, noticiou o site Times Online) e os grupos antijogos não se isentaram (“Não me surpreende que alguns dos que jogam isso se comportem dessa maneira”, declarou Keith Vaz, membro do parlamento britânico), mesmo que depois tenha sido constatado que o crime não teve correlação alguma com o evento em curso. Policiais de Nova York e até mesmo o prefeito da cidade mostraram seu descontentamento com o jogo que parodiava a metrópole. A ONG MADD (Mães Contra Alcoólatras ao Volante) pediu que a ESRB, órgão que classifica os jogos nos EUA, mudasse a indicação etária de M (Mature, para pessoas com 17 anos ou mais) para AO (Adults Only, para maiores de 18 anos). Eu fico profundamente consternado pelas perdas que acontecem diariamente, não apenas nos países desenvolvidos, como até

em maior número no Brasil, em decorrência da criminalidade e de atos irresponsáveis. Porém, buscar um culpado nos jogos eletrônicos é uma atitude ingênua e infrutífera. Acerca desse ponto de vista, o programa humorístico norte-americano *Late, Late Show with Craig Ferguson*, em um esquete que foi ao ar no dia 1º de maio, satirizou a corrente que associa violência virtual a

>> Entender *GTA IV* como um celeiro de sociopatas é desviar a **atenção** dos verdadeiros problemas da sociedade. Ele é uma contramedida à submissão da mídia <<

violência real: o repórter Tim Meadows cobria o lançamento de *GTA IV*, ele mesmo revelando ter jogado exaustivamente “para fins de pesquisa”. A certa altura, Tim atira num exibicionista que atrapalhava a transmissão e continua a reportagem. O apresentador Craig, demonstrando espanto, exclama: “Tim, você acabou de matar uma pessoa!”. “Espere aí, isso foi no jogo ou na vida real?” “Na vida real, Tim.” “Oh meu Deus, não!”

Embora caricata, a encenação mostra a insensatez que é supor que o jogador médio seja afetado pela violência virtual a ponto de transpô-la para a realidade objetiva. Entender *GTA IV* como um celeiro de sociopatas é desviar a atenção dos verdadeiros problemas da sociedade (dica: têm a ver com três palavras: estrutura; familiar; comprometida). O jogo mais caro da história não precisa de um advogado para defendê-lo: ele mesmo é, por excelência, uma contramedida à hipocrisia e à submissão conformista e preguiçosa à mídia como aparelho de manipulação. É uma crítica disfarçada de piada, ao melhor estilo “Borat”. Uma pena que o conteúdo de suas parábolas seja hermético aos carentes de boa vontade.



>> A violência que o game *GTA IV* mostra é alvo de críticas em todo o mundo. Será que um jogo é capaz de tornar todos os games sociopatas? A GameMaster acredita que não

Promoções válidas por tempo limitado ou enquanto durar o estoque. Imagens ilustrativas - sujeito aprovação de crédito junto ao financeiro c/ juros



Tudo para o seu videogame e PC

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

PC



Gravador de DVD LG H58N preto
3x R\$ **24,99**
OU
R\$ 69,99 à vista c/ desconto



Controle c/ fio para Xbox 360
3x R\$ **43,33**
OU
R\$ 123,50 à vista c/ desconto



Playstation 3 HD 40 GB
3x R\$ **466,33**
OU
R\$ 1.299,99 à vista c/ desconto



Controle Nunchuk para Nintendo Wii
3x R\$ **29,99**
OU
R\$ 85,50 à vista c/ desconto



Playstation 2
3x R\$ **126,66**
OU
R\$ 349,99 à vista c/ desconto



PSP Slim
3x R\$ **216,66**
OU
R\$ 619,99 à vista c/ desconto



Pro Evolution Soccer 08
3x R\$ **26,66**
OU
R\$ 75,99 à vista c/ desconto



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

Preços especiais para lojistas. Consulte!

Enviamos nossos produtos via sedex para todo o Brasil.

Financiamos em até 36 vezes*

Preços à vista somente para pagamento em dinheiro.

Aceitamos os cartões



www.NaçãoDesign.com.br

Uma espécie única em desempenho:

AMD Spider, a plataforma 100% AMD.

Retro
AVENGERS

Processador, placa de vídeo e chipset: tudo na plataforma Spider é AMD. O resultado é uma performance sem igual:

- Recursos de computação: multitarefa, qualidade gráfica superior, reprodução de conteúdo em HD-DVD e Blu-ray com resolução total.
- Escalabilidade: suporta até 4 placas operando em ATI CrossFire™; pronta para a próxima geração de componentes ultravelozes.
- Eficiência: a melhor relação desempenho/real/watt; operação refrigerada e silenciosa; otimização de energia.

Procure nos fabricantes abaixo:



Se você já vende AMD, seja nosso parceiro:
<http://channelpartners.amd.com>.





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