

GAMEMASTER

VIDEOGAME LEVADO A SÉRIO



DEBAIXO DO CAPÔ

Engines

Conheça as tecnologias que são os "motores" dos jogos e que você não vê

FIM DA E3?

Dia do Gamer

Produtoras realizam eventos privados para anunciar os seus próximos lançamentos

Reviews

- Ninja Gaiden II • Wii Fit
- Mass Effect PC • Grid
- Euro 2008 • Boom Blox
- LEGO Indiana Jones

Previews

- Resistance 2
- Tom Clancy's HAWX
- LEGO Batman
- MotorStorm: Pacific Drift
- Red Faction: Guerrilla

The King of Fighters XII

Porrada em Alta Definição

A clássica série de luta retorna com visual inédito e comemora 30 anos de sobrevivência da SNK Playmore





Guitar Hero
Wireless - PS2

6822

Leadership Gamer turbina o seu Playstation



6654 CONTROLE COM
ILUMINAÇÃO AZUL - PS3



6655 BASE COM
ILUMINAÇÃO AZUL - PS3



6637 CONTROLE
REMOTO - PS3



6652 CONTROLE
DOBRÁVEL - PS3



6636 CARREGADOR
DOCK STATION PARA
CONTROLE PS3



6651 VOLANTE - PS3



6639 TRAVEL
BAG - PS3



6819 SCARE PAD MONSTER - PS2



6818 SCARE PAD BERSERKER - PS2



6811 CONTROLE FIGHTER - PS2



6751 PACK RF COM 2 CONTROLES SEM FIO - PS2



6812/6813 CONTROLE - PS2



6752 TELA LCD PORTÁTIL - PS2 SLIM



6753 CONTROLE REMOTO - PS2



6815 BOLSA DE VIAGEM - PS2 SLIM



1029 SCARE PAD SKULL - PS2 E PC



1025 JOYPAD VIBRATION SEM FIO - PS2 E PC



1021 VOLANTE TWIN TURBO - PS2 E PC



6750 MINI VOLANTE - PS2 E PC



6759 MEMORY CARD 64MB - PS2

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: Evelise Paulis
Colaboraram nesta Edição: Amer Houchaimi, Eduardo Trivella,
Fabio Santana, Fabrício Caleffi, Flávia Gasi, Felipe Azevedo,
Gilsomar Livramento, Humberto Martinez, Leandro Rodrigues,
Matheus Bourg, Nelson Alves Jr., Pedro Batalha,
Rafael Remus, 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,
Elisângela Xavier, Flávia Pinheiro, Guilherme Rabelo,
Raphael Gherardi, Renata Kurosaki e Rodrigo Sacomani
Criação Publicitária: Rodrigo Barros e Douglas Ferreira
(11) 3038-5103

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

Publicidade - Outros Estados
Brasília: (0xx61) 3323-0205 - New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 - GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 - MC Representações
Publicidade - EUA e Canadá: 00xx1 (650) 306-0880, Fax: 00xx1
(650) 306-0890 - Global Media
Circulação e Promoção: João Alexandre (Gerente de produto)
Eduardo Teixeira e Natasha Ostroski
Atendimento Pessoa Jurídica:
Joelma Dantas - joelma@europenet.com.br (0xx11) 3038-5104

Desenvolvimento de Pessoal:
Tânia Marília Ribeiro Roriz, Elisângela Tokashiki

Atendimento ao Assinante e Venda de Edições Anteriores:
Coordenadora: Fabiana Lopes
Atendentes: Anne Iris, Carla Dantas, Juliana Rolandi,
Liliam Lemos, Mari Ehrentreich, Paula Hanne e Tamar Biffi
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-557667
Pela Internet: www.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

A Revista 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 Chignalla
Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 - CEP 20563-900
- Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica
Somos Filiações à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas



AO LEITOR

O rei dos lutadores

Desconheço um gamer que nunca tenha jogado pelo menos uma versão da série *The King of Fighters*. Talvez, este seja o jogo de luta mais popular no Brasil ao lado de *Street Fighter*, o que faz o título ter por aqui uma legião de fãs comparada a grandes clássicos do cinema como "Guerra nas Estrelas" ou "Matrix". Duvida? Vá em qualquer fliperama no centro da sua cidade (os dos shopping centers não contam). Garanto que pelo menos uma das máquinas será o famoso game de luta da SNK.

A popularidade fez com que a produtora, uma das poucas no mundo a completar 30 anos, fosse tão reverenciada no Brasil quanto ela é no Japão. Por conta disso, é natural que a expectativa em cima da décima segunda versão de *The King of Fighters* seja grande entre os fãs brasileiros. Além disso, as poucas informações reveladas até o momento são de deixar todo ansioso por novidades.

Agora, essa neurose chegou ao fim. Conseguimos um contato direto com a SNK, que nos forneceu imagens inéditas e em alta resolução do aguardado *The King of Fighters XII*. Para você ter uma idéia do que tem em mãos, nem mesmo as grandes revistas estrangeiras possuem as imagens do jogo (que ainda está em estágio inicial de desenvolvimento) e as artes dos personagens que a GameMaster estampa em suas páginas. Assim, você poderá ver todos os detalhes do trabalho primoroso de desenhar à mão cada lutador e de criar um visual inédito em jogos de luta em 2D.

Para completar, preparamos um dossiê completo com a história da aniversariante SNK, contando todos os sucessos - e perrengues - que a produtora passou ao longo de três décadas. Um item de colecionador.

>> **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



Théo Azevedo



Makotron



Gilsomar Livramento

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

Porrada em Alta Definição 18
The King of Fighters XII e a volta por cima de uma das maiores empresas de games do mundo: a SNK Playmore

Geral

- > Arte dos Games 42
- > Cartas 06
- > Consumo 74
- > Diversão 70
- > Gamecult 10
- > Jogo Sérió 82
- > Linha do Tempo 76
- > Mundo MMO 72
- > Papo Tech 78
- > Tabela de Reviews ... 69

Especiais

- > Engines 30
Como funcionam as coisas debaixo do capô do seu console
- > Gamer's Day 34
Produtoras revelam seus lançamentos em eventos privados

Previews

- > Castlevania: Order of Ecclesia 54
- > LEGO Batman 52
- > Motorstorm 2 55



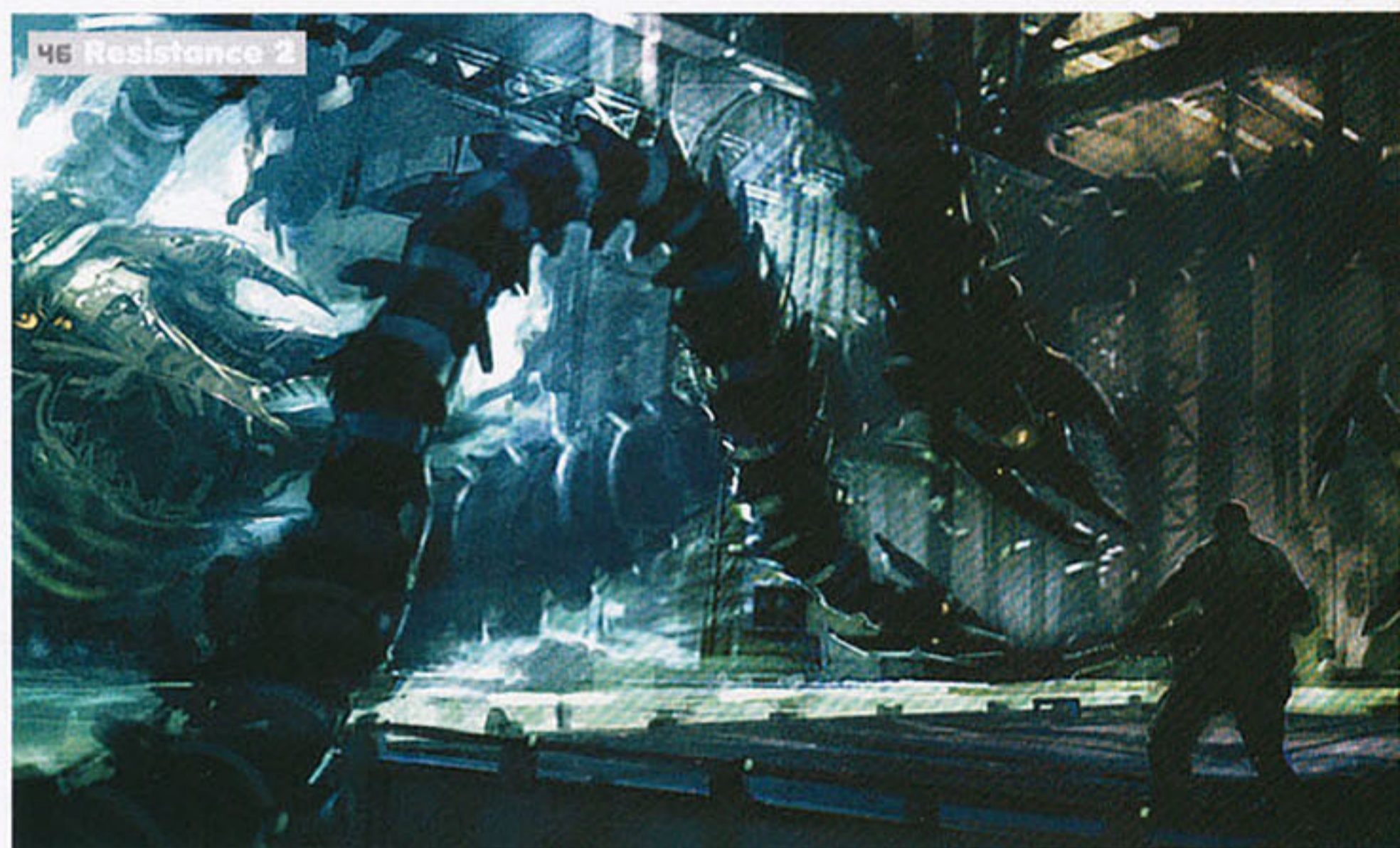
Jogo Sérió 82



- > Red Faction 53
- > Resistance 2 46
- > Siren: Bloodcurse 56
- > Time's Up! 57
- > Tom Clancy's HAWX 50

Reviews

- > As Crônicas de Nárnia:
- > Príncipe Cáspian (Multi) 67
- > Boom Blox (Wii) 66
- > Defend Your Castle (Wii) 68
- > Euro 2008 (Multi) 63
- > Final Fantasy:
- > My Life As a King (Wii) 68
- > GRID (Multi) 62
- > LEGO Indiana Jones (Multi) 64
- > LostWinds (Wii) 68
- > Mass Effect (PC) 66
- > Ninja Gaiden II (Multi) 58
- > Persona 3 FES (PS2) 65
- > POP (Wii) 68
- > Speed Racer (Multi) 67
- > Wii Fit (Wii) 60



Mundos Virtuais 71



CARTAS

participe...

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

O canal obrigatório para tirar suas dúvidas sobre games

Dúvidas frequentes

>>> E aí, galera da GameMaster, tudo beleza? Primeiramente, gostaria de mandar meus parabéns para todos vocês que fazem a melhor revista de games do Brasil. Em segundo lugar, tenho algumas dúvidas sobre o PS3 e o X360. A instalação de todos os jogos do PS3 é obrigatória? E o modelo Elite do X360 apresenta muitos casos de "três luzes vermelhas"? Agradeço a atenção de vocês.

Robson de Melo / por e-mail

>>>> Robson, a redação agradece seus elogios. Não são todos os títulos do PS3 que são instalados no disco rígido do console. Quando

isso é necessário, você verá um aviso no momento em que colocar o jogo no console pela primeira vez.



>> Os dois consoles mais desejados do mercado têm alguns probleminhas, mas nada que chegue a dar dores de cabeça...

Depois, basta seguir as indicações e esperar. Fique tranquilo que não existe nenhum mistério e nunca escutamos alguém relatar algum problema durante esse processo. Recomendamos, no entanto, que o seu console esteja sempre com o firmware atualizado. Quanto ao X360, o modelo Elite apresenta os mesmos problemas de "três luzes vermelhas", porém, em menor quantidade.

Mas este perrengue na vida dos donos do videogame é como loteria: uma hora, você pode ser o (infeliz) ganhador. <<<<

>>O melhor do mês

¡Directo Del Peru!

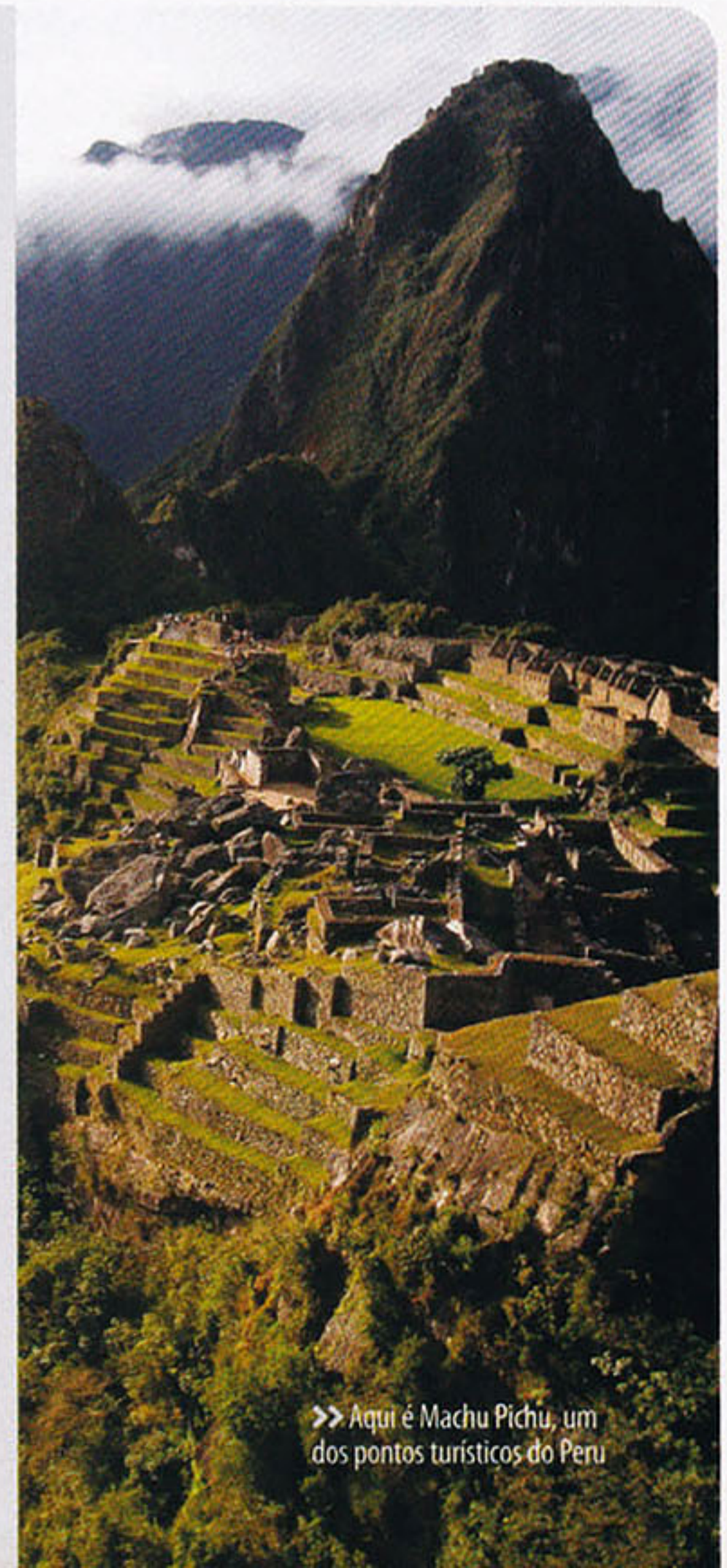
>>> Olá, equipe da GameMaster, tudo bem? Meu nome é Josué. Sou peruano e venho com frequência para o Brasil há mais de um ano. No meu país não há tanta acessibilidade ao mundo dos games como aqui. Por isso, fiquei extremamente atraído quando entrei na banca e vi o rosto do lendário Solid Snake na capa da GameMaster. Sem pensar, comprei o exemplar. Fiquei muito interessado na quantidade e qualidade das matérias e nas opiniões críticas que vocês têm sobre determinados jogos.

O que mais me interessou, no entanto, foi a seção "Papo Tech" e é por causa dela que escrevo para vocês. Gostei muito do que o pessoal do Infolab disse lá. A revista está mostrando o caminho que se deve tomar para ser um programador de games, já que meu sonho é ser um outro Hideo Kojima.

Agradeço a atenção e desde já digo que sou um novo leitor fiel da revista.

Josue Martin Molina Romero / por e-mail

>>>> Hola, Josué! É uma pena que estamos com nosso espanhol enferrujado, impedindo de continuar essa conversa na sua língua nativa. Mas pelo seu e-mail, você fala (ou melhor, escreve) em bom português. Ficamos muito contentes que você gostou da GameMaster e a levou até o Peru. Mostre aos seus amigos. Vai que eles vêm até o Brasil e também se tornem leitores da revista... Esperamos que ao ler a GameMaster, você conheça muito mais games e aumente seu conhecimento sobre como se faz um jogo, utilizando em sua futura profissão. Quem sabe você se torna um novo Kojima como é o seu sonho. Estamos na torcida. <<<<



>> Aqui é Machu Pichu, um dos pontos turísticos do Peru

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!



Wizard

20.05.2008 13:05

Joguei muito Sonic. É legal demais. Mas *Sonic Heroes* do PS2 acabou com as minhas esperanças de ver um bom game do herói. Vamos ver se consertam nesse aí...

>> Também estamos na expectativa, Wizard. E, pelo que pudemos conferir com os produtores de *Sonic Unleashed*, o jogo promete. Mas também pode acabar se tornando uma grande tranqueira. Tomara que a Sega não cometa besteira dessa vez.



Bauer

07.05.2008 01:19

GTA pra mim nem fede nem cheira, mas como ainda não vi o *GTA IV*, fico neutro...

>> Bauer, como assim? *GTA* é o que há! Ou você prefere jogar um game dos Ursinhos Carinhosos? Você acabou de provocar a fúria de todos da redação. Mas espere, daqui uns dias Niko Bellic deve fazer uma visitinha na sua casa. Quem sabe assim você começa apreciar a obra-prima que é *GTA*, principalmente *GTA IV*... (você não sabe o que está perdendo).



david (DVD)

17.05.2008 00:07

Cadê algo novo no blog?

>> DVD, você acha que a gente faz o quê? Fica jogando videogame o dia todo? Que nada! A gente trabalha, trabalha e trabalha. Trabalha tanto que às vezes esquecemos de ir para casa ou de comer. Também esquecemos (lê-se não temos tempo) de colocar novos posts no GameBlog. Mas você está fazendo o certo: tem que reclamar!

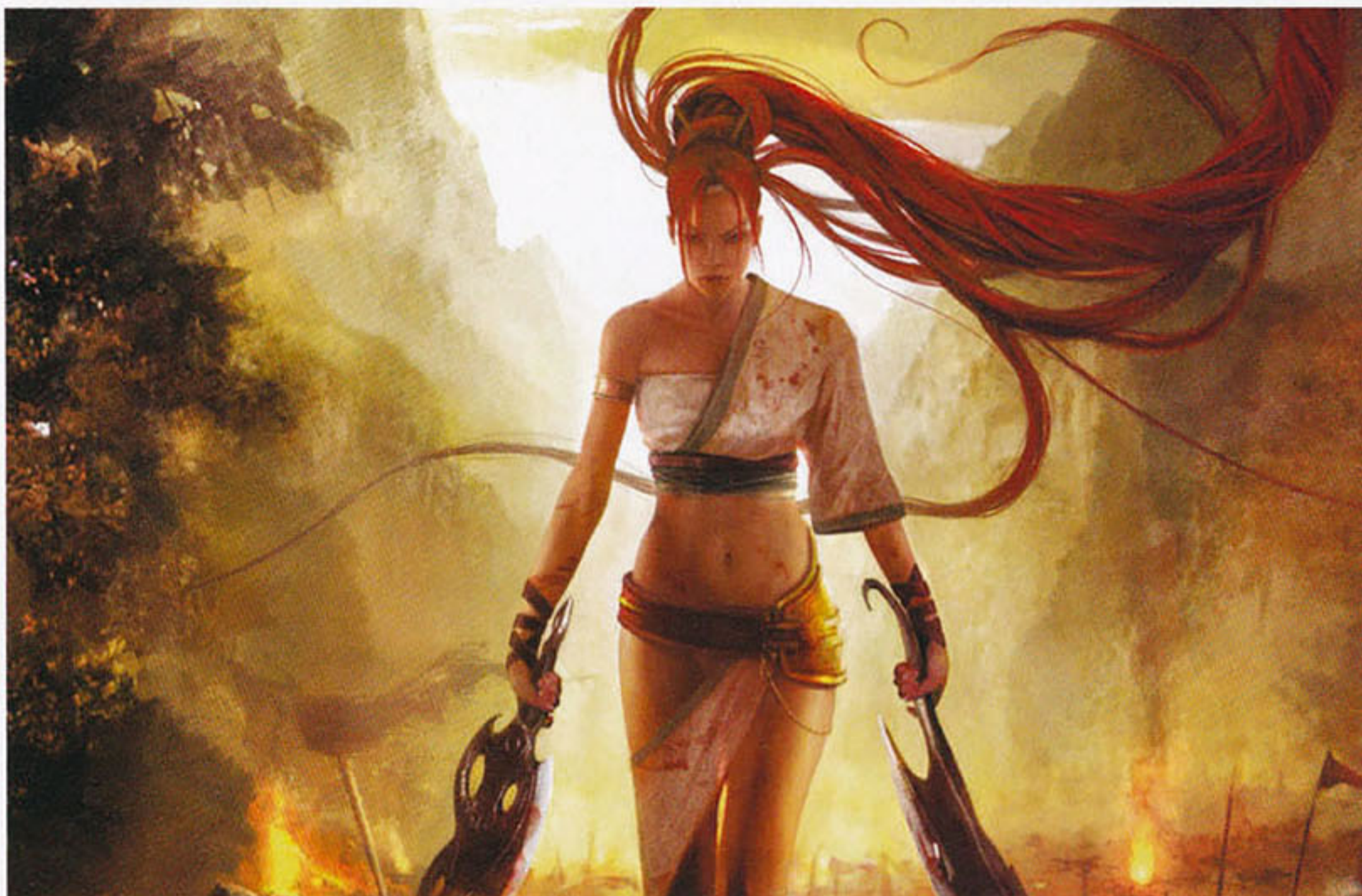


Bruno Martins

05.06.2008 22:33

Muito boa essa iniciativa... Assim vai mostrar o que nós gamer's profissionais ou casuais somos pessoas que fazem coisas comuns como estudar, namorar, praticar esportes.

>> Brunão, este *Gamer's Life* será muito bacana! Acompanhe todos os episódios em www.gamerslife.com.br. Nos vemos lá!



>> *Heavenly Sword*, um dos melhores games de PS3 até o momento (e com a mais bela protagonista) exige habilidade para desferir golpes

Espada abençoada

>>> Gostaria de saber se existe o detonado do jogo *Heavenly Sword*. Obrigado.

Augusto Davi M. Neves / por e-mail

>>>> Carinha, não fizemos este detonado. Na época do lançamento do game, preferimos dar mais atenção ao PS2. Mas o detonado ainda pode aparecer. <<<<

Sumiu do mapa

>>> O que aconteceu com *Splinter Cell: Conviction*? Não é revelado mais nada? É a Ubisoft com medo de *MGS4*?

Ricardo Alexandre Cândido / por e-mail

>>>> Ricardo, não é medo nenhum. Afinal, a Ubisoft sabe muito bem os games que tem nas mãos. O problema, pelo visto, é outro – e um dos grandes. No final de maio, a produtora divulgou que o game seria novamente adiado e que o levaram



>> Parece que não veremos a cara de Sam Fischer tão cedo depois dos problemas que a Ubisoft viu na produção de *Conviction*

de volta à prancheta, ou seja, a produção retornou à estaca zero. Acreditamos que isso impeça o título de aparecer ainda esse ano ou em 2009 – é bastante provável que ele chegue apenas em 2010 – e que o motivo de refazer o game do início tenha a ver com a mecânica de stealth no meio da multidão que ficou ultrapassada depois do lançamento de outro título da Ubisoft, *Assassin's Creed*. Qualquer novidade que surgir sobre *Splinter Cell: Conviction* estará na *GameMaster*. Fique ligado! <<<<

Xbox da gringa

>>> Olá, amigos. Parabéns por essa revista incrível. Tenho quase todas desde a primeira edição. Estou com uma dúvida: para usar os cartões de Microsoft Points e conseguir uma assinatura Gold da Live, basta apenas que meu X360 seja americano ou meu perfil também tem de ser? Grande abraço para todos e obrigado por me tornarem um jogador melhor.

Alex Sandro Vivas / por e-mail

>>>> Alex, para conseguir resgatar os pontos de um cartão de MS Points e criar uma conta Gold, não é necessário nem ter um console norte-americano (o brasileiro também funciona). O necessário é criar uma conta norte-americana, utilizando um endereço válido nos EUA e um cartão de crédito internacional.

Com o UOL HOST vo

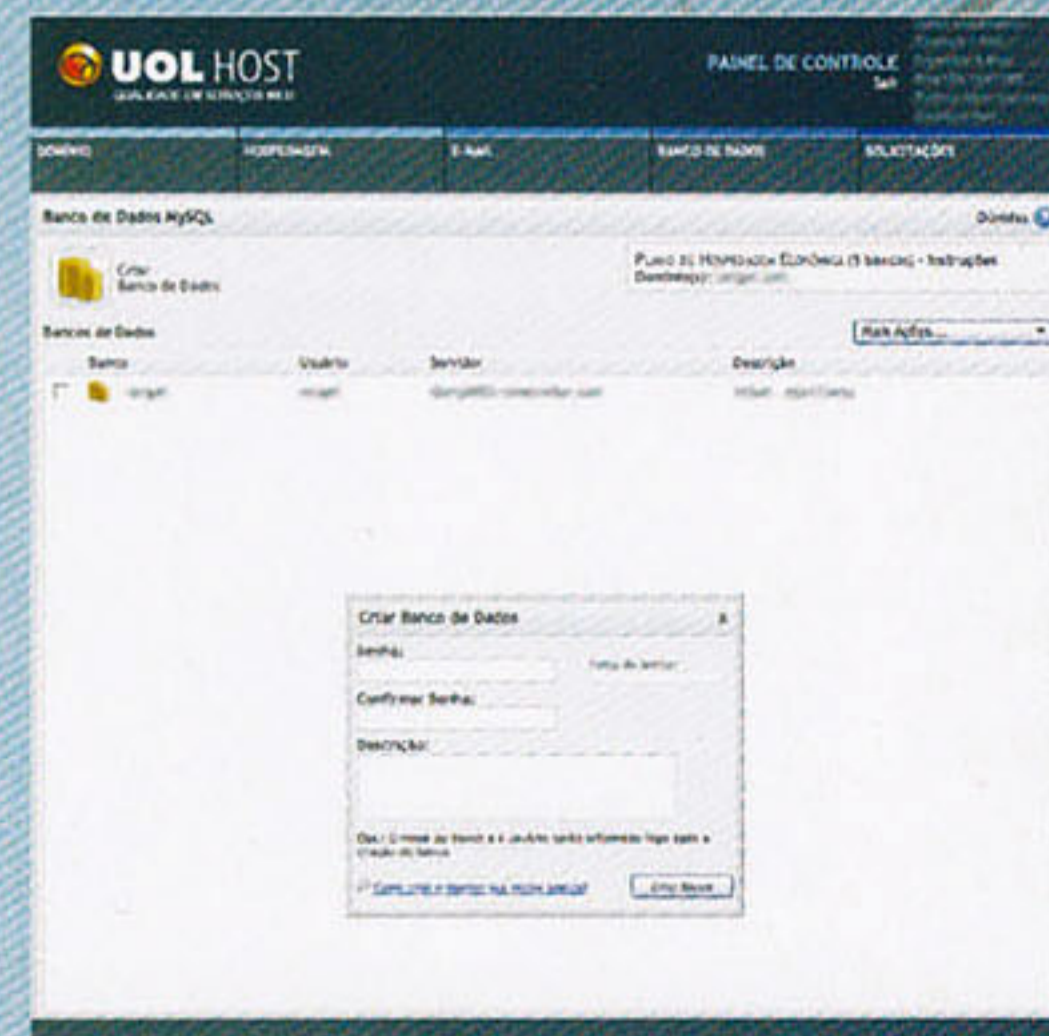
PLANOS DE HOSPEDAGEM MENSAL

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

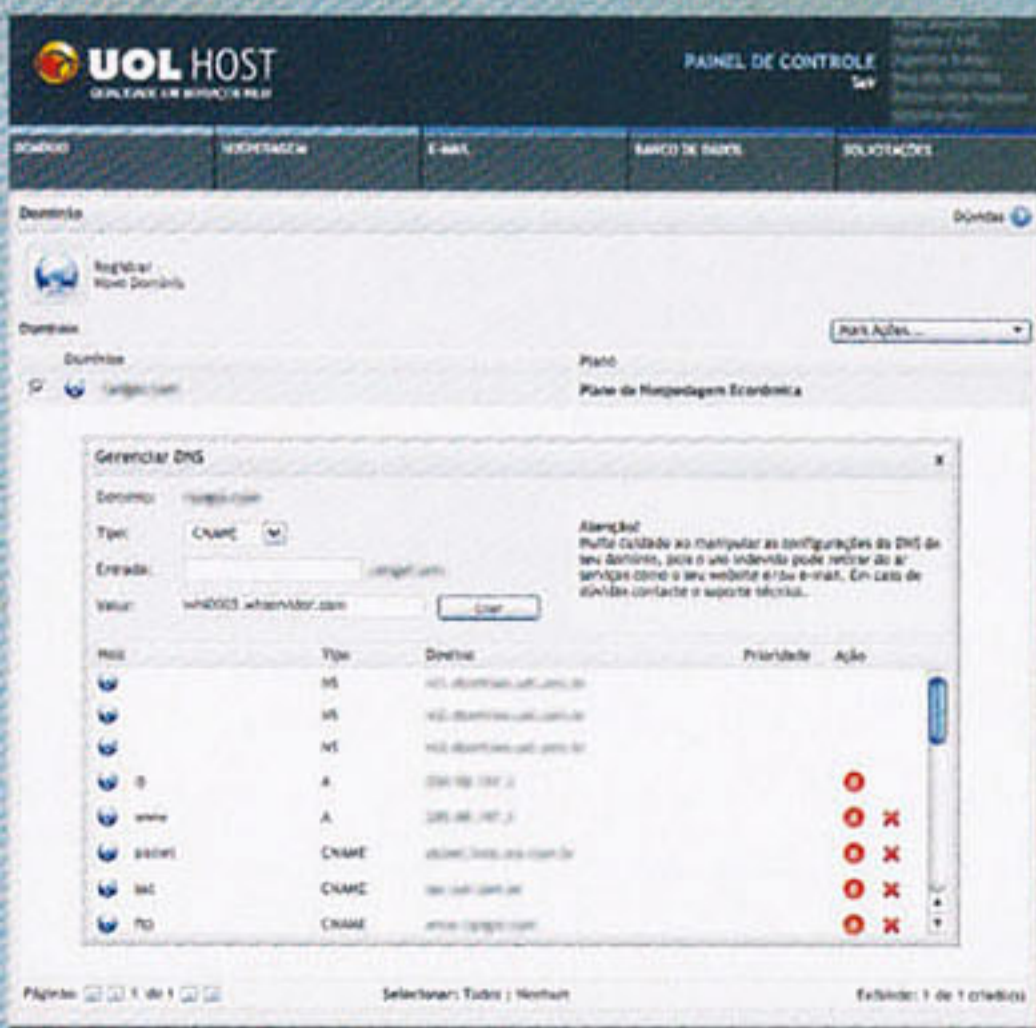
Na compra de
um plano de
hospedagem,
GANHE
o registro de
domínio **GRÁTIS**

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

Texto >> Gustavo Petró e Romulo Máthei

GAMECULT

Curiosidades e notícias da indústria mundial dos games

>> competição 1

Electronic Sports World Cup 2008

Final classifica brasileiros para competição nos EUA em agosto

● A última etapa brasileira da ESWC (Electronic Sports World Cup, a Copa do Mundo dos Esportes Eletrônicos) selecionou os competidores que representarão o País na final mundial do campeonato.

O evento, realizado no primeiro final de semana de junho no Senac Santo Amaro na capital paulista, foi o palco das eliminatórias para a final mundial da competição, que ocorrerá em agosto de 2008 na cidade de São José, na Califórnia (EUA). Dentre as modalidades estavam *Counter-Strike* e *DOTA* (*Defense of the Ancients*, jogo baseado em no mapa *Frozen Throne* de *Warcraft 3*).

No *Counter* não houve surpresas. Os sempre favoritos Mibr ganharam a competição com uma espaçosa vitória de 16x3 sobre o time gaúcho HD.

O evento deste ano também foi a estréia oficial da modalidade *DOTA*, que, por incrível que pareça, trouxe um público maior que o do game de tiro. O campeão do jogo estreante foi o time Fear of the Spoon. Os membros do grupo treinaram para o campeonato cada um de um canto diferente do País (dos cinco integrantes da equipe, apenas dois eram

Fotos: Gustavo Petró



ACIMA >> Por conta da distância do local em relação ao centro de São Paulo e do frio no final de semana do ESWC, o público não lotou a competição

AO LADO >> Nos locais de competição não havia muita luz, o que ajudava na concentração dos ciberatletas e no clima do evento

da mesma cidade). "Começamos a partida final sabendo da dificuldade", disse Gabriel Vasconcelos Abreu, líder do time. "Estávamos com a moral abalada porque tínhamos perdido a última partida, mas a galera incentivou e conseguimos virar o jogo."

A vitória foi sobre a equipe Solo Gaming em uma partida que ultrapassou os 90 minutos preestabelecidos e deu a passagem para os EUA ao time vencedor.

Competição acirrada

"Acredito que esta seja uma das melhores etapas que já presenciei", disse Gregorio Machadinho, representante mundial da ESWC. "O mais interessante é

que o evento é uma mistura de feira com campeonato. Houve uma bela cobertura da imprensa e, apesar de ser distante do centro de São Paulo e do clima frio (os termômetros marcavam sete graus), o público compareceu."

Os dois times vencedores estão confiantes para a final na Califórnia e esperam trazer o título ao Brasil. Uma surpresa foi a declaração de que talvez o segundo lugar do *DOTA* também consiga uma vaga para a final do mundial, uma decisão de última hora da organização do evento. Esperamos que sim pois, quanto mais brasileiros no mundial, melhor para a imagem dos ciberatletas tupiniquins.

>> competição 2

Imagine Cup 08

A final brasileira da Imagine Cup revelou que o País é um berçário de desenvolvedores de games. A prova disso está nos estudantes do Mother Gaia Studio que venceram a categoria Game Design com o jogo *City Rain*. Por conta do tema da competição, meio ambiente sustentável, o grupo composto por Guilherme Campos, Túlio Soria, Rafael Fantini e Helena Van Kampen se inspirou

no projeto vencedor.

O game, uma mistura de simulação com quebra-cabeças – para explicar melhor, é uma mistura de *Tetris* com *SimCity* –, faz com que peças que são casas, prédios comerciais e indústrias caiam no cenário. Assim, o jogador deve pensar rápido para montar uma cidade equilibrada, que utilize os recursos da natureza sem poluí-la.

O jogo foi feito para a Imagine Cup mas, antes, eles participaram do XNA Challenge, competição que utiliza a ferramenta de criação da Microsoft, onde amargaram uma segunda colocação. Isso ajudou o grupo, que fez uma grande mudança no jogo. “Antes, o jogador podia parar o jogo e pensar no que fazer. Retiramos isto e o game ficou muito melhor, mais dinâmico e que obriga a pensar rápido”, diz Túlio Soria. O vencedor da Imagine Cup, cuja final ocorre em julho, verá seu game

>> Enquanto isso...



>>>A maioria de nosso público vê filmes com classificação adulta e precisamos nos ater a essa preferência. Fazemos mídia para a massa e devemos atender ao maior público possível<<<

Bobby Kotick, presidente e diretor da Activision, comentando sobre a preferência da empresa em criar jogos com classificação adulta.

Foto: Gustavo Petró



>> Guilherme, Rafael e Túlio comemoram a classificação ao lado da bela apresentadora esportiva Renata Fan

Nova Loja
no Águas Claras
Shopping, em Brasília

KID GAMES
Venda e Assistência Técnica

Inovação,
qualidade e
tecnologia...
Surpreenda-se!

Conheça o nosso site: www.kidgames.com.br

Aluguel para Festas
Assistência Técnica
Últimos Lançamentos
Produtos originais
Entrega para todo
o Brasil via Sedex

© 1989-2008 - Kid Games - Telefones: (61) 3346-4175 - (61) 3349-2716 - (61) 3201-7031 - contato@kidgames.com.br

Loja 1: CLS 215 Bloco C Loja 17 Asa Sul - Brasília/DF - Loja 2: CLN 209 Bloco A Loja 07 Asa Norte - Brasília/DF

Loja 3: Águas Claras Shopping - 2º Piso - Águas Claras/DF - <http://www.kidgames.com.br> - Site 100% Seguro



Texto >> Fabrício Caleffi

top 10 Personagens Feios

A prova de que até os mais lindos gráficos dos melhores consoles podem ser (a seu modo) feios.



10 >> VOLDO (SoulCalibur) >>
Além de feio, ele é estranho. Não é possível saber quando Voldo está de frente ou de costas, tamanha a "tortice" do danado deste lutador. O cara é feio de doer.



9 >> BONK (Bonk's Adventure) >>
Cabeçudo é elogio para este aqui. Dono de uma das maiores "jacas" do mundo dos games, Bonk é o que podemos chamar de cabeça de moringa (ou de porongo lá no sul)!



8 >> BABY MARIO (Yoshi's Island) >>
Feio e chato. Só tem um dente na boca e grita mais que uma maritaca bêbada. O pior é que basta cair das costas do Yoshi para ele começar o berreiro. Bebê feioso!



7 >> GORO (Mortal Kombat) >>
Se o Oro usa apenas um braço, o Goro usa quatro. Da raça dos Shokan (a mesma da feiosa Sheeva), ele é o príncipe de seu povo. Se ele é assim, imagine a princesa...



6 >> ORO (Street Fighter III) >>
Além de feio, usa um braço só. Até hoje não se sabe qual a cor do maneta. Alguns dizem que ele é amarelo e outros que é verde. Qual a sua opinião? Nós achamos apenas que ele é feio.



5 >> DONKEY KONG (Donkey Kong Country) >>
Macaco já é feio por natureza. Grande e bobo, então, nem se fala. Donkey é o macaco mais feioso de todos os tempos (isso se não contarmos o Cranky Kong).



4 >> JIMMY (Bully) >>
Apesar de desprovido de beleza, o moleque travesso consegue conquistar várias garotinhas no Bulworth College... e às vezes até os garotinhos. Eita!



3 >> WARIO (Wario's Woods) >>
Inimigo número um do Mario e dono de um sorriso assustador. Wario é o anti-herói mais fuleiro que já apareceu por aí. A cor amarelada dele nos causa calafrios.



2 >> CHOI BOUNGE (The King of Fighters 94) >>
Freddy Krueger do Paraguai, Choi é um dos personagens mais difíceis de acertar devido à sua estatura pouco avantajada. Seu parceiro, Chan, também é outro feioso.



1 >> MAKOTRON (D&T PlayStation) >>
Ele não é personagem de nenhum game, mas é uma "personalidade" e tanto no hall da fama dos jogadores brasileiros. Mesmo sendo fedorento, asqueroso e só analisar games toscos, o caneco vai para o japonês que vive no lixo! Mercedamente.

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

>> reconhecimento

>> Sid Meier merece

Em sua edição 2008, o Guinness Book, o livro dos records, destacou o criador Sid Meier como o nome mais premiado da indústria dos games. Pai de séries como *Civilization* e *Pirates!*, ele tem entre



seus prêmios: vários pela série *Civilization*; nome no hall da fama do Computer Museum of America e da Academy of Interactive Arts and Science; o prêmio Lifetime Achievement Award (algo como "Prêmio

por uma Vida de Conquistas") no Game Developers Choice Awards 2008, além de uma estrela na Walk of Game, a versão gamer da Calçada da Fama de Los Angeles. Um grande viva para Meier!

>> tecnologia

>> Crytek nos consoles

A Crytek, desenvolvedora de *Crysis*, anunciou que está deixando a exclusividade de desenvolvimento de jogos só para PCs. "Atualmente nós estamos sofrendo de muita pirataria em *Crysis*", disse o presidente da empresa, Cevat Yerli, em entrevista ao site PCPlay.hr. Yerli deixou claro que a Crytek não abandonará os PCs, mas, sim, expandirá seus

games para os consoles. Questionado sobre a possibilidade de *Crysis* aparecer nos videogames, Yerli disse que isso não ocorrerá porque os consoles ainda não suportam todos os requisitos do jogo. Segundo pesquisas sobre produtos pirateados, *Crysis* aparece como um dos cinco games mais pirateados no mundo todo, ao lado de *Gears of War* e a série *Unreal*.



>> Quer *Crysis* no PS3 e no X360? Seus sonhos não se tornarão realidade. Que peninha...



>> evento

Kojima idolatra

Recentemente, Hideo Kojima, a mente brilhante por trás da série *Metal Gear*, revelou que *Metal Gear Solid 4* unirá elementos de todos os jogos anteriores da saga, fechando assim, de certa forma, as histórias contadas até aqui sobre os Patriots, a Fox Hound e toda a mitologia por trás de Solid Snake. Kojima afirmou que nunca foi um gênio como George Lucas, que desde o

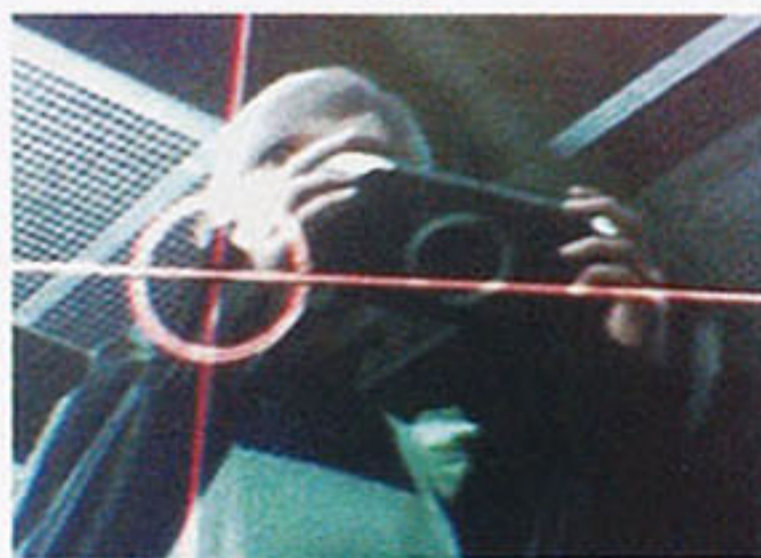
princípio tinha toda a história da saga "Star Wars" já escrita, e que simplesmente conseguiu encaixar todas as histórias em *MGS4*. Quando perguntado se ele se referia a um possível final da série, Kojima diz que *MGS* sempre existirá. "Sinto responsabilidade de continuar a história enquanto houver público para ela", disse. Ele também revelou que seu envolvimento no próximo capítulo será menor.

>> exclusividade

MGS é da Sony

Aos gamers que (ainda) não são donos de um PlayStation 3 mas são fanáticos pela série *Metal Gear Solid*, é bom perder as esperanças. Será muito difícil o título dar as caras em outras plataformas caseiras.

Depois de Hideo Kojima afirmar que o tamanho da mídia Blu-ray impediu introduzir tudo o que ele gostaria no game, foram divulgadas diversas imagens relacionando os personagens



do título com produtos da Sony: Snake usava um Sixaxis, Otacon falava sobre as vantagens do Blu-ray e até Sunny jogava um PSP. Aos donos do X360 resta torcer para que a série não seja exclusiva por muito tempo.

Papo Aberto



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

Qual a melhor configuração de tela para jogar videogame?

Essa é uma daquelas discussões preferidas em uma rodinha de jogadores. O problema é simples: muita gente compra uma tela imensa, de última geração e, quando liga o console, tem uma tremenda decepção com a qualidade gráfica. Pior é quando você descobre que seu amigo, que comprou uma TV menor, mais barata e antiga obtém imagens melhores do que você.

A resposta para esse dilema está no tamanho da sua sala e na distância que você se posiciona da tela para jogar. Quanto maior a tela, mais distante você terá que ficar para não perceber as imperfeições da imagem, mesmo em um televisor Full HD. Entretanto, nove entre dez jogadores têm o hábito de jogar muito próximo da tela. É algo sem sentido técnico mas, do ponto de vista de emoção, a sensação de ficar próximo da tela é de que a ação do game é ainda maior.

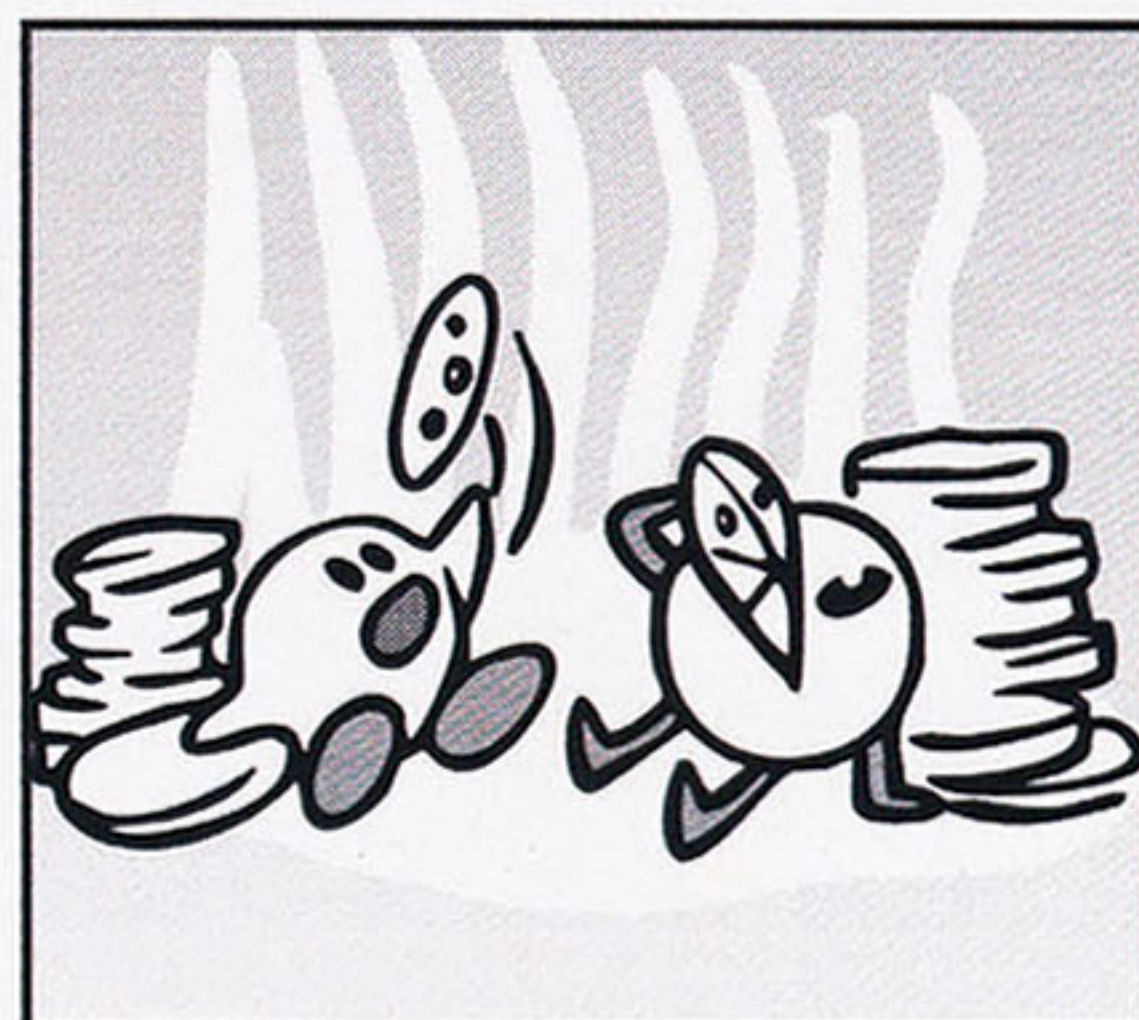
Portanto, todo gamer deveria pensar mais de duas vezes antes de investir em uma tela grande. Aqui na redação já passaram dezenas de televisores Full HD, Plasma e LCD, dos mais diferentes tamanhos e marcas. As telas

que mais satisfizeram as dezenas de gamers que trabalham aqui foram de dois tipos: Plasma de 42 polegadas e LCD de 32 polegadas. Foram configurações quase que unânimes no quesito "olha que imagem sensacional". Qualquer outra configuração (por exemplo, LCD 42 polegadas Full HD) foi criticada por boa parte dos jogadores.

Depois disso, a conclusão que tirei é que, neste momento, a melhor tela para um gamer de X360 ou de PlayStation 3 tem a seguinte configuração: LCD, 32 polegadas, Full HD e, se possível, três entradas HDMI (uma para cada console e mais uma para um terceiro aparelho). Obviamente, se tiver receptor de TV Digital embutido, melhor ainda. O problema é que nenhum fabricante lançou um televisor assim. Uma tela deste tamanho e tecnologia é perfeita porque, mesmo que você sente com a cara grudada na tela, será muito difícil de perceber qualquer imperfeição. Além disso, neste tamanho os problemas da profundidade e tempo de resposta do LCD ficam minimizados ao extremo.

Isso é o que constatamos na redação. Mas na sua rodinha de amigos gamers você irá ter outra conclusão.

>> Blablous



©2008 BLABLOUS OGGPRANTE, ALL RIGHTS WHATEVER.



Texto >> Pedro Batalha



>> Japoneses fazem fila em Tóquio para o lançamento de Blue Dragon do X360. Vendeu 80 mil: pouco para o Japão, muito para o console



> Xbox 360 Vs. Japão

Mesmo com quase três anos de vida, o console da Microsoft ainda não emplacou em terras nipônicas. Entenda o porquê

● Não é segredo para ninguém que, desde que criou seu primeiro console, a Microsoft tenta quebrar a barreira que impede suas vendas na terra do sol nascente. Para isso, ela não tem poupado recursos, alistando alguns dos maiores nomes da indústria japonesa de desenvolvimento de games para criar jogos exclusivos para a plataforma. Ainda assim, o Xbox 360 ainda não emplacou no Japão.

Marketing é uma das maiores falhas da

>> Historicamente, o Japão não é muito receptivo ao que vem do **Ocidente**, desde automóveis, máquinas industriais e, especialmente, eletroeletrônicos <<

Microsoft em sua empreitada no Japão, apesar de gastar muito dinheiro para promover o console e os jogos com a compra de outdoors enormes nas laterais dos prédios de Shibuya e Akihabara, em Tóquio, e outras grandes cidades no Japão. Não é diferente na televisão, basta procurar no Youtube e você encontrará

uma quantidade enorme de propagandas do X360 e seus games.

No primeiro momento, elas parecem normais mas, quando se assiste a outras propagandas, logo se percebe que algo está muito errado – seja no estilo da publicidade japonesa ou nos anúncios da Microsoft. Qualquer que seja o caso, é

evidente que os dois não encaixam muito bem. As propagandas mais recentes estão melhores, porém a Microsoft parece ter diminuído suas empreitadas.

Entretanto, o problema pode não estar no marketing. Historicamente, o Japão não é muito receptivo ao que vem do Ocidente, desde automóveis, máquinas industriais e, especialmente, eletroeletrônicos. Durante sua industrialização, o país



>> No lançamento do X360, poucos japoneses foram comprar o console da Microsoft



>> Mesmo com grandes anúncios na cidade e com muitas promoções nas lojas, o Xbox 360 não consegue de modo algum emplacar no Japão. Mas a Microsoft não desiste nunca!

>>>Esse orgulho dos japoneses por suas marcas é o que leva muitas empresas ocidentais a se **aliar com marcas do Japão** para lançar seus produtos por lá<<<

importava constantemente maquinário mas, ao contrário da maioria das nações, esses produtos serviam não para produzir, mas, sim, para serem estudados, copiados e melhorados. Isso criou um grande orgulho pelos produtos japoneses, apesar de essas mercadorias só terem obtido um alto padrão de qualidade na metade da década de 80.

Esse orgulho pelas marcas é o que leva muitas empresas ocidentais a se aliar com marcas do Japão para lançar seus produtos por lá. Em alguns casos, carros de marcas europeias ou americanas chegam lá com nomes alterados e sob uma das marcas locais. Essa xenofobia, portanto, pode ser um dos maiores motivos pelo qual o X360 não consegue penetrar no mercado japonês, até porque suas duas maiores concorrentes são empresas japonesas que honram a nação.



>> Nem mesmo Halo 3, um dos maiores sucessos do console se deu bem em terras nipônicas. Ninguém quer saber do Master Chief

Jogos online é o maior ponto forte do X360 em relação à competição. A Microsoft investe em um sistema fechado, regado, porém, cheio de opções para os usuários, como chat por voz e a possibilidade de convidar um amigo para jogar a qualquer momento.

A Sony, por outro lado, parece não dar conta de coisas básicas como servidores para games online ou mesmo um sistema unificado criar batalhas contra amigos (vide o fiasco de *Metal Gear Online*). Ela foca na criação de serviços online que se diferenciem do que a Microsoft oferece, mas esquece quesitos simples como a capacidade de se ler mensagens dentro dos jogos.

De longe, a Nintendo parece a mais perdida no que se refere a serviços online. A empresa oferece apenas um canal de previsão do tempo, um de votação para os Miis mais populares e muitas outras inutilidades. Nem sequer temos nomes de usuários únicos para o console – é preciso decorar números de mais de dez dígitos e fazer seu amigo adicioná-lo para, então, poder jogar online. Mesmo assim, esqueça de conversar durante uma partida de *Mario Kart* ou mesmo *Super Smash Bros*. Esses fatores evidenciam o fato de que ter ou não modo online no console não faz diferença para os japoneses na hora de comprar seu console. Isso anula o maior



>> O PSP, por outro lado, está em alta. Esta é a fila para o lançamento de *Monster Hunter 2nd G*, o mais vendido do ano

ponto positivo do Xbox.

Será que já é tarde demais para o Xbox 360 no Japão? Que tal uma parceria com a Toshiba (a Microsoft e a Toshiba têm trabalhado em vários projetos de hardware há algum tempo. O Zune, por exemplo, é fabricado pela Toshiba)? Isso só o futuro dirá, mas o fato é que o mercado por consoles no Japão (e o Wii não está incluso nesta afirmação) está diminuindo, pois os portáteis estão ganhando cada vez mais força. Basta observar que, enquanto as vendas de consoles estão muito baixas se comparadas aos números dos Estados Unidos e da Europa, as vendas de portáteis estão no mesmo nível. O reflexo disso: dez de cada 20 jogos entre os mais vendidos esse ano no Japão são para portáteis. A Microsoft tentará mudar esse quadro?



CAPA

The King of Fighters XII

Texto >> Romulo Máthei

Edição >> Fabio Santana

Ilustração (Capa) >> Makotron

The King of Fighters XII e os 30 anos de SNK

O novo capítulo da série chega totalmente reformulado e em alta definição para a placa de arcade Type X2, proporcionando um visual inédito

São pouco menos de quinze anos de vida, mas *King of Fighters* tem muita história para contar. Em onze jogos, alguns spin-offs e diversos remakes, a série experimentou diferentes sistemas de jogo, elencos, enredos e até mesmo visuais. Houve altos e baixos, confundindo-se com a própria história de sua empresa criadora, a SNK – hoje SNK Playmore. Todo esse processo foi acompanhado de perto pela comunidade de fãs e, muitas vezes, até ditado por ela. E é justamente esse público fiel e apaixonado que espera, já há quase três anos, pela próxima e promissora versão da franquia que, até 2003, recebia atualizações religiosamente

anuais. Tanta espera é justificada: *The King of Fighters XII* chega para estabelecer novos parâmetros. Um deles é a transição da série para um novo hardware. Enquanto os jogos anteriores usavam a placa MVS e os episódios mais recentes foram criados para o sistema Atomiswave, *KOF XII* usará a poderosa placa TypeX2 da Taito. Com poder digno de nova geração, a série (e também a empresa) finalmente ingressam na era da alta definição, sem com isso abandonar suas raízes 2D – em contraposição à Capcom e seu *Street Fighter IV*, eterno rival, que lançou mão dos gráficos tridimensionais.

O novo jogo ainda está em desenvolvimento (por ora exclusivamente para arcades) e não possui data de lançamento definida. Entretanto, tivemos acesso a informações e imagens diretamente da SNK Playmore e contaremos tudo aqui.

O poder da alta definição

Um trailer teaser do jogo foi exibido pela primeira vez em fevereiro deste ano na AOU (Arcade Operators Union Amusement Expo), no Japão, e na GDC 08, em São Francisco, impressionando o mundo com a nova proposta: *The King of Fighters XII* marca a renúncia



>> Quer treta maior do que a da imagem ao lado? Personagens desenhados à mão, alta definição e efeitos especiais. Isto é King XII

CAPA

The King of Fighters XII

Texto

>> Estes são os três lutadores mais poderosos da série King of Fighters; Iori Yagami (esquerda), Ash Crimson (centro) e Kyo Kusanagi (direita)



PLATAFORMA
Arcades

PRODUTORA
SNK Playmore

DESENVOLVEDOR
SNK Playmore

TIPO
Luta

PREVISÃO
Sem previsão



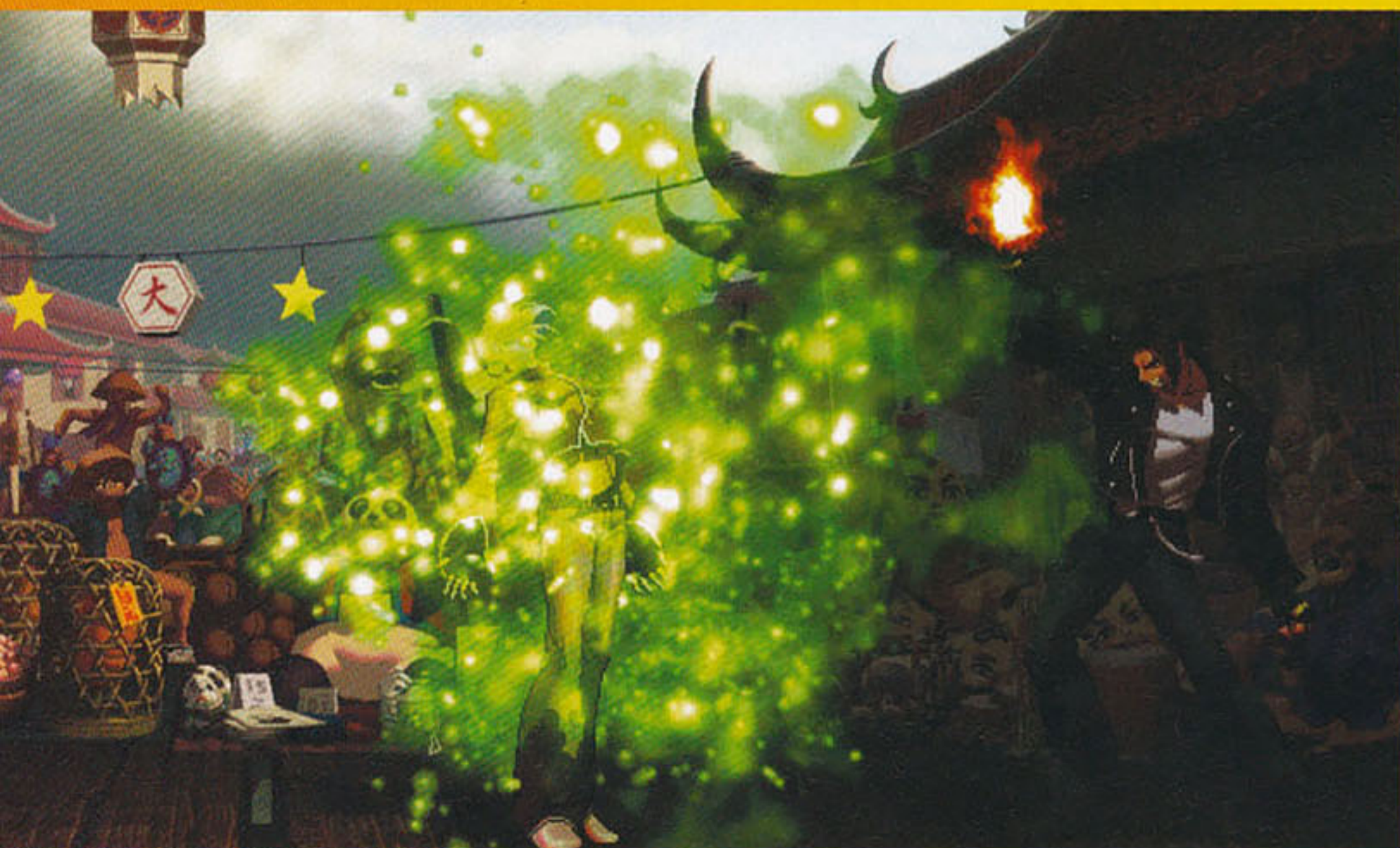
CAPA

The King of Fighters XII

Mesmo sendo arrogante, Ash Crimson é um adversário perigoso. Seus ataques são devastadores



» Com a nova jogabilidade, os fãs hardcore da série poderão criar estratégias de batalha que proporcionarão disputas acirradas. É bom ir treinando para não fazer feio



» Os poderes especiais dos combatentes revelam efeitos especiais inéditos na série. São transparências e reflexos que dão uma sensação de volume muito maior

do material que serviu de base à série até aqui e parte de um novo começo. A façanha é histórica e, esperamos, sintomática: este é o primeiro jogo da SNK com gráficos desenhados à mão 100% originais (sem reciclagem de sprites) desde *Garou: Mark of the Wolves*, de 1999.

Mais importante que isso: é o primeiro em alta definição, rodando numa resolução de 720p (1280x720 pixels).

Mesmo distante ainda de uma data de lançamento (o primeiro teste público, marcado para abril deste ano, foi adiado pela empresa), o jogo já revela os frutos da mais ambiciosa produção da SNK Playmore. Todos os cenários e sprites foram desenhados à mão, digitalizados e posteriormente animados – para desenhar um único quadro de animação, um ilustrador chega a trabalhar um dia inteiro. Com a resolução inédita, os artistas da empresa puderam atentar a detalhes antes



Precisamos comentar essa imagem? Achamos que essa colisão de golpes fala por si só



»» *The King of Fighters XII* marca a renúncia do material que serviu de base à série até aqui e parte de um **novο começo**. A façanha é histórica: este é o primeiro jogo da SNK com gráficos desenhados à mão 100% originais ««

»» Kyo está desde o começo da série. Ele utiliza o poder da chama da família Kusanagi. Seu eterno rival, Iori Yagami, o portador da chama negra, ainda não foi confirmado no game



»» O visual de Athena mudou radicalmente. Ela está com um visual mais infantil, lembrando muitos animes. Mesmo assim, ela não será um adversário fácil

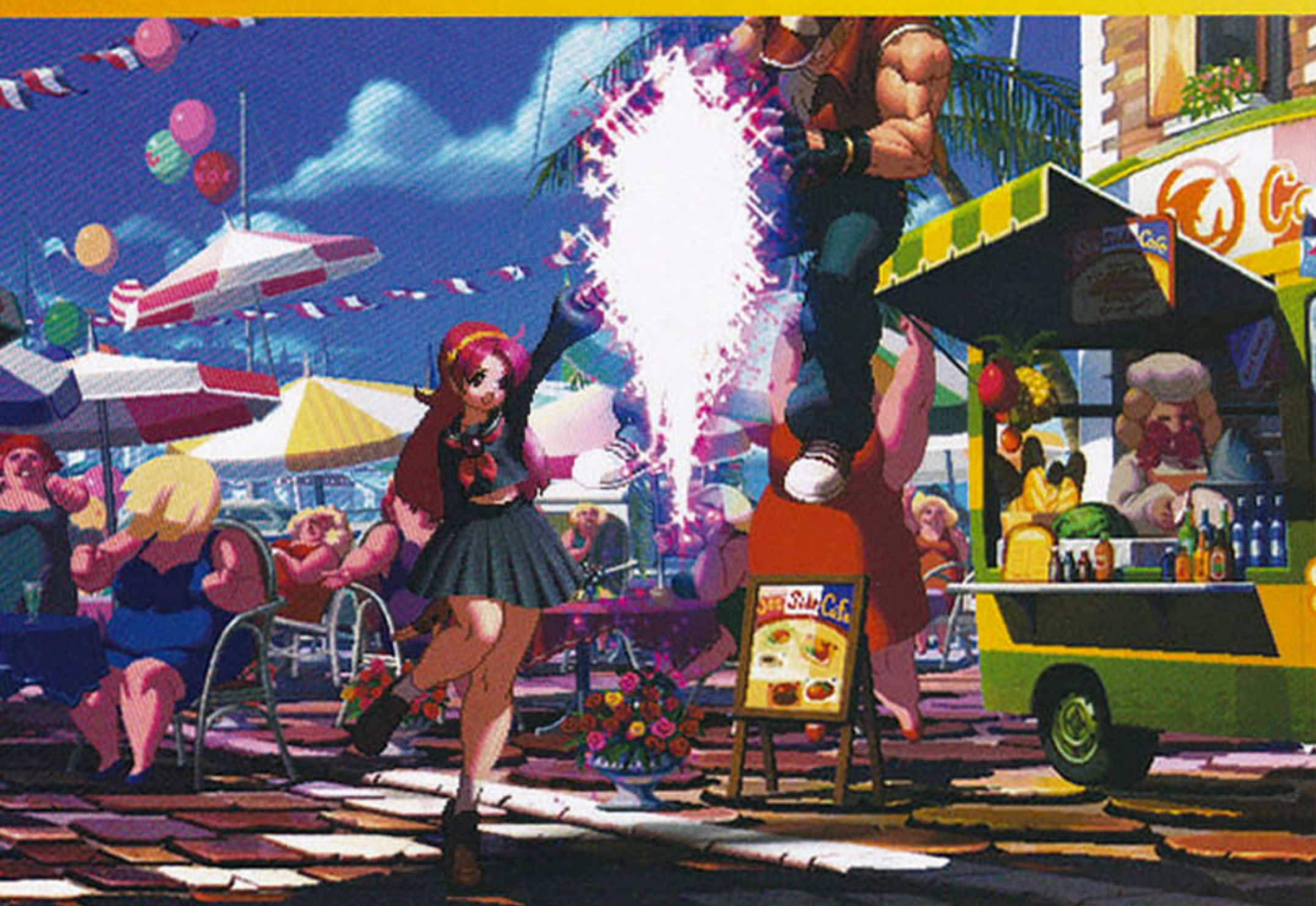


CAPA

The King of Fighters XII



Terry Bogard pode ser chamado de covarde. Ele não se importa em bater em mulheres. Que feio!



impossíveis de se trabalhar, como as variadas expressões faciais (até mesmo a cor dos olhos é possível distinguir), movimentação de dedos independentes e vestimentas mais elaboradas.

O visual dos personagens reflete com fidelidade o estilo de Nona, o diretor de arte e ilustrador deste episódio (anteriormente, ele ilustrou as capas de KOF '01 e '02 e os finais de KOF XI).

Os efeitos de luz dos golpes especiais são refletidos nos sprites, com a iluminação incidindo sobre os personagens. Aliado a isso, há um efeito de "self-shadow", que permite que as sombras dos braços e mãos dos combatentes, por exemplo, apareçam sobre seus corpos. A sensação de volume é muito maior graças a tais efeitos.

Como a produção ainda está em andamento, é possível observar algumas áreas que devem sofrer ajustes. Uma delas são os efeitos de transparência. Percebe-se que o Power Wave de Terry faz uso do recurso translúcido, enquanto as chamas de Kyo e o brilho róseo de Athena estão opacos.

Até agora, três cenários foram exibidos e confirmam a temática até aqui infalível: cenários espalhados pelo mundo baseados em diferentes países. Na França, por exemplo, as lutas agora acontecem sob os olhares de glutões que mais lembram porcos, em uma sátira aos hábitos dos habitantes daquele país. O cenário é litorâneo (é possível ver banhistas e um veleiro com o "F" característico da série) e vê-se a Torre Eiffel ao fundo. Na China, os lutadores se encontram numa espécie de feira livre. Debaixo de um céu nublado, é possível observar a arquitetura típica chinesa e decoração com lanternas e dragões. O último



»» A Elisabeth é francesa. Dizem que os franceses não tomam muito banho e, por isso, usam muito perfume. Está explicado por que ela é tão cheirosa



»» Este é Ash Crimson. Por mais que ele se vista, se movimente e pense como uma mulher, ele é um homem. A prova disso está no seu grande poder

A evolução dos sistemas de jogo

»» O sucesso da série se deve, em grande parte, pela constante modificação das mecânicas de jogo, sempre visando uma jogabilidade mais refinada. Veja um breve resumo de como os sistemas evoluíram desde a estréia da série:

KOF '94 - Instituiu a batalha entre times de três lutadores, em vez do clássico mano a mano dos outros jogos de luta.

KOF '95 - Possibilitou a edição de times, totalizando milhares de combinações diferentes.

KOF '96 - Radicalizou: trocou as esquivas pelos rolamentos e os deslocamentos em salto pela corrida, o que dinamizou as partidas.

KOF '97 - Uniu o melhor dos dois mundos: o modo Advanced de '96 e o Extra de '94 e '95. Introduziu o sistema de estoques de Power.

KOF '98 - Mesmo sistema de '97.

KOF '99 - Nova revolução: adicionou os Strikers e a opção de ativar dois estados especiais durante a luta: o Armor Mode (resistência contra golpes) e o Counter Mode (emendar Desperation Moves em golpes especiais). Também modificou o sistema de esquiva.

KOF 2000 - Mais opções de Strikers e a possibilidade de utilizá-los em combos. Os dois modos de jogo se mantiveram.

KOF 2001 - Era possível ajustar o número de Strikers e de lutadores de seu time. Antes eram três personagens e um Striker, agora era possível um lutador e três assistentes ou até quatro lutadores no seu time.

KOF 2002 - Retornou ao sistema de 3-contra-3, mas com a possibilidade de ativar Armor e Counter Mode.

KOF 2003 - Introduziu o Tactical Shift System, mudando o esquema de integrantes sequenciais e batalhas por rounds por uma partida contínua.

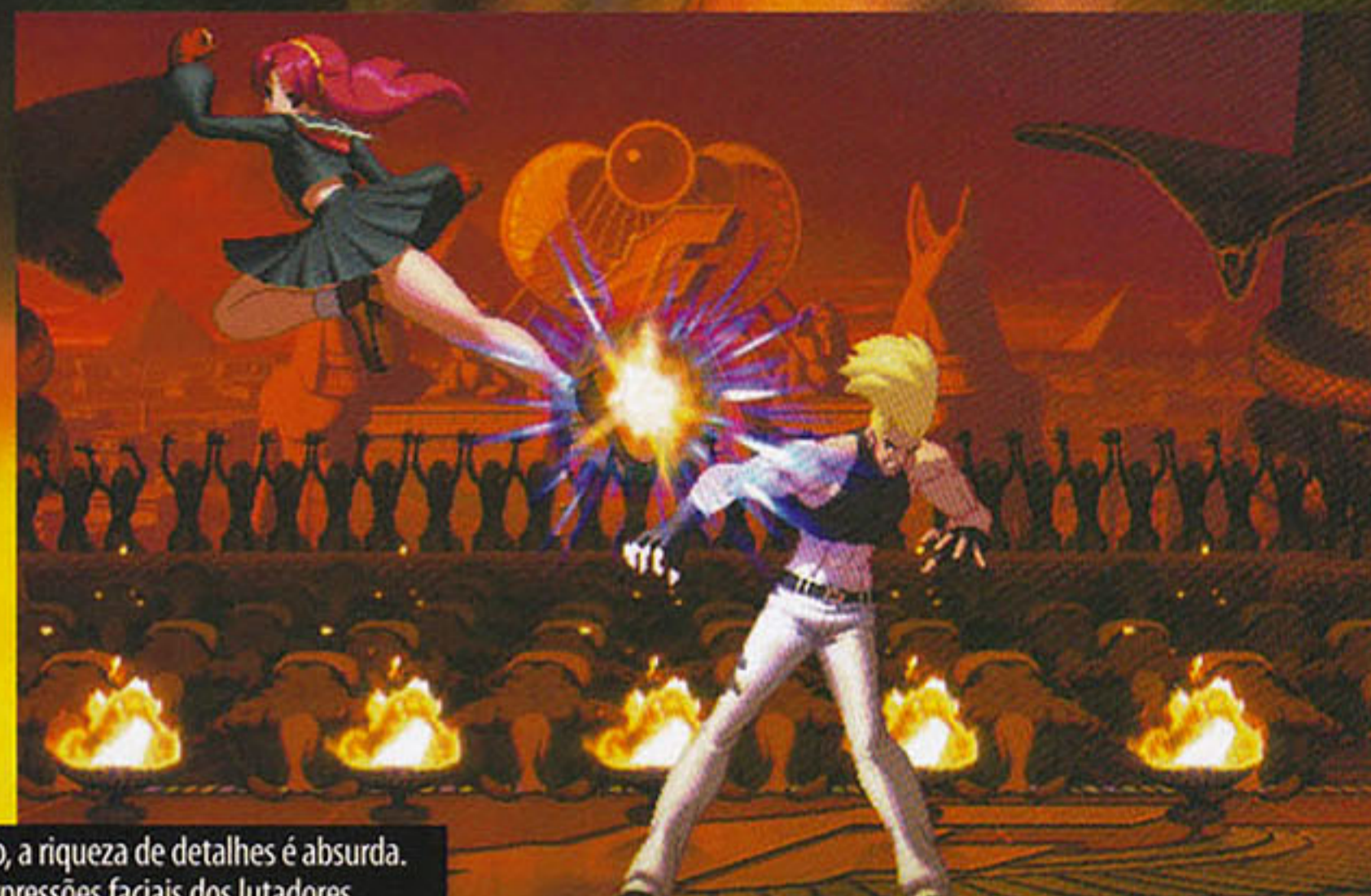
KOF XI - O Quick Shift System permitiu criar combos que envolviam trocas de personagens. Adicionou o conceito de Skill Stocks para usar determinadas habilidades.

KOF XII - Retorno ao esquema 3 vs. 3.



CAPA

The King of Fighters XII



Com a alta definição, a riqueza de detalhes é absurda. É possível até ver expressões faciais dos lutadores

cenário até aqui revelado é o Egito e sua iconografia inconfundível: ao fundo, pirâmides e esfinges, colunas com hieróglifos ladeiam a arena e escravos cultuam um sacerdote sentado num trono – seria ele o último chefe do jogo?

Pancadaria refinada

Ao longo dos anos, os sistemas de jogo de *The King of Fighters* foram ficando mais e mais elaborados, fechando-se num nicho que intimidava a entrada de possíveis novos jogadores. *KOF XI*, por exemplo (vide box para a evolução do esquema de jogo da série), foi uma evolução do Tactical Shift System de *KOF 2003*, mas num ritmo frenético que justificou seu novo nome: Quick Shift System.

Era possível alternar entre os integrantes de seu time em tempo real e até mesmo criar combos devastadores que uniam golpes de todo o trio – porém, apenas se você fosse um profundo conhecedor do jogo.

KOF XII, contudo, tenta retornar às origens.

Descartando o sistema de tag team dos dois jogos anteriores, ele retoma as clássicas batalhas de 3-contra-3 instituídas em *KOF '94*. Novidades, claro, não faltam. O sistema de defesa foi reformulado para favorecer partidas agressivas. Entra o

Guard Attack, um contra-ataque no momento em que se recebe uma investida inimiga, muito semelhante ao antigo Guard Cancel.

A empresa não ofereceu detalhes, mas supomos que o recurso não dependa de estoques de Power. Outra novidade é o recurso provisoriamente conhecido como Attack Offset: quando dois ataques se chocam, um flash ilumina a tela e ambos se anulam, sem que nenhum lutador sofra danos. Descobrir que ataques anulam e dominar o timing para isso provavelmente exigirá muito treino.

Para impor a nova dinâmica de jogo, outro artifício é o Wall Stuck State, em que você pode encurralar seu oponente no canto até desequilibrá-lo, para então chamar outro membro de seu time e descobrir novas oportunidades de combo. Seria um substituto aos Strikers de *KOF '99 a 2001*, e o remédio contra esta armadilha seria o novo Guard Attack.

Para complementar, a SNK Playmore promete novos golpes para velhos personagens, e também comandos modificados para golpes conhecidos, provavelmente para facilitar o ingresso de novatos (algo que a Capcom já está fazendo com *Street Fighter IV*).

O longo caminho para a vitória

Não bastassem os quase três anos que nos separam da chegada de *KOF XI* aos arcades, ainda temos que aguardar um tempo indeterminado até o lançamento do décimo segundo episódio da série. Mas, por mais angustiante que seja a espera, principalmente para os fãs, o melhor é deixar que a equipe da SNK Playmore trabalhe com calma em cima do aguardado título. Afinal, jogar com Kyo, Iori e toda a gama de lutadores em alta definição é um sonho antigo que remonta aos tempos de *Guilty Gear X*, outro clássico game de luta 2D com gráficos impressionantes – mas que ainda não adentrou a atual geração de consoles.

Outra pergunta que fica no ar é: será que *The King of Fighters XII* irá ter a qualidade e a jogabilidade necessárias para enfrentar *Street Fighter IV*? Será que essa batalha entre as duas máquinas de arcade será tão forte quanto foi no passado, quando as duas séries apareceram no mercado. O duelo será, no mínimo, interessante de acompanhar. E você, já decidiu qual game irá jogar nos fliperamas?

Mês dos Volantes no

MUNDOS DOS JOGAMES



~~de R\$ 99,00~~

PlayStation 2
e PC

por R\$ 49,90 à vista



~~de R\$ 299,00~~

PlayStation 2 / PlayStation 3 e PC

por R\$ 149,90 à vista



~~de R\$ 199,00~~

PlayStation 2 / Xbox / Gamecube
e PC

por R\$ 99,90 à vista



Nintendo Wii

R\$ 1099,00

à vista (em dinheiro)
1 ano de garantia



PlayStation 3

R\$ 1499,00

à vista (em dinheiro)
1 ano 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



PlayStation 2

R\$ 369,00

à vista (em dinheiro)

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

Shopping Silvio Romero Plaza - R.: Coelho Lisboa, 334 - Loja 6 - Tatuapé SP/SP (11) 2225-3020

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 (Metró Conceição) (11) 5070-7671

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

PlayStation 2
com 2 anos
de garantia!



30 ANOS

Dossiê: 30 anos de SNK

30 Anos de SNK

Conheça a história da gigante japonesa que comemora 30 anos de luta para se manter na indústria de games

Fazer jogos atualmente não é nada fácil. Então, o que dizer desse mercado há 30 anos? Desde 1978, uma produtora de games nascida no mês de julho, na província de Osaka, no Japão, trilha um caminho árduo como nenhuma outra na indústria. A SNK conseguiu ao longo de sua vida lançar grandes clássicos dos fliperamas como as séries *The King of Fighters*, *Samurai Showdown*, *Fatal Fury*, *Art of Fighting*, *Metal Slug* e muitos outros jogos que, por incrível que pareça, todos os fãs de games conhecem.



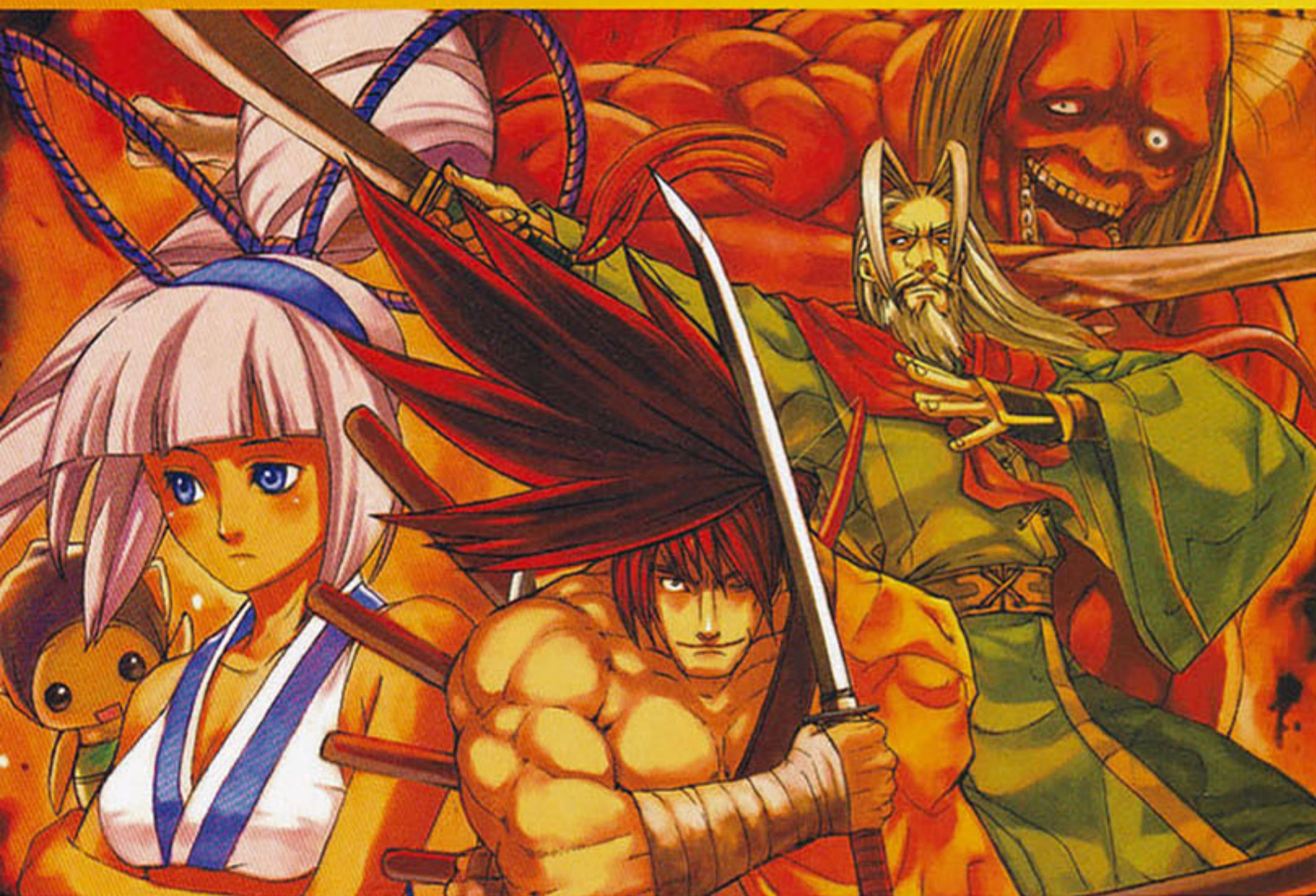
» Metal Slug é um dos jogos mais engraçados da produtora. Ele mistura guerra com muitas piadinhas sensacionais

Claro que, como em toda história de sucesso, a SNK passou por altos e baixos, inovando e quase caindo no esquecimento. Cresceu nos anos 80, foi uma das principais empresas de games na década de 90 e quase fechou suas portas no início de 2000. Confira a trajetória da Shin Nihon Kikaku e do homem que trouxe o sucesso novamente a essa gigante japonesa.

O Nascimento no Japão

Shin Nihon Kikaku, três palavras que significam “o novo projeto japonês” e, mais do que isso, são as iniciais de SNK. Antes de ficar conhecida por seus games, a produtora já possuía uma história longa em meio aos videogames. Em julho de 1978, quando Eikichi Kawasaki, um promissor empreendedor, viu que havia um nicho em crescimento que, até então, era pouco explorado no mercado: os fliperamas. No início, a proposta da empresa era desenvolver e criar softwares e hardwares sem uma especialização definida. Mas foi a popularização do mercado de jogos eletrônicos, principalmente nas ruas do Japão, que chamou a atenção de Eichi, que partiu para tentar dominar o mercado.

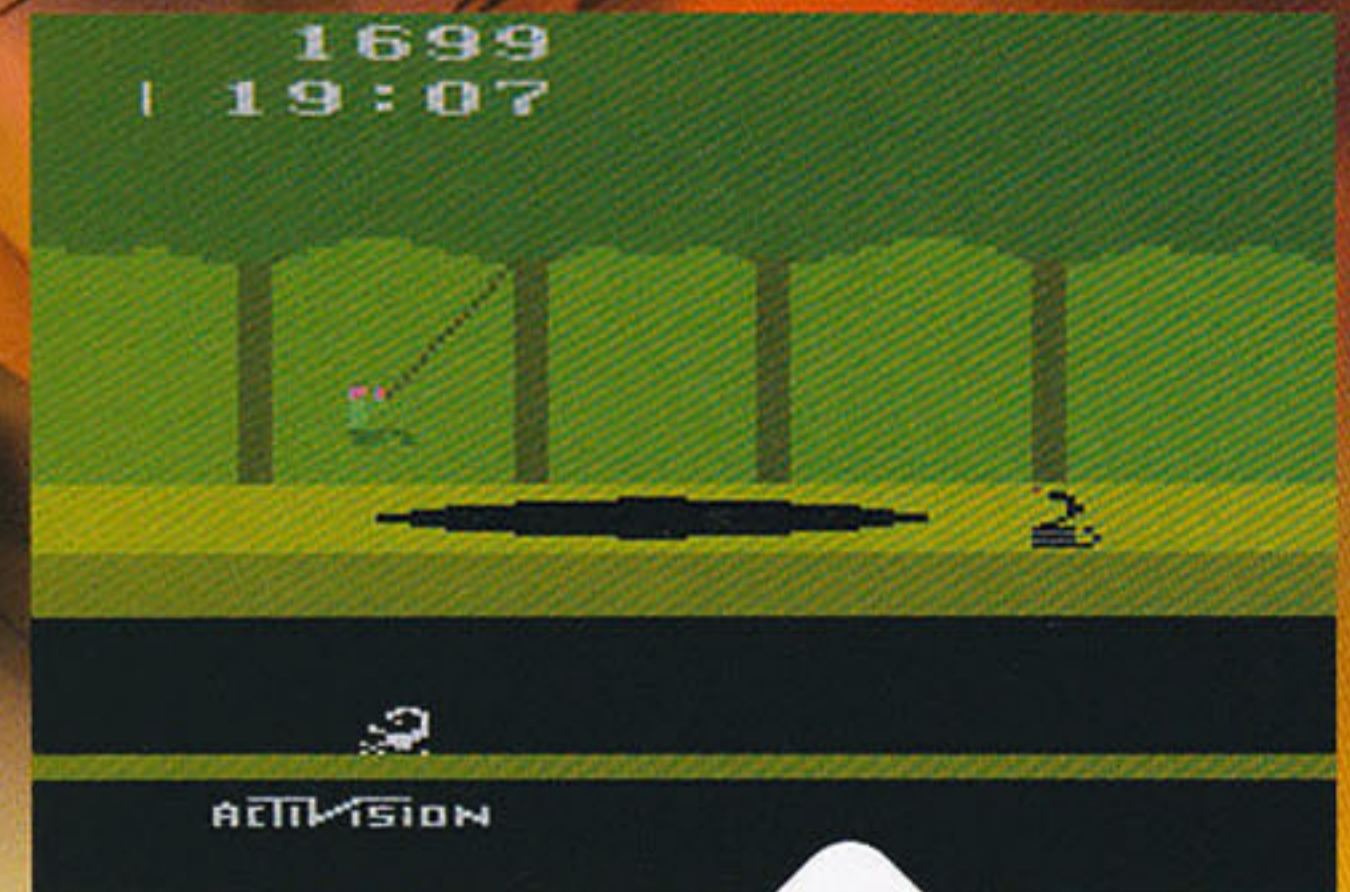
A empresa, sediada em Osaka, logo percebeu o potencial do mercado e investiu pesado em jogos, lançando seu primeiro título em 1979. O game era *Ozma Wars* – um simples shooter espacial. Na época, a tela utilizada era em preto-e-branco, mas



» Até mesmo a arte dos personagens da SNK Playmore possui um estilo próprio e é vendida como uma verdadeira obra no Japão



» Ozma Wars foi o jogo que abriu as portas da SNK para o mundo dos games. Mesmo sendo monocromático, os gamers japoneses passavam horas jogando nos arcades



»» A empresa, sediada em Osaka, logo percebeu o potencial do mercado e investiu pesado em jogos, lançando seu **primeiro título** em 1979. O game era *Ozma Wars* – um simples, mas bom, shooter espacial««

a base do game é utilizada em diversos shooters espaciais até hoje. Com o sucesso do primeiro game, a SNK ganhou confiança para lançar mais dois jogos: *Safari Rally* (1980) e *Vanguard* (1981). Naquela época, produzir jogos (mesmo que simples) despendia muito tempo e mão-de-obra. Por isso, lançar três games neste curto período de tempo era considerado uma obra hercúlea.

Safari Rally foi sucesso, mas a fama da companhia só se concretizou com *Vanguard* – outro jogo de nave, só que, desta vez, com visão lateral e cores. O título é o precursor direto de games do gênero como *Gradius*, da Konami e *R-Type*, da Irem. E, também, foi *Vanguard* que fez a SNK atravessar o Pacífico para lançar suas máquinas nos arcades norte-americanos.

O game foi licenciado nos EUA pela Centuri, que ficou responsável pela

distribuição em todo o território norte-americano. Não demorou muito para a SNK correr atrás da fatia do bolo que lhe era de direito e, no dia 20 de outubro de 1981, nasceu a SNK Corporation of America. Embora a primeira sede fosse em um minúsculo escritório em Sunnyvale, no Estado da Califórnia, os planos da empresa não eram nada modestos. A idéia era implementar uma distribuidora própria das máquinas de arcade e, para isso, a empresa precisava de um homem capacitado para encabeçar os negócios no Ocidente. O escolhido foi John Rowe, um dos fundadores da multinacional Tradewest (produtora de jogos como *Double Dragon* e *Battletoads*) e atual presidente e diretor do Samy Studios.

Entre 1979 e 1986, a SNK Corporation of America lançou um total de 23 arcades. Os destaques deste período foram *Mad Crash* (1984), *Alpha Mission* (1985 – que mais tarde ficou popular também para o Neo Geo) e *Athena* (1986 – jogo de plataforma que ganhou muitos fãs quando foi adaptado para o NES em 1987).

Nesses primeiros anos de EUA, o maior sucesso de todos foi *Ikari Warriors*, lançado em 1986 exclusivamente para arcades. O game lotou as casas de fliperamas dos Estados Unidos pois colocava o jogador no papel de um soldado que sobreviveu em uma queda de avião no meio da selva. Ralph e Clark,

»» As máquinas de fliperama da SNK. É muito difícil conhecer alguém que nunca as tenha visto no centro das capitais ou em alguns botecos



O terror de 1983

»» No início dos anos 80, o Atari 2600 estava em alta, mas tinha um problema: não possuía nenhum controle de qualidade, dando liberdade para qualquer um que entendesse o mínimo de programação a desenvolver jogos. A indústria do videogame crescia a todo vapor até 1983, quando em meio a tantos jogos ruins algo inesperado aconteceu. O mercado de games ficou completamente desacreditado e faliu. Sim, morreu por dois anos até o lançamento do NES em 1985.



CAPA

Dossiê: 30 anos de SNK



>> O console Neo Geo nada mais era do que uma versão caseira da placa de arcade MVS, apresentando os mesmos jogos vistos nos fliperamas

lutadores da série *The King of Fighters*, são baseados nos personagens de *Ikaru Warriors*.

Outro fator que ajudou a empresa neste período foi a conversão de seus títulos para o NES. Devido ao sucesso de *Ikaru Warriors* e *Vanguard*, outras empresas norte-americanas queriam licenciar os games para seus consoles.

Com o lançamento de três consoles que prometiam revolucionar o mercado, o Mega Drive, o TurboGrafx-16 e, mais além, o Super NES, as adaptações dos jogos da SNK para os consoles 16 bits foram inevitáveis. Empresas como a Takara, Saurus e Romstar trataram de licenciar e adaptar alguns dos maiores sucessos da empresa. Foi aí que a SNK colocou em prática um velho plano, se existia um

mercado tão grande para os jogos que a empresa produzia, e se outras empresas compravam os jogos para seus consoles, por que não criar um hardware para jogos caseiros? Assim nasceu o Neo Geo.

A Queda da SNK

Embora o Neo Geo fosse um bom console, ele e seus jogos eram muito caros. Isso foi um grande problema para companhia, pois Sega e Nintendo tinham um leque muito maior de jogos no mercado que custavam menos de US\$ 60. Assim, a SNK lançou o Neo Geo CD em 1994.

Apresentando gráficos melhores, mas custando o mesmo preço do Neo Geo original, os jogos do Neo Geo CD eram muito baratos. Assim, a SNK parou de fabricar cartuchos e partiu apenas para a fabricação de CDs.

Um dos problemas do novo Neo Geo eram as telas de carregamento dos jogos. Demorava séculos para iniciar um game. Agüentar os loadings entre os rounds de um game de luta exigia paciência. Infelizmente, todo o esforço em hardware da SNK foi em vão.

Após lançar o Neo Geo CDZ, com leitura mais rápida que do antecessor, a SNK parou de investir por um tempo em hardware. Foi nesse período, mais precisamente no ano de 1995, que veio o golpe fatal. A Sony e a Sega lançam seus próprios consoles da geração 32 bits: o PlayStation e o Saturn.

Infinidamente superiores em todos os aspectos, os dois roubaram o trono do Neo Geo. Apesar do CD como mídia não ser algo inédito, foram os primeiros consoles caseiros a usar gráficos 3D em tempo real. Como não podia competir contra eles, a SNK licenciou suas Propriedades Intelectuais para os novos consoles para tentar quitar dívidas, mas o dinheiro não era o mesmo da época de vacas gordas.

Mas a SNK tentou. Com campanhas publicitárias caríssimas e uma dose de boa vontade, a empresa



>> O visual dos jogos de Neo Geo era melhor do que dos concorrentes. O alto preço dos jogos e do console, no entanto, impediu o sucesso do aparelho



>> O Neo Geo Pocket foi a tentativa da SNK de sair do vermelho. Mas não conseguiu vencer seu maior adversário, o Game Boy



lançou em 1998 o Neo Geo Pocket. Primeiramente no Japão, o portátil veio com o intuito de desbancar o Game Boy. Entretanto, o pequeno da SNK não obteve sucesso. Com jogos fracos, um preço elevado e poucas empresas oferecendo suporte para a plataforma, o resultado foi outro passo para queda da empresa.

No início dos anos 2000, a SNK cometeu uma sucessão de erros que resultou em um turbilhão quase sem volta. A multinacional Aruze comprou a produtora antes que ela fechasse suas portas. A intenção da Aruze era usar as Propriedades Intelectuais em suas máquinas de Pachinko. Neste

Kawazaki, juntamente com a coreana Eolith, desenvolveu *The King of Fighters 2001* e *2002* para os fliperamas – justamente no período mais conturbado da história da empresa. Em 2002, a companhia coreana Mega Enterprise, juntamente com a japonesa Noise Factory, lançaram *Metal Slug 4* nos fliperamas de todo o globo.

Nesse meio período, a Aruze lançou máquinas de Pachinko com personagens da SNK sem autorização, o que rendeu um longo processo movido pela Playmore. Em dezembro, a Playmore abriu uma nova filial nos EUA: a SNK Neo Geo USA. O escolhido para reger os

Parceria com a Nintendo

>> Em 1985, a SNK assinou como third-party (produtora terceirizada) da Nintendo e abriu seu segundo escritório nos EUA, chamado de SNK Home Entertainment. Ele ficou responsável pela distribuição de jogos e de consoles japoneses nos EUA. A parceria com a Nintendo foi boa para ambas as partes. Enquanto a SNK tinha apenas experiência em hardware, a Nintendo tinha acertado em cheio com o NES. Dentre os lançamentos para o console da Nintendo, os mais importantes são *Baseball Stars* e *Crystalis*. Este foi uma resposta a *The Legend of Zelda*.

>>> A Aruze lançou máquinas de Pachinko com personagens da SNK sem autorização, o que rendeu um longo processo movido pela Playmore <<<

período, Eikichi Kawasaki deixou a presidência da SNK do Japão e fundou a BrezzaSoft. Em junho do mesmo ano, a SNK processou a Aruze por má administração pois a companhia adotou uma política de vendas restrita apenas ao Japão. Isso foi um choque no Ocidente, que dependia da empresa para comprar seus arcades. Apesar das turbulências, em novembro foi lançado o game *Capcom vs. SNK*, que conseguiu pôr panos quentes por mais algum tempo sobre a crise.

Em agosto de 2001, pouco antes de a SNK falir, Kawasaki e um grande número de ex-executivos da companhia fundaram a Playmore e compraram os direitos sobre as propriedades intelectuais de *The King of Fighters*, *Metal Slug* e outras principais franquias da antiga empresa. O objetivo de Eichi era reunir ex-funcionários da SNK e voltar com a força toda ao mercado. Ainda em 2001, a Playmore comprou a BrezzaSoft, que nesse período era composta por programadores e designers da série *The King of Fighters*. Como desenvolvedores, a BrezzaSoft de

negócios foi Ben Herman e o objetivo principal era promover e dar continuidade aos arcades.

Em 2003, Kawasaki conseguiu comprar todos os direitos autorais sobre as Propriedades Intelectuais da SNK e, também, conseguiu definitivamente os direitos sobre o nome SNK. Assim, em julho daquele ano, nasceu a SNK Playmore Corporation.



>> *The King of Fighters 94* foi o game de luta que quebrou paradigmas na época de seu lançamento. Ele oferecia disputas entre três lutadores



» A série The King of Fighters é um dos carros-chefe da SNK. Com uma dezena de títulos lançados, o game possui uma fiel legião de fãs

A SNK Playmore chegou a anunciar uma parceria com outra empresa, a Sammy, e começou os planos de desenvolvimento da série KOF para o sistema Atomiswave. Em outubro do mesmo ano, Ben Herman

» O ano de 2005 consolidou a SNK Playmore como uma das **principais** produtoras, com boas vendas em todos os consoles «

abre uma segunda filial nos EUA chamada SNK Neo Geo USA Consumer Corporation com o foco nos consoles caseiros.

Finalmente, em dezembro de 2003, é lançado *The King of Fighters 2003*, o primeiro game da série produzido totalmente pela SNK Playmore. Assim, começa o renascimento da SNK.

Virando o jogo

A SNK ganhou a causa contra a Azure, recebendo um valor de aproximadamente cinco bilhões de ienes de indenização. Em seguida, aposentou o sistema de arcades MVS. Por conta disso, *The King of Fighters Neowave* utilizou o hardware Atomiswave.

Em agosto de 2004, a SNK Playmore e a Noise Factory lançaram o primeiro KOF em 3D para o PlayStation 2: *KOF Maximum Impact*.

O céu começou a se abrir para a Playmore que, em novembro do mesmo ano, conseguiu unificar as



» The King of Fighters XII é o título mais esperado da produtora. Por conta disso, ela guarda seus segredos em um cofre lá no Japão

empresas japonesa e americana. A SNK Neo Geo Corporation e a SNK Playmore Corporation se uniram para formar a SNK Playmore Corporation. Em dezembro, a SNK Neo Geo Consumer Corporation passou a se chamar SNK Playmore USA e, na Ásia, a SNK NeoGeo mudou seu nome para SNK Playmore H.K. – tudo com o propósito de facilitar o reconhecimento da corporação mundialmente.

No final de 2004, a SNK Playmore lançou *The King of Fighters '94 Re-Bout*, para comemorar os dez anos da franquia de maior sucesso da empresa. Trata-se de um remake do primeiro game da série com gráficos melhorados e cenários em 3D.

O ano de 2005 consolidou a SNK Playmore como uma das principais desenvolvedoras de jogos do mundo. Além de suas coletâneas para o PS2 (*Neo Geo Online Collection*), a empresa começou a desenvolver jogos para o Nintendo Wii e o Nintendo DS. Os arcades também continuam em alta e o hardware Atomiswave mostrou seu valor em jogos como *Neo Geo Battle Coliseum*, *Samurai Spirits Tenkaichi Kenkyakuden* (*Samurai Shodown 6* nos EUA), fechando o ano com chave



» A série Samurai Showdown é outra Propriedade Intelectual da SNK que faz muito sucesso em todo o planeta. Nela, os lutadores utilizam espadas e as brigas são violentas

>> Metal Slug 6 (abaixo), para o DS, e Samurai Showdown: Edge of Destiny (à direita), para arcades, são os futuros lançamentos da SNK



de ouro com o lançamento de *The King of Fighters XI*. No ano seguinte, continuaram os lançamentos da série *Neo Geo Online Collection* com jogos os clássicos dos arcades AES e MVS, e a SNK Playmore anunciou o fim do desenvolvimento de jogos com a placa Atomiswave como hardware principal. Na Toquio Game Show de 2006, foi anunciada a substituta da Atomiswave: a Type-X2, da Taito. As coletâneas de jogos antigos continuaram a todo o vapor. Entre fevereiro e abril de 2007, a SNK Playmore lançou três delas para PS2: *Metal Slug Anthology* e os volumes seis e sete de *Neo Geo Online Collection*, que tinha suporte para jogar online apenas no Japão.

Os jogos lançados para DS começam a tomar rumos diferentes. Em junho de 2007, a SNK Playmore lançou *Days of Memories*, um simulador de encontros e, em julho, *Doki Doki Majo SHINPAN!*, um game de hentai.

Em julho, a empresa lançou *KOF Maximum Impact Regulation "A"*, usando o novo hardware Type-X2. O jogo é um update do último *KOF MI* com quatro personagens adicionais. Depois de trinta anos de empresa e por tudo o que passou, a SNK Playmore tornou-se uma forte produtora. Ela é fruto de pessoas que acreditam na alta qualidade dos jogos.



>> Lien Neville estrela um grande sucesso atual da produtora, *The King of Fighters: Maximum Impact 2*, que é todo em 3D



Neo Geo vs. Outros consoles (1988/1995)

	NeoGeo MVS/AES	Sega Genesis	Super NES	Sony PlayStation
CPU	Motorola 16-bit 68000, 12MHz*	Motorola 16-bit 68000, 7.67MHz	WDC 16-bit 65c816, 3.58MHz	LSI 32-bit R3000A, 33.8MHz
Memória	64KB RAM, 68KB Video RAM	64KB RAM, 64KB Video RAM	128KB RAM, 64KB Video RAM*	2MB RAM, 1MB Video RAM
Resolução de vídeo	320x224	320x224	256x224, até 512x440	256x224, até 740x480
Cores	65,536 possíveis, 4,096 simultâneas	512 possíveis, 64 simultâneas	32,768 possíveis, 256	16.7 milhões possíveis
Sprites Simultâneos	380 Sprites, 3 Planos de fundo*	80 Sprites, 3 Planos de fundo	128 Sprites, 4 Planos de fundo	4000 sprites / Programáveis, gráficos em 3D
Tamanhos de Sprite: Mínimo / Máximo	Programável, de 1x2 pixels até 16x512 pixels,	32x32 pixels	8x8 pixels / 64x64 pixels	Programável, de 8x8 pixels até 256x256 pixels
Áudio	Yamaha 2610, 15 Canais	Yamaha YM2612, 6 Canais	Sony SPC700, 8 Canais	Customizável, 24 Canais, CD áudio
Maior jogo	Vários Jogos, 708 Mb	Super Street Fighter, 40 Mb	Tengai Makyou (Japão), 72 Mb	Vários com 4 CDs de 650 Mb cada

* = O melhor da era 16 - BIT. O PlayStation está no gráfico apenas como base comparativa para os consoles da próxima geração dos 16 - BIT.





Texto >> Rafael Remus
Colaboração >> Gustavo Petró
Ilustração >> Makotron

Por debaixo do capô

Detalhamos as melhores engines da indústria de games para você entender como elas funcionam e saber qual delas ajudam na criação dos melhores jogos

● Possivelmente, engine seja umas das palavras que os gamers mais escutam quando se informam sobre algum lançamento. O termo, no entanto, se popularizou apenas na metade dos anos 90 com a ascensão dos jogos em primeira pessoa. Pode parecer até heresia querer explicar a um jogador o que é a engine de um jogo. Porém, ela é muito mais complexa do que muita gente que não perde um lançamento no competitivo do mercado dos games possa imaginar. A engine é simplesmente o coração do jogo. Se deficiente, é sinônimo de game ruim. Se for boa, as chances de sucesso se potencializam. Tanto que, se para os desenvolvedores ela é uma ferramenta de trabalho, para críticos e jogadores é a melhor maneira de avaliar um jogo.

Os "motores" mais avançados atualmente fornecem uma grande variedade de recursos aos desenvolvedores. Essas tecnologias também são chamadas game middleware, por fornecerem um programa flexível e reutilizável que oferece todas as principais funcionalidades necessárias para desenvolver um jogo, reduzindo os custos, as complexidades e todos os outros fatores críticos na altamente competitiva indústria de jogos. Alguns motores de jogo usualmente fornecem abstração de plataforma, permitindo a um mesmo título ser executado em diferentes consoles, por exemplo. Outras engines oferecem capacidades de renderização 3D em tempo real dentro das funcionalidades requeridas pelos jogos.

Com o surgimento das middlewares, verdadeiros laboratórios onde os aplicativos para criação das engines apareceram no mercado. Eles se tornaram

empresas poderosas e seu sucesso está diretamente atrelado ao realismo cada vez mais impressionante dos jogos. Hoje existem centenas de middlewares e engines criadas em diversas partes do mundo, ocasionando uma concorrência feroz. Evidentemente, como toda concorrência, o consumidor torna-se o grande beneficiado. Diariamente os desenvolvedores de middleware agem tentando "reinventar a roda" e fornecer aos criadores dos jogos ferramentas cada vez mais poderosas. O resultado disso pode ser visto principalmente nos jogos da nova geração de consoles, Wii, PS3 e X360. Porém, é um processo contínuo, pois o que é revolucionário hoje será o padrão amanhã, embora, na maioria dos casos, os motores antigos sirvam como base para criação dos novos.

E este crescimento vertiginoso da indústria traz consigo a pergunta: qual a melhor tecnologia? Quando esta pergunta é feita, imediatamente surgem respostas óbvias como Unreal Engine, IDTech e CryEngine. Porém, para que esta avaliação seja precisa, é necessário saber em que sentido estamos falando da melhor? Enquanto uma engine gráfica mais robusta é mais presente em jogos de estratégia ou simuladores, aquelas que privilegiam a jogabilidade aparecem mais no jogos de primeira pessoa, por exemplo.

Confira o que as grandes empresas já fizeram com suas engines e o que estão preparando para o futuro.

>>> Algumas engines usualmente fornecem abstração de plataforma, permitindo um mesmo jogo ser executado em vários consoles <<<





Criterion Software

⚙️ A engine da Criterion, a RenderWare, não era muito conhecida até que a empresa trabalhou na produção da série *Burnout*. A ferramenta caiu nas graças dos programadores por trazer uma solução simples para os problemas de criação gráfica dos jogos do PS2. Tanto que alguns descreveram a engine como o "DirectX da Sony". Hoje, ela não é mais vendida, pois a Electronic Arts comprou a Criterion. Entretanto, a engine não teve o mesmo sucesso na geração atual, pois competiu diretamente com a Unreal Engine 3.

- ⚙️ **Engine:** RenderWare
- ⚙️ **Plataformas:** Windows, GameCube, Wii, Xbox, Xbox 360, PS2, PS3, PSP
- ⚙️ **Jogos:** Black, Burnout, Crackdown, Trilogia GTA (PS2), Sonic the Hedgehog
- ⚙️ **Jogos em desenvolvimento:** The Sims 3
- ⚙️ **Site:** www.criteriongames.com



Crytek

⚙️ O grande destaque da engine do estúdio alemão Crytek, a CryEngine 2, é a qualidade visual dos jogos como *Crysis*. Com suporte para DirectX 10, a engine oferece facilidade na utilização de efeitos de luz e sombra em tempo real, além de efeitos de mudanças climáticas. Outro destaque fica por conta da física realista, que permite a criação de ambientes destrutíveis, e de um sistema de animação que combina "motion capture" com movimentos feitos à mão. O problema é que os jogos que utilizam essa ferramenta exigem um PC muito potente.

- ⚙️ **Engine:** CryEngine 2 (V1.2.1)
- ⚙️ **Plataformas:** PC (PS3 e X360 em desenvolvimento)
- ⚙️ **Jogos Lançados:** Crysis
- ⚙️ **Jogos em desenvolvimento:** Entropia Universe, Merchands of Brooklin, The Day, Blue Mars
- ⚙️ **Site:** www.crytek.com



Epic Games

Podemos afirmar com segurança que a Unreal Engine 3 tornou-se a ferramenta padrão da indústria atual no desenvolvimento dos jogos. É utilizada tanto por grandes produtoras e desenvolvedores como também está servindo para aplicações em MMOs, projetos de arquitetura, filmes e até ensino escolar. Existem duas boas razões para que a Epic conquistasse este respeito: além do sucesso de jogos como *Unreal* e *Unreal Tournament*, ela retirou o foco da Unreal Engine 3 dos PCs, transformando-a em uma ferramenta multiplataforma.

- ⚙️ **Engine:** Unreal Engine 3 (Build 37XX)
- ⚙️ **Plataformas:** PC, PS3 e Xbox
- ⚙️ **Jogos Lançados:** BioShock, Gears, Lineage II, Mass Effect, Unreal Tournament III
- ⚙️ **Jogos em desenvolvimento:** All Points Bullet In, Brothers in Arms 3
- ⚙️ **Site:** www.epicgames.com



id

John Carmack está apostando todas suas fichas na nova geração da engine da id. Por enquanto, há pouquíssimas informações sobre a ferramenta, mas sabe-se que o primeiro game a utilizá-la será *Rage*, da própria produtora. O game que misturará corrida com ação possui um sistema chamado de MegaTexture: ele trata o cenário como uma textura gigantesca de alta definição ao invés do modo tradicional atual. Um sistema de colisões avançado impedirá, por exemplo, que um braço de um personagem atravesse a parede. Haverá suporte tanto para PC quanto para PS3 e X360.

- ⚙️ **Engine:** idtech 4 e idtech 5
- ⚙️ **Plataformas:** Mac, PC, PS3, Xbox360
- ⚙️ **Jogos Lançados:** Doom 3, Quake 4, Prey, Enemy Territory: Quake Wars
- ⚙️ **Jogos em desenvolvimento:** Rage, Doom 4
- ⚙️ **Site:** www.idsoftware.com



EMERGENT

⚙️ A Emergent afirma que possui a ferramenta gráfica mais antiga do mercado. De fato, no início da década de 90, a empresa lançou a engine NetImmerse. Entretanto, dessa ferramenta sobrou somente a reputação de ser uma tecnologia flexível e de ter boa compatibilidade com programas de outras empresas, o que ajudou na popularização da Gamebyro. Curiosamente, ambas as engines foram utilizadas em clientes de MMOs. Agora, essa tecnologia está em fase de adaptação para trabalhar com processadores de múltiplos núcleos como o do PS3.

- ⚙️ **Engine:** Gamebyro (V2.5) ⚙️ **Plataformas:** PC, PS3, Wii e Xbox360
- ⚙️ **Jogos Lançados:** Civilization, Dark Ages of Camelot, The Elder Scrolls IV
- ⚙️ **Jogos em desenvolvimento:** Fallout 3, Warhammer Online
- ⚙️ **Site:** www.emergent.net



VALVE

O poder da engine Source mostra o que a Valve quer em seus jogos: gráficos de última geração, animações de personagens e de faces e física realistas e suporte para as mais diversas configurações de PC. A Valve começou a licenciar a Source em 2004, servindo a diversas grandes empresas – muito embora o grupo de criação seja pequeno –, o que fez a ferramenta centralizar nos computadores. Ela é compatível com o Wii e PS3, mas é necessário um trabalho adicional de adaptação dos códigos, o que não acontece no X360 por exemplo.

- ⚙️ **Engine:** Source (Build 3412) ⚙️ **Plataformas:** X360 e PC
- ⚙️ **Jogos Lançados:** Counter Strike, Half Life, Dark Messiah, Portal, Team Fortress
- ⚙️ **Jogos em desenvolvimento:** Left 4 dead, Mabinogi Heroes, Postal III
- ⚙️ **Site:** source.valvesoftware.com

MENÇÕES HONROSAS

Essas são as engines mais recentes, porém não são menos importantes do que as que estão ao lado. Confira.



ROCKSTAR

A proposta dessa engine é facilitar a programação de games para as plataformas da nova geração, principalmente o PS3.

- Engine:** RAGE (Rockstar Advanced Game Engine)
- Plataformas:** PS3, Wii, X360
- Jogos lançados:** Table Tennis, GTA IV
- Jogos em desenvolvimento:** Midnight Club Los Angeles, L.A. Noir
- Site:** www.rockstar.com



SQUARE-ENIX

Esta é a sétima geração de engines da empresa cuja principal característica é poder renderizar animações em computação gráfica em tempo real.

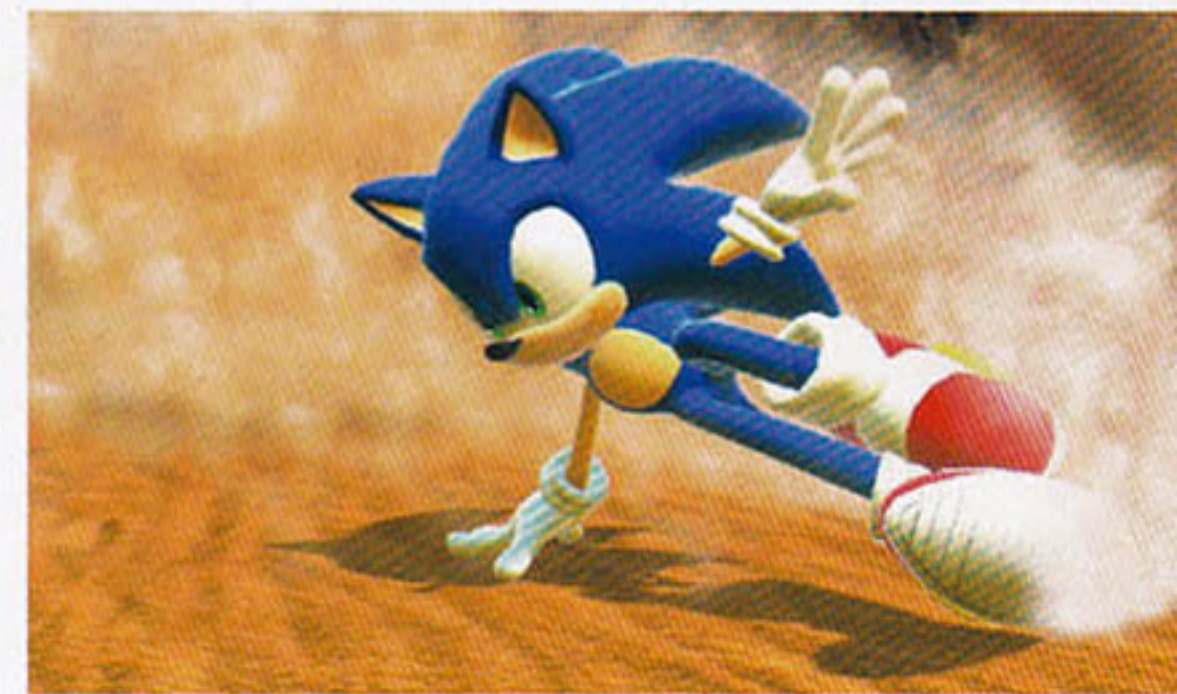
- Engine:** Crystal Tools
- Plataformas:** PS3
- Jogos lançados:** Nenhum
- Jogos em desenvolvimento:** Final Fantasy XIII, Final Fantasy Versus XIII e Rapture
- Site:** www.square-enix.com



SEGA

Feita exclusivamente para o novo game de Sonic, ela permite criar uma transição do dia para noite focando em uma iluminação mais realista.

- Engine:** Hedgehog Engine
- Plataformas:** X360, PS3, Wii, PC
- Jogos lançados:** Nenhum
- Jogos em desenvolvimento:** Sonic Unleashed **Site:** www.sega.com





Texto >> Théo Azevedo
Arte >> Nani

Gamer's Day 2008

Produtoras ignoram a E3 e realizam eventos privados, focando a imprensa e os jogadores, para anunciar sua lista de jogos para 2008 e 2009

● Ainda é um pouco estranho observar o mês de maio passar sem a E3 e a avalanche de novidades da principal feira de games do planeta que, a exemplo de 2007, este ano acontece em julho. A E3, na verdade, se enfraqueceu, abrindo espaço para outras feiras, como a Tokyo Game Show (no Japão) e a Games Convention (na Alemanha), mas principalmente para eventos particulares promovidos

pelas próprias produtoras.

Se faltou a E3 em maio, em compensação foi abundante a quantidade de conferências organizadas nos Estados Unidos, Japão e Europa, por Microsoft, Sony, Electronic Arts, Konami, Sega e Ubisoft. A **GameMaster** compilou o que de melhor e mais importante rolou nos eventos, material que você confere nas próximas páginas.

Microsoft Gamer's Day 2008

Em São Francisco (nos EUA), a Microsoft deu de ombros para o PC e dedicou-se inteiramente ao Xbox 360, apresentando uma respeitável linha de títulos, que inclui *Gears of War 2*, *Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts* e *Fable 2*. Enquanto a data de lançamento de *Too Human* foi finalmente definida, *Alan Wake* sequer deu as caras no evento.



VIVA PIÑATA: TROUBLE IN PARADISE

Viva Piñata foi uma das principais surpresas da safra inicial do Xbox 360 e, temática infantil à parte, conquistou gente de todas as idades e perfis. Em compensação, a coletânea de minigames *Party Animals* foi um daqueles jogos que você tem a impressão que não precisavam existir. Por isso, é reconfortante saber que a continuação legítima da série, *Trouble in Paradise*,

vai manter as raízes do original. Mas se a jogabilidade continua intacta, o que esperar além de cem criaturas diferentes (30 inéditas), multiplayer cooperativo via Live e aquela mecânica que ao mesmo tempo encanta e desafia? Interação. Eis a palavra de ordem em *Trouble in Paradise*. Tudo gira em torno da Live Vision, que será capaz de ler códigos estampados em cartas especiais e transferir conteúdo para o jogo. É um modo diferente de acrescentar uma nova piñata ou objeto para o seu

jardim e, assim, deixá-lo ainda melhor.

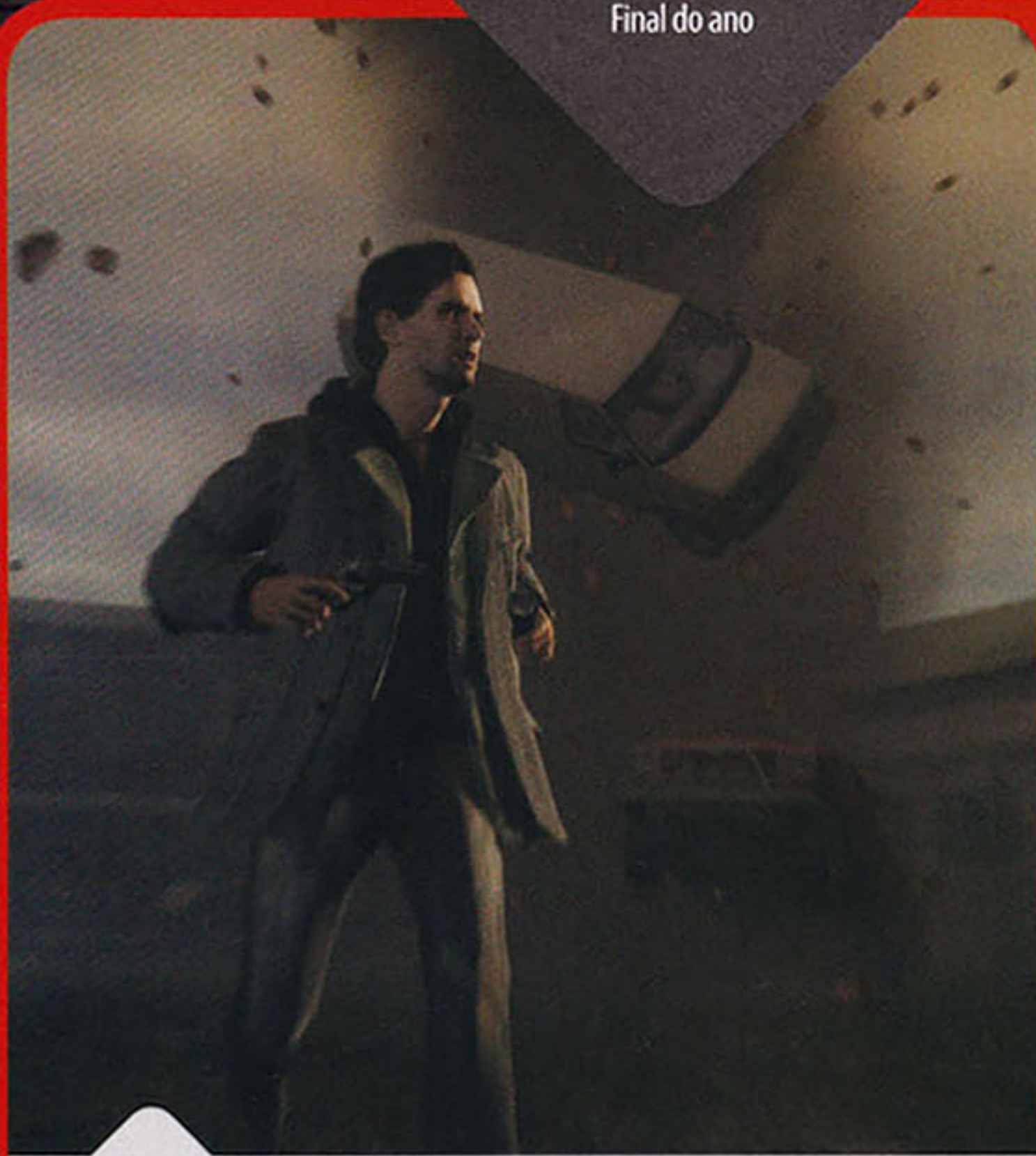
A questão é saber até onde o recurso vale a pena, considerando-se que o conteúdo de uma carta pode muito bem ser o mesmo de um arquivo disponível para download na Xbox Live. De qualquer forma, para quem curte *Viva Piñata*, poder ensinar truques às criaturinhas ou enviar imagens das mesmas para amigos podem ser argumentos suficientes para justificar a aquisição da continuação.

O que vem...

Too Human
19 de agosto
Gears of War 2
Novembro
Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts
Novembro
Viva Piñata: Trouble in Paradise
Setembro
Fable 2
Final do ano

ESPECIAL

Gamer's Day



Alan Wake? Ninguém sabe, ninguém viu

Em 2005, a Remedy Entertainment, que ganhou fama com o aclamado *Max Payne*, fez os jogadores salivarem ao revelar durante a E3 um thriller de ação, no mínimo, empolgante. Contudo, desde então quase mais nada foi divulgado sobre o jogo exclusivo para Xbox 360. Durante o evento, a situação não mudou: segundo Shane Kim, executivo da Microsoft Game Studios, *Alan Wake* ainda não tem previsão de lançamento. E isso foi tudo.

Too Human em agosto...

Mitologia nórdica, deuses cibernéticos, gigantescas máquinas de guerra, gráficos de tirar o fôlego e ação corpo-a-corpo e com armas de fogo mesclada a elementos de RPG. Difícil não se empolgar com o épico sci-fi da Silicon Knights, que finalmente ganhou data de lançamento: 19 de agosto. É para marcar na agenda.

Gears of War 2

Previsível, mas *Gears of War 2* figurou entre as maiores atrações do Microsoft Gamer's Day, que serviu para revelar mais detalhes da seqüência para o game que virou marca registrada do Xbox 360. Olha só:

- Achou *Gears of War* curto? Saiba que este que vem aí será cinco vezes maior;
- Já que é tão bom matar inimigos com a motosserra, por que não permitir duelos com a "arma"?
- Além de aperfeiçoar a Unreal Engine 3, a produtora vai acrescentar personagens, armas e inimigos inéditos em *Gears 2*;
- Um dos novos sadismos é o escudo humano que, como o próprio nome sugere, consiste em agarrar um inimigo monstruoso e deixar que leve as balas por você para, no fim do tiroteio, se livrar do cadáver;
- O multiplayer, além de ganhar novas modalidades e suportar 5 versus 5, terá uma ferramenta de matchmaking similar à de *Halo 3*.



... e Fable 2 só no final do ano

"Quando as folhas ficarem marrons." Desta maneira, Peter Molyneux respondeu à pergunta sobre a previsão de chegada de *Fable 2* que, a julgar pela maneira com a qual o próprio produtor o define, só não será capaz de acabar com a fome no mundo. Como o outono nos EUA cai nos meses finais do ano, é bom se programar para o final do ano.



Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts

Polêmica, opiniões divididas e, ao menos para os fãs, um certo "Q" de ceticismo. A Rare Studios finalmente abriu o jogo sobre o novo *Banjo-Kazooie*, mas muitos não receberam bem as inovações da nova aventura da dupla, que no X360 introduz uma jogabilidade com veículos.

Ainda é cedo para se desesperar: segundo a produtora, *Banjo-Kazooie* continua sendo um jogo de plataforma 3D. A diferença é que, em *Nuts & Bolts*, você tem a oportunidade de colocar sua criatividade para funcionar, utilizando mais de cem partes diferentes para criar veículos. As máquinas podem se locomover por terra, mar e ar e, se bem construída, facilitam o cumprimento de missões.

A pé ainda há muito o que fazer, incluindo ações que remontam diretamente à versão para Nintendo 64, como

coletar as famosas notas musicais e peças de quebra-cabeças e explorar ambientes. Com os veículos, as missões envolvem transportar objetos e competir em corridas.

Para o modo multiplayer, a idéia mais promissora gira em torno de uma modalidade que permite utilizar veículos construídos em uma espécie de luta de sumô. A Rare mostra que está em sintonia com uma das tendências mais alardeadas do entretenimento eletrônico: a criação de conteúdo por parte do usuário. Por essas e outras é que parece ser ainda muito cedo para julgar *Nuts & Bolts* e, antes de torcer o nariz para mudanças, é preciso lembrar o quanto a indústria dos games sofre com a falta de ousadia para inovar. Não nos decepcione, Rare.



ESPECIAL

Gamer's Day

PlayStation Day 2008

O evento em Londres serviu para a Sony alardear o sucesso da família PlayStation na Europa, onde há 12 milhões de PSP e 5 milhões de PS3 – este número, segundo David Reeves, presidente da SCEE, já é superior aos do Xbox 360 no continente desde outubro de 2007. Ademais, *Killzone 2* ganhou data de lançamento e os próximos *Resistance* e *Motorstorm* foram detalhados pela companhia.



MOTORSTORM: PACIFIC RIFT

Além de ganhar um título, a seqüência para *MotorStorm* mostrou durante o PlayStation Day 2008 que está levando a sério a idéia de superar o original. Monster trucks, 16 pistas inéditas e multiplayer online para 16 participantes são algumas das armas da Evolution Studios para alcançar tal objetivo. Se *MotorStorm* já era um jogo que estimulava a competitividade, seu sucessor irá evidenciar tal característica ainda mais. As pistas,

ambientadas em uma ilha aberta e com diversas opções de atalhos, contribuem para criar o clima. Mas nada se compara aos monster trucks que, embora mais lentos que as demais classes de veículos, são capazes de esmagar ou lançar penhasco abaixo qualquer coisa que atravesse seu caminho. As belezas paradisíacas dos cenários, como a vegetação e as águas cristalinas, escondem muitos perigos que irão atrapalhar os pilotos. É... todo cuidado será pouco.

EA Gamer's Day 2008

O evento não foi, basicamente, uma oportunidade de jogar os próximos lançamentos da Electronic Arts. Não houve nenhum espaço para algo bombástico. De novidade mesmo, só a a série *Skate*, que ganha versões para DS e Wii, além de uma seqüência nas plataformas de origem.



BATTLEFORGE

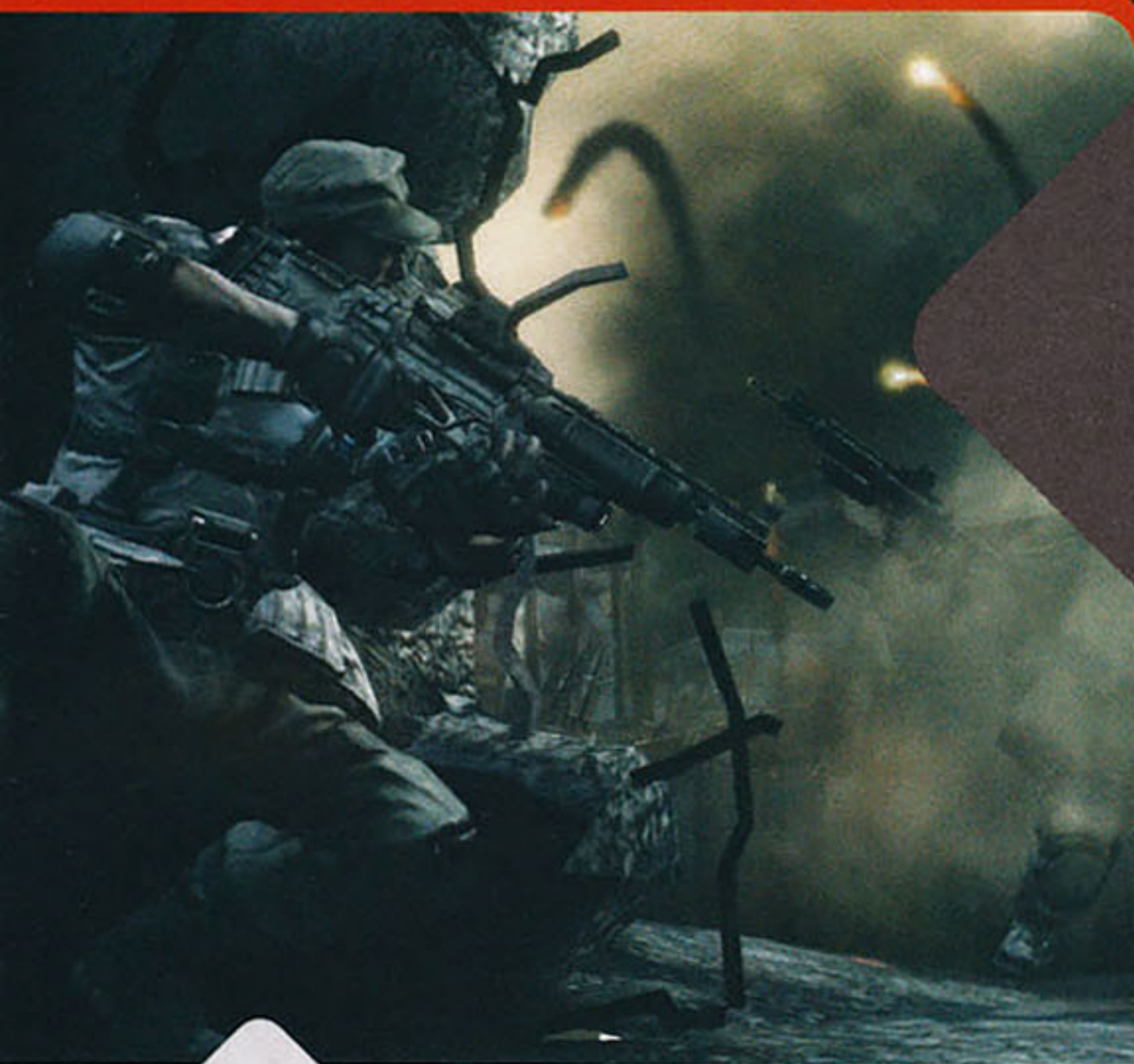
O que fazer para se diferenciar em meio à enorme oferta de RTS do mercado? Para o estúdio alemão da EA Phenomic, a idéia foi acrescentar cards colecionáveis à fórmula, o que deu origem a *BattleForge*. Você ganha, troca e compra cartas online, na tentativa de formar o melhor deck possível, que depois é utilizado para alistar

unidades ou lançar feitiços. Ademais, o game se parece muito com um RTS convencional, desde a perspectiva de visão até a jogabilidade. Em termos táticos há algumas nuances, como restrições na hora de colocar as unidades no campo de batalha – elas precisam estar próximas de outras unidades ou no território controlado pelo jogador.

Skate

Pouco foi revelado sobre *Skate 2*, para PS3 e Xbox 360, mas *Skate It*, estréia da série de skate no console e portátil da Nintendo, promete manter a fórmula que agradou no original, aproveitando os recursos únicos de cada plataforma. O foco continua sendo a prancha com rodas e não o skatista – como acontece na franquia concorrente Tony Hawk.

No Wii, por exemplo, o Wii Remote simula os movimentos feitos em cima da prancha, enquanto as manobras são realizadas por meio de determinadas seqüências de movimento ao se balançar o controle no ar. O jogo também será compatível com a Balance Board, de *Wii Fit*, o que promete deixar a experiência ainda mais realista. Já a tela sensível do DS reproduz a prancha do skate e, por ali, você traça os movimentos – um "ollie", por exemplo, é realizado riscando uma linha de ponta a ponta no skate. O cenário desta vez é a antiga cidade de San Vanelona, evacuada após uma série de desastres, o que acabou tornando-a perfeita como local para realizar as manobras mais radicais.



Killzone 2 só em 2009

É, não teve jeito: a Sony exibiu um novo trailer de *Killzone 2* durante o PlayStation Day, mas a principal notícia foi mesmo o atraso no lançamento do jogo, que só chegará às prateleiras em fevereiro do ano que vem. Quem esteve por lá pôde ver também o segundo nível da campanha single-player, intitulado Corinth River, e atestar que o jogo está tão impressionante quanto na E3 2007.

Rapidinhas...

- De acordo com a Insomniac, o site oficial *MyResistance* será completamente reformulado para *Resistance 2*. Ted Price, da produtora, disse que a "nova identidade" é inspirada no Facebook, pelas características de comunidade;

- Kaz Hirai, CEO da Sony Computer Entertainment, revelou que *LittleBigPlanet* será lançado em outubro, e que a PlayStation Home não ficará disponível ao público enquanto não estiver pronta – leia-se "comunidade virtual, só no final do ano";

- E para o PS2, nada? Bom, tem *EyeToy Play Hero*, uma aventura com clima de conto-de-fadas voltada à garotada. A parte interessante é que trata-se do primeiro jogo feito para a câmera do console a incluir um periférico exclusivo: uma espada verde, que é utilizada para combater monstros.

CASTLEVANIA: ORDER OF ECCLESIA

Shinoa, codinome da protagonista de *Order of Ecclesia*, é uma das novidades da terceira empreitada de *Castlevania* no portátil da Nintendo. Ela é membro da organização que dá nome ao jogo e cujo objetivo maior é derrotar Drácula e seus asseclas. Desta vez, a ação percorre 20 diferentes áreas, de ambientes que vão de oceanos a florestas. A personagem principal conta com o sistema de ataque Glyph, que possibilita utilizar múltiplas investidas e habilidades especiais simultaneamente. O jogo tem um bom fator replay, graças aos vários finais diferentes, sem falar no modo online via Wi-Fi Connection, no qual também será possível vender e comprar itens e equipamentos. Por enquanto, é o que se sabe sobre *Order of Ecclesia*, que tem a tarimba de Koji Igarashi, garantia de que o game deve manter o nível de *Dawn of Sorrow* e *Portrait of Ruin*.



Konami Gamers' Day 08

Metal Gear Solid 4, como era de se esperar, foi a estrela da Konami na conferência para imprensa realizada em Tóquio. Como de costume, Hideo Kojima subiu ao palco para demonstrar o potencial best-seller do PlayStation 3 – que, por sinal, não será o último episódio da série. E ainda deu tempo para falar de um novo *Castlevania* para DS e da próxima investida da produtora na área de games musicais.

Rock Revolution

Não é de se surpreender que a Konami, uma das pioneiras dos games musicais com franquias como *Dance Dance Revolution*, não queira ficar de fora da nova onda do gênero, puxada por *Guitar Hero* e *Rock Band*. Só que, a princípio, a revolução parece estar apenas no nome: o game possibilita criar uma banda completa, com guitarra, baixo e bateria – a versão para DS é a

única com vocal. Nada que não se tenha visto antes. Para os entusiastas da bateria, em todo caso, em *Rock Revolution* o acessório é mais sofisticado, com três pads redondos e três pratos triangulares, todos posicionados na mesma altura, além de um pedal. Mas isso apenas no PlayStation 3 e Xbox 360, já que o Wii dispensa todos os acessórios para utilizar somente o Wii Remote. Os gráficos são mais realistas,

enquanto a interface lembra a série *Beatmania*, também da Konami. Quanto ao acervo, são 40 músicas, de bandas como Ramones, Iron Maiden, Wolfmother e System of a Down. Após o lançamento do jogo, pacotes com faixas inéditas serão liberados para download. Em termos de modos de jogo, chama a atenção o Jam, que permite a você gravar suas próprias músicas em tempo real, em até oito faixas distintas.





Sega Gamer's Day 2008

O evento da Sega pode ser resumido em um acontecimento apenas: o anúncio da parceria entre a produtora e a Platinum Games, formada por ex-funcionários da Clover Studios, antiga subsidiária da Capcom. De resto, foi uma oportunidade para os sortudos de plantão colocarem as mãos em futuros lançamentos como *The Incredible Hulk*, *Sonic Unleashed* e *Samba de Amigo*.

DOSE QUÁDRUPLA

Viewtiful Joe e *Okami* são apenas dois dos títulos que constam no currículo dos fundadores da Platinum Games, que fizeram fama na Clover Studios. Assim sendo, impossível não receber com bastante empolgação a notícia da parceria entre a famosa softhouse e a Sega que, de cara, garantirá quatro bons títulos. Confira alguns detalhes sobre cada um deles, todos programados para o ano que vem:



MadWorld

Dirigido por Shigenori Nishikawa (*Resident Evil 4*, *Dino Crisis*), *MadWorld* retrata a violência de forma exagerada e cômica, sem tratar o assunto de forma séria — não é sempre que se pode atravessar a cabeça de um inimigo com uma placa de trânsito ou arrancar seu coração. E que tal minigames em que a meta é rebater pessoas com um taco de beisebol? E tudo isso com gráficos em preto e branco, e jogo de luz e sombra que lembra a graphic novel "Sin City". Ah, sim: o sangue é vermelho.



Ubideays 08

Foi o Museu do Louvre, na capital do país de origem da Ubisoft (a França), o local escolhido pela produtora para exibir uma forte linha de títulos, encabeçada por títulos de Tom Clancy (*H.A.W.X.*, *EndWar*) e com direito a novos capítulos de *Prince of Persia* e *Rayman Raving Rabbids*. Mas talvez a melhor notícia tenha sido mesmo a confirmação de *Beyond Good & Evil 2*, clássico cult que merece de fato uma seqüência. Só faltou mesmo *Splinter Cell*...

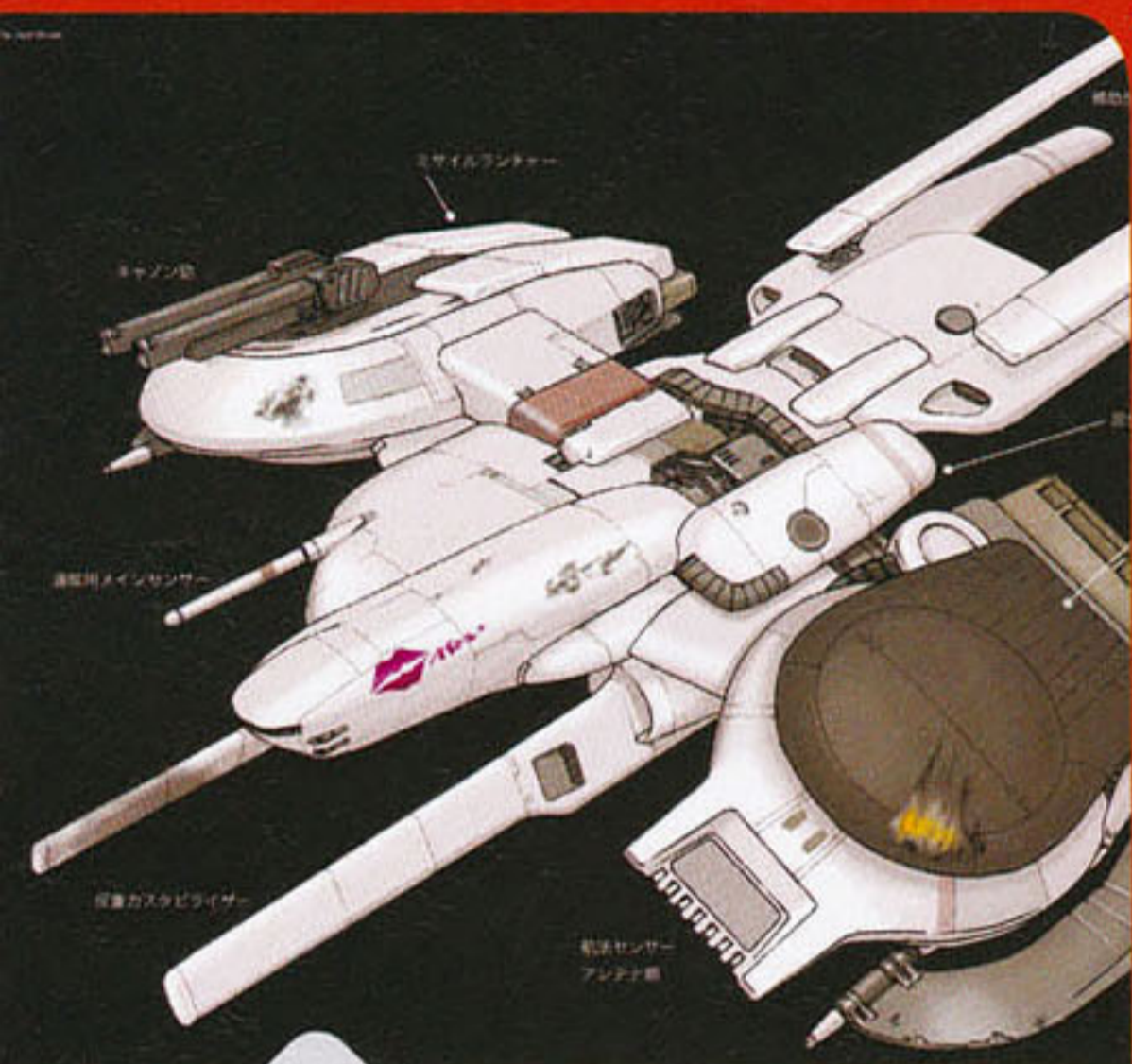
PRINCE OF PERSIA: HEIR APPARENT

Após a conclusão da trilogia que ressuscitou um dos maiores clássicos do entretenimento eletrônico, é hora de mais mudanças. O novo *Prince of Persia* chama a atenção já pelo estilo gráfico, em cel shading, lembrando ilustrações feitas à mão. Isso mesmo: o tom realista das últimas versões dá lugar a um visual de desenho animado, que deixa cenários e personagens mais marcantes. Mas

não se engane, pois a tecnologia por trás do game é a mesma utilizada em *Assassin's Creed*. O enredo é baseado na mitologia zoroastriana e envolve a guerra entre os deuses irmãos Ohrmazd e Ahriman. O primeiro, um deus da bondade, aprisiona seu irmão maligno em uma caixa e o esconde em um oásis. No entanto, Ahriman é libertado por um ladrão séculos depois, corrompendo a natureza e as pessoas. O protagonista, que nada tem a ver com o da série anterior, entra na história como um mero aventureiro

que, após alguns eventos, acaba se tornando um príncipe e o único humano capaz de livrar o mundo da maldição de Ahriman. Agora, o protagonista conta com uma companheira, Elika, a última descendente dos guardiões da Árvore da Vida, um símbolo da vida e da morte. Além de narrar a história, Elika ajuda durante os combates e na resolução dos puzzles. Há momentos em que, inclusive, é possível controlá-la. Este game é um dos mais aguardados...





Infinite Line

Baseado no livro "Childhood's End", de Arthur C. Clarke, trata-se um RPG sci-fi que transforma você no comandante de uma grande nave espacial, que pode ser customizada com mais de 150 peças à disposição. O combate funciona no esquema Active Time Battle – ou seja, quanto mais cheio o medidor, mais ações são possíveis. O game, que está sendo produzido em parceria com a Nudemaker (Steel Battalion) e dirigido por Hifumi Kouno, terá partidas multiplayer via Wi-Fi Connection.

Bayonetta

O game, dirigido por Hideki Kamiya (*Devil May Cry*, *Viewtiful Joe*), coloca você na pele de uma bruxa que enfrenta anjos empregando golpes de artes marciais e armas equipadas tanto em seus pés quanto nas mãos.



Projeto não-anunciado

Por enquanto, o que se sabe é que o jogo será encabeçado por Shinji Mikami, cujos trabalhos mais recentes como diretor foram *Resident Evil 4* e *God Hand*.

Rayman Raving Rabbids TV Party

O próximo alvo dos coelhos que roubaram a cena em Rayman é a TV. Após invadir um estúdio de televisão, os seres tomam conta de toda a programação do canal, incluindo os programas de moda, música, esporte e filmes. Rayman, por sua vez, fica ainda mais relegado aos bastidores, já que as estrelas deste party game para Wii são mesmo os coelhos. A Balance Board, de *Wii Fit*, é compatível com alguns dos minigames – são mais de 50, de curta e longa duração –, mas esqueça o uso politicamente correto para o acessório: aqui, para se ter uma idéia, você precisa sentar na balança e mover o corpo para controlar uma criatura em uma espécie de esqui na neve. Cá entre nós, você já se imaginou jogando com a bunda?



Beyond Good & Evil 2

Finalmente o jogo que, de tão aclamado – e, ironicamente, de pouco sucesso comercial – ganhou status de cult, terá uma seqüência. *Beyond Good & Evil 2* será mais voltado à nova geração de jogadores, mas esperamos que a Ubisoft não desaponte os antigos fãs. O começo, ao menos, foi bom, já que o trailer exibido no evento mostrou o porco Pey'j e gráficos de promissora beleza. A protagonista Jade também aparece, escondida sob um guarda-chuva. Até o fechamento desta edição, as plataformas ainda não haviam sido confirmadas mas, pela qualidade visual, só PC, PS3 e Xbox 360 parecem ser capazes de dar conta do recado.



Seja qual for o seu console, aqui você

Complete sua coleção da revista GameMaster



Edição 40 - R\$ 8,90

- ▶ Sonic Unleashed: a série que pretende ressuscitar o herói que desafiou a fama de Mario Bros.
- ▶ GunBound Season 2: atualização deixa o game de tiro online ainda melhor
- ▶ Reviews: Iron Man, GTA IV...



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 competição final 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 baratinhos



Edição 35 - R\$ 8,90

- ▶ Jogue ou fique por fora! 50 games que você tem que jogar em 2008
- ▶ 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 funcionam e quais os limites da classificação de jogos no Brasil e nos EUA

Edições especiais da GameMaster



Audition

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



Guitar Hero

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



Resident Evil

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



Winning Eleven - Ed.2

- ▶ Aprenda como se tornar 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. 12

- ▶ Wii Fit: queime calorias à moda Nintendo com o novo acessório do Wii
- ▶ WiiWare: saiba os jogos para investir os seus Wii Points



RS 9,90

Super-Heróis - Ed. 10

- ▶ Dossiê duplo: Homem de Ferro e o Incrível Hulk
- ▶ George Pérez: o herói das pranchetas
- ▶ A a Z do Lanterna Verde



RS 9,90

XBOX - Ed. 19

- ▶ Com exclusividade o Gears of War: bem maior e melhor
- ▶ Ninja Gaiden 2: Vença os chefes e encontre as caveiras



RS 10,90

Video Som - Ed. 122

- ▶ Escolha sua nova TV de Plasma e LCD: guia com 28 modelos de 32 a 65 polegadas, resolução Full HD ou HD e muito mais

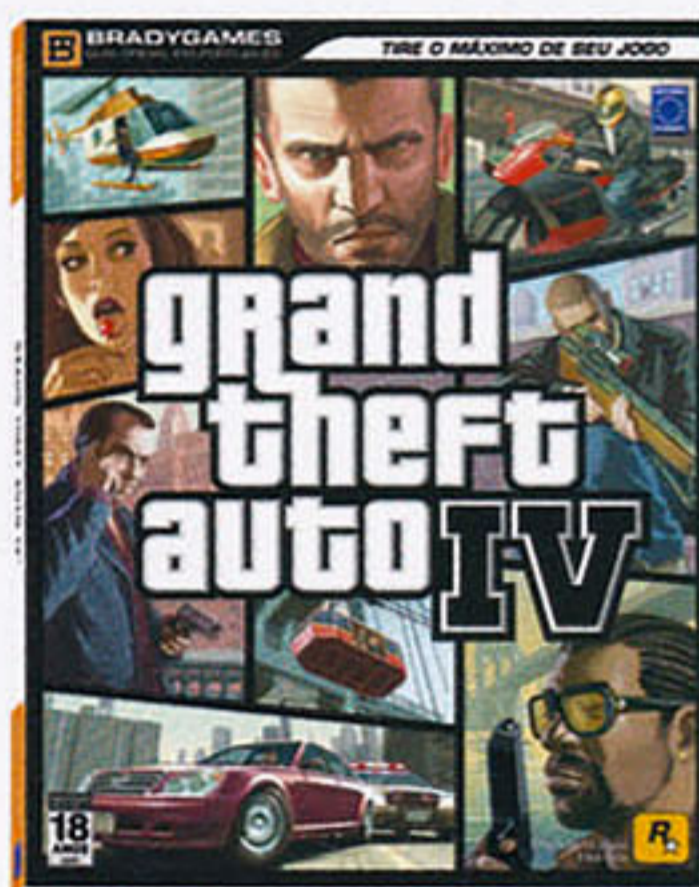


RS 14,90

Computer Arts - Ed. 10

- ▶ Design Gigante: o trabalho de designers que criam identidades visuais para aviões, edifícios e grandes ambientes

Biblioteca GameMaster



Grand Theft Auto IV

- ▶ O livro oficial do jogo, para a versão do XBOX e PS3, com todas as dicas das missões e segredos, mapas e muito mais. Um guia completo para iniciantes e profissionais.

Número de páginas: 292
Preço: R\$ 29,90



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

Mass Effect fez um enorme sucesso no Xbox 360. Agora, no PC, o RPG da Bioware apresenta gráficos ainda melhores e uma jogabilidade refinada, utilizando os atalhos do teclado para facilitar a realização de ataques e magias.





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

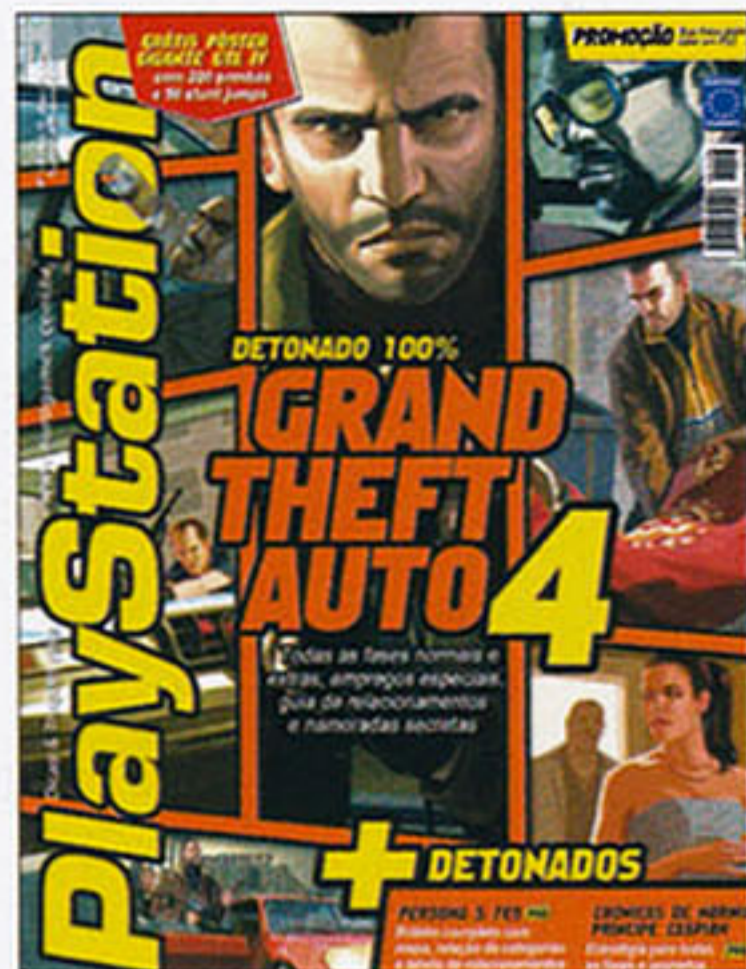
revista de alta qualidade



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

PS3

Texto >> Matheus Bourg

>>A quantidade de inimigos na tela superará todas as expectativas e dará a oportunidade de treinar a mira no game

> Resistance 2



PLATAFORMAS
PS3

PRODUTORA
SCE

DESENVOLVEDOR
Insomniac Games

TIPO
Tiro

PREVISÃO
Final de 2008

Maior, mais bonita e com ênfase na comunidade online, seqüência promete reunir até 60 jogadores na rede do PS3

Se você já parou para pensar no assunto por alguns instantes, a Insomniac Games certamente não recebeu este nome ao acaso. Desde que lançou o primeiro game da série *Resistance*, em novembro de 2006, a produtora trabalhou simultaneamente em dois projetos diferentes. Um deles foi a excelente estréia de *Ratchet & Clank* na geração atual com *Tools of Destruction* e, o outro foi um projeto que muitos acreditavam ser prematuro demais. A seqüência do FPS alienígena já estava em desenvolvimento antes mesmo do novo console da Sony chegar às lojas, mas foi preciso esperar um pouco mais para revelá-la.

Subitamente, com o adiamento do lendário novo *Killzone*, *Resistance 2* se transformou em um dos mais promissores títulos previstos para o final do ano. Acontece que todo esse tempo no forno fez com que, gradativamente, a continuação ganhasse forma e surpreendesse

OBA, É PRESENTE?

Além do sistema de experiência que premia o jogador com melhorias básicas, o game reserva uma série de itens especiais que só são liberados após a derrota de determinados chefes. O mais legal divulgado até o momento consiste em um escudo em forma de bolha — é, como o de Halo 3 — que protege Hale de disparos e explosões durante trinta segundos.



quem tivesse a chance de testá-la. A princípio, tudo o que você precisa saber sobre o jogo é que ele começa no exato instante em que o original terminou. O epílogo, que agora funciona como uma introdução para os novos rumos do FPS, apresenta Nathan Hale a um grupo conhecido como "The Sentinels" (ou os sentinelas, em português). Incrivelmente misteriosa, a entidade é formada por pessoas que, assim como Hale, são imunes ao vírus Chimeran. Daí em diante, é fácil sacar o que acontece: você embarca com eles em plenos EUA da década de 50 para acabar com a raça dos alienígenas sacanas do primeiro game.

Os quatro "C's"

De acordo com Ted Price, executivo responsável pelo estúdio que nunca dorme, tem como alicerce os chamados "quatro C's": campanha; co-op; competitividade; e comunidade. Price diz que mais do que simples elementos da jogabilidade, estas letras

representam teias que precisam se entrelaçar para que o jogador sinta que realmente está em uma guerra e que, de fato, o futuro da humanidade depende única e exclusivamente dele. Em uma recente entrevista, o executivo explicou como o esquema funciona. Pode parecer estranho mas, no game, a modalidade cooperativa não apenas rola simultaneamente à campanha, como também integra para o modo online.

Na prática, a decisão acabou de vez com os "mata-mata" desmiolados que caracterizam a maior parte dos jogos de tiro da atualidade. Com o intuito de evitar uma bagunça descomunal (afinal, cada sala suportará até 60 jogadores), a faceta online de *Resistance 2* é inspirada em um sistema composto por esquadrões e objetivos. Como funciona? Mais ou menos assim: você entra na sala, é automaticamente enquadrado em uma equipe e, em seguida, recebe uma missão que deverá ser executada em conjunto

Em grande estilo

Se você precisar lutar arduamente contra inimigos impiedosos e nojentos, é melhor que o faça com estilo, certo? Pois a *Insomniac* também pensa assim. Por conta disso, o game contará com um vasto acervo de veículos que poderão ser controlados pelo jogador. Saca essas aeronaves bacanas que você está vendo nas imagens? Segundo a produtora, será possível comandá-las durante vários momentos da campanha solo. Quanto ao uso dos veículos no multiplayer, nada foi revelado até o momento.

>> Como os aliens não querem perder a batalha novamente, eles voltaram com armas gigantescas que ocupam toda a tela





PREVIEW

PS3

com os seus parceiros. O que torna a jogada interessante é que sempre haverá um time com uma meta oposta à sua, ou seja, se você tiver que conquistar um determinado território, pode apostar que sempre existirá alguém cujo objetivo consistirá justamente em evitar que isto aconteça.

Nesta área, outro ponto bastante interessante atende pelo modo como a campanha cooperativa evolui. Esqueça a possibilidade de escolher entre fácil, médio ou "desumano". Agora, o computador avalia o potencial da equipe (presumindo que você já tenha jogado o modo solo ao menos uma vez) e designa um nível de dificuldade condizente com o grupo. Este mesmo nível – é válido ressaltar – sofre mudanças (geralmente para pior, é claro) conforme você se entrosa com a sua trupe. Quanto à formação dessa galera, tenha em mente que não será preciso contar apenas com amigos conhecidos:

graças a uma nova mecânica, o próprio jogo poderá reunir jogadores de talentos semelhantes em uma mesma sala.

Literalmente grande

No que diz respeito à campanha solo, as novidades são igualmente animadoras. Além de já estar 100% completa graças a um novo método de trabalho imposto pela Insomniac – primeiro fizeram o básico, para depois se preocuparem com pequenos detalhes –, a modalidade promete unir uma característica digna de jogos "old school" – os tradicionais chefões no final das fases – a um sistema de recompensas que segue os moldes daquele que foi recentemente implementado em *Call of Duty 4*. Em relação aos chefes, o destaque cabe a uma criatura com cerca de 45 metros de altura que mantém uma fiel e assustadora

Classes

Em *Resistance 2*, antes de se juntar à campanha cooperativa de alguém, você tem a oportunidade nada única de selecionar uma classe para o seu soldado. Entre as opções, destacam-se "Heavy Soldier", que vem equipado com uma metralhadora gigante e com kits de energia; e "Special Ops", típico cara preparado para ataques a longas distâncias com rifles automáticos. Só é preciso deixar bem claro que, de acordo com a Insomniac, essas classes valem apenas para o modo co-op, e não para o multiplayer geral.

» O nível de detalhes de *Resistance 2* é bem maior do que no primeiro game da série. O destaque fica por conta das sombras





proporção com o tamanho do jogador e dos demais soldados.

Felizmente, como pincelamos anteriormente, derrotar figuras como esta renderá pontos de experiência para o jogador. Estes resultam em melhorias um tanto quanto clichês, como aumento de energia ou de acuidade visual, com a diferença de que em *Resistance 2* elas não são eternas ou cumulativas. Em outras palavras, isto significa que o jogador só colherá os frutos de sua experiência enquanto se mantiver vivo, bastando morrer uma única vez para que tudo volte a ser como era antes. E quer saber do que mais? Nós nem comentamos a pior parte deste novo esquema. É que ao presentear o protagonista com um desses "upgrades",

o computador automaticamente coloca um multiplicador sobre a "sua cabeça". Deste modo, os inimigos logo notam que você vale mais pontos do que outros jogadores e tratam de focar suas atenções em um único rostinho: o seu.

Isso é preocupante por uma série de motivos, mas principalmente porque agora os alienígenas são consideravelmente mais inteligentes do que no primeiro *Resistance*. Além de espécies inéditas, a seqüência revisita aquelas que já são conhecidas do jogador, equipando-as com novas armas e habilidades. Esse capricho com o lado técnico do jogo, obviamente, também vale para áreas como o visual e como a modelagem dos elementos que fazem parte da obra.

Prova disso é o nível de detalhes dedicados aos cenários, aos equipamentos e aos efeitos de iluminação que você pode conferir nas imagens ao redor deste texto. Só tenha em mente o seguinte: isso que você está vendo ainda está longe da versão final que chega até o Natal.

>> Os alienígenas mais feiosos dos games estão de volta. A única diferença é que, agora, eles estão mais inteligentes e caçarão os jogadores sem descansar



PREVIEW

X360/PS3/PC

Texto >> Matheus Bourg



>> Na guerra do futuro, irá sobrar até para o Brasil. Reparem no Maracanã ao lado. É o Rio de Janeiro servindo de cenário para um jogo de videogame. Que demais!

O caminho certo

Graças a um sistema de experiência que integra a modalidade solo à online, seu piloto dentro do game aperfeiçoa suas técnicas a cada voo e, deste modo, desbloqueia uma grande quantidade de extras.

A companhia não divulgou exatamente o que poderá ser conquistado, mas já que *HAWX* promete mais de 50 modelos diferentes de aeronaves militares futuristas... é só fazer as contas.



> Tom Clancy's HAWX

Novato ou experiente? Pouco importa. No novo simulador da Ubi, todos têm vez – até mesmo a Cidade Maravilhosa

● Em um futuro não muito distante, as corporações militares privadas – ou PMCs, em inglês – são a resposta para todos os conflitos militares ao redor do planeta. A figura do Estado não existe mais, o governo está falido e só mandam aqueles que têm bala na agulha. A descrição lhe parece familiar? Provavelmente. *MGS4*, *Army of Two* e *Kane & Lynch* são exemplos recentes de jogos que utilizam esta mesma temática e colocam o jogador em meio a uma guerra de interesses particulares. Com *HAWX* – acrônimo para High Altitude Warfare X –, a história não é diferente. Acontece que o primeiro simulador aéreo endossado pela Ubisoft tem um gostinho especial para nós, brasileiros, uma vez que um de seus principais cenários atende pela cidade do Rio de Janeiro. Fora isso, até que o jogo promete.

Por parte do estúdio francês, a intenção é redefinir um gênero antes marcado pela hegemonia da série japonesa *Ace Combat*. Na prática, *HAWX* quer ser acessível tanto para os novatos quanto para os fãs que curtem desafios mais acalorados, e busca esse meio-termo por meio de um sistema bem simples: graças a ele, você pode controlar sua aeronave ora com as assistências acionadas, ora desligadas. Mais do que um limiar entre “fácil” e “difícil”, esta possibilidade basicamente divide o jogo em dois. Com a ajuda ligada, seu vôo se torna muito mais seguro, com direito a

radares, indicadores de colisão, sistemas antimísseis e até mesmo a uma tecnologia capaz de prever os movimentos inimigos. Sem toda essa parafernália, porém, o buraco é mais embaixo e a câmera funciona aos moldes de uma exibição de replay – isto é, com pouquíssima informação poluindo o seu campo de visão.

Apesar do aperto na dificuldade, optar pela tela limpa é essencial caso você queira aproveitar o visual de primeira categoria que faz parte de *HAWX*. O que as imagens não são capazes de mostrar é que o game pretende rodar a 60 quadros por segundo. Retratação fiel de ambientes reais, como o Rio de Janeiro e a visão da Baía de Guanabara pelo Cristo Redentor (até mesmo o estádio do Maracanã aparece); prédios realmente tridimensionais (sem texturas achatadas vistas em *Ace Combat*); além de explosões e efeitos de partícula realmente convincentes.

Para que você tenha uma idéia real do capricho empregado no desenvolvimento do simulador, é importante ressaltar que todos os mapas são construídos a partir de imagens reais captadas por satélite e que, não bastasse isso, a produtora ainda promete cenários com áreas na casa dos 120km².

Seja na campanha solo ou no multiplayer online – já confirmado, mas ainda rodeado de segredos –, os combates aéreos prometem ser diferentes de tudo que você já viu. Coisa fina!



 PLATAFORMAS
X360/PS3/PC

 PRODUTORA
Ubisoft

 DESENVOLVEDOR
Ubisoft Romania

 TIPO
Ação

 PREVISÃO
Setembro

Tramas cruzadas

Por ser mais uma obra assinada pelo talentoso escritor Tom Clancy, o game rola no mesmo universo de games como *Rainbow Six* e *Ghost Recon*. Sendo assim, a Ubisoft afirmou recentemente que *HAWX* se situa entre os enredos de *GRW 2* e de *Endwar* e que seu pano de fundo pode ser dividido em dois momentos distintos. A princípio, o ritmo de jogo é mais lento, já que o objetivo é mostrar a ascensão das PMCs; em seguida, a ação adquire um tom mais acelerado pois exibe o momento em que as companhias privadas podem efetivamente dominar o cenário global.



PREVIEW
Multiplataforma

Texto >> Matheus Bourg

LEGO Batman: The Videogame

Testado e aprovado por uma fórmula que já vendeu milhões, game traz personagens clássicos e visual arrojado



PLATAFORMAS
Multiplataforma

PRODUTORA
Warner Bros. Interactive

DESENVOLVEDOR
Traveller's Tale

TIPO
Aventura

PREVISÃO
Setembro

Quando a Traveller's Tale revelou que adaptaria a saga de *Star Wars* ao universo das pecinhas de LEGO, fãs e jogadores ao redor do mundo não descansaram enquanto não puderam ver a idéia sair do papel. Bastou a produtora anunciar o game para que o povo se reunisse e imaginasse como seria a versão plástica não apenas do herói mas também de Robin, Coringa e de tudo mais relacionado à mitologia.

A notícia para todo esse povo, felizmente, é que *LEGO Batman* segue à risca a cartilha que faz um tremendo sucesso com a trama de *Star Wars*. Isto significa que os dois jogos são semelhantes em diversos aspectos? Sim. Mas algumas nuances garantem o cheirinho de carro novo. Primeiro: a obra não é inspirada em um dos filmes antigos do herói, mas sim em uma trama completamente nova; em segundo lugar, apesar de o enredo ser completamente novo, todos os personagens que marcaram a história da série estão de volta. Essa galera (e são mais de vinte) pode ser livremente controlada pelo jogador.

Por aqui, o esquema de jogo é bastante similar ao já utilizado em jogos da série *LEGO*, ou seja, o game é pura pancadaria e um vai-e-vem frenético de peças. As principais novidades, porém, vão além de movimentos inéditos, como empurrões e afins. Na verdade, elas são representadas pelo uso de ferramentas típicas do universo de Batman (como aquele tradicional gancho ou o próprio Batmóvel) e pela introdução de um sistema que permite que os personagens troquem de roupa e, conseqüentemente, alternem suas habilidades. O exemplo mais



>> "Santa assombração, Batman. Esta Bat-caverna está infestada de inimigos feitos de pecinhas de plástico. Não aguento mais. Vou dar o fora daqui!"

Lista de presença

Confira os personagens, com exceção de Batman e Robin, que já estão garantidos na adaptação:

- Coringa
- Pinguim
- Mulher-Gato
- Charada
- Espantalho
- Crocodilo
- Harley Quinn
- Dr. Victor Fries
- **Dois-Caras**



bacana está ligado a Robin e sua vestimenta magnetizada. Uma vez selecionado pelo jogador, o acessório garante ao ajudante do Homem-Morcego a capacidade de manipular objetos de metal e até mesmo andar em paredes.

Apesar de *LEGO Batman* não ser o primeiro trabalho da produtora, é evidente o capricho dedicado ao título. Gotham City, por exemplo, apresenta inúmeros detalhes e a tela comporta bem mais objetos. O mesmo vale para a animação e para a modelagem dos personagens.



PREVIEW

PC/X360/PS3



Texto >> Matheus Bourg

>> Com cenários totalmente destrutíveis, muitos jogadores deixarão de lado as missões e concentrarão esforços em destruir tudo!



PLATAFORMAS
PC/X360/PS3

PRODUTORA
THQ

DESENVOLVEDOR
Volition

TIPO
Tiro

PREVISÃO
Início de 2009

> Red Faction: Guerrilla

Mas e o...

...multiplayer? Até o momento a produtora sequer tocou no assunto. Acontece que a jogatina em grupo foi uma parte importantíssima nos dois Red Faction lançados até agora. Com Guerrilla a história não deve ser diferente.

Soa como um déjà vu, mas é a prova definitiva de que algumas produtoras não têm medo de mexer no time que estava ganhando

● Parece que foi ontem que PS2 e PC receberam um dos shooters mais legais dos últimos tempos. Em 2001, a possibilidade de destruir cada centímetro quadrado do mapa ao seu redor deixou gamers em polvorosa. Sete anos se passaram, três novos consoles surgiram e, por isso, a Volition decidiu ressuscitar a franquia *Red Faction*. Só não pense que a história de *Guerrilla* é tão simples assim.

Inspirados pelo excelente trabalho realizado em *Saint's Row*, os produtores agora planejam modificar a série ao extremo: as principais novidades, inclusive, têm tudo a ver com o violento clone de *GTA*. Agora, o game é um jogo de ação com mundo aberto e em terceira pessoa. Isso mesmo: nada de FPS. Por aqui, você reassume o papel de um membro da Faccção Vermelha, a força revolucionária que espera libertar Marte das mãos opressoras da EDF – Força de Defesa da Terra, em inglês. E se a trama continua

a mesma, a essência do jogo também.

Isso significa, grosso modo, que *Guerrilla* mantém a essência da série no que diz respeito às explosões, aos cenários destrutíveis e ao poderoso arsenal disponível. No entanto, a mudança está na inclusão de elementos de RPG. Agora, é possível tanto explorar todos os cantos dos cenários como também escolher entre a realização de inúmeras missões secundárias. Seguindo por esse viés, o protagonista também pode conquistar parcerias de acordo com o seu desempenho – se você fizer bonito, os marcianos podem se unir à sua facção.

Outro elemento que ganha destaque são os veículos. Será possível controlar robôs gigantes para andar longas distâncias. A produtora já afirmou que os veículos serão importantes na trama de *Guerrilla*. Além da rápida



>> O foco de *Guerrilla* é a ação em terceira pessoa. Mas os toques de RPG que envolvem a trama trarão muito mais dificuldade à famosa série

locomocão pelos ambientes que prometem ser bem extensos, o equipamento permitirá que você possa destruir

bases inimigas ou tudo o que vir pela frente. Só tenha em mente que, em se tratando de *Red Faction*, "tudo" não é meramente uma força de expressão.



Texto >> Matheus Bourg

> Castlevania: Order of Ecclesia



	PLATAFORMAS DS
	PRODUTORA Konami
	DESENVOLVEDOR Konami
	TIPO Aventura
	PREVISÃO Final do ano

Mesclando o clássico ao contemporâneo, game apresenta uma nova heroína aos fãs da série

● Pode parecer exagero, mas se nós não colocássemos o nome *Castlevania* no título deste preview, é provável que *Order of Ecclesia* jamais fosse reconhecido como um novo episódio da série da Konami. O game busca fechar com chave de ouro o sucesso da saga vampiresca no DS, mas sem reutilizar as idéias já colocadas em prática desde 1986.

Ecclesia leva o jogador a um mundo que, privado pela extinção do clã dos Belmont, é caoticamente dominado por Drácula e seus aliados. É aí que entra a tal "Ordem" que dá nome ao jogo. Formada pelos magos mais competentes de que se tem notícia, o grupo tenta combater a ameaça dos vampiros por meio da coleta de elementos mágicos conhecidos como "glyphs" – espécies de orbes que podem ser coletados aleatoriamente ou após a derrota de determinados monstros.

Shanoa, a protagonista do novo título, é uma das

REPAGINADO

Por mais incrível que pareça, o sistema de ataque não é a única novidade de peso em *Castlevania*. Além dele, o jogador ainda pode esperar por um visual caprichadíssimo (desta vez, focado em ambientes externos, ao contrário do recente *Portrait of Ruin*) e por uma divertida modalidade online que suportará a competição entre até dois jogadores pela rede Wi-Fi.

poucas pessoas do grupo capaz de manipular estes elementos e, conseqüentemente, salvar a humanidade.

Os novos ataques

Os "glyphs" diferenciam *Order of Ecclesia* de qualquer outro episódio da série. Como cada um destes elementos foi criado para funcionar em parceria com um determinado movimento ou arma, a jogabilidade está intimamente ligada ao novo sistema. Agora, ao invés de sair batendo nos inimigos sem sequer parar para raciocinar, o jogador deve pressionar o direcional digital com o intuito de sugar todos os traços mágicos ao seu redor e, assim, desbloquear uma seqüência aleatória de upgrades, golpes e magias que poderão ser executados em seguida. Neste caso, há desde melhorias para espadas e flechas até poderes realmente especiais – como um capaz de arremessar Shanoa para qualquer canto da tela ou de torná-la invencível durante alguns segundos. Em algumas ocasiões, será possível até mesmo duplicar estes movimentos com o intuito de

evitar, ao menos temporariamente, que a personagem sofra demasiadamente enquanto recupera a sua taxa de "glyphs".

>> Os poderes especiais são incríveis. Olha o tamanho da espada especial de Shanoa. É de colocar inveja na "espadinha" de Sephiroth

O Visual mantém a essência clássica da série Castlevania





PREVIEW

PS3



Texto >> Matheus Bourg

>> Participar de corridas off-road em uma ilha paradisíaca é muito mais difícil do que no deserto, pois há mais obstáculos naturais escondidos



PLATAFORMAS
PS3

PRODUTORA
SCE

DESENVOLVEDOR
Evolution Studios

TIPO
Corrida

PREVISÃO
Outubro

> MotorStorm: Pacific Rift

Motocicletas, carros turbinados e caminhões gigantescos decidem curtir o lado verde da velocidade

● *MotorStorm* foi um dos primeiros grandes games anunciados para o PS3 – quem não se lembra do vídeo arrasador exibido pela até então desconhecida Evolution Studios? Tudo bem que grande parte do que se viu acabou sendo desmentido depois – o trailer era realmente exagerado, e muita gente não gostou da mentira –, mas nada impediu que as corridas off-road retratadas pelo jogo fizessem sucesso. Assim, a Sony logo “ordenou” que uma continuação fosse produzida. *Pacific Rift* é um pouco do game que o original deveria ter sido quando o console chegou prematuramente às lojas.

● Férias no Pacífico

Como o nome sugere, a seqüência abandona Monument Valley e cede espaço a uma ilha tropical formada pelos mais variados tipos de relevo. Em grande parte, a principal mudança se deve ao número de obstáculos que, agora,

dificultam consideravelmente a jornada do jogador. Se antes o seu maior medo era cair em um precipício, agora os problemas consistem em desviar de árvores, lagos, rochas e outros sedimentos depositados em meio à selva. O legal é que em *Pacific Rift* a maior parte destes elementos é destrutível – isto é, se você avistar uma rampa de madeira em algum canto, é possível danificá-la para que seus adversários não a usem. Em se tratando da interação com os cenários, a física é uma aliada sensacional.

Outro ponto que merece destaque é o foco em diferenciar os tipos de veículos que podem ser selecionados no game. Não que haja grandes mudanças – motos, carros e grandes caminhões continuam presentes –, mas o foco da produtora está direcionado a evidenciar os prós e contras de cada opção. Enquanto que um caminhão monstruoso pode ser uma



ótima escolha caso você queira afastar todos ao seu redor, uma motoca é essencial àqueles que desejam cortar caminho desviando de árvores e afins.

A continuação, ainda, promete satisfazer os jogadores que curtem jogar tanto com tela dividida ao lado de amigos quanto pela internet.

>> A grande novidade é a possibilidade de jogar ao lado de amigos com a tela dividida. E isso, de modo algum, irá reduzir a qualidade gráfica do game





PREVIEW

PS3

Texto >> Matheus Bourg

Siren: Blood Curse

>> Como no filme "A Bruxa de Blair", os personagens do game tentam imitar toda a história que rolou no Siren original. E tudo dá errado



Dizem que reviver é sonhar. Quem conhece a história de *Siren* discorda



PLATAFORMAS
PS3

PRODUTORA
SCE

DESENVOLVEDOR
SCEJ

TIPO
Ação

PREVISÃO
Não definida

Para todos

Ao contrário das versões anteriores da série, *Blood Curse* permite a alteração no sistema de câmeras. A principal continua sendo a visão acima dos ombros, mas há momentos – como quando você está armado – em que ela também funciona em primeira pessoa.

Na mitologia grega, *Siren* era a denominação dada a criaturas conhecidas como um híbrido entre mulher e pássaro – seu canto, reza a lenda, era belo e chamava a atenção da alma de quem as ouvisse cantar; as notas finais dessa música, entretanto, representavam a morte anunciada. Séculos mais tarde, um jogo lançado para PS2 deu ainda mais ênfase ao terror proposto pela palavra: *Siren* narra a trajetória de vários personagens que se viam trancafiados em uma vila japonesa ao longo de vários dias. No game, o vocábulo designava justamente um canto, mas que desta vez era entoado pelo líder de uma seita que planejava atrair os moradores do local para um banho de sangue capaz de transformar a galera toda em zumbis. Viu como videogame também é cultura?

Deixando a aula de história de lado, trazer o primeiro *Siren* à tona é válido simplesmente pelo fato de *Blood Curse* ser uma releitura, um remake do episódio que deu origem à série. Já disponível em uma versão demonstrativa na PS Store japonesa, o game busca repincelar os acontecimentos passados com a atuação de novos personagens. No caso específico da demo que está na rede, o protagonista é Sam Monroe,

membro de uma equipe de filmagem que se perde em uma região rural do Japão. Sam descobre que há algo de errado com o lugar quando, de repente, uma fina chuva de sangue começa a precipitar.

Tremendo de medo

Na pele do cara, seu primeiro objetivo é encontrar algum membro da sua equipe perdido pelo mapa – neste aspecto, o game continua tão linear como sempre foi. Acontece que você está em um local escuro, sem qualquer tipo de arma e vigiado por criaturas dignas de um filme de horror. A única opção é abraçar o lado stealth do jogo: além de poder controlar a lanterna com um simples toque no direcional digital, o jogador também pode se arrastar ou se proteger em carros, arbustos ou pilastras. Permanecer escondido é a essência do game.

Por outro lado, não é necessário esperar muito para encontrar uma arma. Por aqui, vale o esquema de pressionar os botões na hora certa para que alguns combos sejam acionados, sendo que o mais legal disso são os chamados "kill moves". Estes funcionam como uma dramatização dos movimentos, permitindo que você execute os inimigos de formas violentíssimas, esmurrando suas cabeças na parede, por exemplo.

>> Os kill moves trarão uma série de movimentos que ajudam a eliminar os inimigos. Todos eles, no entanto, são extremamente violentos...



TIME'S UP!

Previews de última hora dos melhores lançamentos



>Madden 09

Produtora: EA **Desenvolvimento:** EA Sports **Gênero:** Esporte **Previsão:** Outubro
A série mais vendida todos os anos nos EUA chega com o melhor do futebol americano. A grande novidade são as estratégias atualizadas e o "EA Backtrack". Agora, após uma jogada perdida, John Madden, ou melhor, o jogo, irá mostrar o lance novamente e revelará uma outra opção de jogada – uma que poderá dar certo. Assim, o jogador poderá retroceder o lance e ter uma nova chance de marcar um touchdown.



>Prince of Pérsia Nex-Gen

Produtora: Ubisoft **Desenvolvimento:** Ubisoft **Gênero:** Aventura **Previsão:** Novembro
Pouco foi revelado sobre o novo título da série *Prince of Persia*, mas pelas imagens pode-se perceber que o visual do game terá efeito cel-shading. Desse modo, as ações do príncipe poderão ser mais caricatas, permitindo realizar movimentos incríveis.



>Beijing 2008

Produtora: SEGA **Desenvolvimento:** Eurocom
Gênero: Esporte **Previsão:** Julho

Os jogos Olímpicos de Pequim prometem mostrar a maior quebra de recordes de todos os tempos em todos os desportos. Para os videogames, a promessa é de representar todos os detalhes da maior competição esportiva. Ao todo estarão presentes 38 eventos dos 302 existentes baseados nas 28 modalidades esportivas presentes nessas Olimpíadas. Com o visual detalhado e uma física próxima da real, será muito difícil quebrar os recordes mundiais.



>FaceBreaker

Produtora: EA **Desenvolvimento:** EA Canada
Gênero: Esporte **Previsão:** Setembro

Facebreaker irá muito além de um simples game de boxe. A Electronic Arts é experiente no gênero, ainda mais por conta da série *Fight Night* mas dará um ar mais cômico ao esporte com o novo game, lembrando *Punch Out*, do NES. Os golpes serão potentes, mas causarão reações cômicas dos adversários. Também, com esses lutadores, será muito engraçado.

REVIEW

X360

Texto >> Gilsomar Livramento

>> O ninja Hayabusa se aventura até os confins do mundo para dar um fim nos monstros mais feios e chatos dos games

> Ninja Gaiden II



Você xinga, mas não consegue parar de jogar

Em 2004, o game designer Tomonobu Itagaki, liderando a equipe de desenvolvimento Team Ninja, da Tecmo, chutou o passado da trilogia clássica *Ninja Gaiden* e quis refazer a saga. Assim, o game renasceu no Xbox original. O resultado foi marcado pelo salto evolutivo em todos os aspectos: saiu o estilo plataforma para entrar um pseudo "hack n' slash" de fases lineares, mas bem temperado com um grau de dificuldade absurda e uma jogabilidade exigente. É o tipo de jogo em que você descarrega todos os impropérios imagináveis, mas que não consegue parar de jogar até terminá-lo de uma vez. Isto é, se você é um jogador hardcore ou tem tendência para esse lado. Esse gostinho de desafio também está presente na tão alardeada (e sangrenta) continuação para Xbox 360.

poder no apertar de botões. Tudo graças à nova "mecânica de desmembramento" chamada Obliteration. Emende um combo de ataques fracos no inimigo e depois use um ataque forte e BAM!, uma perna cai no chão, um braço voa ou o inimigo perde a cabeça (literalmente). Combinado com as Ultimate Techniques, que consiste em manter pressionado o botão de ataque forte ou o de lançar projéteis, você potencializa o estrago causado e o banho de sangue pode ocorrer por meio de um combo automático sensacional, com direito a cenas dramáticas.

Existem oito armas que podem ser evoluídas em três níveis. Cada uma delas, em cada "level", oferece uma bela gama de combos a serem experimentados. As magias, quatro ao todo, também podem ser evoluídas.

Caso não tenha jogado o título anterior, não pense que o esquema é de só apertar botões para se dar bem. Saber usar o de defesa e cancelar o ataque do inimigo com um contra-golpe é um quesito obrigatório para sobreviver. Mesmo assim, a dificuldade é absurda, mesmo jogando na mais fácil. Por isso, dominar a jogabilidade é o detalhe

Simulador de açougueiro clandestino

É difícil não se maravilhar com as primeiras fases de *NGII*, que apresenta visual caprichado e ação frenética fluindo a 60 frames. Mas a alegria está na jogabilidade, que desperta uma certa sensação de

PLATAFORMA
X360

PRODUTORA
Tecmo

DESENVOLVEDOR
Team Ninja

TIPO
Ação

JOGADORES
1



8,0



Uma das melhores armas do jogo é essa mistura de garras de Wolverine que despedaça tudo

>> Além das armas, Ryu Hayabusa usa magias poderosas que ajudam principalmente nos momentos de sufoco

REVIEW

X360



Puxa, que hora para se perder a cabeça! É por isso que no Brasil, o jogo foi classificado como impróprio para menores de 18 anos



que separa os jogadores comuns dos hardcore.

Aliás, a jogabilidade sofreu alguns retoques: o comando de rolar no chão foi substituído por um "dash" e foi incluída a habilidade de correr e lutar sobre a água. A Tecmo também acrescentou uma barra de HP regenerativa. Já o combate contra os chefes sofreu uma regressão. Ainda é necessário estratégia para vencê-los, mas não como no game anterior, no qual cada batalha era extremamente estressante.

Sobre o enredo, você continua enfrentando clã Black Spider mas, acredite, ao começa a jogar, a trama é a última coisa que você vai desejar saber.

Quando a coisa começa a desandar...

Até pouco antes da metade do game, o surto de criatividade parece ter se esgotado. Alguns chefes começam a se repetir e o nível de força entre inimigos comuns fica desbalanceado. Você perceberá que se empenhar em dominar o uso da esquiva e da defesa perde o sentido quando adversários com armas de fogo e monstros robotizados disparam

> Joe Hayabusa, o pai do protagonista, aparece no game para dar uma lição no clã Black Spider. Não espere muito dele pois é só isso que ele faz



>> A jogabilidade sofreu alguns retoques: o comando de rolar foi substituído por um "dash" e a habilidade de correr e lutar sobre a água <<

mísseis sem descanso. A câmera é medonha, e acaba comprometendo boa parte do seu desempenho. Por que diabos não mantiveram a câmera de *NG Black* aqui? Até as conquistas, que deveriam estimular jogar inúmeras vezes, surtem efeito contrário. São 60 delas, sendo 22 secretas (usar 100 continues é uma, algo fácil de ser feito, vale dizer). Algumas são tão difíceis e valem apenas cinco pontinhos. Dá raiva!

Exceto por estes detalhes, o game é um exagero visceral combinado com um belo visual e uma trilha sonora ótima que agrada olhos e ouvidos.

Sim, você soltará muitos palavrões até terminá-lo, mas isso massageará seu ego. Se você conseguir todas as conquistas, parabéns, você é um masoquista.

Cabeças rolaram

Tomonobu Itagaki, ao concluir seu trabalho em *Ninja Gaiden II*, anunciou sua saída da Tecmo deixando um processo contra a empresa e seu presidente, Yoshimi Yasuda, alegando bonificações não pagas e danos morais. O fato é que, antes da produção de *Dead or Alive 4*, Itagaki diz que a Tecmo concordou em lhe pagar uma gratificação pelo título. Mas na data do acerto, a Tecmo não apenas se recusou a pagar como o presidente lhe disse: "se você estiver insatisfeito com a decisão de não pagar os bônus, que saia da empresa ou a processe". Dito e feito. Em contrapartida, a Tecmo emitiu uma nota oficial sobre o assunto, alegando que Itagaki distorceu os fatos, e que não havia responsabilidade de pagar tal bonificação. Segundo a Tecmo, o pagamento dos bônus era assunto da administração anterior e não havia decisão oficial a respeito, além do que há um bônus anual sobre participação nos lucros. A empresa também acusa Itagaki de tomar para si os trabalhos realizados pela equipe Team Ninja.



REVIEW

Wii

Texto >> Eduardo Trivella

>> Além de treinar o equilíbrio, este minigame ajuda a combater o medo de altura. Um passo em falso e você irá beijar o asfalto



PLATAFORMA
Wii

PRODUTORA
Nintendo

DESENVOLVEDOR
Nintendo

TIPO
Esporte

JOGADORES
1 a 4



7,0

> Wii Fit

A Nintendo coloca todos para entrar em forma

Artrite, reumatismo, osteoporose. Essas palavras já ecoavam em minha mente e reverberavam pelo meu corpo antes mesmo de eu apertar com o pé o botão Power da Balance Board. Mas não foi isso que tirou minha vontade de dizer não ao sedentarismo e assumir a rotina de exercícios físico-gamísticos como novo estilo de vida. Ou quase isso...

Eu e meus companheiros de redação já testamos todo o tipo de "jogos malucos que não são exatamente jogos" idealizados pelos gênios da Nintendo, mas nada do que vimos até hoje se parece com a balança de Wii Fit. Para citar apenas exemplos recentes, *Brain Age* e *Flash Focus*, ambos para DS, também mexeram com conceitos inéditos nos jogos: treinamento cerebral e ocular. Só que, de uma certa maneira, jogos inteligentes já testam nosso tutano há tempos apresentando enigmas, mistérios ou quebra-cabeças que precisam ser solucionados. E quem vive jogando games, como nós, acaba colocando em xeque a visão sem nem ao menos ter a opção de dizer não a isso.

O que faz de *Wii Fit* algo totalmente diferente é que ele exige que você exercite o corpo em vez de afundar a bunda no sofá e revezar as mãos entre o controle, o copo de refrigerante e o pacote de salgadinhos – o que todos nós certamente já fizemos um dia ou outro. Você pode até dizer que séries como *Dance Dance Revolution* fazem o jogador mexer o esqueleto e queimar calorias. Mas qual outro game incentiva você a ter uma vida mais saudável e

praticar uma rotina diária de exercícios que podem transformar o seu corpo?

Vigilantes do peso

Nunca uma balança foi tão inteligente. Ao pisar pela primeira vez na Balance Board, você é questionado quanto à sua altura e peso. Depois, algumas simulações simples (mas que podem ser um pouco complicadas para quem não é acostumado a fazer exercícios) testam seu equilíbrio e definem o centro de gravidade que o acessório irá considerar quando você estiver em cima dele. Com base nisso, ele mostra a sua "Idade Wii Fit", o que pode ser bastante constrangedor se você for alguém como eu. Mas vamos pular essa parte.

Baseado em medidas usadas no mundo todo, o acessório calcula seu índice de massa corporal (ou o quanto você tem de gordura no corpo) e pede que você determine em quanto tempo quer ganhar ou perder certa quantidade de massa. Depois, é só escolher um dos dois treinadores virtuais para acompanhá-lo em uma série de exercícios que mexem com o corpo todo.

O início do treinamento é composto por posições básicas de ioga. É altamente recomendável que você não siga o meu exemplo e aqueça um pouco seus músculos antes de começar, para evitar riscos de contusões e distensões. Pode rir: em minha primeira tentativa de recriar a posição "O Guerreiro", minha batata da perna (também conhecida como panturrilha) deu a impressão de que estava sendo





>> Os minigames são bastante divertidos e exigirão muito da sua coordenação e equilíbrio na balança



>> O Grêmio é um dos times favoritos entre os funcionários da Nintendo. Tanto que a camisa do time está em Wii Fit...



frita na manteiga. Após um pouco de relaxamento, voltou tudo ao normal. Quanto mais você treina, mas fácil fica a malhação e, com o tempo, novos exercícios que trabalham outras partes do corpo ficam disponíveis. É muito bacana (tentar) entrar em forma jogando videogame. Mas como o interesse de nossos leitores é outro, vamos tratar do que importa: os games.

Balança, mas não cai

O nível de precisão da balança é incrível: ela consegue perceber até mesmo a menor inclinação de seu corpo em frações de segundos e transmite esses dados para a tela com exatidão. O jogo nunca trapaceia, mas você, sim.

Em um minigame, você precisa distribuir o peso de seu corpo para a esquerda e direita para cabecear as bolas que são chutadas em sua direção, e desviar das chuteiras e cabeças de panda que vêm com tudo em direção a seu rosto (a sensação sentida quando essas coisas atingem o alvo é show!). Se você colocar a balança no colo e pressionar seus "pés", os movimentos para ganhar neste minigame são muito mais fáceis! Mas isso tem uma excelente explicação que fará você entender o que quero dizer: o que realmente transforma os movimentos do jogador em informações que podem ser interpretadas pelo videogame são os pés da balança, que calculam a pressão exercida sobre eles e retransmitem esses dados para o Wii. Com esse truque, você pode conseguir mais pontos. Em compensação, não queimará nenhuma caloria e fará da Balance Board apenas um controle enorme e de pouca utilidade. Portanto, não trapaceie!

>>> O que faz de *Wii Fit* algo **diferente** é que ele exige que você exercite o corpo em vez de afundar a bunda no sofá<<<

Posições...

A coletânea de minigames existente no jogo é pequena, mas rapaz... como é divertido! Sempre olhei meio torto para os meninos que, na época de colégio, deixavam de jogar bola no recreio para ficar rodando bambolê com as meninas. E agora, cá estou eu rebolando como a Globeleza em sexta-feira de carnaval...

Todos os jogos funcionam muito bem. Na cordabamba, você é obrigado a bancar o artista de circo e estender os braços para os lados para conseguir o equilíbrio necessário e chegar ao outro lado do abismo que separa os dois prédios. Nos de esqui e snowboard, você deve se posicionar como um atleta do esporte – com os joelhos bem flexionados – e pender o corpo para a direção que deseja ir. Para saltar, basta colocar o corpo em posição ereta para que o personagem suba aos céus.

Depois de muito jogar, afinar a cintura em alguns míseros milímetros e pesar os prós e os contras, fica fácil constatar que *Wii Fit* é muito mais do que um simples jogo. Eu quero comprar um em breve.



Balança cara

Para jogar *Wii Fit*, a *Wii Balance Board* é um acessório indispensável. Obviamente, ela acompanha o jogo que em terras brasileiras não é nem um pouco barato. Se nos Estados Unidos você encontra o pacote completo por US\$ 89,99, aqui no Brasil não sai por menos de R\$ 549. A culpa para este valor é das taxas de importação, uma vez que *Wii Fit* foi lançado oficialmente por aqui. Malhar pode custar caro.



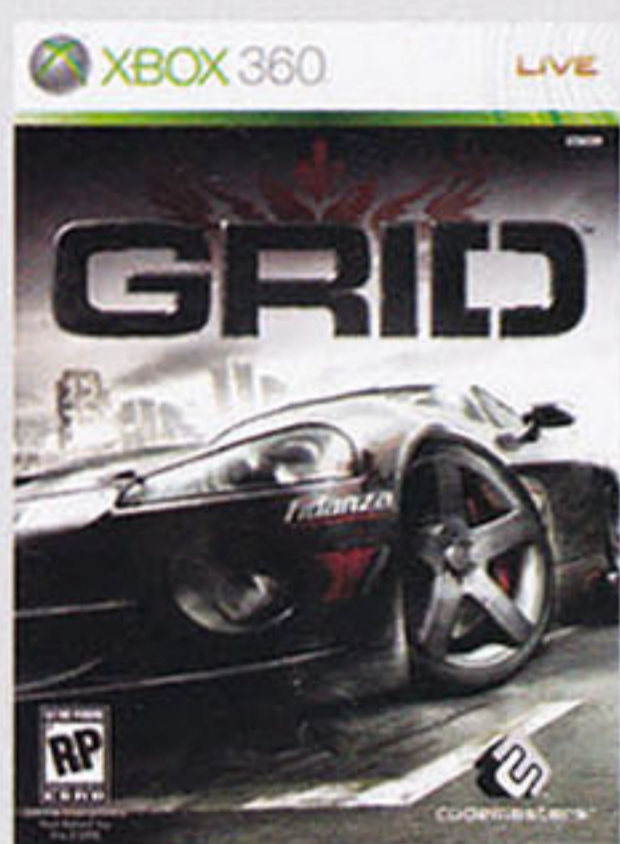
Texto >> Nelson Alves Jr.



GRID é o game de corrida que consegue, ao mesmo tempo, ser simulador e arcade. Corrida para todos!



Sim, parece que você está em uma corrida de verdade



PLATAFORMA X360

PRODUTORA Codemasters

DESENVOLVEDOR Codemasters

TIPO Corrida

JOGADORES 1 (até 12 online)

Também para >>

PC > PS3



9,0

>Grid

Arcade mascarado rouba a cena dos simuladores

Quando um jogo de corrida consegue fazer seu coração disparar logo na prova inicial é porque há algo de especial nele. O diferencial aqui está na dinâmica escolhida pela produtora: nada de parada nos boxes, tomada de tempo ou seja lá o que for.

Você liga o jogo e já sai pilotando. E sabe aquele negócio de que bateu, recomeça a corrida? Aqui não tem isso. A Codemasters embutiu um sistema em que você usa o replay em seu favor: arreventou a fuça no muro, retroceda no tempo para corrigir o erro. O uso desse mecanismo é limitado por prova e a quantidade oferecida depende do grau de dificuldade escolhida. Tudo o que eu disse até aqui deve soar como sacrilégio aos fanáticos por simulação. Só que antes de torcer o nariz, saiba que *Grid* consegue disfarçar bem o fato de não ser um simulador. Há um sistema de danos sem precedentes, controles precisos e um grau de desafio que encara de frente até mesmo *Forza 2*. Por outro lado, esqueça ajustes mecânicos, desgaste dos pneus e telemetria. Os carros vão para a pista em iguais condições e ganha quem tiver braço.

Carreira diversificada

A Codemasters pode chamar de *Grid*, mas pode ficar à vontade para chamá-lo de "Toca da nova geração". Quem conhece a série saca rapidinho as

PATROCÍNIOS

O modo com que a sua carreira evolui mostra como a criatividade pode fazer a diferença. A Codemasters incluiu uma pitada de envolvimento, pois as decisões do jogador interferem diretamente na quantia de dinheiro ganha e, conseqüentemente, na velocidade com que se progride na carreira. Obviamente, você começa de baixo e deve conseguir uma determinada quantia de dinheiro para habilitar as demais. Vencer os torneios não só garante dinheiro, mas também cotas de patrocínio, que você decide entre usar ou não no carro. Quanto mais patrocínios, mais grana na conta bancária.

características marcantes que a tornam única. Apesar de não trazer uma extensa lista de carros (o número ficam em torno de 40), o jogo consegue passar de forma magistral as diferentes sensações ao comandar cada máquina.

A variedade de competições é outra característica mantida. Não existem longos torneios, mas provas de curta duração para manter você ocupado o tempo todo.

Sem dúvida, *Grid* pode ser considerado – hoje – o melhor título de corrida do Xbox 360. Até porque, com tanto avanço tecnológico, a classificação de "melhor" só funciona pelo período em que um novo concorrente não dá as caras. Ainda assim, a obra da Codemasters não é perfeita, mesmo que divirta mais do que

PGR4 e seja mais acessível do que *Forza 2*.

O número razoavelmente baixo de carros e a falta de algumas categorias do automobilismo pesam contra. Considerando que o jogo prima pela variedade, seria interessante ter um torneiozinho de Fórmula 1 para dar uma variada.

O que se pede são melhorias entre novas versões, não a retirada do que já era considerado excelente. Se a produtora levar em consideração tais detalhes para uma eventual continuação, pode ter certeza de que outras empresas terão de rever seus conceitos caso pretendam lançar algo semelhante.



Texto >> Gustavo Petró



Dizem que a Eurocopa é uma Copa do Mundo sem Brasil e Argentina



Não há satisfação maior do que jogar futebol em um estádio lotado

>Euro 2008

O melhor game de futebol do ano até agora

O manjado chavão "futebol é uma caixinha de surpresas" se aplica perfeitamente a *Euro 2008*. Isso porque o game baseado na copa das seleções europeias consegue superar *FIFA 08* em praticamente todos os quesitos. Este salto de qualidade só foi possível ao se quebrar alguns paradigmas, algo que a EA fez em *FIFA* e que a Konami preferiu evitar em *Pro Evolution Soccer*.

O primeiro passo para buscar novos ares foi escalar um time de produção diferente e que trouxesse inovações ao game. Sai Joe Booth, que se concentra em *FIFA 09*, e entra Matt Holme, da série *UEFA Champions League*. E *Euro 2008* serviu perfeitamente como um teste a essas mudanças.

Como já é de praxe, o clima da competição é retratado com fidelidade. Desde as eliminatórias até as finais, você verá estádios oficiais fielmente retratados, escutará os gritos reais da torcida e os hinos das seleções. Os menus e os ícones do game lembram o que se vê em uma transmissão de TV, com dados completos sobre o calendário da Eurocopa e os resultados de outras partidas aparecendo em tempo real no meio do seu jogo.

Olho no lance!

Visualmente, *Euro 2008* é o mais próximo que um jogo consegue chegar da vida real. Todos os atletas participantes da competição são idênticos às suas versões de carne e osso com direito a cicatrizes e penteados característicos. Durante os jogos, é possível ver o suor escorrendo por seus rostos e seus cabelos

sendo despenteados pela ventania. Mas é quando chove que o trabalho do time de produção fica evidente: o campo fica repleto de poças que atrapalham a trajetória da bola, os jogadores ficam completamente molhados, o que é visível em seus rostos e uniformes.

Em *Euro 2008*, a pelota é um indivíduo à parte, proporcionando uma disputa mais acirrada pela redonda. Em uma dividida não há nenhuma garantia de que ela se manterá nos seus pés – no bate e rebate, ela pode parar no pé do adversário e criar um contra-ataque poderoso.

Euro 2008 mostra o caminho que a série *FIFA* está trilhando. Com a constante evolução da série, a busca é por um futebol o mais próximo possível da realidade. Para ser perfeito, faltou colocar mais seleções. Mas isso fica para *FIFA 09*.



>> A seleção alemã sabe jogar bem futebol. Entretanto, não sabe comemorar um goloço como os brasileiros. Nisso, eles ainda têm muito o que aprender com a gente



PLATAFORMA
X360

PRODUTORA
Electronic Arts

DESENVOLVEDOR
Electronic Arts

TIPO
Esporte

JOGADORES
1 a 4 (4 online)

Também para
PSP > PC > PS2 > PS3



8,0



REVIEW

X360

Texto >> Leandro Rodrigues



Até mesmo a famosa cena de abertura do primeiro filme da série, com a bola de pedra, está no game



Indiana não rouba relíquias, ele as leva para os museus



PLATAFORMA
X360

PRODUTORA
LucasArts

DESENVOLVEDOR
Traveller's Tales

TIPO
Ação

JOGADORES
1 a 2

Também para >>

PS3 > Wii > PS2 > PSP > DS > PC



8,5

> LEGO Indiana Jones

A prova de que uma boa engine rende bons frutos

A Traveller's Tales definitivamente descobriu a sua mina de ouro: explorar as peças de LEGO à exaustão. A bola da vez é a trilogia de Indiana Jones. Tudo o que cerca os três filmes originais com as aventuras do Dr. Henry Jones Junior recebeu uma versão virtual em LEGO Indiana Jones.

Encaixes Perfeitos

Para não correr riscos, a produtora escolheu não fazer grandes alterações na engine que fez sucesso em *LEGO Star Wars* ao criar o jogo de Indiana. Você passeia pelos cenários dos filmes – sozinho ou em modo cooperativo – e precisa montar ou destruir milhares de objetos formados pelas famosas pecinhas. Até aí, nenhuma novidade, a não ser o enredo em si. Mas são nos pequenos detalhes que a maturidade da produtora aparece. A primeira melhoria ficou por

conta da variedade de golpes. Agora os personagens não ficam presos a uma pequena seqüência de socos. Indiana, por exemplo, é capaz de acertar inimigos com o chicote, puxá-los pelos pés e até finalizar toda pancadaria com um leve cascudo nos inimigos. Além disso, é possível atacar com os dois pés e até desferir um empurrão quando o herói está completamente cercado. Essas mudanças também se refletem na interação com outros personagens. Indiana pode puxar as mocinhas do jogo com o chicote e aplicar um singelo beijo.

Mais Opções

Agora, também é possível controlar uma grande quantidade de veículos. Enquanto em *Star Wars* os personagens só utilizavam naves, aqui é possível pilotar carros, caminhões e motos. Alguns desses veículos precisam ser recuperados antes de serem usados. Não se trata apenas de montar uma meia dúzia de peças, é preciso encontrar uma chave de boca para literalmente consertar o possante.

Em *LEGO Indiana Jones* existe pouco mais de uma centena de personagens para serem liberados ou comprados. Eles são divididos em grupos com habilidades ou itens distintos. Indiana Jones, por exemplo, é o único que pode utilizar chicotes. Já as mulheres podem saltar mais alto.

Junte as novidades na engine de *LEGO Indiana Jones* ao humor peculiar da franquia e o resultado é um jogo extremamente divertido que rende dezenas de horas de diversão.



>> No seu caminho pela trilogia, Indiana enfrentará muitos perigos. Para isso, ele conta com seu famoso chicote e seu revólver que, em vez de balas, atira plástico



As batalhas são difíceis até mesmo para os fãs de RPG



Elizabeth

Excuse me. I'd like to purchase a "school lunch"...



Yukari

I've got a couple spare outfits, if you wanna try one on. How about it?

Como em todo bom RPG, aqui, conversa é o que não falta

Persona 3 FES

Mais de 120 horas de pura diversão no seu PS2

A nova geração já está aí, mas o PS2 ainda teima em se aposentar. Ao lado de uma biblioteca de ótimos RPGs à disposição, a Atlus resolveu criar uma adição de peso: *Persona 3 FES* (abreviação de Festival), lançado ano passado no Japão e, agora, no Ocidente.

Desde de o início, fica acessível os dois capítulos da trama: *The Journey* (aventura principal, na qual define o nome do protagonista) e *The Answer* (que se passa dias após o final do capítulo principal e protagonizada pela humanóide Aigis). Além das dezenas de horas de puro desafio, uma trama simplesmente incrível e recheada de personagens carismáticos, ainda há os extras: novas quests, eventos, cenas, armas, dificuldade absurda e novas vestimentas.

Um game de "Persona"lidade

A fórmula de *P3* foge do convencional ao combinar sobrenatural e ícones mitológicos a uma realidade do Japão atual, protagonizada por jovens estudantes. O jogo passeia por dois gêneros: simulador de encontro e RPG tradicional. Na parte simulador, você vive o dia-a-dia de um estudante de uma escola japonesa onde a passagem do dia é determinada por suas ações. Sua meta é melhorar seus atributos acadêmicos e pessoais, destacando-se nos estudos e se relacionando com outros indivíduos. Tudo isso é feito apenas com base em escolhas e atitudes cotidianas. A dublagem é excelente, mas a trilha sonora, embora agradável, é repetitiva.

Já o lado RPG dita a exploração da dungeon

Tartarus e os tradicionais combates por turno, nos quais prevalece a evolução de poder físico dos personagens e de suas personas – emoções humanas manifestadas na forma de criaturas poderosas. Além disso, você pode acessar o Velvet Room, um local onde se criam novas personas por meio de fusões de cartas mágicas de tarô, estas divididas por classes (ou Arcanas).

O visual é lindo, com direito a cenas de anime. Mas a pinta de bonitinho não é para qualquer um. O personagem usa uma arma especial chamada Evoker para estressar a mente e manifestar sua persona. O ciclo entre a exploração e simulação cria uma dependência evolutiva genial e bem amarrada, mantendo o frescor da aventura. Se depender da Atlus, o PS2 não pendura os controles tão cedo, pois *Persona 4* já está a caminho.



Empyrean

>> Para descobrir todos os segredos de *Persona 3*, prepare-se para passar mais de 120 horas com o jogo no seu console. Pode acreditar, vale muito a pena



PLATAFORMA
PlayStation 2

PRODUTORA
Atlus

DESENVOLVEDOR
Atlus

TIPO
RPG

JOGADORES
1



8,5



Boom Blox

Steven Spielberg mostra que também sabe fazer games

● Boom Blox foi totalmente concebido por Steven Spielberg, diretor de sucessos como "Indiana Jones". Trata-se de um quebra-cabeças baseado na simulação física de objetos. Idéia simples e genial.

A rapaziada de 30 e poucos anos deve se lembrar de um brinquedo chamado "Brincando de Engenheiro". Eram peças geométricas de madeira que

precisavam ser empilhadas para formar uma estrutura. *Boom Blox* usa o mesmo conceito, só que invertido: ao invés de montar, você desmonta. O jogo utiliza somente o Wii Remote e traz centenas de estágios curtíssimos. Apesar da curta duração, as fases são de uma complexidade rara de se ver em jogos do gênero. Cada peça está milimetricamente encaixada na outra e de tal forma calculada que há apenas um modo correto de colocar todas abaixo com o menor número possível de lances. A mecânica básica se resume a lançar uma bola para derrubar a montanha de pecinhas. Isoladamente, isso já garante diversão extrema. Observar aquele monte de retângulos e quadrados caindo está entre as melhores experiências vistas no Wii. As físicas da brincadeira dão um banho em muito jogo pseudo-realista. A força do impacto, a trajetória da bola e o equilíbrio das peças são calculados em tempo real de forma magistral e impressionante. Por mais simples que seja, você não cansa de testar as diversas possibilidades que nunca se esgotam. **NJ**

- PLATAFORMA**
Wii
- PRODUTORA**
Electronic Arts
- DESENVOLVEDOR**
EA Los Angeles
- TIPO**
Quebra-cabeça
- JOGADORES**
1 a 4



>> Mandar as pecinhas pelos ares é uma das melhores coisas de se fazer nos games. Spielberg sabe disso e por isso criou Boom Blox.



Mass Effect

Odisséia da Bioware chega ainda melhor aos computadores

● *Mass Effect* foi lançado para o PC afinal. A ópera espacial da Bioware que mistura intriga, ação e romance em doses praticamente perfeitas está agora disponível para todos aqueles que passam mais horas na frente do PC do que os médicos recomendam!

Mas este é um game que já está disponível no X360 há algum tempo, então, o que torna a versão de computadores especial o suficiente para merecer sua atenção? As mudanças e melhorias são meramente técnicas, mas podem fazer a diferença para quem só pensa em jogar este game. Os gráficos são melhores que os da versão de 360, com uma resolução maior e com um frame rate melhor. Claro, você precisa de uma boa configuração em sua máquina, mas não é necessário transformá-la na Millennium Falcon como seria o caso se você quisesse jogar *Crysis*.

A maior melhoria no entanto é a inclusão de "Bringing down the Sky", que no X360 só é acessível para download pago, mas aqui já está disponível de graça desde o início do game.

Muitos jogadores reclamaram que a versão de PC é cheia de bugs e trava com frequência, mas isso normalmente acontece com a versão pirata game. Portanto, jogue com a versão original. **AH**

- PLATAFORMA**
PC
- PRODUTORA**
Electronic Arts
- DESENVOLVEDOR**
Bioware
- TIPO**
RPG
- JOGADORES**
1



>> Quer um game mais bonito, com controles melhores e um modo extra de graça? Jogue a versão de PC de Mass Effect e seja feliz até o final do ano





Speed Racer

Game tenta parecer com F-Zero

Os irmãos Wachowski, diretores da trilogia "Matrix", fizeram "Speed Racer" parecer um game nos cinemas. Nada mais justo que lançar uma versão para o Wii. *Speed Racer: The Videogame* lembra *F-Zero* e, apesar de não ser tão bom, não decepciona. As corridas acontecem em pistas coloridas e que serpenteiam bastante, mas as curvas não são muito acentuadas justamente para manter a velocidade em alta.



>> Nunca vimos nenhum carro lutar kung fu. Mas, tanto no game quanto no filme, isto é uma situação normal e que faz parte das corridas malucas

Apesar de não ter os velhos botões do volante, o carro pode executar vários truques. Segurando o Wii Remote na horizontal, o botão 2 serve para acelerar, o botão 1 para frear e o controle dos carros rola como em *Mario Kart*: incline para esquerda e direita para virar, puxe para cima para pular. As manobras aéreas, chamadas de Car Fu, servem para encher a barra de boost que, quando preenchida, pode ser usada de maneiras diferentes: boost simples, duplo, triplo ou Modo Zona.

O combate também é parte importante e deve ser dominado para vencer as corridas. O "golpe" mais básico é se "emparelhar" aos adversários e sacudir o controle para forçá-los para fora da pista, mas você também pode pular em cima deles ou até mesmo usar um boost quando estiver no vácuo de alguém.

Speed Racer não é o mais bacana dos jogos de corrida, mas quebra o galho até a Nintendo resolver lançar um novo *F-Zero*. Ah, e ainda tem legendas em português (do Brasil, não de Portugal), o que é algo inédito no Wii. **ET**



- PLATAFORMA**
Wii
- PRODUTORA**
Warner Bros. Interactive
- DISTRIBUIDORA**
Sidhe Interactive
- TIPO**
Corrida
- JOGADORES**
1 a 2

Também para
DS > PS2 > Celular



As Crônicas de Nárnia: Príncipe Caspian

Para jogar antes de ir ao cinema

A Disney bem que tentou, mas não foi tão bem-sucedida como esperava. "As Crônicas de Nárnia" para videogames não é uma série qualquer: é baseada na obra literária de um dos maiores escritores de fantasia de todos os tempos,



>> A história do game segue à risca o enredo do filme. O jogo, no entanto, não apresenta a mesma qualidade da caríssima produção da Disney

C.S. Lewis.

Mas na prática não é tão simples.

A história é contada com perfeição, mas até as cenas gravadas exclusivamente para o game não conseguem tapar o buraco que um jogo com um mau posicionamento de câmera, entre outros bugs, pode causar. É sério. Às vezes dá vontade de jogar o controle do PS3 na parede, tamanha a "indisponibilidade" de ângulos que o jogo oferece.

Quer outro ponto negativo? Não tem botão de pulo. Às vezes, os itens que saem das caixas e barris estilhaçados ficam presos na parede. É triste. Pelo menos os controles são fáceis e intuitivos, permitindo que qualquer um possa se divertir.

Resumindo, é um jogo que foi salvo pelo enredo, pois, mesmo com os problemas, consegue um lugar de destaque em meio a tantos lançamentos xexelentos. **RM**



- PLATAFORMA**
PS3
- PRODUTORA**
Disney Interactive
- DESENVOLVEDOR**
Traveller's Tales
- TIPO**
Aventura
- JOGADORES**
1 a 2

Também para
X360 > PC > PS2 > DS > Wii > Celular





Final Fantasy: My Life as a King

Wii / Simulador

Aqui você é o rei e tem como objetivo reconstruir uma cidade desolada, escalando aventureiros para missões específicas e fazendo de tudo um pouco para levantar o moral dos camponeses. Em cada espaço verde, você pode fazer uma nova construção, escolher suas características e começar a povoar o reino. Assim como em *The Sims*, os personagens mostram seu status por meio de um ícone no topo da cabeça e os primeiros aventureiros aparecem para fazer trabalhos mais simples e arrumar a cidade. O jogo custa US\$ 15, mas, juntos, todos os extras saem por US\$ 25. O preço é justo. **FG**



POP

Wii / Tiro

A produtora Nnooo criou um jogo cujo objetivo é estourar o máximo de bolhas de sabão possível – e ainda cobrou US\$ 7. Elas aparecem na tela rapidamente e correm por todas as direções. Basta apontar para elas e pressionar os botões para escutar um belo de um estouro. Muito embora a premissa seja simples, existe profundidade no jogo. Há bolhas de diversos tamanhos: as maiores dão menos pontos, mas garantem mais tempo de jogo. Já as menores são mais valiosas (e difíceis de ser estouradas), mas dão menos pontos. Errar o alvo diminui três segundos do seu tempo. Ainda existem alguns itens que modificam o curso do game. Resumindo: Pop é bom para relaxar, mas não vale o preço que você paga. **GP**

LostWinds



NOTA **8,5**

- **Plataforma:** Wii
- **Produtor:** Frontier
- **Desenvolvedor:** Frontier
- **Tipo:** Aventura
- **Jogadores:** 1

Com pouco dinheiro, você tem mais satisfação do que muito jogo disponível para o console atualmente com *LostWinds*. Uma aventura em progressão lateral com elementos de plataforma e visual 3D, ele seria apenas mais um jogo genérico não fosse pelo sistema. Você movimenta Toku, o pequeno protagonista, usando o analógico do Nunchuk e usa o cursor do Wii Remote para controlar o vento e,

assim, ajudá-lo nas mais variadas situações – pular, planar, deslocar objetos, atacar inimigos, etc. Tudo é feito de forma simples: segure o A, faça um movimento rápido com o cursor na direção desejada e solte o botão em seguida. Para não tornar a jogatina frenética, a ação fica desacelerada durante o tempo em que o botão permanece pressionado. A interação com os cenários e personagens é grande – destaque para a senhora que fica assustada quando uma rajada de vento faz seu bebê ser lançado ao ar por alguns instantes. *LostWinds* é tão bem produzido que parece ser uma criação da própria Nintendo. Por isso, não pense duas vezes se tiver oportunidade de comprá-lo. **FA**

O pior do mês



Defend Your Castle

- **Plataforma:** Wii
- **Produtor:** XGen Studios
- **Desenvolvedor:** XGen Studios
- **Tipo:** Simulador
- **Jogadores:** 1

Defend Your Castle parece mais um trabalho de Educação Artística da terceira série do Ensino Fundamental. O cenário, com direito a nuvens, um sol e o castelo a ser defendido, parece colagens de cartolina. Os inimigos têm a cabeça de botões de camisa e de tampinhas de garrafa, mas suas pernas são desenhadas a lápis. Eles

querem a todo custo destruir o seu castelo e por isso, aparecem em bandos na tela. Seu trabalho é simples: pegar o Wii Remote, segurar os inimigos e jogá-los para o alto. Com isso, você ganha pontos que são usados tanto para recuperar a defesa do castelo como para comprar alguns upgrades. Um deles converte inimigos em aliados; outro cria um posto de arqueiros em uma das torres; e por aí vai. Pena que em pouco tempo de jogo você já consegue comprar todos os upgrades e a ação se resumirá a apenas dar conta das hordas inimigas. É simplório, repetitivo e monótono. **GP**

NOTA **3,0**

Tabelão de Reviews

REVIEWS

O que avaliam por aí...

Mais um mês se passou e cá estamos com o Tabelão quentinho como pão saindo do forno para todos vocês. Este mês foi generoso em relação a

lançamentos. Teve LEGO, ginástica, shooter, corrida e tudo mais o que um bom gamer merece. Aproveite nossa lista e até o próximo mês com mais um Tabelão!

Legenda

GM >>> GameMaster
 NGB >>> NGamer Brasil
 D&T >>> Dicas & Truques para PlayStation
 ROX >>> R. Oficial do Xbox no Brasil
 EGMBR >>> EGM Brasil

GI >>> Gameinformer
 Play >>> Play Magazine
 EGM >>> EGM EUA
 EDGE >>> Edge Magazine

JOGO	Revistas Nacionais					Revistas Gringas			
	GM	EGMBR	ROX	NGB	D&T	GI	Play	EGM	EDGE
Wii Fit (Wii)	7	8,5	-	7	-	8	-	-	-
LEGO Indiana Jones (Multi)	8,5	-	-	-	-	7	-	-	6
Euro 2008 (Multi)	8	-	8	-	8	-	-	6	-
Ninja Gaiden II (X360)	8	8,5	8	-	-	7	-	-	-
Boom Blox (Wii)	9	8,5	-	9	-	7	-	-	7
Mass Effect (PC)	9,5	-	-	-	-	7	-	-	-
Speed Racer (Multi)	6,5	8	-	6,5	-	-	-	-	-
As Crônicas de Nárnia: Príncipe Caspian (Multi)	6,5	-	-	-	6,5	-	-	-	-
GRID (Multi)	9	-	9	-	-	7	-	-	-
Final Fantasy: My Life as a King (Wii)	7	-	-	7	-	-	-	-	-
Pop (Wii)	4,5	-	-	4,5	-	-	-	-	-
LostWinds (Wii)	8,5	-	-	8,5	-	-	-	-	7
Defend Your Castle (Wii)	3	-	-	3,5	-	-	-	-	-
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	-

Edições do mês

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



Dengeki PlayStation >> Metal Gear Solid 4



Play Magazine >> Sonic Unleashed



EGM EUA >> Gears of War 2



Famitsu << Monster Hunter Portable 2nd G



Game Informer >> Guitar Hero 4



XBOX UK >> Gears of War 2



Nintendo Dream << Mario Super Sluggers



NGAMER UK >> Samba de Amigo

DIVERSÃO

Para quem quer encontrar um passatempo rápido e barato

Descendo rápido cachoeira abaixo

Direto da TV para seu celular, o Pica-Pau dá um show nas cataratas

PARA CELULAR Distribuidora: Glu Produtora: Glu Preço: R\$ 10,00 Operadora: Vivo

● Pode perguntar para qualquer um: jovens, adultos e até senhores e senhoras da melhor idade. *Pica-Pau* foi um desenho que marcou a infância de muita gente. Um dos episódios mais lembrados por todos é quando o pássaro de cabeça vermelha tenta enganar um guarda para descer as Cataratas do Niágara dentro de um barril. Claro que o guarda se deu mal.

A Glu Mobile trouxe para o Brasil o game inspirado neste episódio: *Pica-Pau em Cataratas*, tem muito mais do que o personagem descendo dentro de um barril enquanto homenzinhos de capa amarela vibram na descida.

No game, você encontrará personagens clássicos como o cavalo Pé-de-pano, Leôncio e muitos outros.

No modo principal, você deve realizar missões. Cada uma delas possui três telas e um chefe diferente. Durante a queda, deve-se recolher itens e terminar as quedas em um tempo preestabelecido para completar as diferentes tarefas. Após enfrentar os chefes, uma nova fase é aberta com novos desafios e inimigos.

Isso sem contar o modo Survivor, no qual você deve sobreviver e percorrer a maior distância possível desviando do cacete do guarda e dos turistas de capa amarela que caem sem parar

»» Sem sombra de dúvidas, **Pica-Pau em Cataratas** é um dos jogos para celular mais divertidos e nostálgicos lançado nos últimos tempos e que vale seu preço««

em sua direção.

Sem sombra de dúvidas, *Pica-Pau em Cataratas* é um dos jogos para celular mais divertidos e nostálgicos lançado nos últimos tempos e todos da redação adoraram. Outro ponto bacana é que existe um enredo legal que sempre leva o Pica-Pau a ter que se aventurar nas cataratas dentro do bendito barril. Até no velho-oeste você jogará. Fãs do pássaro endiabrado podem comemorar.



»» "Você viu um passarinho com topete vermelho, com nariz grande e desse tamanho?" Este é o Pica-Pau...





Shrik



Um desafio para sua coordenação motora com o mouse

ONLINE Para jogar: clickjogos.uol.com.br/Jogos-online/Acao-e-Aventura/Shrik/

Divertido e difícil (menos no modo Easy). *Shrik* é um jogo que testa sua coordenação motora até as últimas conseqüências. Você controla o cursor do mouse e, enquanto a tela vai descendo, deve desviar das figuras coloridas que formam um labirinto. A surpresa fica pela música, que lembra Van Halen. Seria bom se ela não repetisse a cada dois minutos. Para evitar este problema, abaixe todo o volume do jogo e escute seu som preferido no iPod.



>> Embora pareça fácil olhando para esta imagem, *Shrik* exige muita atenção, sangue frio e movimentos friamente calculados



Soletrando



Éle, ó, u, cê; u; érre; a. Loucura, caro Luciano Huck

ONLINE Para jogar: jogolandia.uol.com.br/raciocinio/soletrando-521.html



>> Você sabe soletrar a palavra "inconstitucionalissimamente"? Não? Então aprenda jogando com o irmão do Louro José

Tirando o mala do Luciano Huck, *Soletrando* é divertido e educativo. É baseado no quadro homônimo do programa do apresentador e consiste em ouvir palavras e escrevê-las corretamente no tempo certo sem errar as letras e a acentuação. Um ponto negativo é que, quando você erra o verbete, o game não mostra o modo correto de escrevê-lo. São três níveis de dificuldade e você precisa acertar 30 palavras para avançar. Bom exercício para o vocabulário.



Dragon Fist 2



O Mortal Kombat dos pobres sem console...

ONLINE Para jogar: jogoslegais.net/jogar_jogo.asp?jogo=903&de=dragon_fist_2

Eu nunca vi *Dragon Fist*. Nem sei se o game existe, mas que *Dragon Fist 2* é divertidíssimo, isso é. Escolha o visual do seu lutador e as armas para enfrentar inimigos no melhor estilo *O Tigre e o Dragão*. Os gráficos, como de praxe, são tosquíssimos, mas você nem percebe de tão engraçado que o game é. Até os famosos golpes especiais estão presentes: é só apertar chute+soco quando a barra de especial estiver cheia. Porrada!



>> O Romulo bem que tentou vencer algumas lutas. Mas sua falta de coordenação proporcionou boas risadas na redação

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. Deixe de ser mão-de-vaca e compre logo!

>> PLAYSTATION STORE

★ *Trials of Topok* Ⓢ Preço: US\$ 6,00

Este é um game casual melhor do que muita besteira que é lançada por aí. Em *Trials of Topok*, o jogador usa movimentos do corpo (captados pela câmera EyeToy) para controlar uma bolinha entre obstáculos até levá-la ao ponto de chegada. Mas não pense que é tão simples assim. Após a terceira cidade, a dificuldade aumenta tanto que só os jogadores hardcore são capazes de encarar. Você tem coragem?



>> XBOX LIVE

★ *Ikaruga* Ⓢ Preço: US\$10,00

Jogos de nave são sempre a mesma coisa, certo? Errado. Quem teve um GameCube ou um Dreamcast conhece essa belezinha aqui. Em *Ikaruga* você controla uma nave que possui dois tipos de energia: a branca e a preta. Em meio a uma chuva de disparos inimigos, você deve alternar suas diferentes defesas para absorver um tipo de tiro e acertar o inimigo com o tiro oposto. O melhor jogo de tiro que já foi lançado.



>> VIRTUAL CONSOLE

★ *Cruis'n USA* Ⓢ Preço: US\$ 10,00

Convenhamos, não existem muitos jogos de corrida que prestem para o Wii. Pelo menos até o momento. Até mesmo o *Cruis'n USA*, lançado exclusivamente para o console, não é lá de se empolgar. Por isso, aconselhamos você a comprar a versão para N64 no Virtual Console, que é muito melhor e mais barata do que a nova versão. Dá até aquela sensação de velocidade que você não sentia desde os tempos de Top Gear do Super Nintendo.





MUNDO MMO

Sua porta de entrada para mundos distantes na frente do PC

> Mythos Texto >> Pedro Batalha

MMO da Flagship quer “roubar” jogadores de *World of Warcraft*. E pode conseguir...

Até hoje parece que todos os MMORPGs tentam replicar os aspectos que tornaram a série *Diablo*, da Blizzard, tão memorável. Alguns com mais sucesso do que outros, mas o fato é que faltam jogos tentando chegar ao topo e destronar o atual líder incontestável, *World of Warcraft*, que, não por coincidência, também é da Blizzard. Um desses jogos é *Mythos*, da Flagship Studios. Ele possui histórico peculiar: pretende unir os pontos mais robustos dessa competição, unindo um modelo de negócios oriental com alguns toques ocidentais para diferenciá-lo da concorrência.

Mythos era, em sua concepção original, um projeto de um homem só criado para testar as diversas tecnologias por trás de outro jogo *Hellgate: London*. A idéia maturou e o projeto tornou-se um jogo completo bastante diferente de seu irmão mais velho.

Mythos segue a filosofia de muitos jogos online do Oriente, ou seja, você joga gratuitamente e são dadas algumas vantagens para aqueles que decidirem pagar por elas. Essas vantagens não se tratam de itens poderosos ou níveis automáticos, são apenas pequenas diferenças. As vantagens podem variar desde itens puramente estéticos até uma maneira que aumente o ganho de experiência ou as chances de se encontrar um item melhor. No entanto, a desenvolvedora faz questão de afirmar que não há conteúdo exclusivo para os



>> Qualquer jogador, não importando a raça ou o nível de experiência, poderá fabricar seus itens. Para isso, basta ter acesso à receita dele e da matéria-prima. Assim, os combates ficarão muito mais equilibrados

pagantes – tudo poderá ser conquistado por qualquer um contanto que ele se esforce.

Embora ambos utilizem a mesma engine gráfica, os jogos diferem muito esteticamente. Enquanto *Hellgate* parece ser extraído de uma HQ de *Spawn*, com prédios caindo aos pedaços e ruas destruídas, dos monstros e demônios em todo canto. *Mythos* tem uma estética muito mais amigável e acolhedora, com uma paleta de cores maior e efeitos de iluminação mais acentuados, embora também possua uma quantidade grande de calabouços para se explorar. Outra grande diferença é que o jogo adota uma



>> Dos mesmos criadores de *Hellgate*, *Mythos* tem um visual mais leve. Mais informações no site oficial: www.mythos.com

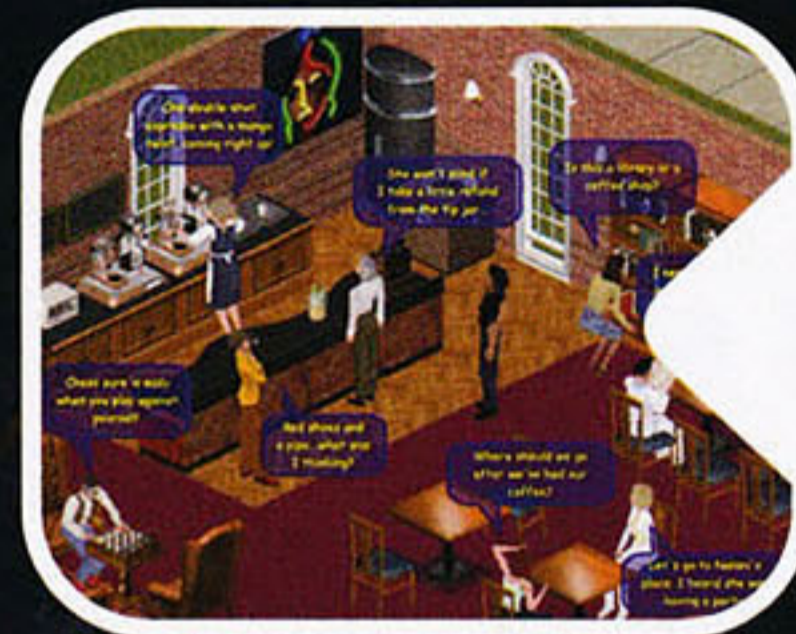
câmera isométrica (como em *Ragnarök Online*), o que é pouco comum nos RPGs online em 3D. Por ter uma escala menor do que *Hellgate*, os desenvolvedores podem acrescentar conteúdo com maior facilidade, um exemplo dado pela equipe de desenvolvimento foi a raça dos Sátiros, que foi criada em apenas três dias – ao contrário do mês que teria levado para fazer o mesmo trabalho em *Hellgate*. Assim como *World of Warcraft*, o jogo promete rodar em uma gama enorme de máquinas, incluindo laptops.

Mythos segue a mesma fórmula básica dos RPGs online. Você ganha experiência ao completar quests e matar monstros. Normalmente, as próprias quests envolvem matar uma certa quantidade algum tipo de monstro e, neste sentido,

Stagkin
Flying Phasing
Resistance
Resistance

Jogo Rápido

A expansão Wrath of the Lich King, de World of Warcraft, trará uma novidade famosa entre os donos do X360. Agora, os jogadores poderão desbloquear conquistas ao completar um certo número de quests, por exemplo. A Blizzard não confirmou o rumor.



The Sims pode receber outra versão online. Dessa vez, no entanto, o game será gratuito e não será instalado no HD do PC. Ele se baseará em mundos virtuais como Habbo Hotel e Club Penguin, que podem ser jogados diretamente da tela do browser.

De acordo com a Funcom, seu game Age of Conan teve o lançamento mais bem-sucedido da história, ficando atrás apenas de World of Warcraft. "Estamos orgulhosos de ser o jogo de PC que vendeu mais rápido nos EUA e na Europa", disse Morten Larssen, vice-presidente da produtora.



o jogo não reinventa o gênero mas, sim, inclui tudo que as pessoas gostam nele e promete melhorar em alguns aspectos.

Grande parte do que faz um MMO bom é seu ritmo. Quão rápido você acumula poder e sobe de nível faz toda a diferença, já que no final das contas o único objetivo de qualquer jogo do gênero é ganhar mais poder. Enquanto a maioria dos MMORPGs fica interessante após o décimo nível, aqui, nos primeiros cinco níveis, já se percebe uma grande diferença tanto nos poderes disponíveis quanto no equipamento que sua personagem utiliza. A Flagship está prometendo uma variedade enorme de itens mágicos, armas e armaduras de categorias variadas. Então, parece que não faltará incentivo para vasculhar masmorras.

Um dos maiores problemas de se jogar um MMO com amigos é a briga para ver quem ficará com qual item que no final das contas. Isso cria uma corrida para vasculhar os chamados

espólios da batalha. Neste jogo há uma solução simples e muito prática para isso: em vez de mostrar todos os itens que foram deixados pelo inimigo, o jogo revela apenas aqueles que lhe são de direito, eliminando qualquer possibilidade de brigas, o que torna jogar com outras pessoas uma experiência muito mais agradável. Outro ponto memorável é o sistema de criação de itens que qualquer personagem é capaz de criar desde que tenha a receita para fazê-lo, além de seus componentes básicos – não é preciso caçar matéria-prima.

>> Mythos usa uma câmera isométrica, incomum nos MMOs com gráficos em 3D. Por isso, o game lembra muito o clássico Diablo II



Realidades virtuais

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

A resposta oriental

A Coreia é hoje um dos maiores mercados de MMO de todos os formatos e tipos. Foi em 1996 que iniciou a febre dos Massives no Oriente, mas foi meio estranho. A Coreia ainda tinha um grande reflexo da Segunda Guerra Mundial, com os games de console banidos pelo governo. Outra ação governamental foi a de instituir um belo sistema de comunicação. Então, basta fazer uma conta simples: um país com alta densidade populacional onde os videogames eram considerados heresia recebe um sistema afinado de comunicações. Isto é o cenário perfeito para o desenvolvimento da Internet e dos games de PC.

Lineage foi uma revolução em 2D que ultrapassou a barreira de espaço e ganhou uma versão em inglês. Apesar de se basear extensivamente no sistema de Dungeons and Dragons, com personagens divididos em classes e raças, que evoluem exterminando monstros, têm pontos distribuídos em elementos como destreza e carisma e ainda podem ter um alinhamento moral – neutro, caótico e de acordo com a lei –, o game tinha um conceito bem oriental na sua parcela de jogador versus jogador e um ótimo sistema de time versus time. Claro, as conhecidas LAN houses começaram a ganhar cada vez mais espaço na Coreia e Lineage subia em pontos de notoriedade.

A resposta para a briga entre times foi muito acima do esperado e mais de quatro milhões de pessoas assinaram o game. Lineage chegou a dominar 47% do mercado coreano e o título ainda continua firme e forte. Claro que, depois do lançamento de Lineage 2 e outros MMOs modernos, houve uma debandada geral do game. Porém, os dados de abril de 2008 da NCSOFT, empresa responsável pelo jogo, ainda mostram quase um milhão de jogadores ativos.

Lineage também foi a base de uma expansão coreana que dividiu o mercado de MMO em dois: há os games norte-americanos e os coreanos. A diferença é que a Coreia é conhecida por sua multiplicidade cultural: tem títulos de todos os tipos. Além disso, domina cada vez mais o mercado.



CONSUMO

O lugar para você torrar suas economias com games e acessórios

Placa de primeira

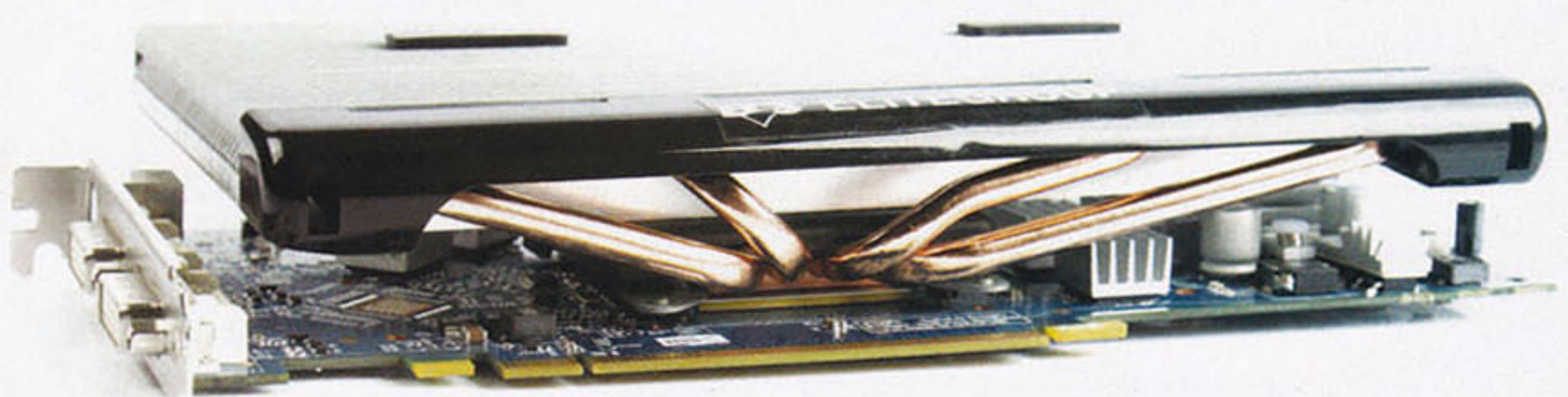
Lançamento promete rodar no talo qualquer game pesado

● O poder da GeForce 8800GT Dual Turbo é justificado pelo enorme cooler que cobre todo o seu corpo – ele parece até um radiador de carro e serve para resfriar todos os componentes. Seu nome é Artic S1 e ele dissipa o calor sem ruído e usa água para uma maior eficácia. Além disso, dois ventiladores aumentam ainda mais a refrigeração, permitindo fazer um overclock seguro do dispositivo. Durante os testes realizados na redação, não foi notado nenhum ruído vindo do sistema de refrigeração da 8800GT.

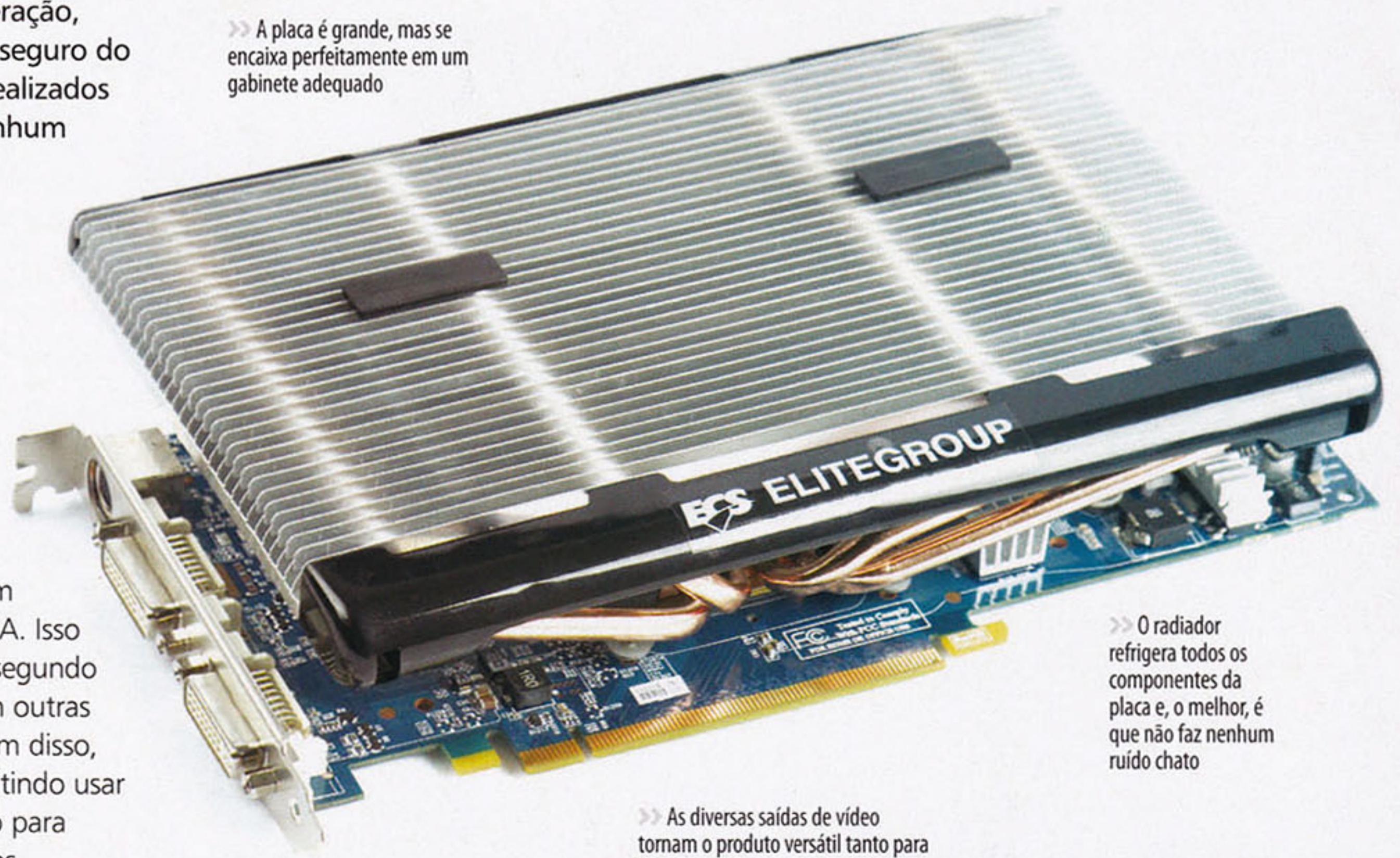
Também pudera, a Elitegroup preparou uma GeForce 8800 GT Dual Turbo compatível com PCI Express 2.0 com 512 MB de memória GDDR3 de 256-bit. Com esse acessório, é possível rodar praticamente qualquer jogo atual. Mas caso você ache que é pouco, é possível conectá-la a outra de mesmo modelo com a conexão SLI, exclusiva da NVIDIA. Isso permite uma taxa de dados por segundo maior e mais eficiente do que em outras conexões de placas de vídeo. Além disso, ela possui duas saídas DVI, permitindo usar dois monitores ao mesmo tempo para qualquer aplicativo, inclusive jogos.

Entretanto, por conta do cooler, é necessário ter um gabinete grande. Por isso, é importante medir o espaço para evitar dores de cabeça quando for instalar a placa.

Produto: ECS N8800GT DUAL TURBO
Fabricante: Elitegroup Computer Systems
Preço sugerido: R\$ 1.299
Site: ecsbrasil.com

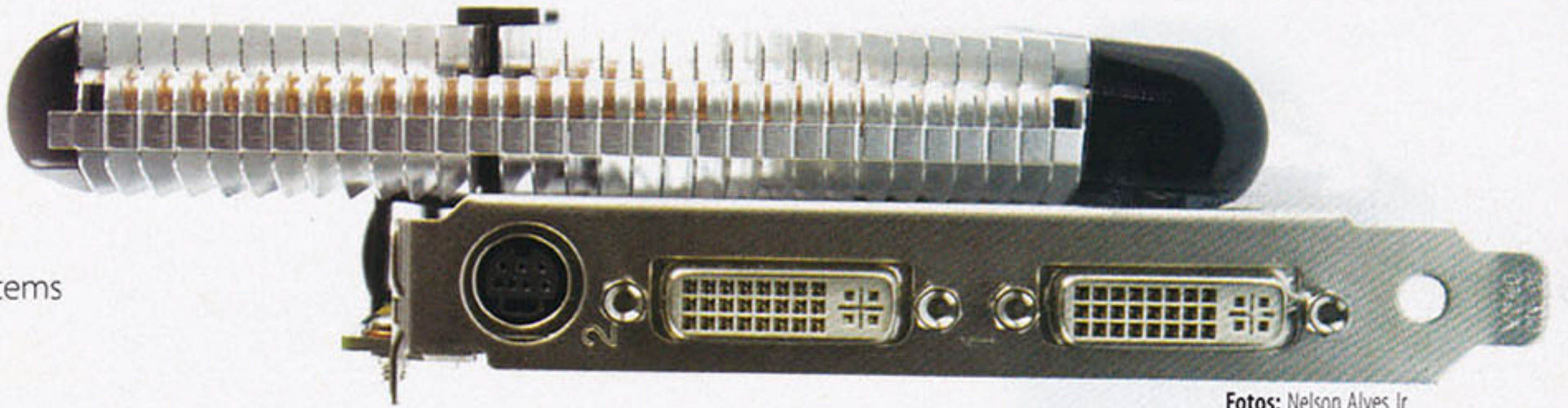


» A placa é grande, mas se encaixa perfeitamente em um gabinete adequado



» O radiador refrigera todos os componentes da placa e, o melhor, é que não faz nenhum ruído chato

» As diversas saídas de vídeo tornam o produto versátil tanto para jogos quanto para outros aplicativos



Fotos: Nelson Alves Jr.

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



Acessórios que ajudaram, ou não, a jogar seus games favoritos ontem e hoje

LINHA DO TEMPO

● Você tinha um videogame, um jogo e um controle. Por muito tempo, isso foi o suficiente para jogar games. Mas as empresas não pensaram assim. Para aumentar os lucros, lançaram acessórios para os mais diversos fins com o argumento de que tornaria a experiência de jogo mais realista.

De fato, esses acessórios davam a sensação de se estar ainda mais dentro de um jogo, principalmente em uma época na qual a imaginação era o que tornava os games mais reais. A Nintendo é uma das empresas que mais lançou acessórios, principalmente durante o período de maior sucesso do NES. Assim, outras companhias seguiram o mesmo caminho e lançaram apetrechos para diversos consoles. Por conta disso, faltou espaço para listar para todos os itens. Assim, colocamos aqui alguns de maior destaque.

1986 / Power Pad / NES

Muito antes de *Dance Dance Revolution*, o NES recebeu o primeiro tapete interativo dos games. Criado pela Bandai e lançado para o Famicom no Japão, a Nintendo, em 1988, se apoderou da licença do produto, lançando-o mundialmente com o nome de Power Pad. Ele é um tapete feito de plástico de dupla camada com sensores de pressão. Basta o jogador pisar em um desses sensores indicados por símbolos na parte externa do acessório para interagir com um dos onze jogos disponíveis. O maior sucesso era *Track & Field*, que obrigava o jogador a literalmente correr para vencer as corridas.



1987 / Roll & Rocker / Sega CD

Muito antes da Wii Balance Board, essa mistura de Pogobol com o balanço da Nintendo era a promessa de controlar personagens utilizando o corpo. Bastava girar o acessório para os lados para movimentar os heróis do NES. Entretanto, além de não oferecer um bom equilíbrio, o jogador tinha que segurar o controle do console para realizar as mais diversas ações do jogo como pular e atacar, por exemplo. O problema era que o Roll & Rocker, além de não suportar ninguém acima de 45 quilos, não oferecia precisão, principalmente em jogos de plataforma como *Super Mario Bros.* e *Ninja Gaiden*. Além disso, a criança poderia quebrar o braço caso caísse do brinquedo.



1985 / NES Zapper / NES

Este acessório fez muito sucesso, principalmente na década de 80. Conhecido como "the gun", foi parte integrante do NES. Era uma pistola de plástico que o jogador apontava para a tela e podia interagir com os jogos, atirando em alvos e nos inimigos. O funcionamento do acessório era bastante simples. Quando o gatilho era acionado, a tela da TV piscava apenas um frame. Neste frame, toda a tela ficava escura, com exceção dos alvos que ficavam brancos. Assim, o acessório identificava os alvos.

1985 / R.O.B. / NES

Talvez o acessório mais conhecido dos games, o Robotic Operating Buddy (cuja abreviação dá o nome R.O.B.) era para ser o amigo mecânico dos donos do NES. Ele foi o responsável pela salvação da Nintendo depois do crash dos videogames em 1983, com a empresa convencendo os lojistas a estocar o NES para vendê-lo ao lado do robôzinho. Apenas dois games funcionavam em conjunto com o robô, o que decretou seu falecimento precoce. Neles, R.O.B. podia controlar o personagem do jogo segurando um controle ou interagir com o jogador, que deveria recompensá-lo quando fizesse algo certo.



1987 / Speedboard / PC

A Nintendo achava que ninguém gostava de segurar o controle de NES por muito tempo. Por isso, criou esse acessório que permitia encaixar o controle e apoiá-lo em uma mesa. Desse modo, segundo a empresa, você conseguia fazer movimentos ainda mais rápidos. O acessório não vendeu bem porque, além de ser um simples pedaço de plástico, ninguém gostou de apoiar o controle em uma mesa e perceberam que não havia melhora na velocidade dos comandos.



1988 / 3D Glasses / Master System

Fechando e abrindo rapidamente, as lentes dos óculos davam a sensação tridimensional dos games. Os títulos foram feitos exclusivamente para o uso do acessório, que reproduzia as imagens em cores, diferentemente de outros óculos do gênero. Entretanto, nem tudo era perfeito. Além de ter um fio que atrapalhava, e muito, os óculos eram compatíveis apenas com o Master System original, que apresentava a entrada de cartões, e alguns games não tinham boa sincronia de imagens, mostrando personagens que apareciam e desapareciam repentinamente da tela.



1989 / Rapid Fire / Master System

Era assim: você jogava *Rocky* ou outro game que exigia pressionar botões rapidamente e sempre perdia as lutas mais difíceis. Pensando nisso, a Sega lançou o Rapid Fire. Assim, bastava segurar o botão para que "mil disparos por segundo" ocorressem, de acordo com a empresa. O Rapid Fire era uma pequena caixinha que era conectada ao Master System e que tinha uma entrada para um controle. Foi bastante popular, já que era barato, e fez sucesso entre as crianças que tinham dificuldades em alguns games. Entretanto, não funcionava bem com todos os títulos.



1991 / Miracle Piano / Multiplataforma

Quem desejava aprender a tocar piano jogando videogame precisava ter o Miracle Piano. Nos consoles, o acessório era acompanhado por um cartucho que apresentava diversas lições e em diversos níveis de dificuldade que ensinava a tocar o instrumento. Mais divertido, no entanto, eram os minigames. Em um deles, você tinha que eliminar patos que voavam pelo cenário apenas tocando a sequência correta de notas. Em outros, você controlava um personagem em um game de plataforma utilizando as teclas do piano — desse modo, você aprendia a tocar piano facilmente. O problema dele era o preço (custava US\$ 500) e, por isso, vendeu muito pouco.



2001 / E-Reader / GBA

Com cartões especiais com dados codificados impressos e um leitor LED, a Nintendo queria vender mais jogos. Assim, desde *Pokémon até Super Mario Bros. 3* do GBA tinham dezenas de cartões. Bastava passá-los no leitor para habilitar diversos extras dos jogos como itens, fases ou minigames. O único inconveniente é que o E-Reader funciona em todos os modelos do GBA, muito embora seu encaixe no GBA SP não seja perfeito.



1989 / Uforce / NES

No final da década de 80, todos queriam jogar sem segurar nos controles. Por isso, a Brøderbund criou um periférico que era uma placa com sensores infravermelhos. Com isso, bastava o alguém passar a mão em cima deles para ter controle total do jogo. Era necessário ler o manual do aparelho para inserir o código do game a ser jogado e para saber quais os sensores utilizados. Funcionava bem, principalmente em jogos de corrida e simuladores — estes utilizavam um manche.



1990 / LaserScope / NES

A Konami lançou este acessório para revolucionar o mercado. Ele era nada mais do que uma pistola colocada na cabeça. Com uma mira telescópica, bastava o jogador mirar no alvo e gritar "Fire" ou emitir qualquer outro som para disparar alguns tiros. O acessório foi feito exclusivamente para o jogo *Laser Invasion*, mas funcionava em outros títulos de tiro. A Nintendo ainda fez propaganda, dizendo que, ao retirar a mira, o LaserScope servia de headphones para o GameBoy ou qualquer walkman. Mas quem iria sair com aquele trambolho na rua?

1991 / Super Scope / SNES

A Nintendo queria lançar o sucessor do NES Zapper para o Super NES, que fazia o maior sucesso na época. Assim, lançou a bazuca Super Scope, que logo recebeu críticas em relação ao seu tamanho avantajado, seu peso excessivo e seu preço exorbitante. Dez jogos são compatíveis com o acessório que usava uma tecnologia avançada para a época: a arma lia o intervalo em que os fotogramas são transmitidos nas TVs de tubo (CRT) e que formam as imagens em movimento, identificando os alvos pela velocidade na qual os elétrons das cores viajavam até um sensor. A cor vermelha era a única não identificada por ter velocidade mais lenta. Nas TVs de LCD e de Plasma, ela não funciona.



2005 / Gibson SG / PS2

Foi assim que os jogos musicais iniciaram sua trajetória de sucesso. Quando *Guitar Hero* foi lançado, a guitarra-controladora fez o game vender como água. Com ela, os gamers puderam tocar guitarra como seus ídolos do rock. Mesmo com uma configuração simples (cinco botões coloridos e uma palheta), tocar no game é um desafio dos grandes. E mesmo com a concorrência de *Rock Band*, *Guitar Hero* mantém seus fãs e, com *Guitar Hero: World Tour* apresentando uma complexa bateria, haverá muita gente arrasando nos shows em casa.



2008 / Wii Balance Board / Wii

A balança interativa da Nintendo que ajudará a todos os donos do Wii entrar em forma é bastante divertida. Seu objetivo, além dos exercícios, é proporcionar a correção da postura do jogador e permitir uma interação inédita com os games. No título que acompanha o acessório, é possível fazer yoga, jogar minigames, exercitar músculos — tudo à maneira Nintendo, sempre com muita diversão. O problema é o suador ao terminar as partidas.



menções honrosas

Pocket Sonar / GB

Singer Izek / GB

Kit Rock Band / Multiplataforma

EyeToy / PS2 e PS3



Texto >> João Luiz Bernardes Jr.
Pesquisador do INTERLAB - Laboratório de Tecnologias Interativas, Departamento de Engenharia de Computação e Sistemas Digitais Escola Politécnica - USP
joao.bernardes@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

Usando Engines Parte 1

Entenda como funciona o coração dos games

Em um "Papo Tech" anterior, falamos sobre o que são as famosas engines: sistemas programados para fazer tarefas necessárias para jogos, como desenhar objetos na tela ou calcular se um tiro atingiu alguém. Uma engine não serve para apenas um jogo. Ela é feita para ser reutilizada. Falamos que, como os jogos estão cada vez mais complexos, ter essas engines com "pedaços" prontos é cada vez mais necessário. Elas só não são usadas em games muito "diferentes" ou de menor porte, onde a ferramenta não ajuda tanto.

Nessa coluna e na próxima edição, não iremos explicar apenas o que é uma engine mas, sim, tentar dar dicas de como usá-las, de como escolher as certas para o seu jogo. Além disso, iremos citar algumas, mostrando onde e como podem ser obtidos.

Pode soar óbvio, mas o primeiro



ACIMA >> Unreal Tournament é um dos games que utiliza o Unreal Engine, da Epic. Esse motor pode ser usado em qualquer gênero de game

AO LADO >> Se você conseguir descobrir qual o jogo dessa imagem e qual engine utilizada, mande um e-mail para gamemaster@europenet.com.br

>>É muito comum encontrar uma **engine** que diz ser "perfeita para RTS", mas que não tem os requisitos para um game do gênero<<

passo para escolher as engines certas (você pode precisar de mais de uma) é saber muito bem que tipo de jogo você deseja criar – somente assim dará para saber o que será preciso. Engines para jogos de estratégia, por exemplo, costumam ser bem diferentes dos para jogos de tiro. Pense no que você precisará: sincronizar ações de muitas unidades diferentes pela rede é importante? Ou é melhor responder muito rápido aos reflexos do jogador? Defina seus requisitos, ou seja, o que o

jogo precisa. Assim, procure por engines que atendam a esses requisitos. E não acredite em "propaganda". Existem muitas engines gratuitas por aí, mas nem todas são boas. É comum encontrar um engine que diz ser "perfeita para RTS", mas que não tem os requisitos que um jogo do gênero necessita. Lembre-se: conheça seu jogo e analise os requisitos.

Mas é possível que você encontre muitas engines que atendam aos seus requisitos. Como escolher a melhor para você? Muitos escolhem o primeiro que vê pela frente e se arrepende. Isso discutiremos na próxima edição. Mas, até lá, para dar água na boca (e pistas), olhe essa grande lista de engines com bastante informação sobre cada um: www.devmaster.net/engines.

E olhe a figura acima. É uma tela de um jogo produzido com uma engine gratuita, você sabe qual? Na próxima edição daremos a resposta.



>> A série Burnout utiliza a tecnologia Renderware. Desse modo, os carros podem ser totalmente destruídos

XVIEIRPG APRESENTA

VIDEOGAMES

DIAS 05 E 06 DE JULHO **CON 2008**



E 1/2 F

- Palestras com o convidado internacional Richard Dansky , escritor e supervisor geral da linha Might and Magic e Tom Clancy (Splinter Cell e Rainbow Six) da Ubisoft.
- Exposição: "PC Engine Fan" de videogames antigos
- Venha jogar o mais novo lançamento do Xbox 360 , Ninja Gaiden 2.
- Venda de games e action figures temáticos a preços promocionais.

- Demonstração de jogos: Halo 3 - Miniaturas e Eye of Judgment - PS3

Local:
Colégio Arquidiocesano de São Paulo
Rua Domingos de Moraes, 2565,
Vila Mariana (Metrô Sta. Cruz)
São Paulo/SP

Informações: 0800 726 7786
Ingressos à venda no local

Realização:

Patrocínio:

Acesse www.devir.com.br/games

Terramédia

GAMES
WORKSHOP

Devir
DEVIR LIVRARIA

»» 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

BIG BOY Games

DIVERSÃO DE VERDADE



DESDE 1989

Todo o Site
em **6x**
Sem Juros



X BOX 360
R\$ 1.249,00



PlayStation 3
R\$ 1.299,00



Nintendo Wii
R\$ 899,00

Games p/ X BOX 360
a partir de R\$ 59,00



Games p/ PS3
a partir de R\$ 79,00



Games p/ Wii
a partir de R\$ 89,00



(19) **3243-2444**

www.bigboygames.com.br
VENDAS PARA TODO O BRASIL

Fone: 11-3022-8485

www.gamescia.com.br
vendas@gamescia.com.br

Games & Cia

PLAYSTATION 3

Wii

XBOX

PS2

Preços Especial para Lojistas!
Ligue e confira!

R\$ 380,00

PS2 Slim +
2 controle +
1 memory 8MB



R\$ 685,00

PSP Slim +
1 jogo original
1 memory 1GB
1 filme original



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

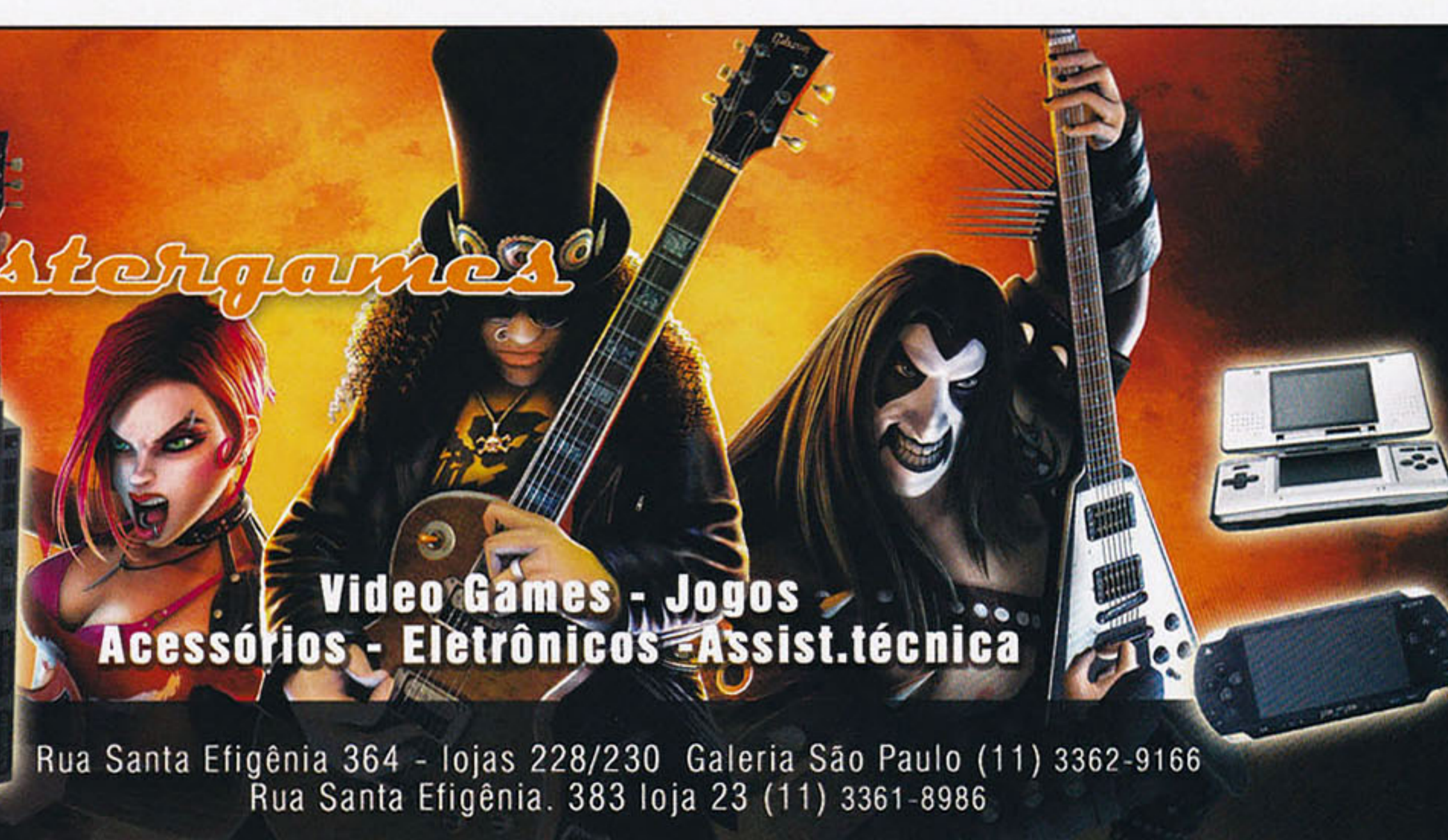
CHEGOU !!

grand
theft
auto IV

IRONMAN

R\$ 1.800,00
Playstation 3
+HD 60GB
1 controle +
1 jogo Original

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





Seja você mesmo! **Customize seu Celular**
i-Pod, Notebook, Video Game

customizar.com.br

compre já o seu pelo site



Nós da Customizar.com.br transformamos qualquer imagem em um adesivo de altíssima qualidade para customizar seus aparelhos eletrônicos, colocando a sua cara no seu celular, IPOD, Notebook, Video Games. Fazendo com que ele seja único entre os outros milhares de aparelhos.

A Customizar.com.br usa adesivo importado que permite uma fácil aplicação sem deixar bolhas, e após a remoção não ficam resíduos (cola) na superfície adesivada.

+ de 250 aparelhos
+ de 1000 imagens
ou envie a sua foto
que produzimos um
adesivo exclusivo
para você.

JOGO SÉRIO

Um papo-cabeça com um grande analista dos videogames

> Pensamento Metacrítico

Como os agregadores de reviews estão mudando a indústria

Há duas edições, aqui mesmo na minha coluna, insinuei como os sites Metacritic.com e GameRankings.com são inconvenientes para críticos de jogos. Basicamente, o que eles fazem é registrar as notas que os produtos recebem em análises e calcular uma média dessas pontuações. O Game Rankings compila reviews de jogos desde 1998 e o Metacritic, que estreou em 2001, é o mais popular, já que também agrega notas de filmes, CDs, DVDs, seriados e livros.

Em um primeiro momento, apenas os próprios críticos se importavam com esses sites, pois viam seu trabalho colocado em um bacião para fins estatísticos. Depois, a indústria passou a dar relevância para o recurso. Atualmente, alguns jogadores cultivam o hábito de consultar os dois sites para tomar suas decisões de compra.

Embora eu (e boa parcela dos críticos de jogos) considere esse pareamento nocivo para a profissão e margem para a banalização dos próprios jogos (pois implica que eles podem ser medidos por uma escala

objetiva), é forçoso reconhecer que ele está moldando a indústria.

Não se vêem mais estampadas nas embalagens as frases de sites e revistas acompanhadas da boa nota, mas multiplicam-se os comunicados à imprensa que destacam a média do jogo no Metacritic. As ações de uma produtora podem cair (como no caso da Activision no lançamento de *Spider-Man 3*) ou subir (como as da Take Two na chegada de *BioShock*) com as pontuações obtidas no site. Desde 2004, a Warner Bros. usa o Metacritic como parâmetro para cobrar royalties de suas licenças. Este ano, a Electronic Arts adiou alguns de seus jogos para oferecer mais qualidade, visando conquistar uma média agregada de 80 pontos ou mais no Metacritic (que foi de 72 em 2007). No final de maio, a Microsoft anunciou que irá tirar de catálogo jogos de Xbox Live Arcade com baixo desempenho – entre os fatores considerados, claro, a média do Metacritic: qualquer produto com pontuação abaixo de 65 é forte candidato ao corte.

É muito bom ver que as empresas estão cada vez mais preocupadas com a qualidade, e quem ganha com isso somos nós, jogadores. Porém, o crédito que se dá aos agregadores de reviews é desmesurado. Primeiro porque crítica não é ciência

>>É muito bom ver que as empresas estão cada vez mais preocupadas com a qualidade, e quem ganha com isso somos nós, jogadores<<

exata, não se mede com números, e muito menos a estatística pode ser o seu metro – justo ela que suprime cegamente todas as nuances que são tudo para a arte. Segundo porque há conflitos ideológicos entre os veículos considerados: 6,0 para uns é algo acima da média e, para outros, é um desastre completo. Terceiro porque as análises são feitas com relativa pressa, não sendo possível ter uma clara percepção histórica, uma noção de como a obra se coloca numa tradição. Quarto, e talvez mais importante, porque a simples existência dos agregadores distorce o que poderia ser considerado um valor médio, já que pode haver analistas preocupados em não se distanciar do consenso, adequando seu veredito à média. Essa média, por sua vez, tende a gravitar muito próxima à expectativa que se tem do produto, o que faz dela uma medida de popularidade antes da qualidade.

Essa última ressalva é motivada, em grande parte, pelo caráter habitual das prévias de jogos, mas sobre isso falarei em outra oportunidade. Por ora, fica a constatação de que, certo ou errado, a indústria de games está buscando uma vacina para evitar uma reprise do crash de 1983.



>> O site Metacritic compila análises de filmes, jogos, livros seriados e muito mais. Pela média que ele apresenta, as produtoras tentam criar games com mais qualidade



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

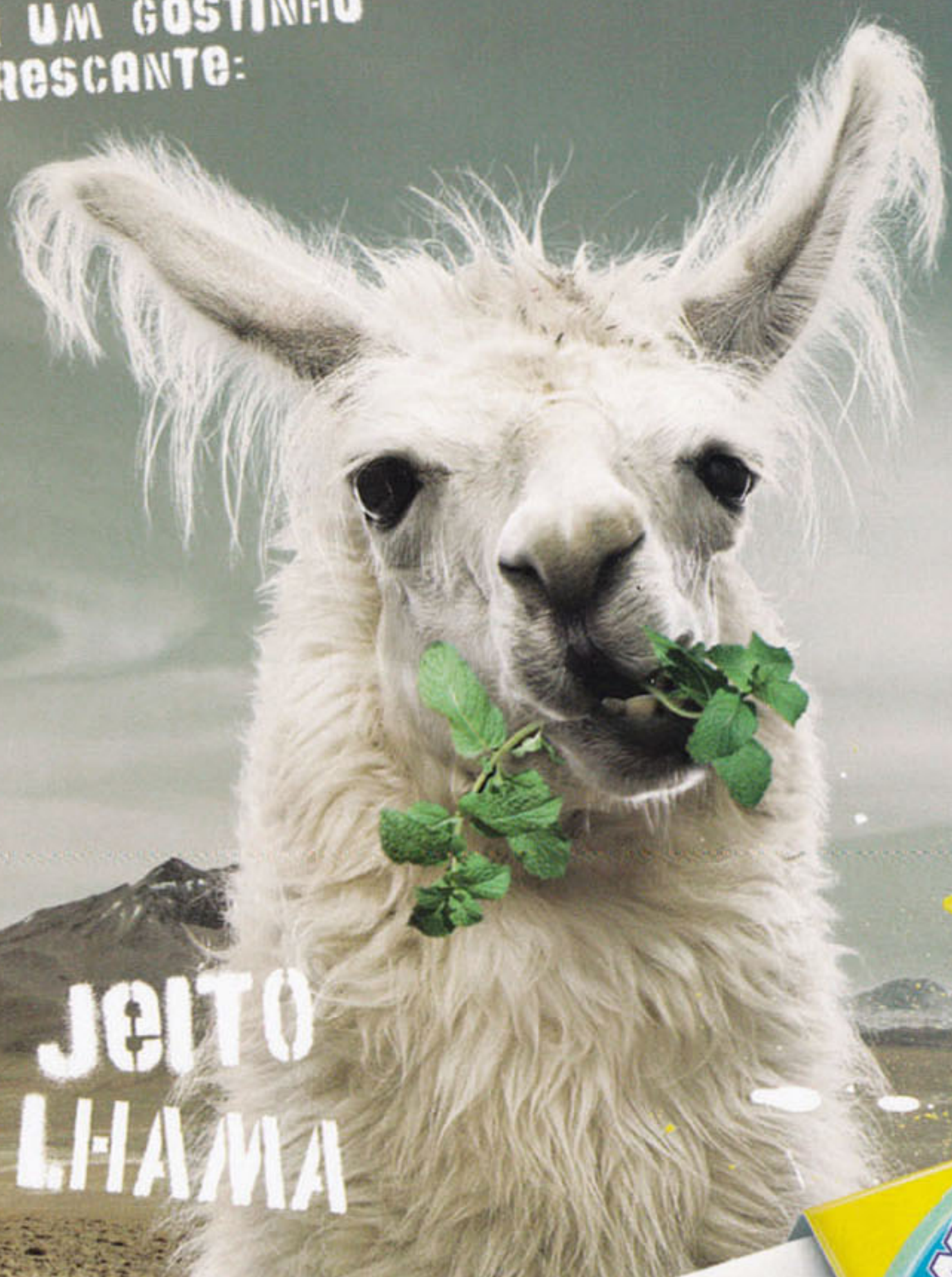


www.NaçãoDesign.com.br

EXISTEM DOIS JEITOS
DE CURTIR UM GOSTINHO
REFRESCANTE:

O JEITO
LHAMA

O JEITO
CHICLETS



NÃO ADIANTA:
LHAMA É LHAMA.
CHICLETS É CHICLETS.



MCCANN

Retro

AVENGERS

Em prol da cultura gamer

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

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


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


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

Digitalizada por: [evil_arthas](#)

Editada por: [Douglas Ielker](#)

Revista: [evil_arthas](#)

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

