

REVISTA

WWW.EUROGAMES.COM.BR

Ano 4 | Nº 42 | Brasil R\$ 8,90 | Europa € 4,90

# GAMEMASTER

VIDEOGAME LEVADO A SÉRIO



DIVERSÃO RÁPIDA

## Revolução Casual

Por que os jogos simples estão tomando o lugar dos hardcore

FAÇA VOCÊ MESMO

## Games 2.0

Com os "consoles abertos" você mesmo cria os seus jogos

À FRANCESA

## Ubisoft no Brasil

Gigante abre estúdio de criação e contrata brasileiros para fazer jogos

EXCLUSIVO

# Tomb Raider Underworld

Lara Croft volta em grande estilo! Aqui, imagens inéditas, entrevista com os criadores e até um pôster

**Reviews** • Metal Gear Solid 4 • Alone in the Dark  
• Battlefield: Bad Company • Enemy Territory: Quake Wars  
• Kung Fu Panda • Guitar Hero: Aerosmith • The Bourne Conspiracy  
• The King of Fighters 98: Ultimate Match • The Incredible Hulk

## Previews

• Spider-Man: Web of Shadows  
• Sacred 2 • Dark Void  
• Cryostasis • Spyborgs

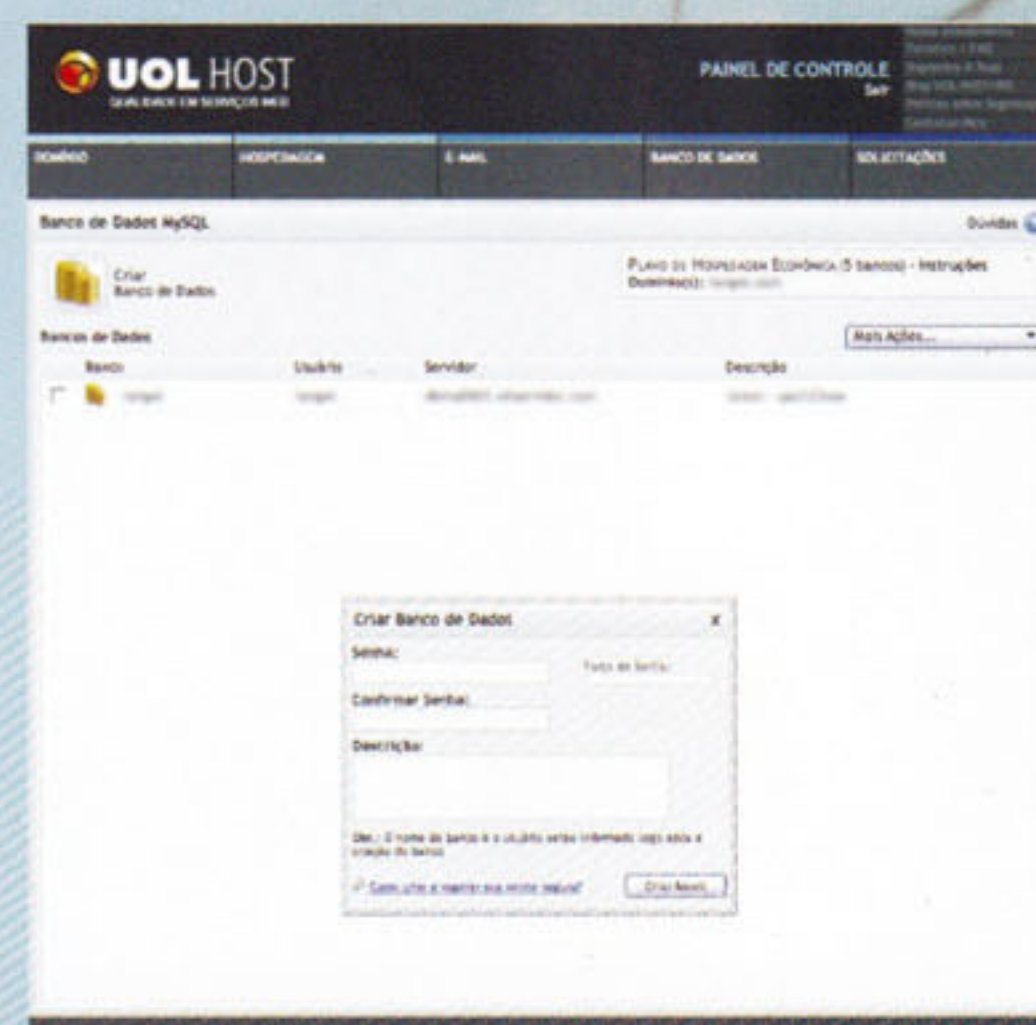
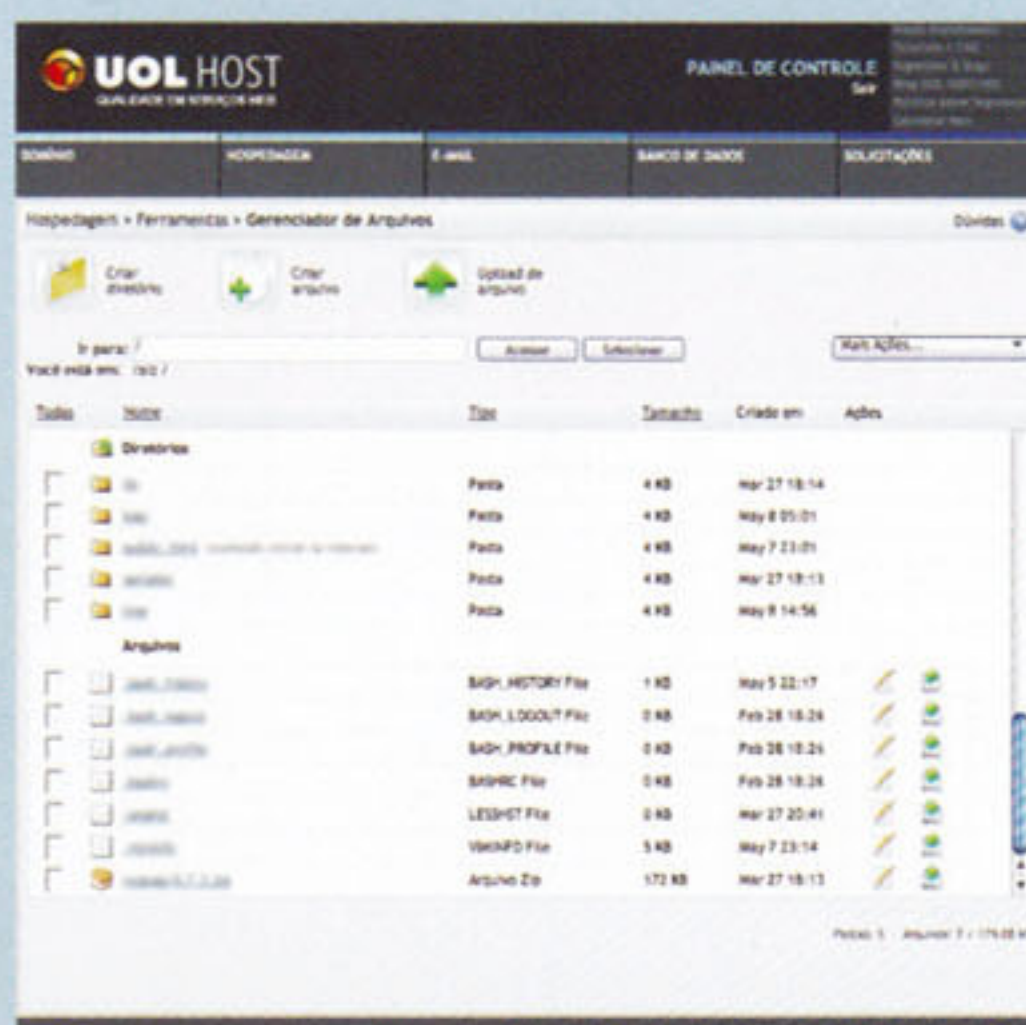


# Com o UOL HOST vo

PLANOS DE HOSPEDAGEM MENSAL				
PLANO	HOSPEDAGEM ECONÔMICA	HOSPEDAGEM I	HOSPEDAGEM II	HOSPEDAGEM III
<b>Preço</b>	<b>14,90</b>	<b>26,00</b>	<b>59,00</b>	<b>89,00</b>
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**

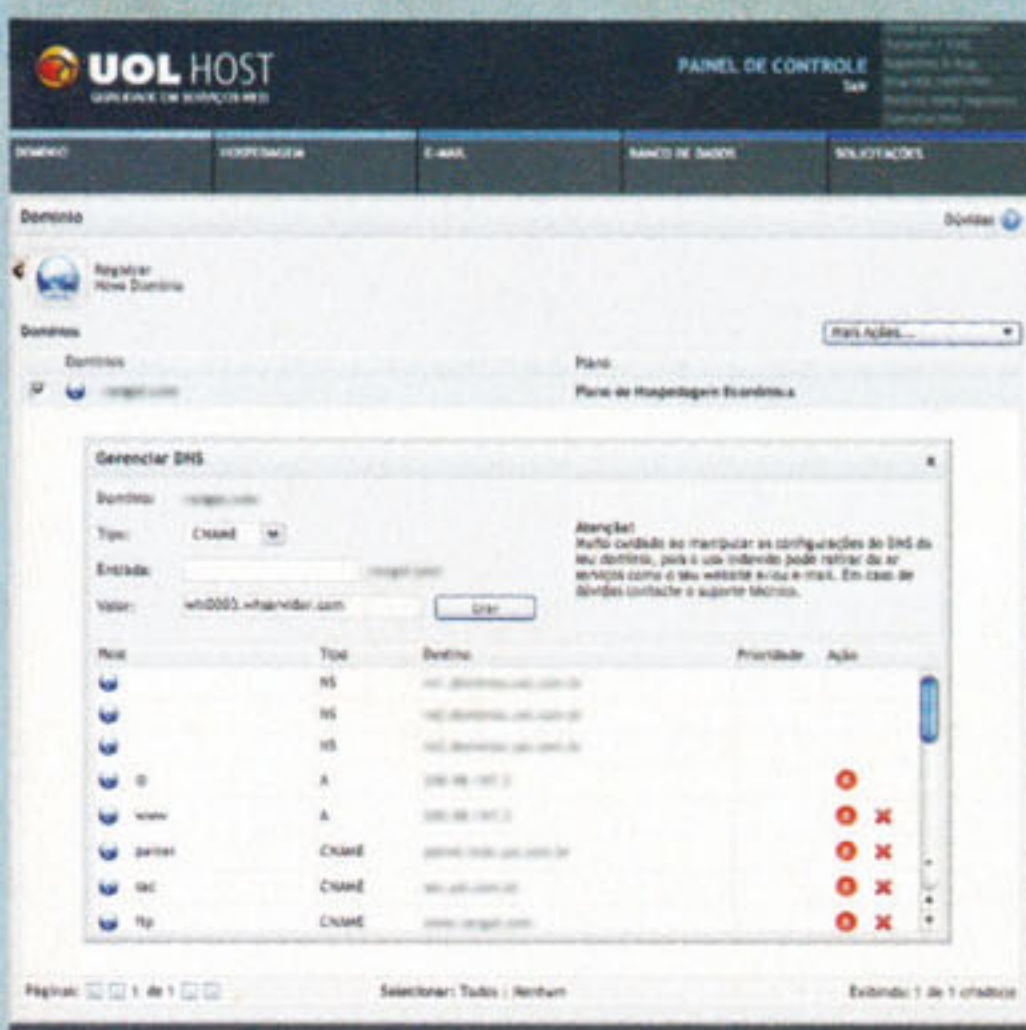


# Você nunca está sozinho.



## Programa de Parcerias UOL HOST

Entre em contato  
e saiba as vantagens



## Registro de domínios

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

R\$ **15**<sup>,00</sup> /ano

Domínio Nacional (".br")

R\$ **30**<sup>,00</sup> /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**<sup>,00</sup> /mês



**UOL HOST**  
QUALIDADE EM SERVIÇOS WEB

[WWW.UOLHOST.COM.BR](http://WWW.UOLHOST.COM.BR)





**Diretores**  
Aydano Roriz  
Abílio P. Cunha

EDIÇÃO 42

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

**Editor:** Gustavo Petró  
**Chefe de Arte:** Welby Dantas  
**Redação:** Vitor Trito  
**Editor de Arte (Projeto Gráfico):** Alexandre Dias (Nani)  
**Revisão de Texto:** Evelise Paulis  
**Colaboraram nesta Edição:** Amer Houchaimi, Bruno Vasone, Eduardo Trivella, Fabio Santana, Fabrício Caleffi, Flávia Gasi, Felipe Azevedo, Gilsomar Livramento, Humberto Martinez, Leandro Rodrigues, Matheus Bourg, Nelson Alves Jr., Rafael Remus, Romulo Máthei e Théo Azevedo

**Internet:** Rodrigo Mourão (desenvolvimento), Rodrigo Blasco (webmaster), Anderson Ribeiro

**Publicidade São Paulo**  
**E-mail:** publicidade@europanet.com.br  
**Gerentes Comerciais**  
Rodrigo Cunha (11) 3038-5097 e  
Maurício Dias (11) 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, Leandro Blotta e Rodrigo Sacomani

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

**Assistente de Criação:** Ronaldo Mendes  
**Tráfego:** Marcos Roberto (11) 3038-5122

**Publicidade - Outros Estados**  
**Brasília:** (61) 3323-0205 - New Business  
**Paraná:** (41) 3023-8238 - GRP Mídia  
**Rio Grande do Sul:** (51) 3232-3176 - Semente Associados  
**Santa Catarina:** (48) 3223-3968 - MC Representações  
**Publicidade - EUA e Canadá:** +1 (650) 306-0880,  
Fax: +1 (650) 306-0890 - Global Media

**Propaganda:** Ludmila Viani e Natália Azeredo

**Circulação e Promoção:** João Alexandre (Gerente)  
Eduardo Teixeira e Natasha Ostroski

**Desenvolvimento de Pessoal:**  
Tânia Marília Ribeiro Roriz, Elisângela Tokashiki

**Atendimento ao assinante e à pessoa jurídica:**  
**Coordenadora:** Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br)  
**Atendentes:** Anne Iris, Juliana Rolandi, Liliam Lemos, Mari Ehrentreich, Paula Hanne, Tamar Biffi e Vanessa Araújo  
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900  
**Telefone São Paulo:** (11) 3038-5050  
**Telefone outros Estados:** 0800-557667  
**Pela Internet:** www.europanet.com.br  
**E-mail:** atendimento@europanet.com.br

**Administração:** Cecília Tomazelli (Gerente)  
Gustavo Barbosa, Luiz Eduardo Soares e Tatiane Martinez  
**Logística:** Ézio S. Vicente (Gerente de Logística) e  
Anderson Ribeiro

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

**Impressão:** Prol Editora Gráfica



Somos Filiais à ANER  
Associação Nacional dos Editores de Revistas

# Sex symbol

● Gostaria que o título desse editorial fosse sobre a minha pessoa, mas, por mais que minha mãe me ache bonito, estou longe de ser um objeto de desejo das gurias desse País afora. Diferentemente de Lara Croft. A belíssima exploradora inglesa pára qualquer trânsito – tanto o brasileiro quanto o inglês. Seu “mel” fez homens caírem de joelhos aos seus pés, obrigando namoradas e esposas a investir em simpatias para não perderem seus companheiros.

Mas sabia que a **GameMaster** pegou um pouco desse “mel” da Lara? Não temos uma torcida feminina nos esperando na frente da Editora Europa, mas somos assediados por estúdios estrangeiros.

Essa história começa há alguns meses, logo após enviarmos alguns exemplares da **GameMaster** 40 (aquela com *Sonic Unleashed* na capa) para a Sega. Os produtores gostaram tanto do trabalho que mostraram a revista para colegas de outras empresas. Quando Eric Lindstrom, diretor de criação da Crystal Dynamics, viu a revista, logo ele acionou sua assessoria de imprensa para entrar em contato com a gente, oferecendo tudo o que fosse possível para que fizéssemos uma reportagem completa do seu atual xodó, *Tomb Raider: Underworld*.

A partir desse momento, tal qual uma estrela de Hollywood, fomos perseguidos por assessores da Eidos para que o novo game de Lara Croft estampasse nossa capa. Confesso que obter esse reconhecimento das empresas gringas dá um frio na barriga, pois aumenta nossa responsabilidade para fazer uma reportagem ainda mais completa.

O resultado dessa badalação você continuará vendo nas próximas edições da **GameMaster** que, com exclusividade no Brasil, trará mais novidades sobre os lançamentos mais aguardados da indústria dos games.

» Gustavo Petró

gustavo@europanet.com.br



## OS EXOPLORADORES



Alexandre Dias



Nelson Alves Jr.



Leandro Rodrigues



Fabio Santana



Vitor Trito



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



**Atendimento** (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),  
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3038-5040  
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h  
e-mail: atendimento@europanet.com.br



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



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

**Para entrar em contato  
com a Editora Europa**

**Fones: (11) 3038-5050**

São Paulo – SP

**ou 0800 557667**

Ligação gratuita – Outras localidades

Visite nosso site:

**www.europanet.com.br**





## >> Capa

>> Tomb Raider: Underworld ..... 14  
Lara Croft marca seu grande retorno aos jogos com estilo e muitas novidades em sua nova aventura

## >> Geral

- > Arte dos Games ..... 42
- > Cartas ..... 06
- > Consumo ..... 74
- > Diversão ..... 70
- > Gamecult ..... 08
- > Jogo Sério ..... 82
- > Linha do Tempo ..... 76
- > Mundo MMO ..... 72
- > Papo Tech ..... 78
- > Tabela de Reviews ... 69
- > Time's Up! ..... 56

## >> Especiais

- > Consoles 2.0 ..... 36  
Videogames que permitem criar e compartilhar seus próprios games
- > Revolução Casual ..... 32  
Produtoras revelam seus lançamentos em eventos privados

## >> Previews

- > Captain Blood (Multi) ..... 51
- > Cryostasis: Sleep of Reason (PC) ..... 54



> Jogo Sério ..... 82



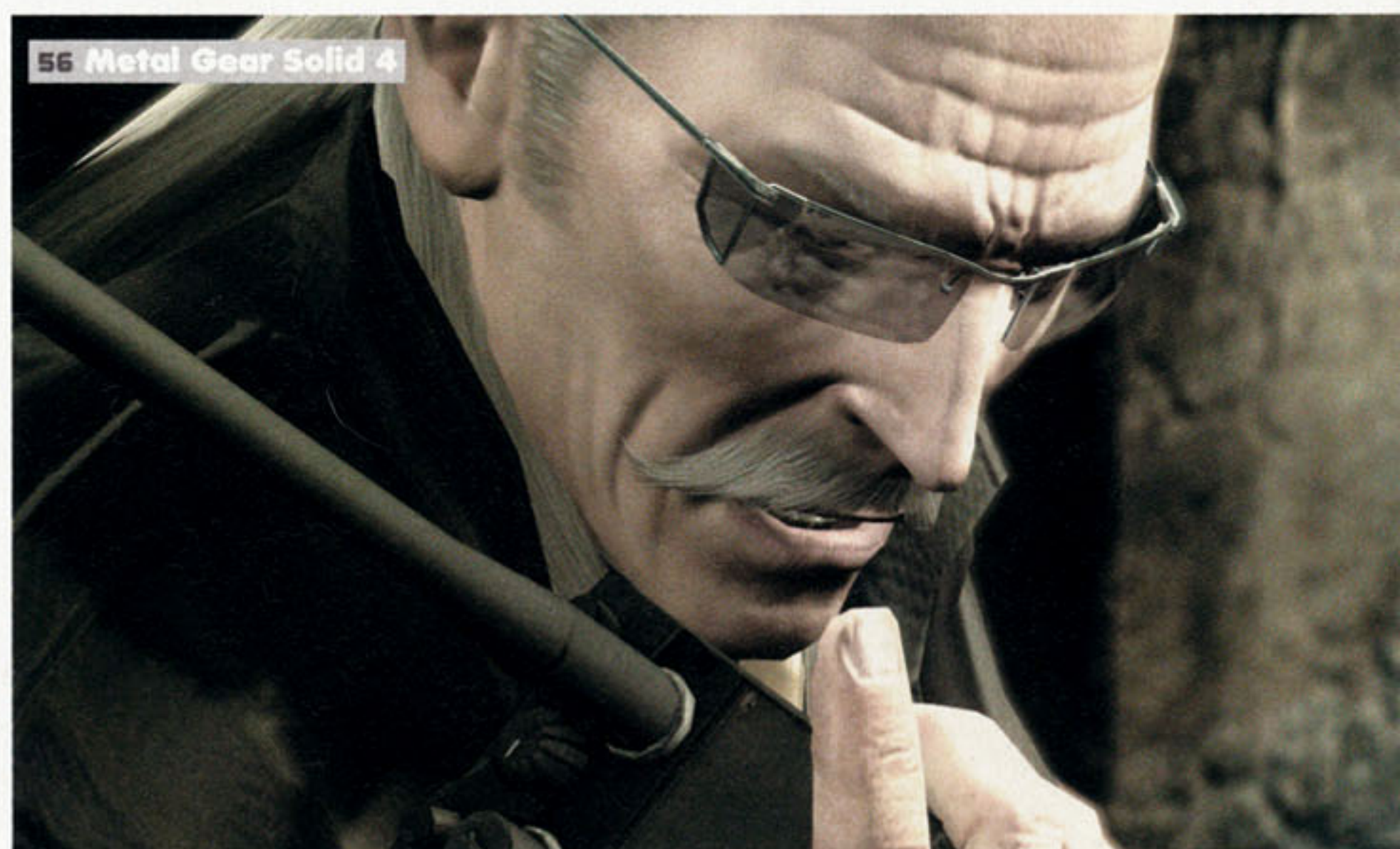
- > Dark Void (Multi) ..... 53
- > S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky (PC) ..... 50
- > Sacred 2: Fallen Angel (Multi) ..... 46
- > Spider-man: Web of Shadows (Multi) ..... 48
- > Spyborgs (Wii) ..... 52

## >> Reviews

- > Alone in the Dark (Multi) ..... 61
- > Battlefield:  
Bad Company (Multi) ..... 65
- > Cocoto Fishing Master (Wii) ..... 68
- > Criador de  
criaturas de Spore (PC) ..... 67
- > Dr. Mario Online RX (Wii) ..... 68
- > GH: Aerosmith (Multi) ..... 62
- > Kung Fu Panda (Multi) ..... 66
- > Metal Gear Solid 4 (PS3) ..... 56
- > ET: Quake Wars (Multi) ..... 66
- > Space Invaders Extreme (PSP) ..... 68
- > The Bourne Conspiracy (Multi) ..... 64
- > The Incredible Hulk (Multi) ..... 63
- > Toki Tori (Wii) ..... 67
- > Top Spin 3 (Multi) ..... 60
- > Wacky Races:  
Crash & Dash (Wii) ..... 68



> Papo Aberto ..... 11







## O canal obrigatório para tirar suas dúvidas sobre games

### Partidas sem fio

>>> E aí, galera da GameMaster. Eu gostaria que vocês me ajudassem quanto a uma dúvida. Em alguns lugares já existe internet de alta velocidade sem fio. Eu gostaria de saber se, quando estiver disponibilizado no meu bairro, eu conseguirei me conectar à rede Xbox Live com o adaptador de rede sem fio do X360, já que o sinal estaria dentro da minha casa?

Alex / por e-mail

>>>> Caro, não entendemos muito bem o que você quis dizer sobre a "internet de alta velocidade sem fio no seu bairro" (se é a nova



>> Este acessório permite conectar seu X360 para participar de qualquer partida online sem utilizar um cabo que conecte o console na internet. Menos fios, menos nós, menos enrolação

tecnologia WiMax, se é Wi-Fi comunitário ou se você quer dizer a tecnologia 3G, que também permite acesso à internet). Seja como for,

somente com uma conexão Wi-Fi você pode se conectar à Live com o adaptador sem fio do Xbox 360. Caso a conexão do seu bairro seja outra (WiMax ainda está longe de ser lançado), você terá que se contentar com uma conexão com fio no seu console – ou criar uma rede Wi-Fi dentro de casa utilizando um roteador wireless apropriado. <<<<

### Ajuda para o maridão

>>> Quero comprar um videogame para meu marido. Ele tem um PSone e, agora, diz que precisa de um console novo. Estamos entre o PlayStation 3, o Xbox 360 e o Wii. Gostaria de uma ajuda de vocês

## >>> O melhor do mês

### Pai corujão

>>> Olá. Sou leitor das revistas de games da Editora Europa. Tenho 43 anos e gosto de jogar futebol com meu filho de 17. Jogamos *Winning Eleven* tanto para o PlayStation quanto para o PC. O grande barato das nossas partidas no PC é salvar imagens de lances curiosos e engraçados. Já salvamos tantos lances que temos material suficiente para montarmos um site! No meu tempo de Atari, jamais poderia imaginar que passaria tanto tempo revendo lances e selecionando ângulos. É muito, muito legal mesmo (ou "irado", como diria meu filho)! Desde já, parabênz a GameMaster por sua qualidade num mercado editorial tão concorrido e com público leitor tão restrito. Grato.

Roberto Gomes / por e-mail

>>>> Roberto, que legal o que você está fazendo. Isso mostra que os

videogames podem unir pais e filhos e divertir a família toda, diferentemente do que muita gente pensa – afinal, estão proibindo a venda de jogos por aí, como você já deve saber, e há muitos outros na mira da Justiça.

Uma pena que até o fechamento dessa edição, você não conseguiu nos enviar nenhuma imagem desses lances curiosos que realmente acontecem nas partidas de *Winning Eleven*. Há pessoas na redação (e em outros cantos do País) que juram de pé junto que o juiz rouba em toda a partida. Mas isso deve ser mania de brasileiro... Esperamos que você continue com essa sede por games e, ao lado do seu filhão, possa se divertir por muito tempo com o futebol virtual e com uma boa leitura da GameMaster. <<<<



>> Lances engraçados e juiz ladrão? Isso é normal nas partidas de *Winning Eleven*





>> Imagine se qualquer homem que se preze irá trocar a esposa por um jogo de futebol desses. Nem em sonho, não é verdade?

para saber qual é o melhor para comprar. Qual vocês aconselham? Muito obrigada!

Priscilla / por e-mail

>>>> Pri, que atitude nobre a sua. Com todo o respeito que temos por nossas esposas (afinal, quase todos os integrantes da redação são casados ou "juntados"), mas elas nunca nem pensaram em nos dar videogames. Pelo contrário! Estão doidas para jogá-los pela janela. Como não queremos que você faça o mesmo, indicamos o Wii, que tem muitos jogos para vocês dois que não exigem nenhuma "habilidade em games", basta movimentar o corpo. Entretanto, seria interessante você descobrir que tipo de jogo ele gosta. Se for futebol, por exemplo, seria melhor comprar um X360 ou um PS3. Só não nos culpe se ele deixar de dar atenção a você com o videogame novo... <<<<



>> Utopia Nintendo: até parece que os casais jogam videogames assim, felizes. Normalmente, as esposas ficam de lado...

## Problema genético

>>> Oi, galera!

Comprei um PS2 Slim há pouco tempo. Eu queria um PS3, mas a grana tá curta.



Tentei conectar o videogame na internet para jogar online. Aparentemente deu tudo certo, só que na última etapa da configuração apareceu um tal de erro de "DNA". Acho que ele apareceu porque o videogame é destravado.

Como posso resolver este problema?

Manoel Aparecido Caseiro / por e-mail

>>>> Manoel, acreditamos que você tentou clonar geneticamente o PS2 e no momento de fundir células por meio de um choque elétrico, ocorreu uma incompatibilidade entre o DNA do doador com o RNA do receptor, não é mesmo?

Brincadeiras à parte, o problema que você encontrou está no DNS (Dynamic Name Server) e pode ter dois motivos para acontecer: ou a configuração dos dados de sua conexão à internet não foram inseridos corretamente no PS2 ou seu console é destravado e você está usando um jogo pirata. Se for isso, descubra como desativar o desbloqueio do console e use jogos originais. Assim, você não terá dores de cabeça. <<<<

# blá blá blog

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



**Bruno martins**

☆ 29.06.2008 🕒 21:15

**Eu tenho um PS2 e não jogo há dois meses por falta de tempo. Mas, após terminar**

**tudo o que ocupa o meu tempo, pretendo aposentá-lo e só ficar na base de Gran Turismo 4.** Quem sabe jogar Metal Gear Solid 2 e, claro, comprar meu PS3 só pra poder jogar MGS4 e GT 5, ou seja, se compra o console pelos jogos e não pelo hardware, certo? Todos meus amigos migraram do PS2 para o X360 só pelos jogos, ou seja... pela pirataria do mesmo. Então, o que mudou para os brasileiros? Por que o X360 é o queridinho? Será por que os games custam 25 reais ou porque passamos a amar o Master Chief? Por que todos compram consoles que podem ser pirateados? Isso não é livre escolha. Na Europa e no Japão, onde a pirataria é mais branda, o Wii e o PS3 vendem bem. Mas aqui tudo muda. Somos latinos e pagamos horrores por um simples game, podendo pagar até 250 reais em um jogo e descobrir que ele é um lixo, ou pior, ter menos que 20 horas de diversão com um game, o que hoje é indispensável. No mais, os games e consoles estão em metamorfose. Vale agora esperar ou tentar mudar, só depende de cada um. Podemos esperar um vencedor, ou simplesmente apostar em um console.

>> Bruno Martins, o filósofo do GameBlog, estava construindo um pensamento e nem imaginava ser pego pelas garras da GameMaster para aparecer no Blá Blá Blog. O pior é que o tema é tão, mas tão polêmico que ficamos na dúvida se entramos nessa discussão ou não. Para evitar um estresse, ou a fadiga, como diz o carteiro Jaiminho do programa "Chaves", vamos deixar para uma próxima oportunidade. Mas continue filosofando!



**Bauer**

☆ 04.07.2008 🕒 01:36

**Realidade; Pai, me da 2 mil para comprar um PS3?** Versão real

1: "Fatima Bernardes: 'Homem joga filho na rua e bla bla bla...'. Versão real 2: "PS3 ou 360... PS3!" Eu, ao menos se estivesse com essa grana, não seria besta de perder a oportunidade de jogar MGS4, mas nem por todo o troco do mundo! E pra cada três jogos de 360 que eu sinto vontade de jogar são 10 para o PS3! E para o Wii, alguns até sinto vontade, muita curiosidade até, mas gastar dinheiro com ele são outros 500... ou melhor, 1.500! Hehehe (o Wii hoje tá uns 1.200 em média).

>> E nós aguentamos bobagens assim...



Texto >> Théo Azevedo

# GAMECULT

Curiosidades e notícias da indústria mundial dos games

>> Inauguração

## > Ubisoft inaugura estúdio em São Paulo

Empresa já está contratando mão-de-obra para os seus jogos

Bertrand acredita que o Brasil tem potencial para criar bons jogos no futuro. Nós também!



● Julho é um mês histórico para a indústria de jogos nacional. A Ubisoft, uma das maiores empresas de games do mundo, inaugurou um estúdio de produção em São Paulo – o primeiro na América do Sul. No início, serão 20 funcionários trabalhando em jogos casuais para Nintendo DS, mas a idéia é ter 200 pessoas dentro de quatro anos, criando jogos para os videogames do mercado. A **GameMaster** conversou com o francês Bertrand Chaverot, que comanda a empreitada. Confira os principais trechos da entrevista:

### TALENTO À BRASILEIRA

“O Brasil ainda não tem tecnologia para videogames, mas tem o ‘brain power’, então temos que estar perto de onde está a capacidade intelectual.”

### PROJETOS INICIAIS

“O tema ainda não foi decidido, mas temos três conceitos e vamos definir em agosto. São jogos para meninas, na área

>> Queremos em um segundo momento fazer **outsourcing** para nova geração e iniciar um projeto para Wii << Bertrand Chaverot



dos 'trabalhos aspiracionais', previstos para o Natal de 2009."

## FUTURO

"Queremos em um segundo momento fazer outsourcing para nova geração e iniciar um projeto para conhecer a interface do Wii, que é muito especial e possui bastante potencial."

## GRINGOS

"Serão no máximo cinco ou seis

estrangeiros, e o restante todos brasileiros. É importante ter algumas pessoas de fora para trazer experiência. Também vamos enviar brasileiros para o exterior."

## PARCERIAS

"Já temos contatos bons com universidades que oferecem mestrado com ênfase em games. A Ubisoft vai fazer parte da Atragames, conhecer bem o mercado brasileiro e vai trabalhar com outros estúdios para fazer crescer o mercado."

## EXPANSÃO

"São Paulo será o início. Outras cidades que nos interessam são o Rio de Janeiro, por conta da grande população na área de criação, e Florianópolis, pois lá é muito seguro e todo mundo sabe que é o melhor lugar para se morar no Brasil por conta das belas praias."

## UBISOFT SÃO PAULO

### Fase 1

Nos primeiros 12 meses, no escritório em São Paulo, serão cerca de 50 funcionários, sendo a maioria deles brasileiros, produzindo jogos para Nintendo DS voltados às meninas entre 8 e 14 anos - o chamado público "tween".

### Fase 2

Trabalhar com "outsourcing", ou seja, criar conteúdo - mapas, veículos, personagens etc - para jogos desenvolvidos por outras filiais da Ubisoft, como a de Montreal, por exemplo. É um bom método para aprender a trabalhar com os consoles, iniciando, assim que possível um projeto para Wii.

### Fase 3

Dentro de três ou quatro anos de atuação no País, a Ubisoft deseja ter uma estrutura capaz de trabalhar com games para PlayStation 3 e Xbox 360. Seriam aproximadamente 200 funcionários trabalhando ativamente no escritório de São Paulo. Florianópolis, Rio de Janeiro e outras capitais são outras cidades cogitadas para ter filiais de produção de games.



>> Em um futuro próximo, jogos da série Rayman poderão ser desenvolvidos em São Paulo. Quem sabe você consegue uma vaguinha para trabalhar lá, hein?

## Nova Loja em Águas Claras

Últimos Lançamentos,  
Assistência Técnica,  
Aluguel para festa e eventos.  
Contato: (61) 3201-7031

**KID GAMES**  
Venda e Assistência Técnica

Conheça nosso site: [www.kidgames.com.br](http://www.kidgames.com.br)

© 1989-2008 - Kid Games - Telefones: (61) 3346-4175 - (61) 3349-2716 - (61) 3201-7031 - [contato@kidgames.com.br](mailto: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 As mais gatas dos games

Depois dos feiosos, nada melhor do que embelezar nossas páginas com as musas mais belas dos games



**10 >> JILL VALENTINE (RESIDENT EVIL) >>**  
Membro da S.T.A.R.S., uma força especial de Raccon City, Jill se vê no meio de um terrível incidente envolvendo uma multinacional, zumbis e uma mansão.



**9 >> SHERMIE (THE KING OF FIGHTERS 97) >>**  
A femme fatale do New Face Team de KOF 97. Shermie tirou o sono de muitos gamers com suas longas pernas e sua minissaia nada generosa. Apesar da franja, ela não é emo.



**8 >> AYA BREA (PARASITE EVE) >>**  
Agente do FBI e integrante da força-tarefa M.I.S.T., Aya é designada para solucionar os casos que envolvem fenômenos de combustão espontâneas envolvendo mitocôndrias



**7 >> SAMUS ARAN (METROID) >>**  
Ela arrasa tudo ao seu redor, pode ser humano ou alienígena. Samus é alta, loira e poderosa. Quem não se lembra do final de *Super Metroid*? Bons tempos de Zero Suit.



**6 >> I-NO (GUILTY GEAR) >>**  
*Guilty Gear* é conhecido por ser um dos melhores jogos de luta fora do eixo Capcom/SNK e I-no é disparado a mais bela da série. Só um conselho, fique longe do chapéu da moça.



**5 >> IVY (SOULCALIBUR) >>**  
Quando as primeiras imagens de *Soulcalibur IV* foram divulgadas, somente uma coisa foi capaz de ofuscar Darth Vader e Mestre Yoda: o decote generoso de Ivy.



**4 >> MORRIGAN (DARKSTALKERS) >>**  
Morrigan é uma Succubus, uma espécie de demônio feminino que rouba a virilidade dos homens em seus sonhos. Com uma diabinha dessas quem não ia querer sonhar?



**3 >> MAI SHIRANUI (FATAL FURY) >>**  
Este não é o primeiro Top 10 de gatas dos games, e Mai está em todos os outros. Sem sombra de dúvidas é uma guria de peito (se é que você me entende).



**2 >> TIFA LOCKHEART (FINAL FANTASY VII) >>**  
Com uma queda por Cloud, Tifa segurou a barra e ajudou seu grupo AVALANCHE a descobrir os podres da Shin-Ra. Tudo isso sem perder a pose de boa menina. Muito boa, por sinal.



**1 >> LARA CROFT (TOMB RAIDER) >>**  
Não é à toa que a atriz escolhida para viver nossa heroína nas telinhas foi ninguém menos que Angelina Jolie. Depois de um argumento desses, alguém discorda do nosso primeiro lugar? Outra homenagem à musa é poder estrear uma edição da GameMaster. Os homens da redação ficaram babando pelo novo modelito de Lady Croft.

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

>> ciberatletismo

## > Pan do WCG 2008

Entre os dias 20 e 22 de Junho, ocorreu em Monterrey (México) a final pan-americana do WCG 2008, o maior campeonato mundial de games, patrocinado pela Samsung. Contando com a participação de

13 países das Américas, a delegação brasileira conquistou o quinto lugar no ranking geral, com medalhistas em todas as categorias em que participou. Não tivemos nenhum medalhista de ouro – o que garantiria uma vaga para a final mundial que acontecerá na Alemanha, em novembro –, mas a delegação brasileira volta para casa com três medalhas de prata e uma de bronze conquistadas pelos atletas:

- Paulo Cesar de Azevedo Cardoso Júnior "Reason[saw]", prata em Starcraft:BroodWar

Pan American Championship		WCG	SAMSUNG
		USA	ARG
1.-	USA	7	0 2
2.-	Argentina	1	1
3.-	Perú	1	
4.-	México	3	5
5.-	Brasil	3	1
6.-	Canada	2	
7.-	Colombia	1	

- Felipe Martins "o2.GamerZ | Feau", prata em FIFA 08
- Rodrigo Nunes Silva "playArt^SpeedING", prata em Need for Speed: ProStreet
- Equipe Mibr, bronze em Half-Life: Counter Strike 1.6, composta por: Norberto Campos 'Lance', Wllington de Araujo 'ton', Thiago dos Santos 'BTT', Bruno Fukuda 'BIT' e Olavo Bistaffa 'CKY'.

Além destes campeonatos, o WCG conta também com torneios de *PGR4*, *Halo 3* e *GH3: Legends of Rock*, todos para Xbox 360, além de *Age of Empires III: The Asian Dynsties* e *WarCraft III: The Frozen Throne*, ambos para PC.

>> lançamento

## Videogame .BR

A Dynacom, fabricante nacional de produtos eletrônicos, em parceria com a emissora SBT, lançará o mais novo console nacional, o PC Game "Bom Dia e Cia". A idéia é aliar o PC Game já existente à marca do programa do SBT. O PC game tem formato de computador, 64 MB de RAM e acompanha todos os acessórios de um PC convencional, além de dois joysticks superpad, um cartucho com 106 jogos – a maioria classificado como

livre pelo Ministério da Justiça –, e outros programas com atividades que envolvem informática, artes, e conhecimentos gerais. "O PC Game já é um produto consagrado e procurado por instituições de ensino, pois é o único do mercado que diverte e ensina ao mesmo tempo. Com a associação com o Bom Dia e Cia, a tendência é que a procura se torne cada vez maior devido à exposição na mídia", afirma Claudio Mirotti, diretor comercial da Dynacom.





>> futuro

## > Ciência em WoW

Cientistas americanos realizaram, no final de maio, um congresso científico reunindo milhares de participantes em...Azeroth. Você não leu errado, Azeroth é uma cidade do game online *World of Warcraft*. A idéia partiu de um artigo publicado por Bill Bainbridge, sociólogo e diretor de programas na U.S. National Science Foundation, no qual ele cita mundos virtuais como vastos campos de

pesquisa para economia, psicologia e epidemiologia. Durante três dias, os participantes discutiram vários assuntos, vez ou outra interrompidos por eventos 'inesperados', como casamentos. Eles celebraram o evento com a participação efetiva de um público interessado. Os resultados da conferência foram publicados na revista da American Association for the Advancement of Science.

>> mercado

## > PS3 no prejuízo

Toda nova geração de consoles surge do resultado de pesquisas bilionárias envolvendo novas tecnologias e a guerra entre as empresas desenvolvedoras do hardware, que chega a definir quem ainda estará ou não entre as fabricantes da próxima geração.

Até o momento, a Sony vem correndo atrás do prejuízo de 3 bilhões de dólares acarretado com o lançamento do PlayStation 3. O console conta com recursos de ponta, como

o leitor de Blu-ray, mas a Sony chega a perder US\$ 300 por console para tornar seu preço competitivo, o que, de qualquer forma, ainda deixa o PlayStation 3 como o console mais caro da nova geração. Segundo Sir Howard Stringer, presidente da Sony, "a nova leva de jogos e a redução dos custos das peças de hardware ajudarão na recuperação desse capital". *Metal Gear Solid 4*, o último lançamento exclusivo para o console, melhorou as condições da empresa.

## >> «Papo Aberto



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

## Comprei um PS3 no Carrefour e os jogos ficaram sem cor

Alguns jogos devem ter ficado preto-e-branco por conta do sistema de cor. Sim, existe esse problema mesmo nos aparelhos modernos como o PS3 ou o Xbox 360 somente quando conectados ao televisor por um cabo de vídeo composto (aquele tradicional, amarelo, vermelho e branco). O problema é que o sinal de vídeo composto utiliza um sistema de cor, que no Brasil é o PAL-M.

Esse problema do sistema de cor havia meio que sumido, pois muitos televisores no Brasil passaram a ser bi-sistema, isto é, suportavam o PAL-M brasileiro e o NTSC americano. Aí, quando você ligava um aparelho NTSC automaticamente o televisor descobria o sistema e pronto... tudo ficava colorido e nada aparecia em preto e branco.

A confusão com os PS3 vendidos pelo Carrefour (se você não comprou, certamente ficou com vontade pois o preço anunciado é realmente vantajoso), ocorre porque o PlayStation 3 vendido por eles vem de Hong Kong, e lá o sistema de cor é o PAL puro. Logo nossos televisores não aceitam o sistema. O mais confuso é que somente alguns jogos ficam preto-

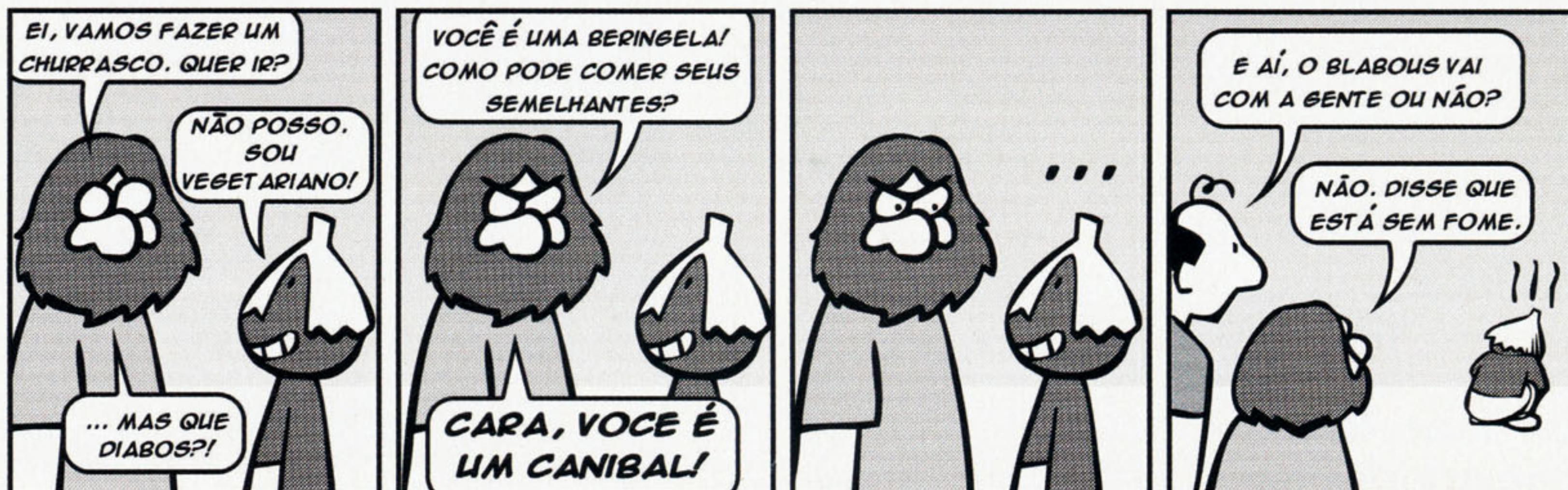
e-branco, pois o que define o sistema de saída de cor no vídeo composto é a origem do game.

O problema é fácil de resolver. Basta trocar o cabo de vídeo composto por um de vídeo componente ou HDMI. Porém, encerra mesmo você terá se o seu televisor for um pouco antigo e não oferecer entradas HDMI ou vídeo componente. Aí, existe dois caminhos para solucionar o problema: comprar outro televisor (que inclusive vale a pena, já que você poderá aproveitar melhor todo o poder do PS3) ou correr no Carrefour e devolver o console explicando o que houve.

É óbvio que esse contra-tempo não é exclusivo dos consoles vendidos nesta rede de supermercados. Até mesmo se você comprar um PS3 nos Estados Unidos pode ter o mesmo problema por conta do cabo utilizado e da idade do seu televisor.

O único porém é que o Carrefour e as demais lojas que vendem o PlayStation 3 deveriam alertar melhor os gamers dos possíveis obstáculos antes de realizar a venda. A dor de cabeça causada por este transtorno seria muito menor. Quem sabe isso muda com o tempo?

>> Blabious



©2008 BLABIOUS OBEPRANTE, ALL RIGHTS WHATEVER.





GAMECULT

Nihon Game

Texto >> Amer Houchaimi



>> A franquia Suikoden aposta nos traços dos desenhos japoneses para garantir o sucesso de vendas por onde passa



## > RPGs: Japão X EUA

Entenda como a diferença cultural entre Oriente e Ocidente permite a criação de jogos com essências distintas

A cultura japonesa é completamente diferente da nossa. Isso nós já sabemos. O que pouca gente já reparou é como essa diferença se manifesta também nos games. Sim, no Japão existem toneladas de games estranhos que jamais seriam lançados no Ocidente, como *Primal Image*, mas não é disso que estou falando.

Embora tanto ocidentais quanto japoneses curtam RPGs, as duas culturas têm formas muito diferentes de fazer

>> Fora estas diferenças de narrativa, a maior distinção entre os RPGs americanos e japoneses é a **falta de linearidade** dos ocidentais <<

este tipo de game e é sobre isso que falaremos um pouco hoje.

### Amadurecimento e heroísmo

Os RPGs nipônicos costumam focar suas histórias em jornadas de crescimento de um herói.

Muitas vezes, a história começa com o herói passando por alguma situação que muda completamente sua vida.

Em *Breath of Fire*, a vila do mocinho é destruída; em *Final Fantasy VI*, Terra recupera sua autonomia após anos servindo ao império; e em *Chrono Trigger*, Crono é obrigado a viajar no tempo para salvar Marle, a menina que acabou de conhecer.

As histórias normalmente

começam neste tom e o herói é obrigado a sair do seu mundo. Ele precisa então enfrentar inimigos e dificuldades cada vez maiores para, ao fim da aventura, se tornar um adulto maduro e certo de suas decisões, diferente da criança que era no início do jogo.

É curioso perceber que este tipo de



>> Knights of the Old Republic mostra o lado bacana de ser um poderoso Jedi





**ACIMA >>** Jade Empire mostra que os ocidentais sabem muito bem fazer bons RPGs. O game apresenta história bastante envolvente

**AO LADO >>** Oblivion é um dos mais completos RPGs feitos no Ocidente. As possibilidades do que fazer são quase infinitas



**>>** O clássico Earthbound trouxe o RPG para um tema mais contemporâneo, colocando jovens para solucionar os problemas do planeta

narrativa, tão usado nos RPGs japoneses é muito similar ao personagem arquetípico que Joseph Campbell descreve em seu livro "O Herói das Mil Faces".

Campbell mostra em sua obra que o mito do herói se mantém constante através das eras, com o personagem que se tornará herói sendo retirado de seu dia-a-dia comum, entrando em um mundo fantástico de aventura onde ele amadurecerá até chegar ao fim de sua jornada. Este tipo de narrativa é o mais comum em RPGs japoneses, sendo intercalado normalmente com temas como amor, amizade e lealdade, emoções muito evocadas em obras nipônicas como livros, animes ou games.

## Heróis durões e decisões morais

Os RPGs produzidos no Ocidente



**>** Sucesso recente do X360 e do PC, Mass Effect mostrou que os RPGs podem parecer grandes produções de Hollywood

normalmente são servidos de forma um pouco diferente. Normalmente, o jogador tem a opção de criar seu personagem e definir sua aparência, habilidades e atributos, algo que permite uma imersão maior por parte dos gamers.

O herói então recebe uma missão de uma força maior. Em *Knights of the Old Republic*, o protagonista se torna um Jedi e deve deter a tirania de Darth Malak; em *Jade Empire*, o protagonista precisa confrontar o próprio imperador das terras onde a aventura se passa; e em *Mass Effect*, o herói tem por objetivo deter Saren antes que ele consiga realizar seus ideais.

Apesar de estes games também mostrarem jornadas de heroísmo, não existe um amadurecimento por parte do protagonista. Frequentemente, ele já faz parte da aventura desde o início, ganhando um papel maior conforme a história avança.

Ao longo da história, no entanto, o herói precisa tomar decisões morais, que normalmente moldam o caminho pelo qual ele vai seguir. Ajudar ou não uma mãe

## CLARO, HÁ EXCEÇÕES...

Nem todo RPG japonês segue o padrão de heroísmo romântico, assim como há games americanos que não são tão abertos como costuma ser a norma. *Earthbound* é um exemplo de RPG vindo da terra do sol nascente que descamba um pouco mais para a comédia. Os heróis (um grupo de crianças) têm de combater um alienígena tonto que planeja dominar o mundo. O game não se leva muito a sério, o que gera momentos memoráveis como quando o herói Ness pega carona com um ônibus de jazzistas para atravessar o deserto. *Secret of Evermore* foi um game lançado pela equipe americana da Squaresoft, que tentou "emular" os jogos da série *Secret of Mana*, lançado um título com engine similar. Isso gerou um RPG muito parecido com o tipo que costumava vir do Japão na época e muitos fãs o consideram um "primo distante" da franquia *Mana*.

desesperada a fugir de uma cidade com seus filhos, prender um criminoso ou ajudá-lo em seus esquemas e optar por matar um inimigo ou convencê-lo a desistir do mau caminho são algumas escolhas muito comuns nos RPGs Ocidentais.

## Tecnicamente falando

Fora estas diferenças de narrativa, a maior distinção entre os RPGs americanos e japoneses é a falta de linearidade dos ocidentais. Em *Mass Effect*, o jogador pode explorar a galáxia o quanto quiser antes de resolver avançar na história principal. Em *Dragon Quest*, apesar de existirem eventos paralelos, os mesmos nunca se desviam do objetivo central da aventura.

É bobagem definir um estilo como superior, sendo que ambos são reflexos de culturas diferentes. O ideal é escolher o tipo de aventura que mais lhe agrade e viajar com ela, da mesma forma que se faz com um bom livro.







**CAPA**

Tomb Raider: Underworld

# Tomb Raider: Underworld

Jogo marca o retorno da heroína Lara Croft aos games e sua estréia com direito a tapete vermelho nos consoles da geração atual

Texto >> Gustavo Petró  
Colaboração >> Vitor Tritto



● O sucesso de Lara Croft nos videogames é inegável. Afinal, são oito jogos e mais de 12 anos de aventuras e de exploração. E é fácil encontrar uma explicação para este apelo: quantas mulheres hoje são protagonistas de games? Poucas. Mas elas só estão estrelando suas próprias aventuras porque a riquíssima inglesa de quase 40 anos de idade (afinal, em *Tomb Raider Chronicles* foi dito que ela nasceu em 1968) teve a coragem de estrelar seu próprio game em 1996.

Aliás, um pouco antes do lançamento do primeiro título, a presença de uma mulher como protagonista não era bem vista na indústria dos games. Assim, Lara quase deixou de se tornar um dos personagens mais famosos de todos os tempos – mérito que a colocou no Guinness Book e que fez Angelina Jolie, uma das mulheres mais belas do planeta, a interpretá-la nos cinemas.

Explicar o porquê de tanto sucesso é fácil, basta observar algumas qualidades de Lara:

bonita, madura, inteligente, corpo atlético e adora aventuras no melhor estilo Indiana Jones. Ou seja, tudo o que um homem deseja ter em casa e tudo o que uma mulher gostaria de ser. Mas, segundo Eric Lindstrom, diretor de criação de *Tomb Raider: Underworld*, "o que mais chama a atenção é que tanto Lara como o seu mundo são únicos".

E é este o princípio na qual a Eidos e a Crystal Dynamics se apóiam para desenvolver *TR:U*, o primeiro game da série que utiliza tecnologia feita sob medida para os consoles atuais: o único título até agora capaz de mostrar o que realmente Lara Croft pode fazer e até onde ela pode chegar sendo afetada pelos efeitos climáticos como a chuva e os ventos e por inimigos monstruosos. Mas o mais difícil de imaginar é como Lara pode estar com curvas ainda mais realistas e como após todos esses anos, os produtores conseguem trazer algo inédito para a série. Mas para Lindstrom, a resposta é fácil e você a encontrará nas próximas páginas.

>>> Lara Croft é tudo o que um homem deseja ter em casa e tudo o que uma mulher gostaria de ser, mas o que mais chama a atenção é como **ela e seu mundo** são incrivelmente únicos<<<



A full-page background image of Lara Croft from the Tomb Raider series. She is shown from the waist up, wearing her iconic black leather outfit. She is holding a thick, dark rope or cable with both hands, pulling it upwards. Her expression is intense and focused. The background is a dramatic, golden-yellow sky with swirling clouds and faint lightning bolts. The lighting is high-contrast, highlighting her features and the texture of her clothing.

## História misteriosa

Pouco foi revelado sobre o enredo de *TR:U*. O que se sabe é que no México, Lara Croft descobrirá portais que abrem passagem para um submundo (underworld, em inglês) chamado Xibalba. Este portal é aberto durante cinco dias do Wayeb no calendário Maia. Ela consegue abrir um portal em um campo esportivo da Antiguidade, onde os maias acreditavam que existiam tais portais. A partir daí, a aventura começa a pegar fogo.





**CAPA****Tomb Raider: Underworld**

### E os outros consoles?

Muito se fala nas versões de X360 e PS3, que estão a cargo da Crystal Dynamics. Mas como anda o game para PC, PS2 e Wii? Até o fechamento desta edição, a Eidos divulgou poucas informações sobre *TR:U* para esses consoles.

O que se sabe é que o "porting" da versão de PC está a cargo da Nixxies e que quem cuida do jogo para PS2 e Wii é a Buzz Monkey Software. Não se sabe, também, o que será cortado do game nessa "transferência" entre gerações.

### Lara ganha vida

A primeira surpresa do jogador logo nos primeiros minutos de *Tomb Raider: Underworld* é Lara Croft. Como esperado, ela está deslumbrante. O uso de texturas em alta definição permitiu a criação de um modelo da personagem com detalhes inéditos. Assim, sua pele parece a de um ser humano, revelando imperfeições sutis e uma tonalidade levemente bronzeada. O cabelo longo e preso com um rabo de cavalo é descabelado durante cambalhotas e nas ventanias no meio da floresta. É tão bem feito que parece ter vida própria – como em uma propaganda de xampu. Sua roupa, ou melhor, suas roupas seguem o mesmo princípio e são influenciadas conforme o que acontece no ambiente.

Todos esses elementos inerentes à Lara, que agora se comporta como no mundo real, colocam a nova engine da Crystal Dynamics à prova quando enfrentam o poder da natureza. Quando chove, é possível observar a chuva escorrendo pelo corpo da arqueóloga, ver seus objetos molhados pingando e sua vestimenta encharcada. Outro exemplo é que a lama – e até a poeira e terra presentes nos cenários – sujam a personagem.

Portanto, prepare-se para começar uma fase com a moça limpa e terminar com ela completamente imunda. Essa sujeira virtual é dinâmica, ou seja, se Lara encostar o joelho no barro, somente esta parte de seu corpo ficará suja. "Não poupamos esforços para trazer Lara à atual geração de processadores dos consoles para agradar os fãs da série", conta Eric Lindstrom, diretor criativo de *Tomb Raider: Underworld*. Depois de oito jogos, finalmente a personagem mais famosa dos games é um ser vivo que até "respira", pelo menos dentro do mundo do jogo.

Para deixar Lady Croft ainda mais real, o time de produção recorreu às habilidades de uma ginasta profissional para criar os movimentos da arqueóloga. Assim, ela não se parece mais como um personagem de um jogo – essa associação generalizada não serve mais para ela. Lara corre elegantemente pelos cenários, demonstrando habilidade ao escalar paredes de templos há muito esquecidos da humanidade. O grande impacto está em observar a fluidez desses movimentos que são executados com notável naturalidade. E, seguindo a filosofia criada pelos produtores, "o que Lara pode fazer", a exploradora







### Ação até embaixo da água

Uma das maiores reclamações dos jogadores em toda a série *Tomb Raider* era em relação à dificuldade de controlar a natação de Lara. Depois de inúmeras tentativas de resolver esse problema nos games anteriores, parece que o time de produção encontrou a solução. De acordo com o diretor Eric Lindstrom, a resposta estava em manter o mesmo estilo de controle que a personagem tem em terra, "algo mais consistente", disse. Com a resolução deste detalhe que parece mínimo, Lara pôde se aventurar no fundo do mar. Assim, de posse de scuba (equipamento de mergulho) e um arpão, ela desafia os perigos do oceano como tubarões famintos.



A exploradora continua elegante, até mesmo quando atira contra os inimigos



» Com o novo sistema de combates, Lara pode atirar em mais de um inimigo ao mesmo tempo, além de utilizar movimentos que podem salvá-la de qualquer enrascada. Assim, ninguém conseguirá eliminar a arqueóloga





# CAPA

Tomb Raider: Underworld

## Fúria em duas rodas

Uma das partes mais legais dos games anteriores era quando Lara pilotava sua motoca. Entretanto, o uso do veículo era limitado a um minigame. Em *Underworld*, Lindstrom prometeu que a moto é um acessório fundamental para a arqueóloga. Tanto que, em algumas fases, o veículo será fundamental para ir de um ponto a outro do cenário e até resolver enigmas. "Este foi um pedido antigo dos fãs que conseguimos atender", afirma.

## Mesma voz...

Como nos últimos games da franquia, quem dará "voz" à Lara é Keeley Hawes, atriz inglesa de 32 anos. Sua participação mais conhecida é no filme "OS Vingadores", de 1998.



## Maquiagem de nova geração

Com uma engine própria que utiliza muito da capacidade de processamento dos consoles atuais, foi possível reconstruir Lara Croft, deixando-a muito mais realista — mas sem perder a essência da arqueóloga. Seus olhos, lábios e outros atributos continuam os mesmos, mas há uma textura melhor de pele e mais detalhes como músculos nos braços e pernas. Por apresentar uma quantidade maior de polígonos, o rosto da heroína possui curvas menos acentuadas, dando um ar mais feminino e real. "Lara apresenta novas expressões faciais. Ao lado desse detalhe, a fluidez da movimentação está incrível", conta Lindstrom.



»»A novidade é que a personagem pode utilizar uma arma de dardos tranqüilizantes. Isso a ajudará a combater a vida selvagem, pois **basta um dardo** para colocar um urso para dormir««





» Escalar paredes é um bom método para escapar dos ataques dos monstros perigosos. Assim, Lara conta com uma série de novos movimentos que a ajudarão nessa aventura. E o melhor é que os controles estão bem mais simples

recebeu habilidades novas e mais audaciosas. Agora, ela pode realizar um wall jump (quando se usa a parede para se impulsionar no melhor estilo de Super Mario) e alcançar locais altos. Em lugares estreitos, ela pode se equilibrar graciosamente. Além disso, ela pode se agarrar a qualquer superfície e escalar construções e morros.

Durante os combates, Lara elimina qualquer tipo de adversário sem perder o estilo. Ela continua utilizando uma série de armas para se defender enquanto vasculha o desconhecido. A novidade é que, ao lado das armas de fogo, a personagem pode utilizar uma arma de dardos tranqüilizantes. Isso a ajudará a combater a vida selvagem mais facilmente, pois basta um dardo para colocar um urso para dormir. Mas quando a situação exigir um combate mais próximo, Lady Croft também estará preparada. Ela conta com golpes rápidos (melee attacks) que permitem ganhar alguns segundos preciosos para atacar ou fugir enquanto o adversário se recupera. O seu "gancho", que em Legend e Anniversary a ajudavam a atravessar penhascos, possui uma importância maior. Ele pode, por exemplo, fazer com que o jogador mova certos elementos do cenário como pedras e troncos de árvore – garantindo total liberdade de exploração.

### Explore as ruínas

O novo visual de Lara Croft é apenas uma parte do que a Eidos quer levar aos fãs. A caça ao tesouro que obriga o jogador a desvendar diversos enigmas e resolver quebra-cabeças, característica marcantes da franquia, receberão um toque. Agora, elas ocorrem de modo mais "orgânico", ou seja, têm conexão com a natureza e com o ambiente. Por exemplo: Lara precisa alcançar um local alto e não tem onde se agarrar. Ela pode usar o gancho para derrubar uma coluna e usar as rochas como escada. Claro que as alavancas escondidas para abrir portas estarão presentes, mas o que muda é o modo como você chegará até elas.

Outra mudança é que você iniciará as fases e não terá praticamente nenhuma indicação do que fazer. Este diferencial de *Tomb Raider: Underworld* forçará os jogadores a explorar todos os cantos



das ruínas dos templos em busca do que fazer em seguida. O que Lindstrom disse que procura fazer com essa mudança na jogabilidade é tentar trazer a mesma sensação que os jogadores tiveram ao jogar o primeiro título da série: tudo novo, sem saber o que fazer e para onde ir.

Para criar esse ar de novidade, todos os ambientes são dinâmicos. Se a heroína estiver se segurando em um local molhado, a probabilidade de ela escorregar e cair é grande. Do mesmo modo, ela pode pegar um galho do chão e utilizar para se equilibrar em passagens estreitas. O sistema de física calcula todas essas variantes, tornando o jogo um mundo em constante mudança.

Como *Underworld* coloca o jogador em contato com a natureza selvagem, a iluminação do jogo teve que ficar à altura de todo o game. Portanto, com "luz dinâmica" (dynamic light), a Crystal Dynamics conseguiu dar um efeito foto-realista aos ambientes. Quando o sol está a pino, a luz passa pelas folhas das árvores, fazendo Lara ficar manchada de luzes e sombras. Durante as tempestades, os raios e as nuvens se movimentando dão uma iluminação especial, mas mórbida ao mesmo tempo.

### À prova de tudo

Os combates que Lady Croft terá pelo caminho também serão diferentes do restante da franquia. Como os locais que ela visitará ainda não foram tocados pelas mãos humanas, a maioria dos adversários serão animais. Ao ver a heroína, eles atacarão para tentar saciar sua fome. E antes que você parta para o ataque, Lara pode desviar rapidamente de suas investidas, permitindo decidir fugir ou usar uma das armas para contra-atacar. Ela utiliza manobras evasivas para se manter a uma distância segura da ameaça.







# CAPA

## Tomb Raider: Underworld

>> Não é todo dia que você enfrenta um polvo gigante ameaçador embaixo de uma caverna subterrânea. Portanto, aproveite para eliminá-lo da forma mais graciosa possível. Talvez assim ele não sinta tanta dor

Além disso, utilizando suas pistolas, ela pode atacar mais de um alvo ao mesmo tempo. Mas isso compromete a eficácia da mira, servindo mais para afugentar um animal do que realmente tentar matá-lo.

Por estar em uma busca por relíquias em lugares remotos do planeta, não espere encontrar health packs (os itens de vida) espalhados convenientemente pelas fases. O time de produção não revelou o modo no qual a arqueóloga recuperará energia, mas estão certos de que os health packs serão reduzidos na aventura para dar espaço a outro meio de se regenerar. Como já foi dito, Lara é a primeira a colocar os pés nas ruínas que aparecerão no game.

sem dó quando estiverem em grupo, mas tentarão buscar refúgio se pegos desprevenidos.

O diretor revelou que além de viajar para o sul do México e para o Mar Mediterrâneo, Lara irá enfrentar os mistérios das selvas asiáticas e o frio intenso do extremo norte do globo terrestre. Austrália, Ilha de Páscoa, Roma e o Vaticano também estão nos planos de viagem da moça. E para criar locações convincentes, a Crystal Dynamics enviou fotógrafos para ruínas das civilizações antigas para realizar uma pesquisa. O objetivo era recriar lugares com o máximo de detalhes possível, mas sem perder o ar de fantasia de um jogo de videogame. A equipe de produção também pesquisou lendas antigas, mitos, máquinas criadas há milênios atrás para dar vida às construções e armadilhas.

Um sistema inédito de colisão teve que ser criado. O problema teve início quando os cenários não aparentavam ser peças geométricas empilhadas para formar as construções. Tudo é "imperfeito", como ruínas são na vida real. Se fosse utilizado um sistema de colisão comum, Lara muitas vezes atingiria paredes invisíveis. Mas em *TR:U*, o corpo da exploradora tocará paredes como um todo, independente do seu formato.

O toque final para fazer deste o jogo mais realista da série, tudo o que Lady Croft faz em suas aventuras permanece inalterado. Corpos de inimigos e animais não somem depois de um tempo, por exemplo. Se Lara derrubar pedregulhos ou deixar pegadas na lama, tudo ficará do mesmo jeito até o final da fase.

### O melhor até agora?

Por tudo o que a Crystal Dynamics e a Eidos estão fazendo em *Tomb Raider: Underworld*, o game que será lançado em novembro promete ser o melhor da série. Todas as nuances para criar um mundo que une realidade e fantasia, tudo o que envolve a criação de uma personagem viva e que reage aos ambientes, o enredo, os locais a serem explorados: o game realmente é uma super-produção.

E a julgar pelo comportamento atual da Eidos, que aprendeu com os erros do passado e não lança um game até que ela o considere realmente pronto, *Tomb Raider: Underworld* tem tudo para ser o game mais rico da franquia.

Acima de tudo, trará o que há de mais moderno em tecnologia para a atual geração de consoles, com visual, física e áudio nunca antes vistos. Você está preparado para essa nova aventura?

Esses locais esquecidos escondem segredos incríveis, quase mundos novos escondidos embaixo da terra e no fundo do mar – isso é o que dá o nome *Underworld* ao game. Assim, monstros que existem somente em lendas e na imaginação de civilizações antigas tomam vida, como o polvo gigante que aparece em algumas imagens. Mas quando isso acontecer, Lara estará preparada com os equipamentos certos. Dentre os novos itens que ela pode usar estão um equipamento completo de mergulho (utilizado nas fases subaquáticas) e um sonar que capta a presença de animais ou inimigos.

Mas o fato de Croft desvendar mistérios ocultos, não significa que ela é a única atrás das relíquias. "Não podemos revelar o inimigo ainda, mas Lara enfrentará algo que ela nunca imaginou em sua vida", diz o diretor. Desse modo, ela também enfrentará capangas armados até os dentes. A Inteligência Artificial, segundo Lindstrom, fará com que eles "pensem" como mercenários: atacarão



A full-page background image of Lara Croft from the Tomb Raider series. She is shown from the waist up, climbing a dark, mossy stone wall. She is wearing her signature black tank top, shorts, and fingerless gloves. Her right leg is extended upwards, and her left leg is bent. She is holding a handgun in her right hand. The wall is made of large, rectangular stone blocks, some of which are covered in green moss. The lighting is dramatic, with strong highlights and deep shadows.

**CAPA**

Tomb Raider: Underworld



### Lança quando?

A Eidos não confirmou o dia certo que o novo game de Lara chegará nos EUA, mas as lojas gringas anunciaram que *TR:U* será lançado dia 12 de Novembro.

»» O diretor revelou que além de viajar para o sul do México e para o Mar Mediterrâneo, Lara irá **enfrentar os mistérios** das selvas Asiáticas e o frio intenso do extremo norte do globo terrestre ««





**CAPA***Tomb Raider: Underworld*

# Entrevista

**O diretor de criação de *Tomb Raider: Underworld*, Eric Lindstrom é um homem muito ocupado, principalmente nesta fase final do desenvolvimento do game. Mas, depois de inúmeras tentativas, conseguimos encontrar um tempo em sua agenda para saber mais detalhes da nova aventura. Ele conversou com exclusividade com a **GameMaster** e revelou até porquê Lara Croft ainda não visitou o Brasil em um de seus games. Confira.**

**GameMaster** - É a primeira vez que vocês utilizam uma engine gráfica da nova geração para criar a Lara Croft. O que podemos esperar da heroína em *Tomb Raider: Underworld*? Quais movimentos ela terá durante a exploração e nos combates? Vocês se inspiraram em uma pessoa de verdade para fazer esta nova versão?

**Eric Lindstrom** - Em *Tomb Raider: Underworld*, Lara Croft será mais verossímil com nosso mundo e terá habilidades em um nível sem precedentes. Haverá mudanças desde na forma como ela se movimenta e reage até como ela responde a certas mudanças do ambiente. Usando da filosofia "o que Lara pode fazer?" em todos os aspectos do jogo, fizemos com que ela pudesse fazer muito mais em termos de exploração do mundo do game de um modo que ninguém consegue imaginar no momento. Somando com tudo o que ela já fez em seu passado neste quesito, agora ela possui movimentos ainda mais interessantes. Ela pode caminhar se equilibrando em traves e acessar lugares altos, pular de parede em parede e até saltar de locais muito altos. Além disso, Lara pode carregar objetos e usá-los para resolver diversos enigmas durante as fases, pular obstáculos, atirar em dois alvos diferentes simultaneamente, enfrentar inimigos com suas próprias mãos ou usando objetos. Também estamos usando um sistema de captura de movimentos (motion capture) para aumentar o nível de credibilidade nos movimentos da personagem. Por isso, estamos usando Heidi Moneymaker, uma ginasta de sucesso nos EUA e dublê em diversos filmes de Hollywood.

**GM** - Qual você acha que é o segredo por trás da Lara que faz ela ter sucesso entre jogadores de todas as idades e sexos?

**EL** - Existem muitas opiniões do porquê Lara Croft e a franquia *Tomb Raider* são tão populares. Mas o que mais chama a atenção é que tanto Lara como o seu

mundo são únicos. Onde mais você pode experimentar a emoção de descobrir tumbas perdidas e ruínas de cidades antigas? Experimentar as estruturas e mecanismos fantásticos que eles têm? Lutar contra predadores esquecidos do passado e resolver mistérios envolvendo artefatos antigos que deram início aos mitos da civilização humana? E fazer tudo isso na pele de alguém tão incomum e, mesmo assim, perfeita para o trabalho como Lara Croft? Esses são atrativos poderosos que chamam a atenção de gamers independentemente do sexo.

**GM** - Quais são os elementos inéditos dessa aventura? Como vocês conseguem criar uma sensação de novo com *Tomb Raider: Underworld* como quando nós jogamos o *Tomb Raider* original pela primeira vez?

**EL** - Lara pode fazer muito mais coisas para explorar o mundo em *Tomb Raider: Underworld* e que surtem efeito sobre ela de alguma maneira. Fora os novos movimentos que já foram mencionados, ela pode utilizar equipamentos novos como um sonar para detectar a presença de animais ou inimigos, tanques de mergulho para permanecer mais tempo embaixo da água, além de seu gancho que, agora, apresenta novas funcionalidades. Ela também terá armas novas, como uma pistola de arpão e uma arma tranquilizante. Além disso, ela poderá usar algumas dessas armas enquanto escala ou mesmo (embora menos eficientemente) debaixo d'água. Lara Croft tem uma aventura novinha onde haverá perigos inimagináveis. Há uma boa quantia de novidades em todos os aspectos do jogo, mas, a essência original da série continua lá, tão atraente como sempre: explorar as fundações do planeta e descobrir os segredos escondidos nelas.

**GM** - Ouvimos dizer que o ambiente terá um papel muito importante no game. Como isso afetará a jogabilidade e como Lara reagirá a isso? Até onde vocês buscam deixar o jogo mais próximo do real?

**EL** - O ambiente de *Tomb Raider: Underworld* tem um papel grande no game porque o foco está no ambiente, no que Lara encontra nele e no que ela faz com ele depois que entende do que precisa. Muito do que Lara realiza para atingir seus objetivos está na exploração dos cenários e interação com o ambiente, nas oportunidades, nos enigmas e nos perigos que ele apresentará. Em termos de realismo, prefiro falar



## Quem é Heidi Moneymaker?

Ginasta profissional, venceu diversos campeonatos da modalidade nos Estados Unidos no final da década de 90. Por conta de sua grande agilidade adquirida no esporte, começou a trabalhar como dublê em Hollywood. Já fez cenas perigosas em filmes como "As Panteras Detonando", "Van Helsing", "Missão Impossível III" e, recentemente, em "Rambo" e "Hancock". Seu trabalho em *Tomb Raider: Underworld* é o primeiro nos games.



»» Ao integrar totalmente o design das fases, você não pode criar barreiras entre **os enigmas, a exploração e o combate**, uma vez que todas elas se sobrepõem e se conectam ««

sobre fidelidade e credibilidade. O mundo de Lara é muito mais interessante do que o mundo real e queremos que as pessoas acreditem e mergulhem nisso. Estamos colocando muitos detalhes, sutilezas e nuances no jogo para deixá-lo rico, fazendo que quem jogue se sinta lá dentro. Isso não é criar um mundo próximo do real, é fazer melhor.

**GM** - O jogo focará na aventura, com Lara resolvendo enigmas, ou no combate, já que *TR:U* lembra o programa do Discovery Channel "À Prova de Tudo"? Que perigos estão esperando pela Lara?

**EL** - Ao integrar completamente o design das fases, você não pode criar barreiras entre os enigmas, a exploração e o combate – até mesmo calcular quantidades de algum desses quesitos ou definir porcentagens dos mesmos –, uma vez que todas elas se sobrepõem e se conectam. Enigmas geralmente envolvem exploração para serem resolvidos e os inimigos apresentam ameaças durante esse tempo de diversas maneiras. E existem todos os tipos de perigos pelo game, desde construções ruindo, predadores e guardiões antigos até armadilhas diabólicas. O mundo de Lara oferece todos os tipos de desafios e experiências. A sobrevivência é com você.

**GM** - Há quanto tempo você e sua equipe trabalham em *Tomb Raider: Underworld*? É mais difícil fazer o jogo agora do que foi no passado, com *Legend* e *Anniversary*?

**EL** - Oficialmente, a produção de *Tomb Raider: Underworld* começou antes do lançamento de *Tomb Raider: Legend*. Fazer games da franquia para a geração atual de plataformas é muito mais complexo e trabalhoso do que era antes, mas o que aprendemos ao fazer os dois games anteriores ajudou a criar bases incalculáveis para encarar esses desafios e criar uma experiência envolvente com sucesso. *Tomb Raider: Underworld* está marcado para ser lançado em novembro de 2008.

**GM** - Durante o processo de fazer os outros *Tomb Raider*, o que você acha que realmente funcionou e o que deu errado? E como essa experiência ajudou a equipe de produção a fazer *Underworld*?

**EL** - Nós aprendemos muito em como fazer jogos da franquia *Tomb Raider*, tanto do ponto de vista criativo como quanto ao respeito pelos métodos de desenvolvimento e processos de produção. Tudo isso é muito importante para se fazer jogos excelentes na geração atual de consoles.

**GM** - Você pode nos dizer onde Lara irá no novo game? Você sabia que ela nunca visitou o Brasil em suas aventuras? Essa poderia ser uma oportunidade de ela se aventurar pela floresta tropical brasileira...

**EL** - No novo título, Lara viajará pelo mundo procurando por respostas e artefatos. Nós já revelamos que ela irá até o sul do México e ao mar Mediterrâneo. Ela também fará expedições pelas selvas da Ásia, viajará para o extremo norte e muito mais. Mas a razão principal pela qual Lara nunca



»» Templos há muito esquecidos pelo homem. Em vez de ficar em casa lavando roupas, Lara Croft prefere desbravar este tipo de lugar. Quanto desperdício







# CAPA

## Tomb Raider: Underworld

### Entrevista

explorou o Brasil (em um de seus jogos, já que eles apenas contam um pouco de suas expedições) é que as civilizações primitivas no Brasil não construíram grandes estruturas permanentes, que são o seu interesse em particular. Mas as civilizações no Brasil existem há mais de 10.000 anos, fato que também a interessa. E já que ela está no ramo de fazer descobertas inesperadas, é bem possível que uma dessas seja algum dia no Brasil. A beleza de *Tomb Raider* é que existem tantos lugares fantásticos no mundo que ela nunca ficará sem destinos novos.

**GM** - Nos últimos jogos, Lara teve alguns veículos (como a sua moto), mas eles estavam dentro de um minigame. Podemos contar veículos em *TR:U*? Você sabe, os fãs adorariam andar na moto dela...

**EL** - (Risos) Os fãs realmente poderão andar na moto da Lara, e não será só em um minigame, como você mesmo falou. Nas expedições em que Lara leva sua moto, o veículo é completamente funcional como o seu gancho, no qual os jogadores poderão usar como desejam. Às vezes, o único meio de progredir no game é utilizando os dois.

**GM** - Lara tem muitos movimentos e alguns deles são um pouco complicados. Como vocês trabalham com este quesito?

**EL** - Nós trabalhamos duro para criar movimentos de modo que, durante o jogo, os controles fossem bastante intuitivos. Uma preocupação que as pessoas têm é com a dificuldade de controlar os movimentos dentro da água. E o modo que nós encontramos para deixar o nado intuitivo foi fazer ela se movimentar pela água como se estivesse na terra, algo mais consistente.

**GM** - Nos jogos passados, os níveis eram lineares. *Underworld* terá uma abordagem diferente, com um mundo mais aberto?

**EL** - Enquanto a progressão do jogo como um todo é linear, já que ela está em uma aventura com começo, meio e fim, cada uma das locações têm áreas onde o jogador é livre para descobrir itens e interagir com ruínas e dispositivos antigos em qualquer ordem.

**GM** - Se você está tentando criar um jogo mais realista, usará indicações como barra de vida no jogo, ou será apenas "Lara e a selva"? Vocês estão optando por um HUD (Head-Up Display, ou as indicações na tela do jogo) mais limpo?

**EL** - Nós queremos que o jogo seja bem envolvente, então criamos um HUD um pouco mais limpo para manter o foco no mundo recheado que Lara explora. Mas existem tantos jogadores que querem informações sobre metas e conquistas para tirar o máximo de suas experiências que forneceremos todos os elementos tradicionais de HUD e mais, mas os jogadores poderão escolher entre ter essas informações aparecendo ou não.

**GM** - A engine do jogo foi criado por vocês? Ele será usado em outros jogos?

**EL** - Nós temos nossa própria engine, na qual levou anos de construção. Ela foi reformulada e refeita para trazer toda a funcionalidade dos games anteriores para a geração mais poderosa dos consoles atuais. É a base para os nossos jogos e continuará em uso pela Crystal Dynamics e para muitos outros títulos na área de ficção científica dos estúdios.

**GM** - Você jogou *Uncharted*? O que você achou do jogo? Você acha que Drake é o clone de Lara?

**EL** - Jogamos *Uncharted* e gostamos bastante, mas é um tipo muito diferente de jogo dentro do gênero de aventura. Sendo assim, comparações com *Tomb Raider* se limitam apenas a exploração de artefatos arqueológicos. *Uncharted* é mais um passeio divertido por uma selva vistosa, como um *Gears of War* em uma ilha paradisíaca, enquanto *Tomb Raider* é uma experiência de exploração e superação de desafios muito mais rica. E Drake é uma pessoa comum, enquanto Lara Croft é única.

**GM** - Lara tem muitos fãs no Brasil. Você pode mandar uma mensagem para eles?

**EL** - O jogo trará o mundo e as aventuras de Lara Croft para a geração atual de consoles pela primeira vez, com lugares fantásticos, lindos e vistosos. É uma aventura épica empolgante que irá emocionar os fãs.



>> É no fundo do mar que Lara Croft poderá encontrar tesouros perdidos. Mas o perigo está próximo, com os tubarões famintos





# Este foi o único prêmio que você já conseguiu ganhar até hoje?



## Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2008

Um carro  
**0 km**  
para o  
Campeão!

Local:



Organização:



Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual

### Já classificados:

Willian Coelho - AM  
Renato Miranda - AM  
Lauro Trindade - AP  
Décio Melo Filho - AP  
Pedro Henrique - DF  
Ricardo Tavares - DF  
Thiago Paiva - DF  
Danillo Pereira - GO  
Christopher Tavares - GO  
Eduardo Fleury - GO  
Rafael Zanetti - PR  
Kaio Camargo - SC

© *Próximo pode ser você!*



Patrocínio:



REVISTA  
**GAMEMASTER**

Apoio:



Co-Organização:







**CAPA**

Dossiê Lara Croft

Texto >> André Forte

# Beleza nas catacumbas

Voltamos ao tempo em que as formas de Lara Croft eram quadradas para fazer uma lista dos jogos estrelados pela mulher mais famosa da história dos games

>> Na versão do game Legend, Lara foi feita para parecer um pouco mais jovem do que na versão de Underworld

● Ela foi considerada pelo Guinness Book, o Livro do Recordes, a heroína mais bem sucedida da história dos videogames em 2006, desbancando ícones como Chun Li e Samus Aran. Quando surgiu pela primeira vez em 1996, Lara Croft não possuía coxas torneadas, seios fartos, lábios de Angelina Jolie e linhas sensuais, mas tentava de uma certa forma atrair o público masculino para um projeto ambicioso, que misturava as explorações de catacumbas e templos históricos com ação frenética.

Imagine uma época em que os sprites ainda tomavam conta de boa parte dos jogos. Repentinamente, uma heroína metida a Indiana Jones apareceu em uma aventura totalmente 3D, com cenários texturizados em tempo real, causando um reboiço no ano de 1996. É inegável que Lara Croft contribuiu para o sucesso do primeiro *Tomb Raider*, lançado inicialmente para o Sega Saturn, PC e PlayStation. Desde o primeiro jogo até o remake fantástico lançado recentemente, *Tomb Raider* teve diversas continuações e aparições em praticamente todos os consoles, mas nem todas foram bem recebidas pela crítica. Confira agora os altos e baixos desta série que reinventou o gênero de aventura com exploração.

## Ícone cultural

Lara Croft é um mito dos videogames, e talvez seu sucesso seja fruto do dinamismo de sua personalidade. A arqueóloga britânica consegue agradar os jogadores pelo seu apelo visual, mas ao mesmo tempo, sua força e coragem agradam



>> Assim era a água do primeiro game. Algo impensável para os tempos de hoje. Mas era o que os PCs de mais de dez anos atrás conseguiam fazer





### Linda demais

Se antigamente Lara parecia um amontoado de blocos, hoje ela é quase uma mulher de parar o trânsito. São tantos detalhes que ela até "respira" dentro dos jogos.

» Imagine uma época em que os sprites ainda tomavam conta de boa parte dos jogos. Repentinamente, uma heróina metida a Indiana Jones apareceu em uma aventura totalmente 3D, com **cenários texturizados** em tempo real«



» Alguns patches da versão PC permitiram atualizar o game para rodar com as placas gráficas da época. Assim, tudo recebeu um aspecto mais "liso"







**CAPA**

Dossiê Lara Croft

»» Lara Croft tem carisma de sobra, tanto que a personagem fez sucesso em diversas mídias diferentes. No cinema, **Angelina Jolie** foi escolhida a dedo para representar a heroína««

também as mulheres que jogam videogame.

Um fato curioso é que Lara ganhou um apelo popular muito grande, chegando a participar de vídeos comerciais norte-americanos de marcas famosas como a dos calçados Timberland. Além disso, a arqueóloga se tornou um ícone feminino da história dos videogames, e recentemente recebeu até uma paródia em um vídeo comercial brasileiro de uma famosa marca de desodorantes femininos.

Lara Croft tem carisma de sobra, tanto que a personagem fez sucesso em diversas mídias diferentes. No cinema, Angelina Jolie foi escolhida a dedo para representar a heroína de lábios carnudos, e apesar do filme não ser o melhor exemplo de bons filmes baseados em videogame, ao menos tem o mínimo de referências do jogo, para deleite dos fãs da série. Nas telonas, Angelina Jolie interpretou Lara Croft duas vezes. O primeiro, "Lara Croft: Tomb Raider", de 2001, era situado no Camboja (um dos locais visitados em *Last Revelation*) e sua trama incluía a sociedade secreta Illuminati. Em 2003, "Tomb Raider: A Origem da Vida" foi o segundo e último filme da série e sua trama narra a busca de Lara pela famosa caixa de Pandora. Ambos foram massacrados pela crítica, mas se comparados com outras pérolas como "House of the Dead" e "Street Fighter: O Filme", pode ser considerado um dos melhores, entre os piores.

*Tomb Raider* virou também uma série de histórias em quadrinhos, distribuídas pela editora norte americana Top Cow Entertainment. Duas dessas histórias chegaram ao Brasil como brinde de uma finada revista de videogames, além de ser distribuída em formato livro, compiladas por uma editora especializada em RPGs, Card Games e quadrinhos norte-americanos. "Nunca saberemos se conseguiríamos esse sucesso se o personagem principal fosse um homem, porque Lara Croft é a Lara Croft. E é exatamente dessa forma que esperávamos que ela fosse." Pela afirmação de Eric Lindstrom, nota-se que a Eidos conhece muito bem

o poder de fogo de sua personagem.

### Criando uma musa

A criação de Lara Croft foi muito natural, segundo seus criadores. A intenção era a de criar uma personagem feminina e incluí-la em aventuras no estilo Indiana Jones. "Os filmes de Indiana Jones foram uma grande inspiração, assim como todos os personagens. Toby Gard e o time da Core iniciaram o processo de criação do jogo antes de definir que Lara Croft seria a aventureira. Nós somos muito gratos pela inspiração e a criatividade que eles tiveram", revela o diretor. Seu nome inicialmente seria Laura Cruz, mas devido ao pano de fundo de sua história ser britânico, o sobrenome Cruz perdeu o sentido e deu lugar a Croft.

"Nós nunca fizemos qualquer alteração em Lara Croft para que ela se parecesse com Angelina Jolie. O que fizemos foi transformar a atriz para o filme, em termos de maquiagem e figurino, para que ela parecesse a Lara. Com o passar dos anos, o visual de Lara evoluiu conforme as plataformas de videogame se tornaram mais poderosas e puderam renderizá-la com mais detalhes, fazendo com que agora ela esteja parecendo muito mais detalhada do que era antes. Estes efeitos são a razão mais provável para a grande semelhança entre a personagem e a atriz."



» Antigamente, os games da série tinham poucos detalhes. Tudo era muito quadrado, mas fez muito sucesso na época





# Linha do tempo

*Tomb Raider* é praticamente uma religião, seguida por fiéis desde sua primeira aparição. Infelizmente, os últimos jogos desenvolvidos pela Core Design não agradaram e fizeram com que a Eidos, detentora dos direitos da série, passasse tal responsabilidade para a Crystal Dynamics a partir de 2003, após a frustração que *The Angel of Darkness* causou na estréia da franquia no PlayStation 2. Até o momento, a Crystal Dynamics fez um bom trabalho nos dois últimos jogos, com destaque para o aclamado remake de comemoração do aniversário de dez anos da franquia. A fim de facilitar o entendimento, dividimos a linha do tempo nos períodos das duas desenvolvedoras.

## Era Core Design (1996 - 2003)

Apesar de ter sido repudiada pelos fãs após os últimos fracassos, é inegável que a Core Design é muito importante por ter criado um dos maiores representantes de aventura em 3D. Antes de *Tomb Raider*, a Core era conhecida por alguns bons títulos na era 16 bits, como o cômico Chuck Rock, para Mega Drive, Sega CD e Super Nintendo. A maioria das versões de *Tomb Raider* programadas pela Core ganharam expansões para PCs, mas curiosamente, muitas delas chegaram muito tempo depois de suas versões de base e em intervalo de tempo praticamente nulo em relação às continuações oficiais. Confira agora, todos os títulos sob responsabilidade dessa desenvolvedora inglesa, e a data de lançamento de suas expansões.

### 1996 – Tomb Raider

(Sega Saturn, PC, PlayStation e N-Gage)



Expansão para PC: Shadow of the Cat & Unfinished Business (1998)

Locais visitados: Peru, Grécia, Egito e Atlântida

• Diz o ditado popular: A primeira vez é inesquecível. E não há como não concordar que *Tomb Raider* continua na mente dos felizardos que conheceram o jogo em 1996, nos recém-lançados PlayStation e Sega Saturn. O console da sega, aliás, era o único console programado pela Eidos para receber o jogo, mas seu fraco poder de processamento em jogos 3D e o iminente sucesso da plataforma da Sony fizeram com que a empresa transformasse o título em multiplataforma. A Eidos se deu bem, pois foi no PlayStation que Lara Croft se consagrou como a musa dos videogames. Na trama, Lara Croft percorre o mundo em quatro locais históricos em busca de três artefatos, e seu principal inimigo muitas vezes é conseguir atingir lugares mais altos das plataformas. O jogo mostrou uma transição válida dos antigos jogos de plataformas para a jogabilidade 3D. Apesar de boa parte do jogo ser baseada nessa exploração do cenário, cenas de ação contra animais e seres pré históricos, como um T-rex e muitos quebra-cabeças complementam esse pacote inesquecível. O híbrido de celular e portátil da Nokia, o N-Gage, ganhou uma versão deste jogo em 2003, com visual praticamente idêntico ao do PlayStation.

### 1997 - Tomb Raider II:

**Adventures of Lara Croft** (PlayStation 2 e PC)



Expansão para PC: The Golden Mask (1999)

Locais visitados: Inglaterra, China, Itália e Tibet

• Lara Croft volta um ano depois à procura da Dagger of Xian, uma arma chinesa de extremo valor cultural. Apesar de não percorrer cenários tão populares





# CAPA

Dossiê Lara Croft

quanto os do primeiro jogo, o visual apresentado nestes era tão superior que saltava os olhos, com destaque para a cena na grande muralha da China. Lara ganhou uma nova gama de movimentos e novas armas, além de poder dirigir veículos como uma lancha. Os cenários estavam ainda maiores e com mais inimigos.

### 1998 - Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft (PlayStation 2 e PC)



**Expansão para PC:** The Lost Artifact (1999)

**Locais Visitados:** Índia, Nevada (EUA), Pacífico Sul, Inglaterra, Antártida e Catedral de Saint Paul, em Londres (fase secreta)

- Contratada pelo Dr. Mark Williard, Lara tem a missão de resgatar quatro artefatos místicos em quatro cantos distintos do planeta. Nesta terceira aventura, os gráficos ficaram ainda mais caprichados e coloridos, porém os cenários não eram tão famosos quanto os dos jogos antecessores. O único grande destaque é o deserto de nevada, onde Lara chega à famosa área 51, uma base secreta norte-americana que abriga arquivos extra terrestres a fim de conseguir o elemento 115. Este cenário possui referências históricas nunca confirmadas pelo governo americano, como um óvni e corpos de extra-terrestres.

### 1999 - Tomb Raider - The Last Revelation (PlayStation, PC e Dreamcast)



**Expansão para PC:** The Times Exclusive (1999) (Criado em parceria com o jornal The Times, é composto de apenas um cenário em comemoração do aniversário de descoberta da tumba de Tutankamon)

**Locais Visitados:** Camboja e Egito

- A estréia de Lara Croft no Dreamcast aconteceu em grande estilo, pois a heroína ganhou mais detalhes, os cenários ficaram ainda mais bonitos e a animação dos personagens ficou muito mais suave e realista. Apesar de se passar em apenas dois países, Last Revelation é um dos mais longos jogos da franquia, com uma representação muito mais detalhada do Egito (também visitado no primeiro *Tomb Raider*), suas pirâmides e esfinges. Um detalhe curioso é que quando começa o jogo, Lara Croft é apenas uma menina de 16 anos, e as duas primeiras fases representam o treinamento da garota no Camboja junto ao seu mentor Werner Von Croy.

### 2000 - Tomb Raider: Chronicles (PS, PC e Dreamcast)



**Locais Visitados:** Itália, Rússia, Roma e Estados Unidos

- A última aparição de Lara no primeiro PlayStation (e também no Dreamcast) contém uma das mais curiosas histórias da série. Na trama, Lara Croft sumiu misteriosamente. Amigos próximos temem sua morte e se juntam na mansão Croft para relatar algumas de suas aventuras até então desconhecidas. *Chronicles* é muito mais enxuto que os títulos anteriores, oferecendo somente 13 fases em cenários pouco inspirados, o que causou muita revolta dos fãs. Os únicos trechos realmente interessantes são o Coliseu, em Roma e o submarino submerso, na Rússia.

### 2003 - Tomb Raider: Angel of Darkness (PS2 e PC)

**Locais Visitados:** República Checa e França

- A estréia da franquia no PlayStation 2 prometia





revolucionar tudo o que fora visto à época, porém, o jogo foi um fiasco e acabou limando a Core Design do desenvolvimento dos futuros jogos da franquia. Como o nome diz, o jogo ganhou uma trama sombria e muito complexa, chegando a questionar a integridade da protagonista, que foi acusada pela morte de seu mentor Werner Von Croy. Houve a implementação de um novo sistema de habilidades que Lara aprendia conforme o tempo, além da possibilidade de conversar com outros personagens, como nos RPGs. Ao todo são 29 fases, divididas em duas locações: Paris e Praga

### Era Crystal Dynamics (2006 e contando...)

O ano de 2006 pode ser considerado o marco zero na nova era de *Tomb Raider*, tendo como *Legend* seu divisor de águas. Por enquanto, a desenvolvedora norte americana foi responsável pelo sucesso de *Legend* e pelo maravilhoso remake de aniversário, mas como vimos nas páginas anteriores, *Underworld* promete ser ainda melhor. Conheça um pouco mais dos dois primeiros jogos dessa nova era:

#### 2006 - Tomb Raider: Legend (PS2, Xbos, X360, PC, DS e GC)



**Locais visitados:** Bolívia, Peru, Japão, Ghana, Cazaquistão, Inglaterra e Nepal.

- A redenção da série possui implementos gráficos

ainda melhores e uma Lara Croft ainda mais bela que a vista em *Angel of Darkness*. A jogabilidade mudou completamente, se tornando muito mais ágil e intuitiva (dando adeus ao sistema original em que o jogador possuía um controle truncado sobre a personagem). *Legend* ganhou também uma versão para Xbox 360, com efeitos visuais ainda mais caprichados nos detalhes dos cenários e luz dinâmica. Lara ganhou novos movimentos, como escalar obstáculos pulando de uma parede para outra e movimentos de pulo e tiros mais ágeis. Outra mudança é a ausência de diversos capítulos em uma só localidade, o que ocasionou um aumento considerável nos cenários, porém com mais dinamismo e objetividade. Curiosamente, *Legend* marcou a estréia e também a despedida da série nos finados XBOX e Gamecube, além de ser o único da franquia a ser lançado para o portátil Nintendo DS. *Legend* ganhou também uma versão 2D para Gameboy Advance.

#### 2007 - Tomb Raider: Anniversary (PS2, PC, PSP, Wii e X360)

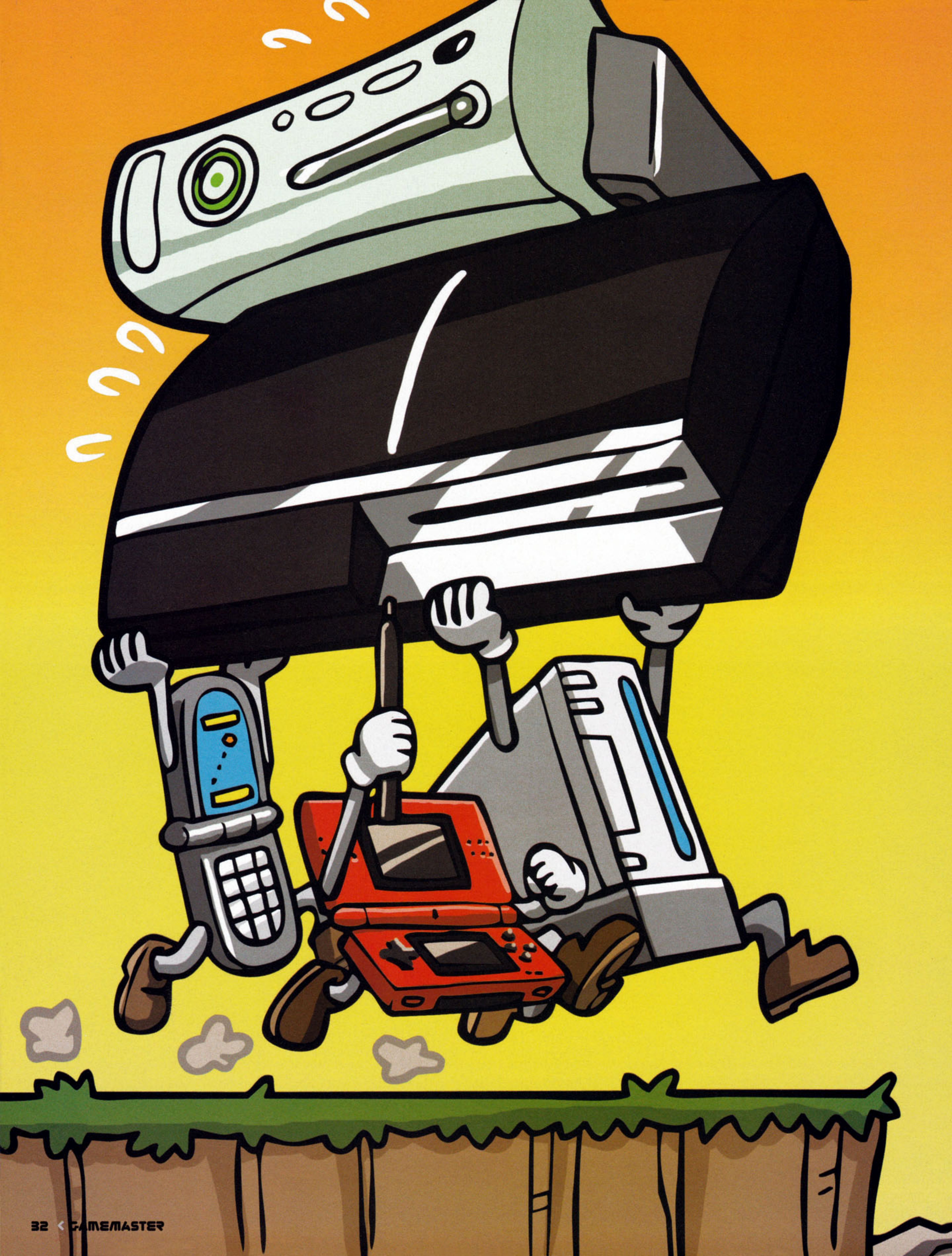


**Locais Visitados:** Peru, Grécia, Egito e Atlântida

- *Anniversary* possui tudo o que os fãs esperam de um remake. O visual foi aprimorado, baseado na engine de *Tomb Raider: Legend* e possui jogabilidade muito mais refinada e intuitiva que o jogo original. Os cenários revisitados são os mesmos da primeira aventura de 1996, porém com algumas passagens diferentes e novos desafios. *Anniversary* ganhou uma versão totalmente adaptada para os controles do Nintendo Wii, além de uma adaptação visualmente mais caprichada para o Xbox 360. Neste console, aliás, *Anniversary* foi distribuído como um patch de utilização para *Tomb Raider: Legend*, mas também ganhou versão em mídia física. Até o portátil PSP participou dessa festa.












# De patinho feio a protagonista

Em plena expansão, games casuais democratizam o ato de jogar e levam o entretenimento eletrônico a um público amplo e variado

 Responda rápido: qual é o game mais popular de todos os tempos? Nem *Mario*, *GTA* e tampouco *Halo*. A resposta certa é *Paciência*. Isso mesmo: *Solitaire*, como o jogo de cartas é conhecido nos Estados Unidos. Ele foi criado durante o desenvolvimento do Windows 3.0 com o objetivo de oferecer aos usuários principiantes do sistema operacional da Microsoft uma diversão relaxante, fácil de usar. Eis a perfeita tradução do gênero que se convencionou chamar de casual e que, somente no ano passado, movimentou US\$ 2,25 bilhões, contabilizando PC, Mac, dispositivos móveis e Xbox Live Arcade.

À primeira vista, para os jogadores hardcore – ou pelo menos para os mais fanáticos deles –, webgames e derivados podem não ser nem um pouco atraentes, com seus gráficos simplórios, jogabilidade limitada e temas (quase) sempre politicamente corretos. O fato é que, por mais que a indústria de videogames cresça a olhos vistos, pessoas dispostas a gastar os tubos com consoles ainda são exceção à regra, ao passo que os jogos casuais, estimulados pelos lançamentos de DS e Wii, da Nintendo, atingem um público muito maior, pois são fáceis de jogar, baratinhos (quando não gratuitos). E adivinha? Divertem um bocadinho também. A **GameMaster**

explicará o fenômeno dos jogos casuais, mostrando por que eles têm potencial para

bater de frente com os hardcore e, de quebra, colocam no mapa mercados fora do primeiro escalão, como o Brasil.

É difícil pontuar com exatidão o início dos games casuais, mas unanimidades como *Paciência* e *Tetris* certamente são as pioneiras de uma empreitada que, aos poucos, mina o estigma de “nerd” associado àqueles que gostam de jogar. Foi-se de vez o tempo em que os games eram restrito apenas aos fanáticos que não desgrudavam nem os olhos da TV nem as mãos do joystick. Já não era sem tempo.

A internet tem muito a ver com isso – mais especificamente a tecnologia Flash, que originou um verdadeiro boom de webgames, fáceis e rápidos de jogar. Com um

>>> À primeira vista, webgames e derivados podem não ser nem um pouco atraentes com seus gráficos simplórios, jogabilidade limitada e temas (quase) sempre politicamente corretos <<<

## DIFERENÇAS ENTRE O JOGADOR CASUAL E O HARDCORE

Característica	Casual	Hardcore
Demografia	Todas as idades e ambos os sexos, 100% da população	Homens entre 18 e 35 anos, menos de 15% da população
Onde jogam	Em casa, no trabalho, no avião, no trânsito	Em casa
Por que jogam	Diversão, relaxamento, válvula de escape	Exploração, estimulação, adrenalina
Temas	Cenários voltados à família	Ficção científica, violência, horror, suspense, guerra
Compromisso com tempo	Tempo de jogo ou nível: 1 - 10 minutos para completar	Níveis: 20 min. - 2 horas, MMO: 5 - 40 horas/semana
Tempo para completar	Modo single player: 15 horas para completar	Modo single player: 15 - 40 horas para completar
Plataforma primária	PC, Mac, consoles baratos	Consoles, computador de ponta
Preço do jogo	Com suporte à publicidade - US\$ 19,99	US\$ 39,99 - US\$ 59,99
Motivo de compra	Demonstrações, propagandas em sites	Campanhas de marketing, análises, prévias
Equivalente em Hollywood	"Sex and the City", "Friends", "ER"	"O Silêncio dos Inocentes", "Cães de Aluguel", "Aliens"





# ESPECIAL

Revolução casual

clique do mouse, é possível se entreter por alguns minutos e, quiçá, por horas, já que os webgames estão cada vez mais requintados, com suporte a multiplayer online, por exemplo. Que atire a primeira pedra quem nunca sucumbiu à tentação de experimentar um destes milhares de joguinhos que circulam pelos blogs, e-mails e mensagens de MSN, alguns com temas muito atuais.

Outro estímulo fundamental para a explosão dos jogos casuais foi (ou é) a popularização dos dispositivos móveis, especialmente telefones celulares. Com o "jogo da cobrinha" à mão, por incrível que pareça, as filas de banco ficaram divertidas e as viagens mais curtas, assim como a espera nos consultórios. Hoje dispositivos como PDAs e iPods dedicam especial atenção à jogatina, reforçando a sensação de que os games estão presentes em cada vez mais lugares.

Até então, de certa forma, o público hardcore, mais preocupado com as superproduções para PC e videogames, não acompanhava tão de perto tal transformação. O quadro começou a mudar em 2000, com o lançamento de *The Sims*, com 100 milhões de cópias vendidas. A revolução, contudo, veio com o DS e, tempos depois, do Wii: o portátil como que preparou o terreno

para o irmão mais velho, que, com sua proposta de trazer para frente da TV quem não jogava videogame, virou o mercado de pernas para o ar. E levou a Nintendo de volta ao topo dos consoles.

Uma tela sensível ao toque e a caneta stylus, aliadas a idéias extremamente originais como *Nintendogs* e *Brain Age*, pais, irmãs, namoradas e até mesmo avós foram atraídos pelo Nintendo DS, enquanto o Wii, no final de 2006, trocou botões por movimentos e virou mania. Basta ver a repercussão em programas de televisão, jornais, revistas, campanhas virais, blogs e todo o tipo de mídia. Até os dias de hoje, conseguir comprar um Wii nos Estados Unidos é um feito e tanto. A Big N promoveu tamanha transformação sem perder a sua identidade, fortemente marcada nos corações de muitos jogadores old school.

É claro que Microsoft e Sony não ficaram paradas vendo o bonde passar. Focadas nos jogadores hardcores, as companhias viram em suas respectivas redes online, a Xbox Live e a PlayStation Network,



>> fIOW, para PS3 e PSP, fez um grande sucesso por não apresentar objetivo específico. O jogador pode passar horas nadando para todos os lados

Wii Fit pegou o público casual que quer se exercitar jogando videogame



>>>O quadro começou a mudar em 2000, com o **lançamento** de *The Sims*, com 100 milhões de cópias vendidas. A revolução, contudo, veio com o DS e, tempos depois, do Wii<<<





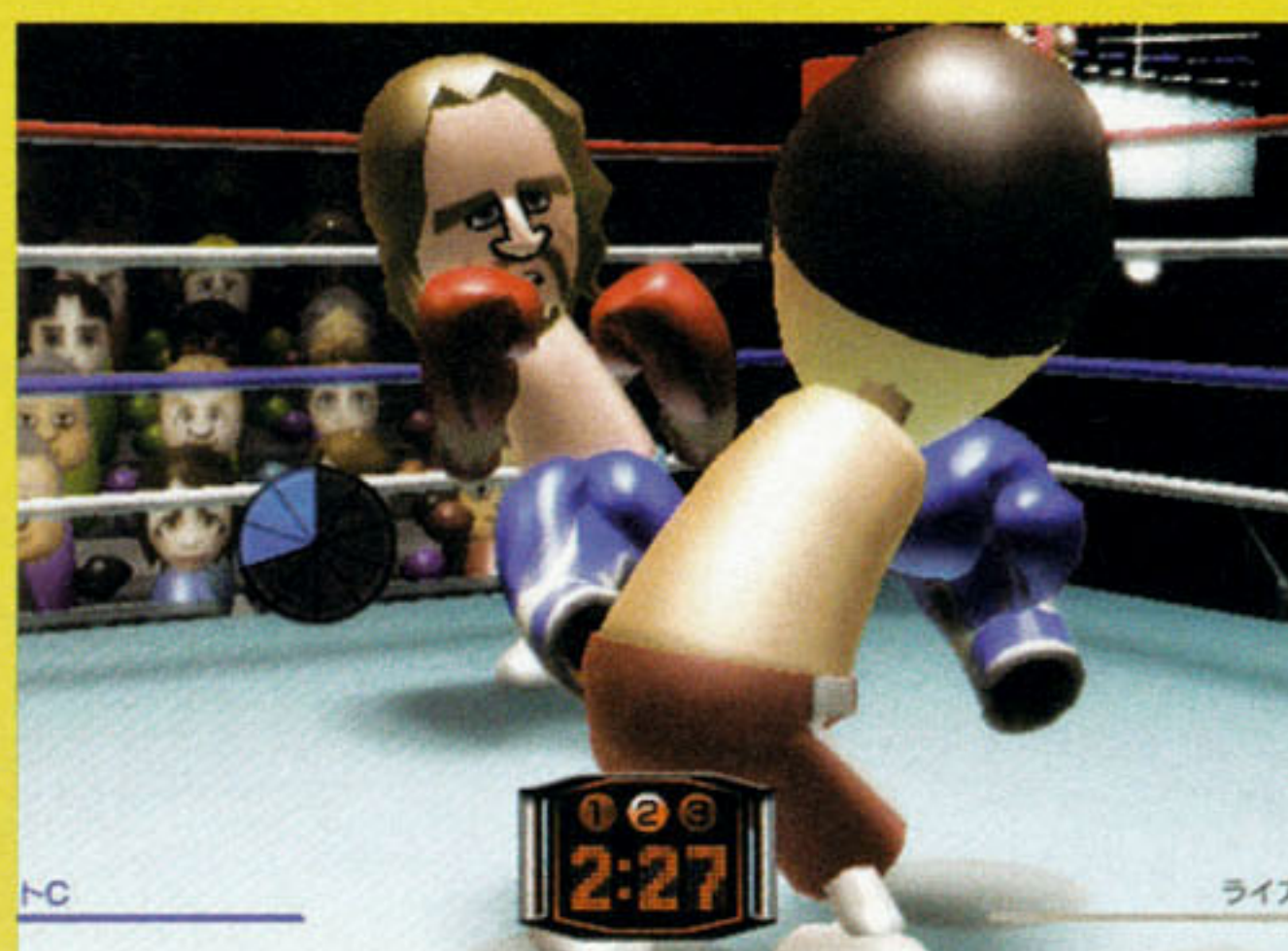
>>> Jogos de tabuleiro fazem muito sucesso entre os gamers casuais. O motivo disso é que para se divertir bastam apenas alguns minutos na frente do PC

uma excelente alternativa para distribuir jogos com apelo a um público mais amplo. A fabricante do Xbox 360 foi ainda mais além e, com o XNA Club, abre um canal para que os jogadores dêem vida a conteúdo próprio para depois distribuir na Live.

Tanto interesse assim não é nem um pouco de se estranhar, haja visto que segundo estudo da Parks Associates, empresa de consultoria e pesquisa, os jogos casuais já são a atividade online mais popular nos EUA, abocanhando a participação de 34% dos internautas locais.

Os jogos casuais beneficiaram as idéias originais e os produtores independentes. Em meio a uma indústria bilionária, com equipes complexas e que passam de centenas, criar um game tornou-se uma tarefa árdua. E mesmo que o jogo custe dez vezes menos que um título para PS3, por exemplo, não raro tem potencial para vender múltiplas vezes mais.

Até agora somente a PopCap ultrapassou a marca de US\$ 1 milhão em apenas um projeto de jogo casual. Diante do crescimento acelerado do setor, a competitividade se acirra e games mais caros surgirão. Os casuais ultrapassarão os hardcore? Difícil prever. Mas as gigantes dos games estão aderindo à mania.



>>> O sucesso de Wii Sports se deve ao fato de o jogo não utilizar movimentos confusos, basta sacudir o esqueleto e se divertir

## ENTENDA OS JOGOS CASUAIS

**O QUE SÃO?** - Produzidos para o público em geral e as famílias, são fáceis e divertidos de jogar e aprender. A plataforma não importa – online, PC, Macintosh, consoles portáteis, telefones celulares e até mesmo PDAs. A jogabilidade é arcade e, geralmente, não-violenta, envolvendo quebra-cabeças e jogos de tabuleiro ou trivia. Exemplos: *Paciência*, *Campo Minado*, *Mahjong*, *Tetris* e *Bejeweled*. Normalmente, são jogados por cinco a 20 minutos, mas há quem fique horas.

**TAMANHO** - Mais de 200 milhões de pessoas em todo o mundo jogam games casuais via internet. Em 2007, o setor faturou US\$ 2,25 bilhões contabilizando PC, Mac, Xbox Live Arcade e plataformas móveis.

**QUEM JOGA?** - Pessoas de todas as idades, gêneros e nacionalidades. Estima-se que há 200 milhões de jogadores na internet, a maioria mulheres e acima dos 30 anos.

**QUANTIDADE** - Cerca de 500 jogos casuais são criados e lançados em portais anualmente.

**MAIORES PRODUTORES** - Big Fish Games, Electronic Arts, Funkitron Boston, GameHouse, iWin, Microsoft Casual Games, MumboJumbo, Oberon Media, PlayFirst, PopCap Games, RealNetworks, Sandlot Games e Zylom.

**CUSTO DE DESENVOLVIMENTO** - Pode variar de US\$ 100 mil a US\$ 500 mil.

## Símbolos casuais



### The Sims/2000

Conhecido como "o único jogo que minha irmã/namorada gosta", o simulador de gente idealizado por Will Wright conseguiu cair nas graças tanto de casuais quanto de hardcore, o que levou a franquia para todas as plataformas possíveis e imagináveis, com direito a um sem-número de expansões.



### Tetris/1989

Criado pelo russo Alexey Pajitnov, o jogo de encaixar peças ganhou inúmeras variantes e definiu as raízes do gênero puzzle, mas passados quase 20 de sua criação, mantém a sua identidade, independentemente da plataforma em que apareça.



### Paciência/1990

Ao lado de *Campo Minado*, *Paciência* é provavelmente o aplicativo mais usado do Windows, feito que o transforma também no jogo mais popular de todos os tempos. Até o presidente dos EUA, George Bush, se confessou um adepto do passatempo com cartas.



### Cake Mania/2006

Um dos mais bem-sucedidos jogos com suporte à publicidade online, *Cake Mania* é estrelado por Jill, que precisa atender os clientes da padaria a contento, servindo bolos sem deixar de prestar atenção aos pedidos. Não foi o pioneiro do estilo, mas popularizou-o.



### Nintendogs/2005

Poderiam ser citados vários jogos da Nintendo, para DS ou Wii, como símbolo dos casuais. *Nintendogs*, no entanto, foi o primeiro título do portátil a chamar maior atenção, tanto da mídia quanto do público, para um estilo de jogo diferente. A partir de então, os cães virtuais viraram coqueluche.





- ARM® CORTEX™-A8 600MHZ+ CPU RODANDO EM LINUX
- 430-MHZ TMS320C64X+™ DSP CORE
- POWERVR SGX OPENGL 2.0 ES COMPLIANT 3D HARDWARE
- 800X480 4.3" 16.7 MILHOES DE CORES, TOUCHSCREEN LCD
- WIFI 802.11B/G, BLUETOOTH & HIGH SPEED USB 2.0 HOST
- DUAL SDHC CARD SLOTS & VIDEO TV OUTPUT
- DUAL ANALOGUE AND DIGITAL GAMING CONTROLS
- 43 BUTTON QWERTY E TECLADO NUMÉRICO
- BATERIA COM DURAÇÃO APROXIMADA DE 20 HORAS





Texto >> Rafael Remus  
Ilustração >> Nani

# Liberdade pra dentro do console

A onda do software livre chegou nos videogames. Agora, qualquer um pode criar e compartilhar seus jogos de graça

Já imaginou desenvolver as aventuras do seu personagem dentro de um jogo com características criadas por você, ou por seus amigos. Ou um console portátil dos mais poderosos por 320 dólares? Dentro de algum tempo isso poderá ser possível. A onda do software (e também do hardware) livre chegou com força ao mundo dos videogames e os benefícios podem ser incontáveis. Evidente que a primeira coisa que vem à cabeça da maioria dos usuários é: a que nível os jogos de código aberto podem chegar, visto que os grandes fabricantes gastam milhões de dólares em pesquisa e desenvolvimento para lançarem seus títulos. Entretanto, basta uma pesquisa sobre o assunto para descobrir que, da mesma maneira que os softwares livres rivalizam com os chamados softwares proprietários, os games livres também podem chegar muito longe em termos técnicos e tudo de graça para o usuário final.

Parece sonho, mas não é, pois já existem bons exemplos sendo distribuídos na internet, todos ainda para PC. Porém, a tendência de que cheguem a consoles também de código aberto é iminente. Uma boa prova disso se chama Pandora. Este é o novo brinquedinho que está sendo desenvolvido pela



>> Tremulous é um game criado totalmente por jogadores fãs de FPS. Eles não investiram nenhum centavo e fizeram um game animal

Comunidade GP2X, uma das maiores agitadoras da bandeira do software livre no mundo. Ou seja, trata-se de um videogame comunitário que roda sobre Linux. Antes de torcer o nariz e achar que é invenção ideológica, leia isso: o Pandora é portátil um pouco maior que um DS Lite, com uma tela 800x480x4.3 touchscreen, teclado, direcional e controle analógicos, Wi-Fi, saída para TV, dois slots SDHC, USB Host e, no limite, o mesmo poder computacional de um GameCube. O preço prometido: 320 dólares. A máquina promete ser a sucessora do GP2X, de proposta semelhante mas bem menos ambiciosa. O lançamento ainda não tem data definida, mas é possível acompanhar o diário dos desenvolvedores no site [www.openpandora.org](http://www.openpandora.org). A configuração é a seguinte:

- ARM® Cortex™-A8 600Mhz+ CPU rodando em Linux
- 430-MHz TMS320C64x+™ DSP Core
- PowerVR SGX OpenGL 2.0 ES compliant 3D hardware
- 800x480 4.3" 16.7 milhões de cores, touchscreen LCD
- Wifi 802.11b/g, Bluetooth & High Speed USB 2.0 Host
- Dual SDHC card slots & SVideo TV output
- Dual Analogue and Digital gaming controls
- 43 button QWERTY e teclado numérico
- Bateria com duração aproximada de 10 horas

## No mercado

Conheça alguns jogos feitos especialmente para o Pandora. A maioria deles foi desenvolvido por entusiastas da programação. O resultado, no entanto, supera as expectativas e coloca o console comunitário como uma nova possibilidade de se trabalhar com games no futuro.

### RPG:

- Adonthell
- Crown and Cutlass
- Daimonin
- Egoboo

### ARCADE:

- Armagetron Advanced
- Chromium
- ClanBomber

### PRIMEIRA PESSOA:

- Cube
- Fight Win Prevail
- jDoom
- jHeretic

### ESTRATÉGIA:

- Bos Wars
- Dark Oberon
- DarkWorld

### SIMULADORES:

- Danger from the Deep
- Eclipse
- Epiar
- FlightGear Flight Simulator

### ESPORTE:

- FooBillard
- Hot Potato Online
- Slam Soccer 2006
- TuxPuck



>> Muito prazer, este é o Pandora. Com ele, você pode jogar games criados por você e compartilhar com amigos. Você também pode baixar de graça jogos feitos por outros







»» Até que ponto ele será capaz de competir com os gigantes do mercado não se sabe, e esta não é a questão mais importante. O fato é um nítido movimento para criar **alternativas mais baratas** ao usuário final ««

A expectativa para o desenvolvimento de jogos poderosos fica por conta do suporte a bibliotecas gráficas padrão OpenGL ES e SDL, combinado aos hardwares de aceleração 2D e 3D. A biblioteca de emuladores agora amplia-se para sistemas mais potentes (3DO, Nintendo 64, Nintendo DS e especula-se que para Sega Saturn também) e com uma emulação mais "perfeita" dos sistemas. Para resumir, o Pandora fará coisas em que o seu antecessor deixava muito a desejar. O firmware, baseado no Open2X, permitirá diversos avanços em relação ao firmware do GP2X; além disso, permitirá a instalação de programas por meio de "um clique".

Até que ponto ele será capaz de competir com os gigantes do mercado não se sabe, e talvez não seja a questão mais importante. O fato mais relevante é um nítido movimento no sentido de criar alternativas mais baratas ao usuário final. A verdade é que, ao lado do movimento do software

livre, surge o do hardware livre. Embora seja muito mais caro (e complexo) desenvolver hardware, o princípio é o mesmo: todos os usuários podem copiar, alterar e repassar conteúdo, sem custo algum. É bom ir adicionando o termo hardware livre no seu glossário cibernético.

Mas que benefícios práticos um jogo com código de aberto pode trazer? Uma boa resposta pode ser encontrada em *Neverwinter Nights*. Embora não tenha seu código aberto, permite ao jogador engendrar suas próprias campanhas militares, produzindo módulos de sua autoria com um mínimo de "scripting" e sem precisar saber programar. Games como este foram experiências pioneiras de conteúdo gerado pelo usuário. Alguns especialistas acreditam que o futuro do entretenimento em geral estará cada vez mais nas mãos dos usuários e dos gamers.

Confira na tabela da página anterior alguns jogos de código aberto disponíveis na internet. Mesmo pra quem não se interessa por programação, vale a pena pela infinidade de jogos totalmente gratuitos. Pode baixar, usar e repassar à vontade se quiser. Todos os títulos listados e muitos outros são encontrados no site: [osswin.sourceforge.net/games.html](http://osswin.sourceforge.net/games.html).

Deixando de lado questões ideológicas, é consenso entre especialistas e usuários que softwares (e agora jogos) de código aberto colaboram na segurança e confiabilidade de um sistema ao incentivar a criação de soluções criativas. Isso acaba gerando benefícios para todos os envolvidos. Alguns vão além e dizem que a mescla mais direta entre desenvolvedores e usuários e uma constante troca de posições entre eles pode determinar qual será o futuro da indústria de videogames. É esperar pra ver.



»» TrackMania é outro exemplo de jogo "colaborativo". Além de ser distribuído de graça, os jogadores podem modificar o jogo como bem entenderem





## Como você irá povoar o universo?

O Criador de Criaturas do Spore é sua chance de descobrir. Faça download do criador de criaturas grátis do [Spore.com.br](http://Spore.com.br) e libere sua criatividade como nunca.

Baixe o Criador de Criaturas no [Spore.com.br](http://Spore.com.br)



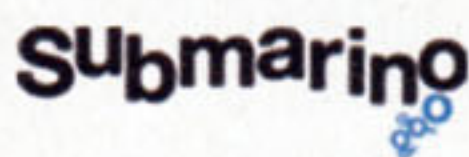
Aproveite a Pré-venda Online da Edição Galáctica.



Edição Exclusiva  
e Limitada

O que você está esperando? Saiba mais sobre o Spore no [Spore.com.br](http://Spore.com.br)

Compre agora em um dos nossos parceiros



10

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 10 ANOS  
Categoria: Simulação  
Conteúdo: Agressão Física e Violência Animada



# Seja qual for o seu console, aqui você

Complete sua coleção da revista GameMaster



Edição 41 - R\$ 8,90

- 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
- Reviews: Wii Fit, Grid e outros



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, uma 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 neste ano
- Rock Band made in Brasil. Produtora de São Paulo cria jogo inédito para arcades
- Super Mario Galaxy e ainda 21 reviews



Edição 34 - R\$ 8,90

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



Edição 33 - R\$ 8,90

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



Edição 32 - R\$ 8,90

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

## Edições especiais da GameMaster



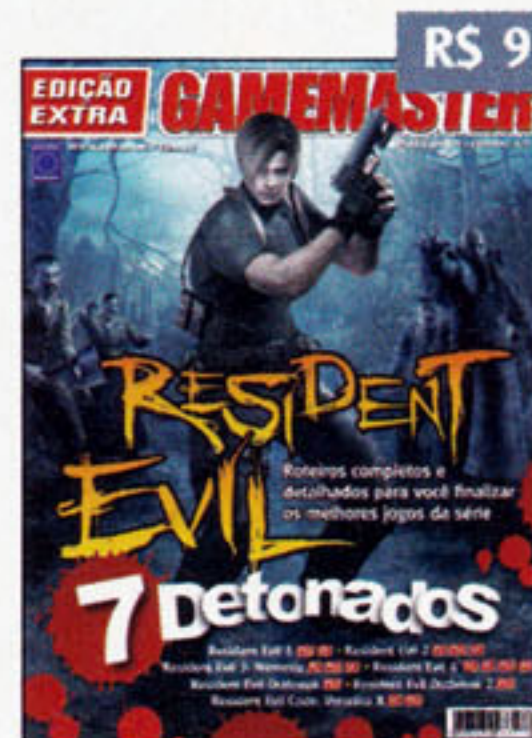
Audition

- 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



NGamer Brasil - Ed. 13

- ▶ Rayman Raving Rabbids TV Party: teste exclusivo da versão aloprada do Wii Fit
- ▶ E mais: Guitar Hero World Tour, Madworld, Fatal Frame 4...



PlayStation - Ed. 114

- ▶ Metal Gear, Guns of the Patriots 4: detonado 100% com passo-a-passo completo, músicas ocultas, armas secretas e muito mais



XBOX - Ed. 20

- ▶ Battlefield: Bad Company: análises e mapas com todas as indicações deste jogo divertido
- ▶ E mais: Kung Fu Panda



Vídeo Som - Ed. 123

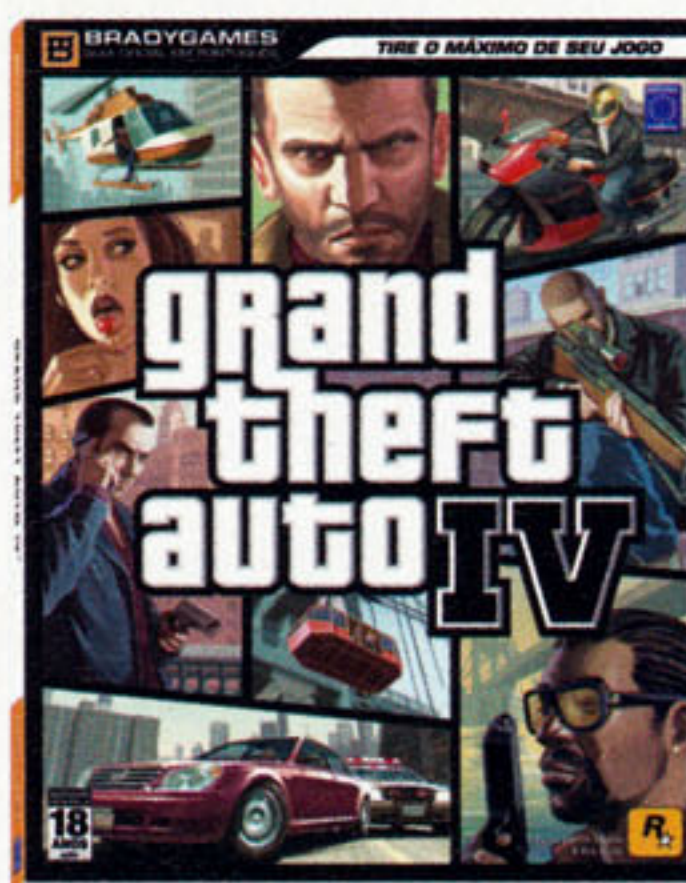
- ▶ Tudo sobre a nova geração de GPS multimídia: com bluetooth, anti-radar, toca mp3, reproduz vídeo e indica até o caminho



Computer Arts - Ed. 11

- ▶ A arte da direção de arte: 10 diretores de agências top de linha revelam segredos de como liderar projetos criativos

## 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 \_\_\_\_\_







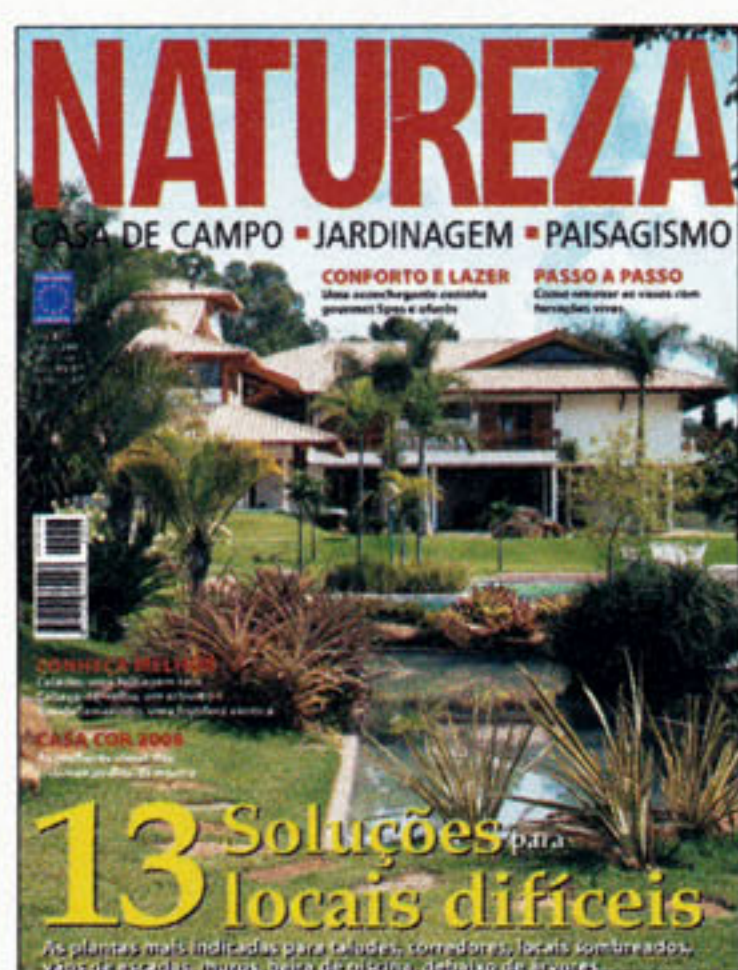


# » « arte nos games

Lara Croft adora aventuras. E nada melhor do que essa bela imagem para ilustrar esse espírito da heroína que retorna aos games em *Tomb Raider Underworld*. Com o poder da atual geração de consoles, os inimigos estão mais inteligentes e até os efeitos do clima atrapalharão a arqueóloga.



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



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



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



A revista 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.



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.



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



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

## Todo mês nas bancas, pelo fone 0800 55 76 67



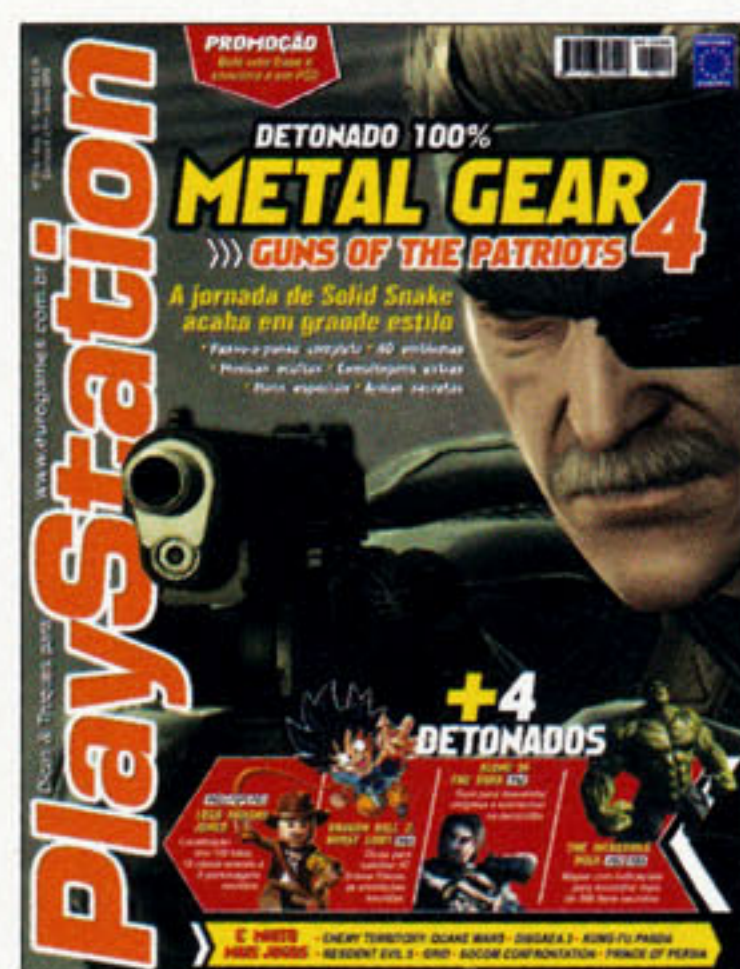
# revista de alta qualidade



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



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



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



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



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



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



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



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

ou no site [www.europanet.com.br](http://www.europanet.com.br)







**PREVIEW**  
X360/PC

Texto >> Matheus Bourg

# >Sacred 2: Fallen Angel



Com um visual incrível para um game com as devidas proporções, Sacred 2 promete...



**PLATAFORMAS**  
X360/PC

**PRODUTORA**  
CDV Software

**DESENVOLVEDOR**  
Ascaron Entertainment

**TIPO**  
RPG

**PREVISÃO**  
Setembro de 2008



Com um inegável quê de *Diablo*, game deixa de lado as inovações e aposta em um imenso universo com área explorável equivalente a 35 km<sup>2</sup>

É comum olhar para um jogo como *Sacred 2* e se perguntar: o que é que ele traz de novo? Geralmente, esse acréscimo se dá na forma de uma trama fora do comum, de um estilo visual bizarro ou simplesmente de uma modalidade de multiplayer inusitada. *Fallen Angel* não faz esse tipo. O objetivo do game é relativamente simples: fazer uma ponte entre o primeiro episódio da série, lançado em 2004 para PC, e o que teria acontecido dois milênios antes de você conhecer o mágico continente de Ancaria. Tudo isso, como você deve ter notado, sem permitir que qualquer novidade acabe apagando a essência do capítulo original.

Se você não conhece a franquia, basta saber que – para o bem ou para o mal – tudo rola de forma muito semelhante à ação de *Diablo*. Daí, por exemplo, é que muita gente passou a considerar *Sacred* como um simples clone da obra de maior sucesso da Blizzard. Picuinhas à parte, isso quer dizer que o RPG aposta todas as suas fichas em duas frentes: a dos combates desenfreados e a da exaustiva exploração dos cenários. Parece exagero, mas o universo de *Fallen Angel* é grande o suficiente para fazer com que um jogador leve cerca de seis horas para ir de um canto ao outro do mapa. Isso, obviamente, sem parar para bater papo, coletar ouro ou treinar sua pontaria em alguns goblins mal-educados. Ancaria possui dimensões robustas: cerca de 35 km<sup>2</sup> dos mais variados tipos de terrenos – do pântano à tundra e das ilhas paradisíacas às regiões vulcânicas.

## Mantendo o controle

Assim como rola no episódio original, a continuação permite que você modele o seu personagem de acordo com seis classes distintas – gladiator, dark elf ou battle-mage, entre outras – e cerca de 20 habilidades principais. O porquê do limite? Ora, basta

>> Nas viagens para desvendar o cenário, você encontrará locais incríveis como este ao lado. Todas as cidades são belas

olhar para o "X360" na ficha técnica ali em cima. A boa notícia é que, ainda assim, tudo funciona muito bem, obrigado. Ao contrário do que reza a lenda, o joystick não sai





## FUGINDO DO ÓBVIO

É provável que seu cérebro tenha sido mais rápido e matutado o seguinte: com um cenário tão grande, os gráficos devem ser bem meia-boca. Errado. Pode ter sido assim com *Two Worlds*, mas os gráficos de *Sacred 2* são dignos de elogios: o universo do jogo é bonito, vivo e detalhista. O destaque fica por conta dos efeitos de iluminação, que são vários.



➤ Mesmo com apenas seis classes para escolher, há possibilidades quase infinitas de se montar seus personagens

perdendo em relação ao teclado: já anote aí, por exemplo, que os quatro botões presentes na face do controle poderão ser programados para a execução de qualquer magia, e que o mesmo acontecerá com os gatilhos. Em outras palavras, você poderá customizar totalmente o modo como o seu avatar se comportará durante os combates. Em parte, essa liberdade também vale para o sistema de inventário que, no caso do Xbox 360, funciona de modo mais simples se comparado à versão para PC. Enquanto que no computador o esquema é mais enxuto, com direito a várias janelas e abas secundárias, no console tudo rola de forma mais intuitiva – do mesmo modo que a seleção de magias. Em alguns casos, o jogador pode até mesmo liberar o sistema para decidir por conta própria qual é a melhor arma para uma determinada ocasião ou para um inimigo em especial.

## Conteúdo de sobra

Pode parecer desnecessário lembrar, mas *Fallen Angel* é realmente um game para lá de extenso. E isso não apenas por conta do tal cenário gigantesco, mas devido a outros detalhes divulgados recentemente pela galera que desenvolve o game. Imagine só, por exemplo, que dos seis tipos de personagens que você poderá moldar, quatro poderão progredir simultaneamente por bons e maus caminhos – isto é, você não terá que optar por ser apenas mocinho ou vilão, cortesia que caberá às duas classes restantes. Em consequência disso, estima-se que a campanha solo possa render um caldo equivalente a 300 horas de diversão. Entre as atividades que poderão ser apreciadas neste tempo todo, a predominância é de lugares comuns no gênero: a possibilidade mais divertida é a de – a pé ou montado em algum animal

mágico – passear pelos quatro cantos do mapa. No meio do caminho, é possível dizer “sim” para um sem-número de quests (serão cerca de 650 no total) ou simplesmente ficar coletando itens e brincando de descer a porrada nos outros. As lutas são importantes, neste caso, porque rendem extras como ferramentas e pedaços de armaduras – assim como acontece com os controles, você pode customizar praticamente toda a vestimenta do seu personagem.

Se ainda assim você não ficar satisfeito, entra em cena a possibilidade de reunir os amigos e fazer de tudo. Neste aspecto, a diferença entre as versões para Xbox 360 e PC são gritantes. É que enquanto o console permitirá no máximo quatro jogadores em uma mesma campanha, no computador esse número salta para 16. É o mais próximo que você estará de um MMO, palavras da própria Ascaron Entertainment.







# PREVIEW

Multiplataforma

Texto >> Matheus Bourg

## Visual old school

Se você curtiu o quê juvenil e colorido de *Friend or Foe*, saiba que agora a história é um pouco diferente. A arte de *Web of Shadows* puxa mais para a velha Nova York, assim como rolou com os primeiros episódios da série, portanto usa e abusa de filtros que dão um ar mais sóbrio à aventura. Não deixa de ser bacana.



>> O herói que nunca bate e só apanha tem mais um desafio de vida ou morte pela frente. Vai, Aranha!





# > Spider-Man: Web of Shadows

Feito para matar a fome por um novo filme do herói, game insiste no mata-mata desenfreado e na presença de celebridades da HQ

Contrariando vozes que teimam em chamá-la de sacana por se aproveitar de onze em cada dez lançamentos cinematográficos para fazer jogos meia-boca e colocá-los rapidamente no mercado, a Activision decidiu mudar. Agora que não há mais nenhum filme da série "Spider-Man" previsto para os próximos meses (só em 2011, então até lá tem bastante chão pela frente), o estúdio simplesmente deu sinal verde para que uma produtora independente entrasse em cena com uma história completamente nova a respeito do super-herói da Marvel. *Web of Shadows* é mais ou menos isso: um "esquenta" para matar o tempo enquanto "Spider-Man 4" não chega.

Se isso é ruim? Não de acordo com o material mostrado até o momento pela Shaba Games, a desconhecida produtora responsável pelo projeto. Desta vez, a trama diz respeito à volta do vilão Venom e do seu plano maquiavélico de contaminar toda a cidade de Nova York com um vírus capaz de criar uma legião de clones do próprio cara. O governo dos EUA decide fechar o acesso à cidade, que obviamente se transforma em um verdadeiro caos, e avisa que é hora de os agentes da SHIELD entrarem em ação. A partir daí, tudo seria bastante previsível se não fosse por um detalhe: você também foi infectado. Sendo assim, é preciso trabalhar contra o tempo para derrotar Venon e descobrir uma maneira de impedir que as simbioses continuem acontecendo.

## Dinâmica do uniforme

Assim como rola no game inspirado no mais recente filme da série (isso aí, o que tem um Peter Parker emo demais para o nosso gosto), *Web of Shadows* insiste na mecânica representada pela diferença existente entre o uniforme tradicional e a estilosa roupa negra. Essa é a alma do jogo, já que a maioria dos desafios consiste em saber administrar os prós e contras de cada "versão". É aquela velha história de agilidade contra força, com a diferença de que agora a sua escolha influencia diretamente no

modo como os outros personagens – pedestres, heróis e vilões – relacionam-se com você.

Antes que você nos pergunte o porquê de se importar com o que acham de Spider, é preciso deixar bem claro que o grande vilão dessa história toda é Venom. Isto significa que nada impedirá o jogador de formar alianças com ditos vilões da Marvel, e muito menos de lutar contra eles caso seja a sua opção. Exceções a essa regra existem e, como em um bom jogo de ação, consistem nos tradicionais chefes de cada estágio. Embora prometa um variado leque que inclui até mesmo figuras que jamais apareceram em um game do gênero, a produtora só divulgou

um nome na praça: o do voador Vulture. Como o cara é fera em se locomover nas alturas, cabe ao jogador a tarefa de ficar atento a objetos atirados pelo vilão para que seja possível reagir – a tempo, é claro – com o lançamento de toneladas e mais toneladas de teias.


## SEM A GALERA

Ao contrário do que acontece com os demais games do herói, *Web of Shadows* não planeja incorporar uma modalidade de multiplayer à campanha solo. Na verdade, os produtores querem entupir o jogo de itens colecionáveis e afins, de modo que você demore bastante para enjoar e colocar o DVD de lado.



 **PLATAFORMAS**  
Multiplataforma

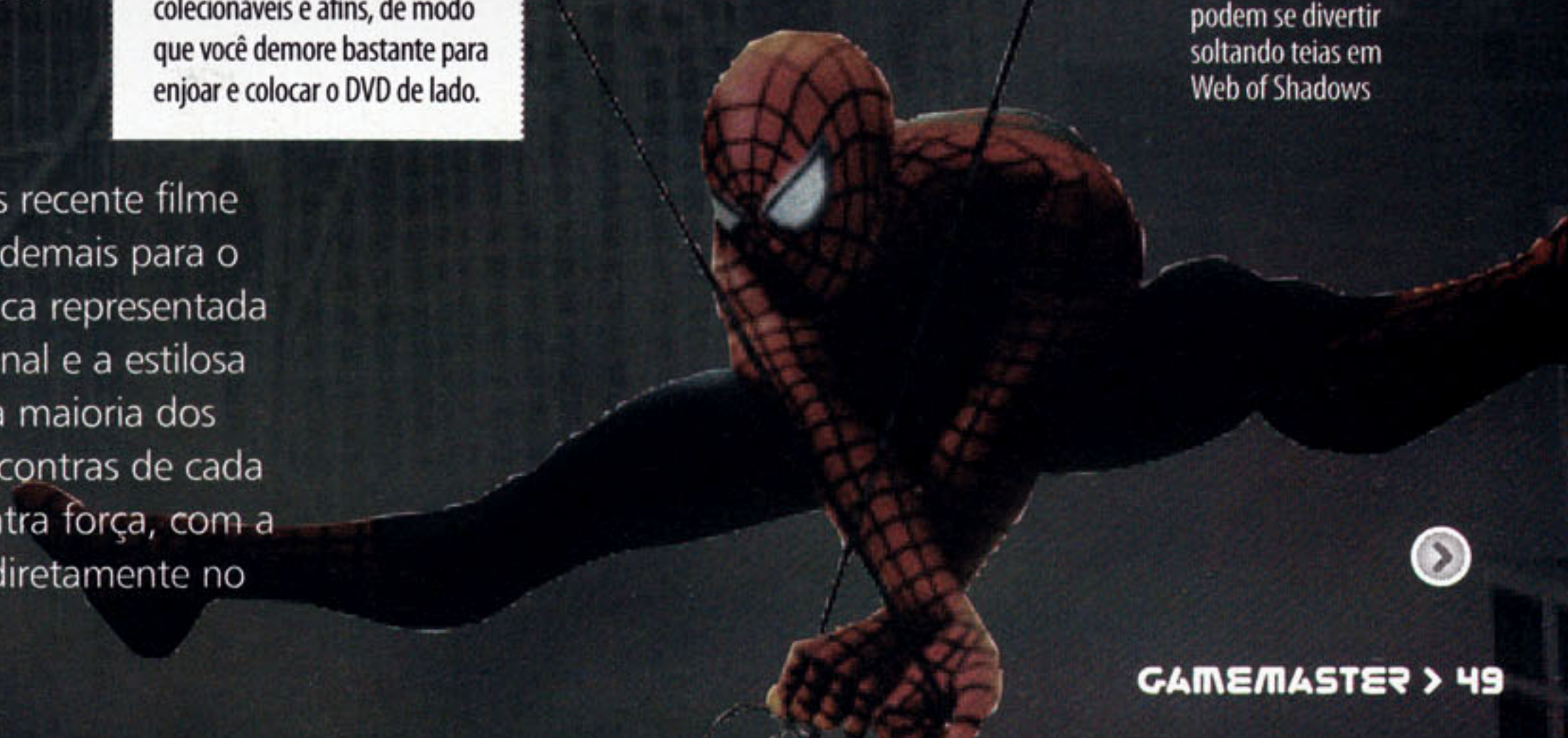
 **PRODUTORA**  
Activision

 **DESENVOLVEDOR**  
Shaba Games

 **TIPO**  
Ação

 **PREVISÃO**  
Final do ano

>> Enquanto o novo filme não chega, os fãs podem se divertir soltando teias em *Web of Shadows*





# S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky

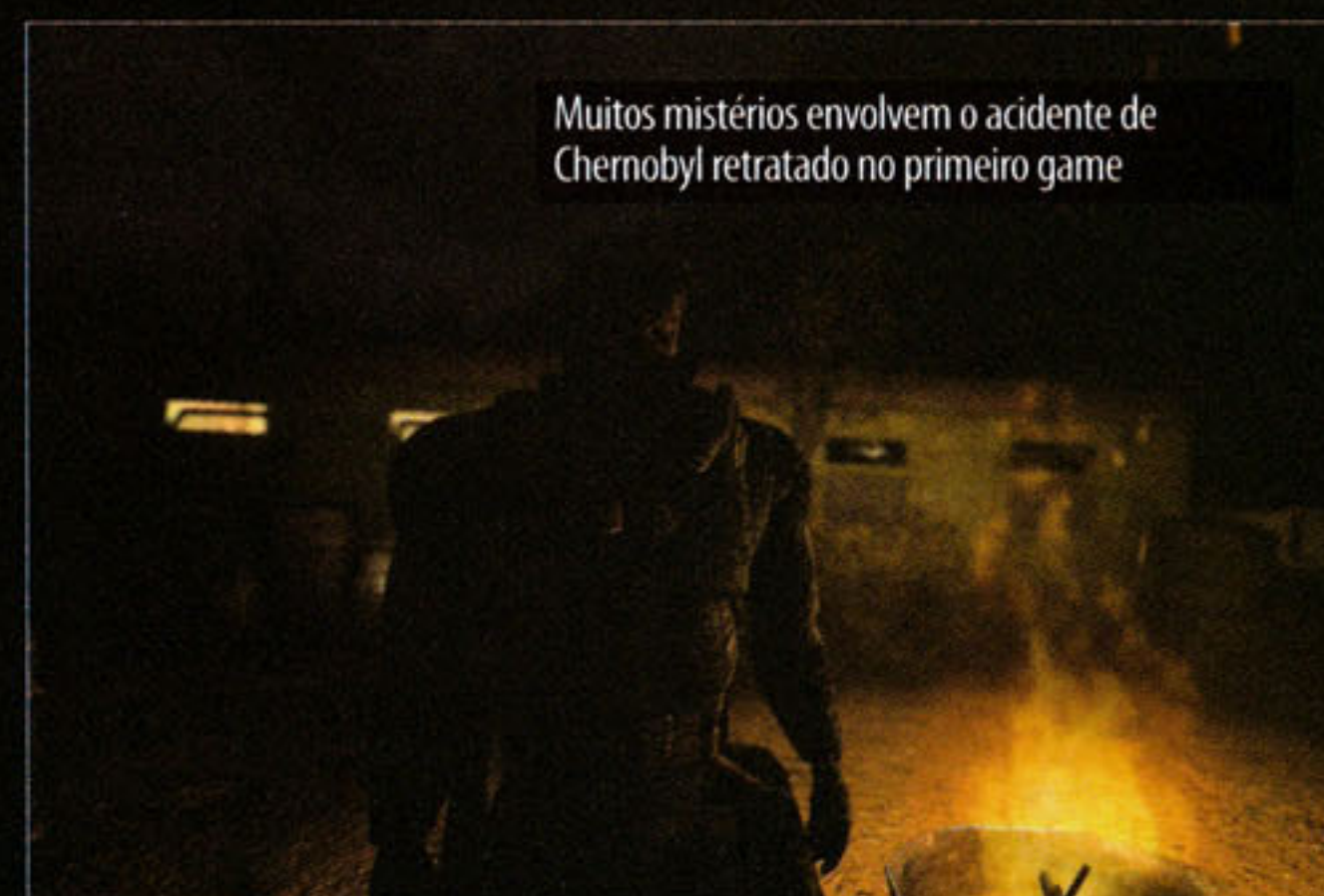
“Prequel” quer ser melhor em tudo o que o original ficou devendo – inclusive nos oito tortuosos anos de atraso



Se você parar para folhear uma GameMaster antiga e procurar pela análise de *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*, verá que – apesar dos elogios bem merecidos – a principal crítica coube ao tempo transcorrido entre o anúncio do jogo e o seu lançamento. “Um ótimo jogo para anos atrás” foi a idéia por trás do texto publicado na época. *Clear Sky* tem tudo para não passar pelo mesmo problema. Praticamente pronto dentro dos estúdios da GSC, o novo FPS busca narrar os acontecimentos que tomaram forma anos antes do episódio original. Por conta disso, a trama acontece em 2011 e coloca o jogador na pele de um novo protagonista: um mercenário contratado para trabalhar contra aquele mesmo Strelok do primeiro game.

Por se tratar de um “prequel”, o game apresenta o jogador a um cenário diferente do visto anteriormente: a área ao redor da usina nuclear de Chernobyl, por exemplo, é cercada por árvores e outros vegetais.

Não é preciso ser nenhum vidente para saber que os planos de trazer a paz acabam falhando – do contrário, a série nem existiria –, mas o que interessa é que seu personagem não sabe disso. Desta forma, ele está livre para se unir aos mais variados grupos, realizar tarefas e subir em seus respectivos rankings. Um dos grandes destaques do novo game, aliado a estas novas quests paralelas, consiste ainda no modo como os NPCs se comportam. É que muitas das missões exigem, por exemplo, que você conquiste e administre um determinado território. Uma vez dominada, essa área poderá se tornar pacífica (caso os inimigos expulsos decidam partir para outra), ou



## Chute no visual

Um dos diferenciais de *Clear Sky* atende pelo visual, que agora suporta DirectX 10 e todos os efeitos bacanudos que surgem com a ferramenta. Um deles consiste na alternância dinâmica entre dia e noite. Parece bobo, mas enfrentar um inimigo durante a noite pode não ser tão fácil como à luz do dia.

conturbada (caso eles desejem voltar para lá).

Outra novidade bastante animadora diz respeito à variedade de armas e equipamentos no geral: já que o número de tarefas é maior, os produtores querem garantir que você tenha no que gastar seu precioso dinheiro. O destaque fica com os itens que podem ser utilizados na customização da sua armadura, que agora também passa a definir os locais aos quais você tem acesso. Grosso modo, você só poderá alcançar certas áreas do jogo caso possua um nível de proteção adequado. Ainda bem, né?



PREVIEW  
PC/X360



Texto >> Matheus Bourg

>> Piratas são amigáveis somente nos filmes, certo? Por isso, prepare-se para ver a verdadeira face dos ladrões do mar, que eliminam inimigos sem dó



PLATAFORMAS  
PC/X360



PRODUTORA  
1C Company



DESENVOLVEDOR  
SeaWolf



TIPO  
Aventura



PREVISÃO  
Final do ano

# > Captain Blood

Após anos de atraso, pirata da literatura italiana garante: agora vai

● O epitáfio de Rafael Sabatini, autor italiano responsável pela obra homônima na qual *Captain Blood* é inspirado, deixa bem claro o que se deve esperar dos trabalhos do cara: "nasceu com o dom da risada e com o senso de que o mundo era louco". O texto que serve como base para o game da SeaWolf é prova concreta de que isso não é exagero. Publicado em 1922 e aclamado pela crítica da época, o romance narra a trajetória do azarado médico irlandês Peter Blood – um rapaz que sempre nutriu uma incontrolável vontade de ser pirata. Mas, apesar do nome sugestivo, acabou navegando rumo a uma vida mais nobre. Uma vez preso e condenado à escravidão, Blood consegue fugir e seu destino, obviamente, é o mar.

Literatura bacana à parte, o que talvez menos importe em *Captain Blood* seja toda essa essência do original: marcado por inúmeros adiamentos (o lançamento estava programado para o primeiro Xbox), o game preza pelo básico que deve cercar um jogo envolvendo piratas: a pancadaria. Por conta disso, os controles não poderiam ser mais intuitivos. Dois botões são para ataque, um é para defesa, outro para agarrões e um comando extra define o uso de uma pistola no estilo "golden gun", igual à do

clássico *GoldenEye*. Embora pareça pobre demais, o sistema de combate ainda se apóia na criação dos tradicionais combos – basta combinar botões diferentes e torcer para que saia algo legal – e em um esquema que promete presentear o jogador com pontos de experiência após cada batalha. Como já é de praxe, estes servirão, posteriormente, para desbloquear armas e movimentos.

Outra faceta de *Captain Blood*, como não poderia deixar de ser, atende por combates em larga escala – isto é, a bordo de navios e contra embarcações inimigas. Recheada de detalhes ímpares, esta parte do jogo não depende apenas da habilidade do jogador em manusear armas como canhões e lança-chamas, mas também do seu talento em navegar e driblar obstáculos como a instabilidade causada pelo vento. O interessante é que caso algo dê errado e você quera partir para o mano a mano, basta derrubar aquela tradicional ponte em direção ao veículo inimigo e arregaçar as mangas. Caso Dr. Blood e sua trupe façam o dever de casa, o navio inimigo é sequestrado e adicionado à sua tropa.



## Sem preconceito

A pancadaria por aqui é tão gratuita que sequer existe um antagonista definido: você desce o sarrafo em centenas de soldados ingleses, espanhóis, portugueses, holandeses e por aí vai. Quer brigar? Fique à vontade.







PREVIEW  
Wii

# Spyborgs



PLATAFORMAS  
Wii

PRODUTORA  
Capcom

DESENVOLVEDOR  
Bionic Games

TIPO  
Aventura

PREVISÃO  
2009

## Para crianças?

Apesar da propaganda envolvendo o tal "desenho animado matinal", *Spyborgs* conta com um script que deixa muito material infantil no chinelo. As piadas são ácidas e, muitas vezes, envolvem até mesmo o uso de palavras

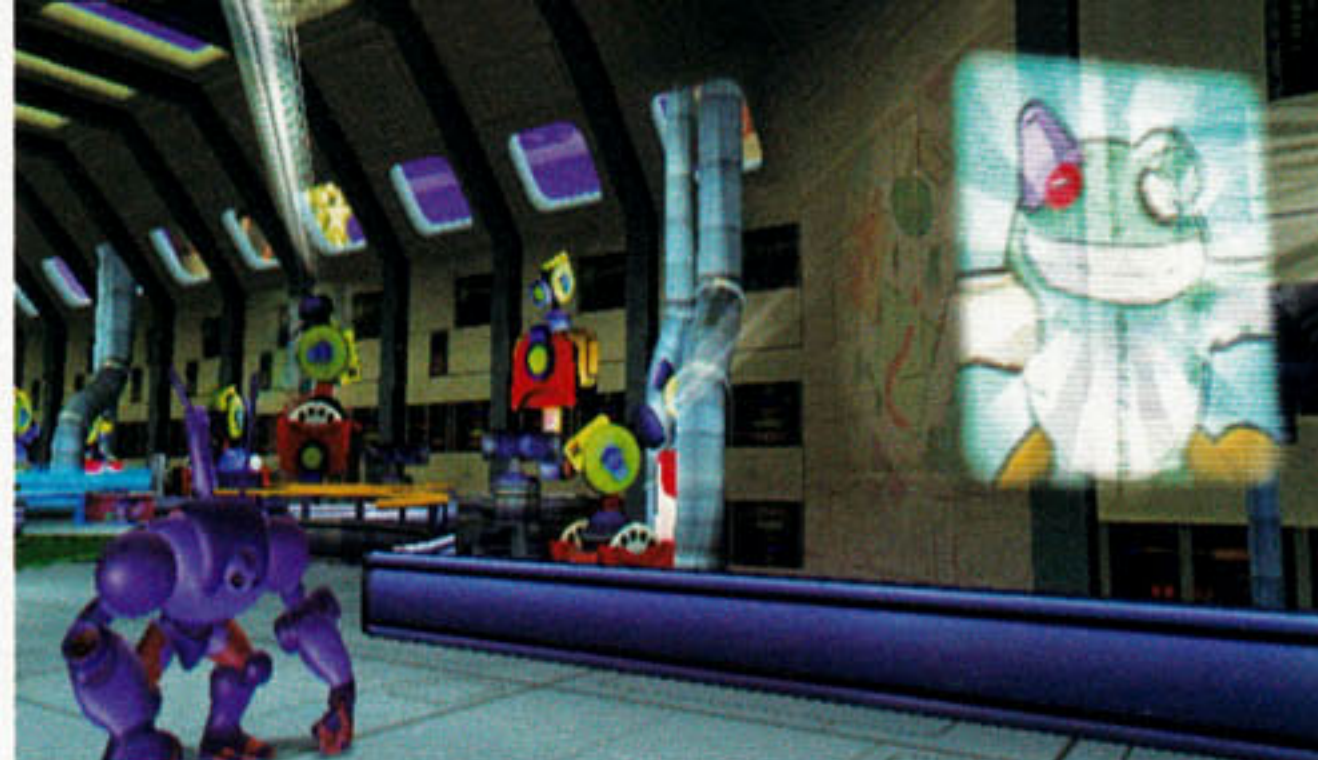
Exclusividade do Wii, game promete à cara e o sabor daquele desenho animado digno das suas manhãs de domingo

Quando antigos funcionários da Insomniac e da High Impact Games anunciaram a

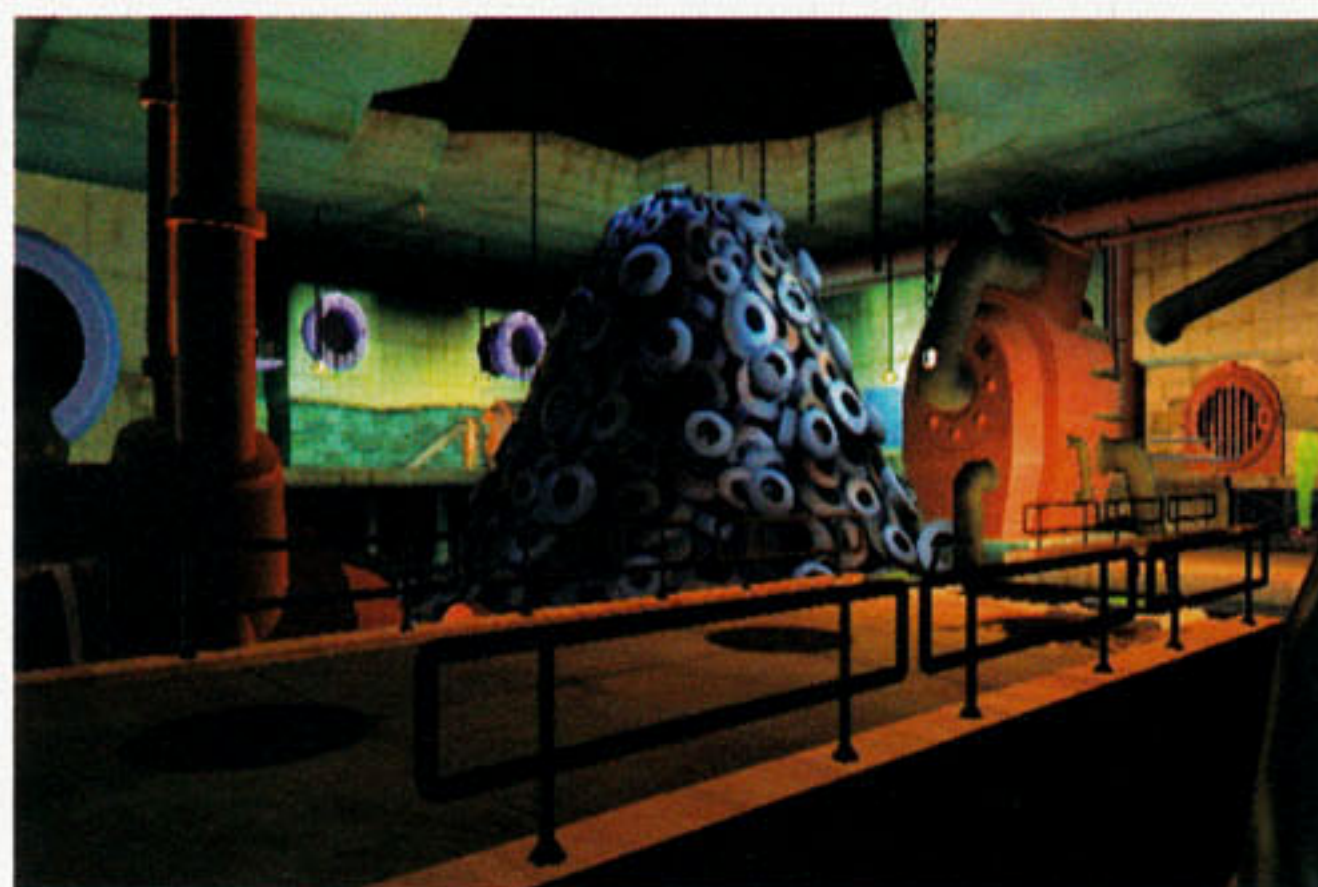
formação de um novíssimo estúdio com sede na Califórnia, EUA, poucos foram os blogs e sites especializados que não piraram com a novidade. Pudera: assim que pintou no mapa das produtoras ocidentais, a Bionic Games anunciou que o seu primeiro projeto seria patrocinado pela Capcom. O resultado atende por *Spyborgs* – um jogo que será lançado com exclusividade para o Wii.

A definição é mais ou menos assim: trata-se do game inspirado em um desenho animado que não existe mas que, se fosse de verdade, seria exibido nas simpáticas manhãs de domingo. Trocando em miúdos, é um jogo infantil. Você assume o comando de uma trupe de super-heróis que devem unir seus poderes em uma misteriosa luta contra os mais variados tipos de vilões. A premissa de pancadaria gratuita só não toma conta da obra porque a influência dos produtores (da

>> Todos os cenários do game lembram muito um desenho animado. Portanto, espere por piadas gráficas e cenários que parecem feitos à mão



O game está envolto em muitos mistérios da produção. Mas logo novos detalhes serão liberados



série *Ratchet & Clank*) é que sobressai: do visual dos personagens às armas e habilidades esquisitas, tudo em *Spyborgs* foi desenhado para divertir.

Com suporte para dois jogadores, o game é programado para funcionar na base da parceria entre a dupla de heróis escolhida. Pouco se sabe sobre quem ou o quê estará disponível a não ser por um robô chamado Bouncer e por uma figura conhecida como Kinetic. Os nomes sugerem e você deve ter notado: cada criatura possui poderes especiais. Livre para alternar entre eles a qualquer momento caso esteja jogando sozinho, o jogador deve se acostumar com a idéia de que cada estágio exige um tipo especial de poder. E é aí que entra a rotatividade: você jamais terminará a campanha principal sem testar cada opção.

Em se tratando da jogabilidade, *Spyborgs* preza pelo manuseio tanto do Wii Remote como da extensão Nunchuk. O curioso, porém, é o capricho dos produtores quando o assunto é diversificar a parada: como rola naquelas tradicionais compilações de minigames, o jogo oferece espaço para os mais diferentes desafios.

Em parte, um aspecto que contribui com o afastamento da monotonia consiste nos intervalos comerciais que pintam comumente na tela. Jogáveis e extremamente divertidos, eles prometem passatempos rápidos como seções de tiro-ao-alvo ou de whac-a-mole.

O visual de *Spyborgs* lembra muito o da série *Ratchet & Clank*. Os produtores são os mesmos





# PREVIEW

X360/PS3/PC

Texto >> Matheus Bourg

Com equipamentos extraterrestres, os combates ficam muito mais interessantes



**PLATAFORMAS**  
X360/PS3/PC

**PRODUTORA**  
Capcom

**DESENVOLVEDOR**  
Airtight Games

**TIPO**  
Ação

**PREVISÃO**  
2009

## > Dark Void

Abusando do fascínio pelo Triângulo das Bermudas, game mostra a abdução de seres humanos

É praticamente impossível assistir a alguns minutos de *Dark Void* sem associar o mais novo projeto assinado pela Capcom a uma irreverente obra: o tal do Guia de Sobrevivência a Zumbis, uma extensa pesquisa realizada pelo norte-americano Max Brooks. No game que deve chegar apenas na metade do próximo ano, o jogador assume a pele de Will, um piloto profissional que acaba sendo capturado por aliens ao sobrevoar a misteriosa região do Triângulo das Bermudas. Engolido por essa nova dimensão chamada de "void", o cara se une a uma força de sobrevivência criada por outros humanos abduzidos e decide lutar contra a "etezada".

*Dark Void* é divertido como essa breve descrição e, apesar de ser um shooter em terceira pessoa, diversificado o suficiente para evitar que você caia na monotonia. É possível dividir o jogo em duas frentes: primeiro há o game de ação tradicional

que envolve metralhadoras, explosões; depois, toda essa ação evolui para combates aéreos. Antes que você nos pergunte sobre naves espaciais (falaremos delas logo, logo), é válido ressaltar que o grande destaque de *Void* atende por um jetpack capaz de transportar Will com facilidade pelos cenários. Basta acionar um botão e se segurar em um objeto para que este levante vôo e tenha início um verdadeiro jogo de equilíbrio. Neste campo, a física parece cumprir o seu papel sem dificultar exageradamente a sua vida – só é necessário ficar atento para não ser jogado longe por explosões e demais projéteis lançados pelos inimigos.

Considerando que você consiga ficar no ar por tempo suficiente, é interessante atentar para oportunidades especiais. A mais divertida consiste em seqüestrar um OVNI e controlá-lo livremente, causando destruição aos extraterrestres.

### Imponente

Mesmo em estágio inicial de desenvolvimento, *Dark Void* exibe um visual pra lá de bacana que destaca a imensidão dos cenários e a tradicional "draw-distance". Fora isso, ainda é preciso destacar o excelente trabalho de arte destinado à modelagem de tudo que envolve os Watchers, a raça alienígena que deve ser destruída na aventura.



Ainda há, por exemplo, a possibilidade de buscar upgrades para aperfeiçoar o seu inventário. É que tanto o seu jetpack como a sua armadura, não esquecendo ainda do seu arsenal, podem ser modificados ao longo da jogatina. E, ao menos de acordo com a Capcom, esta deve durar cerca de 15 boas horinhas.

>> Ninguém merece ser seqüestrado por alienígenas e depois ter que enfrentá-los um a um para sobreviver. Pelo menos você usa as armas deles...







**PREVIEW**  
PC

Texto >> Matheus Bourg

# > Cryostasis: Sleep of Reason



**PLATAFORMAS**  
PC

**PRODUTORA**  
1C Company

**DESENVOLVEDOR**  
Action Forms Limited

**TIPO**  
Tiro

**PREVISÃO**  
Final do ano

## Poder da mente

Um dos pontos mais interessantes do game consiste em uma mecânica secundária chamada Mental Echo. Ela permite vivenciar os últimos momentos de vítimas encontradas no navio. Uma vez dentro destes flashbacks, você pode até mesmo modificar a organização do cenário antigo com o intuito de melhorar a sua situação no futuro.

Surpreendente como *BioShock* e gelado como *Lost Planet*, FPS oriental quer conquistar a América

Pense rápido: quantos bons games que você conhece foram produzidos pela ex-URSS? Se é que de fato existiu algum, é bem provável que ele tenha sido patrocinado pelo conglomerado 1C Company – um grupo formado por 20 estúdios independentes sediados em Moscou. Caso contrário, é mais provável ainda que um nomezinho desconhecido passe a ser a sua resposta: *Cryostasis*. Anunciado há pouco mais de três anos, o FPS está a poucos passos de chegar ao PC – plataforma exclusiva, pelo menos até o momento – e de mostrar, de uma vez por todas, o porquê de tanto burburinho em torno do seu lançamento.

Veja bem: um modo bem simples de sacar o mote por trás de *Sleep of Reason* é entender que o game vê no gelo todo aquele carinho e mistério que o clássico *Bioshock* viu na água e na submersa cidade de Rapture. Por aqui, o jogador assume o papel do meteorologista Alexander Nesterov, também conhecido como a última alma viva a habitar uma embarcação russa abandonada há décadas em algum pedaço do Pólo Norte. Todos, com exceção do protagonista, morreram devido às altas temperaturas impostas por

uma condição misteriosa que, ainda por cima, fez com que muitas das vítimas se transformassem em impiedosas criaturas bizarras. Agora, cabe ao jogador a tarefa de se livrar destes monstros e descobrir o que aconteceu com a antiga tripulação.

Esta missão, ao contrário do que acontece com a maioria dos FPS, não depende apenas do seu talento com o gatilho. Na verdade, o que realmente conta é a sua capacidade em fugir do frio e em manipular os variados estados físicos da matéria. Não entendeu? Funciona mais ou menos assim: se um objeto vira gelo, ele também pode derreter. E tudo o que derrete pode vir a congelar novamente. Isso vale para absolutamente tudo dentro do game, mas principalmente para o funcionamento das armas (todas datadas da década de 40) disponíveis ao jogador. Em outras palavras, boa parte do título consiste em buscar abrigo em locais quentes para evitar não apenas a perda de energia, mas também o desgaste de seus principais itens.

Pode parecer complicado demais, mas cada instante de *Cryostasis* promete valer a pena. Além

da física, a obra trará uma direção de arte de causar arrepios. Como dizem na Ucrânia, é pegar no mouse para morrer de frio.

>> Lugares inóspitos, temperaturas baixíssimas, criaturas monstruosas e muito mistério. Será que já não vimos isso antes em outro game?







Plataformas: X360/PS3/Wii/PS2/PC

## > Call of Duty: World at War


**Produtora:** Activision **Desenvolvimento:** Treyarch **Gênero:** Tiro **Previsão:** Dezembro de 2008  
Desenvolvido em cima da mesma tecnologia utilizada no aclamado *Modern Warfare* e inspirado nas batalhas da Segunda Guerra Mundial, o quinto episódio da série quer deixar o preconceito histórico de lado e ser o *Call of Duty* mais sombrio que você já viu. As batalhas escolhidas foram as do Pacífico e os inimigos, soldados loucos da Guarda Imperial Japonesa.

Plataformas: DS



## > The Last King of Africa


**Produtora:** Focus Home Int. **Desenvolvimento:** Focus Home Int. **Gênero:** Aventura **Previsão:** 2008

 Definido como uma releitura adaptada do point-and-click *Paradise* do PC, o game é o mais novo trabalho da mente inquieta de Benoît Sokal. O jogador assume o papel de Ann Smith, a única herdeira do trono de Maurânia, um fictício país africano. A caminho do reino para assistir aos últimos momentos de seu pai, a moça sofre um acidente de avião e precisa lidar com uma crise de amnésia que a coloca em uma violenta parte da nação. Sokal promete desafios interessantes.



Plataforma: PC

## > Diablo III


 **Produtora:** Activision Blizzard **Desenvolvimento:** Blizzard **Gênero:** RPG **Previsão:** Sem previsão  
Depois de torturar os fãs com anos de especulação, a Blizzard finalmente mostrou ao mundo o terceiro episódio da saga de maior sucesso da casa. Situado vinte anos após os eventos de *Diablo II*, o game traz o perigo ao mundo de Tristram.



Plataformas: X360/PS3/PSP/PS2/PC

## > PES 2009

**Produtora:** Konami **Desenvolvimento:** Konami **Gênero:** Esporte **Previsão:** Final de 2008

 Misteriosa que só ela, a Konami define o novo *Winning Eleven* como uma refinada tentativa de diminuir a distância entre as peladas da série e o futebol de verdade. Com isso em mente, o estúdio promete "inúmeras adições", que vão do chute no visual até novas movimentações e controles inovadores. Nós já vimos esse filme antes, então só nos resta torcer.







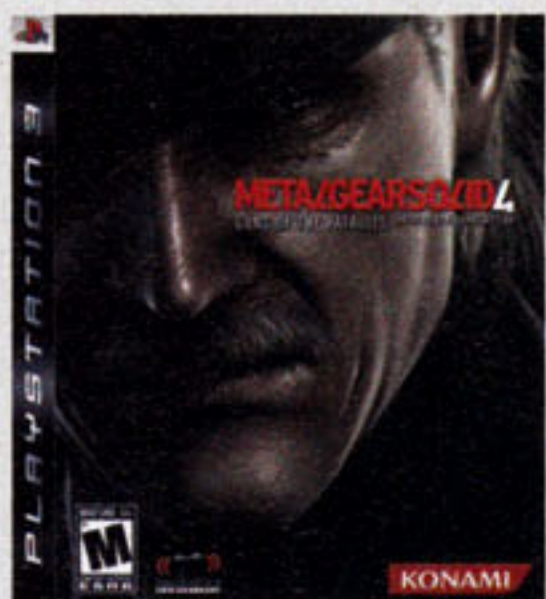
# REVIEW

PS3

Texto >> Fabio Santana

>> Em sua última aventura, Snake está ainda mais durão, mesmo que a idade tenha trazido mais dificuldade para sua vida

# > Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots



**PLATAFORMA**  
PS3

**PRODUTORA**  
Konami

**DISTRIBUIDORA**  
Synergex do Brasil

**TIPO**  
Ação

**JOGADORES**  
1 (2 a 16 online)



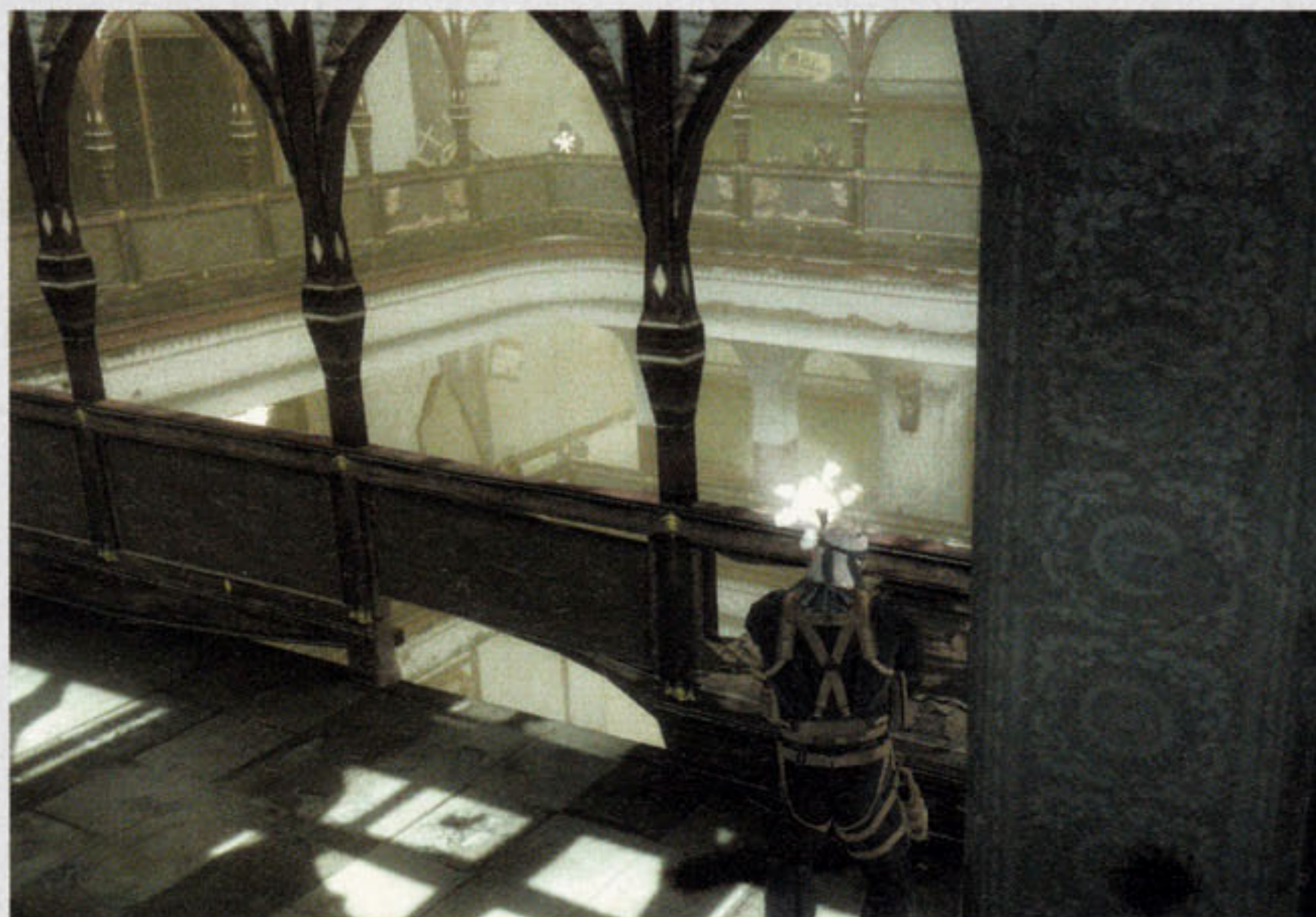
8,5

## A missão extrema de Snake para salvar o mundo

A confortável poltrona preta e a iluminação *noir* convidam ao repouso, mas o copo de uísque, intocado, não deixa mentir: David Hayter está tenso. “Então, quem é David Hayter?”, pergunta Lee Meriwether, apresentadora do programa *Celebridade Moralista*. O desconforto do entrevistado é compreensível: ela, ícone da TV americana, Miss América em 1955, Mulher-Gato no filme “Batman” de 1966 e a voz sedosa da ainda sedutora Big Mama; ele, ídolo nos fóruns de internet, roteirista do filme “X-Men” e a eterna voz áspera de Solid Snake.

Um conflito de gerações, um interrogatório, antes que entrevista, entrecortado pela própria condutora. O jovem artista mal tem chance de se posicionar, enquanto a reduzida platéia do minúsculo auditório e a presumida massa do outro lado da transmissão

televisiva abraçam os sofismas de uma felina Meriwether. “Quais são os seus sonhos?”, prepara ela. “Bem, eu diria que o projeto dos meus sonhos...”, interrupção, sobreposição: “Deixe seus sonhos te guiarem. Uma mensagem de esperança



>> Quando não é possível se esconder, o esquema é descarregar as metralhas em cima dos inimigos, principalmente se forem do esquadrão Frogs. Estes sim lhe incomodam e muito em MGS4



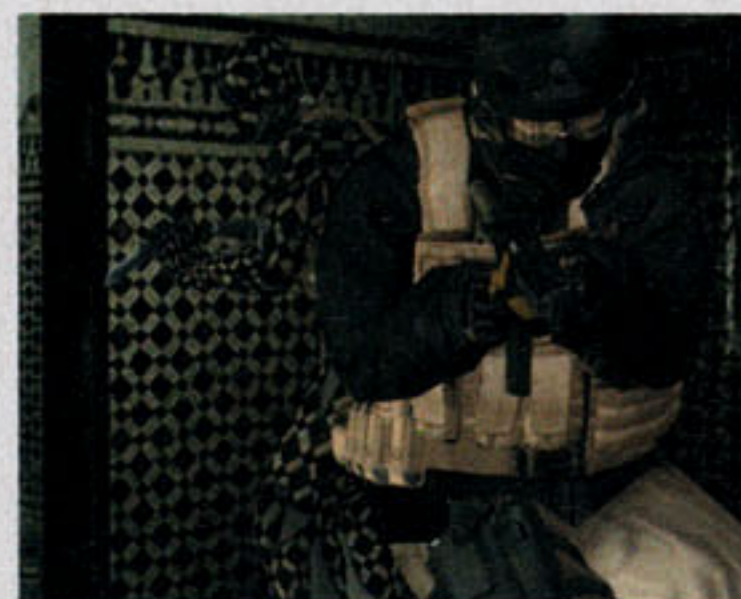


Os combates têm maior importância no game. Ataque sem ser visto que é mais divertido



>>>O esquema de furtividade está ainda mais bacana. Agora, você pode até revistar os guardas pegos desprevenidos

REVIEW  PS3



A camuflagem da OctoCamo é essencial para conseguir esconderijo seguro no meio do fogo cruzado da guerra



para os jovens de hoje, de David Hayter". E, na projeção acima da mesa de centro, os dois helicópteros que se bombardeavam chegam a um termo. Palmas. A Hayter, destroços incandescentes em queda, só resta a queixa muda: "Eu nunca disse isso..."

Desafia a lógica: após mais de três anos de espera desde o primeiro teaser, a primeira coisa que você contempla depois de selecionar "New Game" não é um jogo, ou mesmo parte dele, mas um vídeo com atores reais. Pensando melhor, tal esquete é a essência do que é *Metal Gear Solid 4*. É a sua mente tomada de assalto e chacoalhada como se estivessemos no 2001 de *Raiden* e do hermetismo de *MGS2*. É a encenação que conta muito sem tudo mostrar. É a retomada do tema favorito, a manipulação. É o diálogo do ficcional com o real. É, enfim, a materialização fidelíssima dos conceitos de Hideo Kojima, criador da série e contradição encarnada em designer de jogos.

O homem (semideus, segundo alguns sectários) que mais de uma vez prometeu não assumir mais a cadeira de diretor em um *Metal Gear*, para depois voltar atrás, subiu novamente ao seu posto favorito para pôr fim a um arco de história de mais de 50 anos. E o fez como sabe: megalomaniaco no propósito, polivalente nos estilos, hiperbólico no tom, loquacíssimo na narrativa. Sem concessões, sem atalhos. Apenas deixando correr, livre como

>>>*MGS2* foi um acontecimento natural. Ele deveria, segundo a vontade de Kojima, encerrar a série, e teria feito isso justamente como desejaria: **de forma ambígua**. O traço característico do designer é a insinuação<<<

nunca, o seu gênio criativo – sempre de mãos dadas com seu espírito contraditório.

### Os temas recorrentes

*MGS2* foi um acontecimento natural, óbvio até. Ele deveria, segundo a vontade de Kojima, encerrar a série, e teria feito isso justamente como desejaria: de forma ambígua. O traço característico do designer é a insinuação, é dar somente pistas de sua intenção. Mas os fãs queriam mais e com maior clareza, e assim se fez. Dilatando a diegese rumo ao passado, *MGS3* conseguiu lançar novas luzes sobre o presente, dispensando a subversão e os entraves de interpretação do jogo anterior. Não foi o bastante. Em socorro dos fiéis, sob medida para os seus anseios, Kojima arquitetou o ato final para amarrar as duas pontas da vida do herói Solid Snake, conciliar as circunstâncias de seu nascimento com a fatalidade de seu destino – o





No meio dos combates, quem é mais esperto se dá bem. Snake usa o relevo do cenário para se esconder e jogar granadas

que implica devassar verdades ocultas e revirar a fauna adjacente.

Após os eventos de *MGS2*, os Patriots aparentemente conseguiram usar suas ferramentas de manipulação para encobrir a verdade por trás do Incidente de Manhattan. Cinco anos após, em 2014, o mundo vive o cotidiano da guerra. PMCs (Private Military Companies, ou Companhias Militares Privadas) são comuns e, sem fidelidade à bandeira alguma, são contratadas para atuar em zonas de combate em diversos países. A economia de guerra é a nova ordem: quanto mais turbulenta uma região, mais demanda por equipamentos, mais dinheiro gira. A própria guerra foi descaracterizada. Soldados, armas, acessórios... Tudo é monitorado por códigos de identificação. Nas palavras de um monologante Snake, "Aquele que controla o campo de batalha, controla a História".

Nesse contexto, o herói de outrora, vítima de envelhecimento precoce, é apenas um soldado em

Com a camuflagem, é praticamente impossível enxergar Snake. Imagine então os inimigos. É surpresa na certa!



»»Para apoiar esse efeito construído, o jogo explora o tema da sensibilidade, **das coisas invisíveis aos olhos** – vontades, pensamentos, emoções. Tais elementos eram explorados nas tramas anteriores, mas aqui eles penetram o game««

busca de relevância. Sem as modernas nanomáquinas implantadas que dão vantagens nos confrontos, Solid é uma velha ferramenta que funciona por teimosia. Contudo, mais do que das rugas que sobressaem na capa do jogo e lhe justificam a alcunha de Old Snake, o combatente é vítima do preconceito vigente no subconsciente das pessoas: idosos não servem para nada. Ironicamente, informações culturais, ou memes, era um dos temas de *MGS2*, e Snake tentava evitar que o mundo fosse vítima do controle desses memes. Agora ele luta para não ser controlado por um. Amigos tentam demovê-lo, a condição física clama para que ele pare e, não obstante, o velho Snake dá prosseguimento em sua rapsódia belicosa. A ambivalência do maestro Kojima permeia toda a obra para conduzir ao clímax ideal.

Para apoiar esse efeito construído, o jogo explora o tema da sensibilidade, das coisas invisíveis aos olhos – vontades, pensamentos, emoções. Evidente que tais elementos já eram explorados nas tramas dos jogos anteriores, mas aqui eles penetram o domínio da jogabilidade. A condição do protagonista é vital para o bom desempenho, mas o índice para a eficiência não é mais um atributo físico como era a Stamina de *MGS3*, sim um conceito etéreo, Psyche. A barra mede, como nos termos da psicologia e da psicanálise, o estado mental do personagem, o que reflete em suas habilidades: pontaria, velocidade, resistência, recuperação. Há um segundo medidor que registra o nível de estresse de Snake e muda com o calor da batalha e com as condições climáticas. Para fazer a devida manutenção das unidades psicológicas, você conta com o apoio da conselheira Rose (a Rosemary, noiva de Raiden de *MGS2*), que recomenda, via Codec, desde repouso até ouvir





Com robôs como os Metal Gear Gekko, ninguém está seguro ao sair nas ruas. Cuidado para não ser pisoteado pela criatura

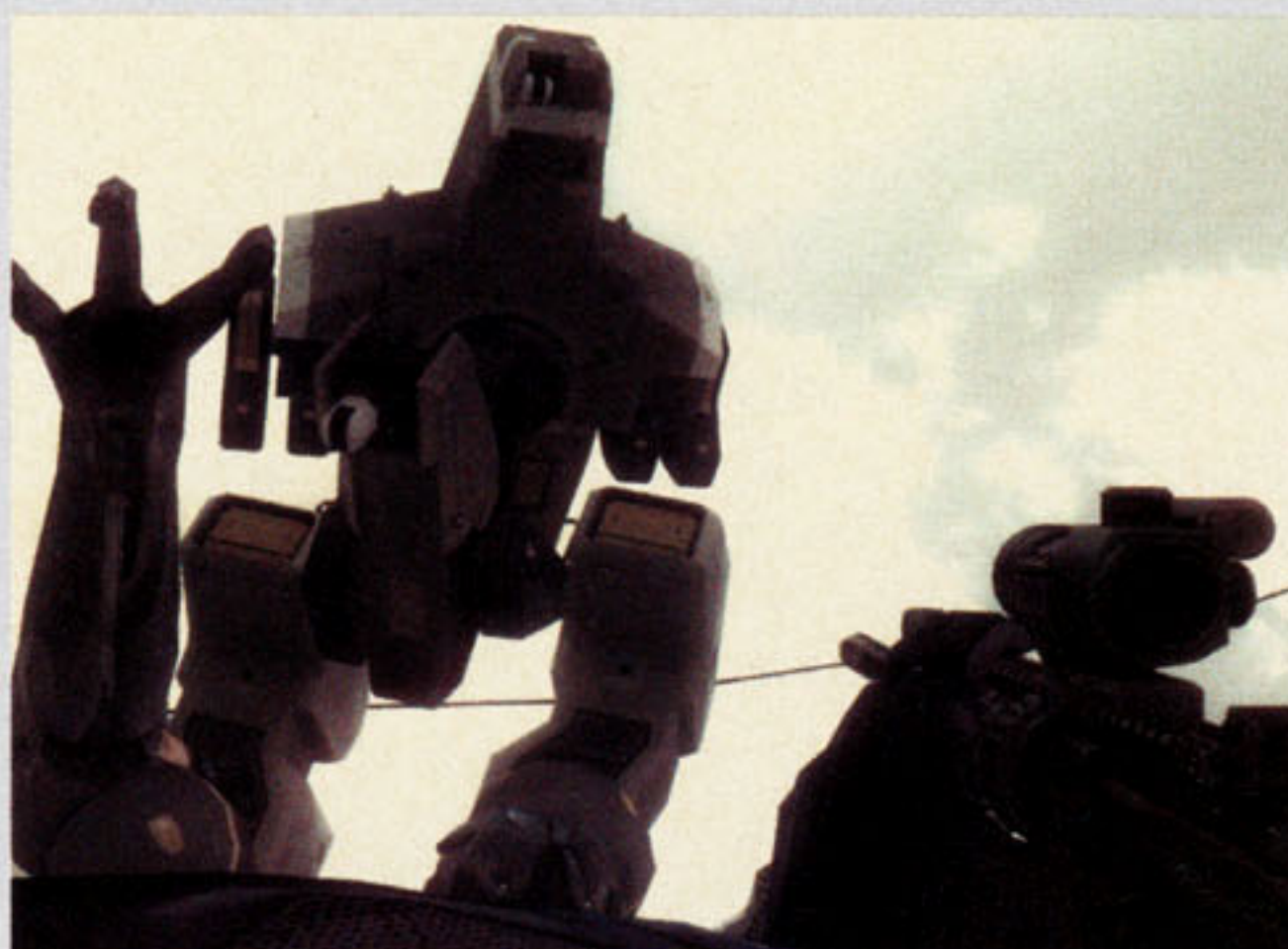
música (sim, o iPod não está ali só para ser legal) ou outras coisas que relaxem o velho de guerra (como um bom cigarro ou uma revista masculina). É uma preocupação extra, mas que acrescenta profundidade aos combates e, se não aproxima o seu estado de espírito do de Snake, ao menos o faz pensar além das aparências.

Muda também a maneira como você apreende o próprio campo de batalha, já que cada localidade visitada é palco de um confronto entre uma milícia local e os soldados de uma PMC. Como xereta em luta alheia, você pode avançar eliminando alvos indiscriminadamente, tentar conquistar a simpatia dos movimentos de resistência ajudando-os, ou seguir a sempre na moda rotina da furtividade. Não é um *BioShock* de possibilidades, mas oferece alguma variedade na linearidade implacável e boas oportunidades de experimentar os vastos cenários.

## O show particular

Soldados de PMCs, milícias, máquinas, nanomáquinas, reumatismos... Meros obstáculos no caminho para o verdadeiro inimigo: o irmão Liquid personificado no senil Ocelot. Liquid Ocelot busca seqüestrar o sistema Sons of the Patriots, que regula ações militares em nível global, e usá-lo para seus próprios interesses.

Neste duelo final das serpentes gêmeas, Kojima não hesitou em fazer um megamix de personagens, colocando em cena figuras de todo o arco narrativo, de Big Mama (outrora a lasciva EVA) a Rosemary. Até quem já estava morto é remexido, em um notável esforço de continuidade retroativa, a dar novas interpretações a fatos e pessoas. Dada a dificuldade em estabelecer releituras convincentes de eventos passados em literatura, as soluções criativas de *MGS4* neste campo são muito satisfatórias, alcançando o



desejado efeito de surpresa sem apelar para decisões mal explicadas.

Nesta jornada de reviravoltas, Old Snake enfrenta algumas das melhores batalhas contra chefes de sua carreira, em grande parte por causa do conceito genial por trás da Beauty and the Beasts Corps. As quatro beldades transfiguradas representam emoções diferentes, potencializadas, distorcidas e calcificadas por sofrimentos acérrimos. Por baixo da couraça fria e ameaçadora, você sabe que há criaturas puras e belas, tão vítimas quanto você dos horrores da guerra. Essa polarização, aliada ao fato de elas se espelharem em oponentes de *MGS1*, é que torna estes confrontos tão memoráveis – mas não mais que um certo duelo mecanizado. Homenagens como essas às missões passadas são mais que mero efeito do novo jogo. São a própria razão de *MGS4* existir. Seja nas freqüentes intervenções de cenas com o botão X, que ativam curtos flashbacks, seja nas intermináveis referências e piadas internas, ou ao longo de todo o Ato 4, overdose de nostalgia em si, a saga de Old Snake se constrói de memórias. E onde mora a sua maior virtude reside também a sua fraqueza mais perigosa: a intolerância aos neófitos. Hideo Kojima deixa claro a quem sua magnum opus é dedicada, e não a abre para mais ninguém.

## Acompanhamento inseparável

A própria jogabilidade confirma a mentalidade dirigida aos veteranos. Recursos novos como a possibilidade de jogar em primeira pessoa e a eficiente câmera por cima dos ombros são altamente louváveis, mas apenas adicionam camadas de complexidade a um esquema de controle que exhibe mais rugas que a face do protagonista. Com combinações de botões improváveis, até mesmo um *connoisseur* pode atravessar o jogo sem ter explorado todas as possibilidades de movimentos – até porque, a série nunca teve vocação para tutoriais não-intrusivos que apresentassem os comandos progressivamente, e agora não é diferente.

Felizmente, há tentativas de simplificação, e a

## PRODUÇÃO MILIONÁRIA

Hideo Kojima é um dos manda-chuvas da indústria de games. Poucos são tão poderosos, controlam tanto dinheiro e gozam de tantos privilégios. Conheça algumas excentricidades dispendiosas de *MGS4* que comprovam o status do designer:

- Próximo à conclusão do projeto, mais de 200 funcionários trabalhavam a todo vapor, isso apenas na Kojima Productions (eventualmente, o grupo de *MGS4* e *MGO* absorveu as equipes de *MGS: Portable Ops* e *Lunar Knights*). O perfeccionismo foi tanto que o time tinha um diretor de rumble, dedicado somente a supervisionar a vibração de controle depois que o DualShock 3 foi revelado.

- Além das centenas de funcionários dentro da Kojima Productions, a empresa ainda terceirizou algumas tarefas para estúdios de fora, principalmente para modelagem de objetos. Um deles é a cavia, inc. (Drakengard, Bullet Witch).

- A fase de pesquisas incluiu viagens do Japão para o Peru, Marrocos e República Tcheca. Em cada localidade, cerca de seis membros da Kojima Productions estudaram cenários, atmosfera, produtos locais e comidas típicas, além de coletar dezenas de horas de vídeos e milhares de fotos.

- Dessa vez, não apenas os integrantes mais importantes da equipe receberam treinamento militar, como também outros funcionários mais novos. O conselheiro Motosada Mori ofereceu sessões de tática, combate psicológico e manejo de armas.

- Foram quatro meses de capturas de movimentos, um recorde.

- Hideo Kojima conseguiu convencer o compositor Harry Gregson-Williams a escrever 14 faixas para o novo jogo, mesmo ele estando terrivelmente ocupado.



>> A velha caixa de papelão que Snake usava para se esconder já era. Agora, ele utiliza um latão de lixo. Muito mais eficiente, não acham?





# REVIEW

PS3

## continuação...

- A equipe de som levou 100 dias e utilizou 120 ferramentas especializadas diferentes para gravar os efeitos sonoros do jogo. Parte do processo de mixagem foi feito no conceituado Skywalker Ranch por Christopher Boyes, vencedor de quatro Oscars e editor de som de filmes como "Homem de Ferro", "O Senhor dos Anéis" e "Piratas do Caribe". Boyes mixou cenas com mais de 150 sons sobrepostos utilizando um sintetizador que só existem cinco iguais no mundo todo. Ainda assim, Kojima pediu dezenas de retomadas.

- Por ter lançamento mundial simultâneo, o processo de dublagem em inglês e japonês teve de ser feito ao mesmo tempo. Somados, foram quase 100 dubladores gravando suas vozes para o jogo. A versão americana tem opções de legenda em inglês, espanhol, francês, alemão e italiano.

- O designer de personagens Yoji Shinkawa fez um processo de seleção com agências de modelos ao redor do mundo para selecionar as quatro *femmes fatales* que integram a *Beauty and the Beast Corps*: Lyndall Jarvis (a bela nórdica), Scarlett Chovat (bela latina), Yumi Kikuchi (bela asiática) e Mieke Rye (bela africana).

- A agência de design Logan, que já fez comerciais para Apple, Nike, Toyota, Volkswagen, Casio e até mesmo videoclipe para Madonna, foi chamada para desenhar o novo logotipo do jogo e fazer vídeos extravagantes. Um deles é o *Celebrity Moralist* descrito na introdução deste artigo, e os demais incluem comerciais fictícios para as cinco PMCs do jogo e mais quatro programas de televisão imaginários que abordam os temas do jogo. O produtor associado Ryan Payton viajou do Japão até a agência em Los Angeles para acompanhar a finalização dos vídeos, que foram também aprovados por Hideo Kojima.

- MGS4 é o primeiro jogo de PlayStation 3 a preencher inteiramente um disco Blu-ray de camada dupla, o equivalente a cerca de 50 GB.

mais admirável é a OctoCamo, que cuida sozinha de adaptar o uniforme de Snake ao ambiente próximo. O Threat Ring, um círculo que acusa ameaças visualmente, economiza consultas ao mini-mapa, ainda presente no canto da tela. Mais que um invento simpático, o Metal Gear Mk. II, interface entre Snake e Otacon, é um aliado útil ao longo do jogo e ainda permite apreciar outras distrações durante as longas reuniões nas intermissões. Por fim, o Solid Eye substitui os múltiplos visores do passado com três simples funções: exibe dados úteis em tempo real no estado neutro e pode virar um dispositivo de visão noturna ou um binóculo.

A obsessão da equipe de desenvolvimento por equipamentos de guerra resultou no mais vasto e variado arsenal que a série já teve, e isso, por sua vez, fez nascer Drebin. O mercador e lavador de armas tem os seus momentos na trama, mas é muito mais importante onde quase não o percebemos, de tão natural que sua presença se torna: no menu de pausa. Pela loja de Drebin você pode estocar munição, liberar armas travadas por registro, comprar outras novas e ainda personalizar seu armamento com acessórios extras, como miras, silenciadores e lança-granadas. A moeda corrente são os Drebin Points, que você adquire ao coletar qualquer arma que já possua. Simples e eficiente.

## A tesoura necessária

A contradição, provavelmente intencional, com certeza inofensiva, flerta com *MGS4* insistentemente. No filme de abertura, no intercâmbio do real com o ficcional, no exagero de alívios cômicos em um jogo que é tão dedicado a ser sério, na ironia de uma linearidade mal disfarçada em uma história que euforiza a liberdade, na coexistência do verossímil com o caricato, da beleza com a ferocidade, da salvação com a destruição, da OctoCamo com o Drebin. Mas, principalmente, *Guns of the Patriots* é o espelho da alma de um designer de

Snake é quase um velho gagá, mas ainda manda bem no campo de batalha. Entretanto, vez ou outra, ele deve usar uma espécie de emplastro para aliviar as dores nas costas

jogos que queria ser diretor de filmes – prevalece a sensação de que você está jogando menos do que gostaria e assistindo mais do que deveria. E, ainda assim, se persistir, você descobre que, por baixo do romance, existe um produto que também ama o fato de ser um jogo, que impõe desafios, oferece prêmios destraváveis, esconde segredos e, depois de tudo isso, ainda o convida para as tentações de um mundo online de possibilidades infinitas.

A contradição de um ser provém das multidões nele contidas, dizia um famoso poeta americano, e eu só encontro essa explicação para *MGS4*. Pistola, rifle, metralhadora, fuzil, escopeta, míssil, granada, porrada, faca, revista pornô. Vingança, ódio, dor, tristeza, culpa, desespero, amor, medo, esperança, paz. Drama, comédia, tragédia, romance, ação, aventura, suspense. 200 funcionários e nenhum editor. Ninguém para selecionar, para filtrar, para valorizar o clímax, para dizer que a intensidade das emoções está diretamente ligada à brevidade da cena e que o efeito magistralmente preparado durante anos para a cena final se diluiu numa explanação dilatada.

Fecha-se um ciclo, eterniza-se uma lenda. Ainda que com imperfeições, testemunhamos a obra mais sofisticada dessa era da alta definição e de produções ambiciosas. *Metal Gear* talvez nunca mais se apresente com o prenome "Solid", e o próprio criador Hideo Kojima afirmou que é tempo de abandonar a cadeira de diretor, caso decidam dar continuidade à série sem o seu personagem mais emblemático. Felizmente, sempre podemos contar com a infalibilidade de sua contradição.







Texto >> Felipe Azevedo



Se o controle fosse melhor, o jogo seria interessante



Esta parte do jogo é interessante. E é só ela mesmo...

# > Alone in the Dark

Acredite: jogar sozinho não vai fazer diferença

Visualmente pode não parecer, mas o novo *Alone in the Dark* não é muito diferente das versões anteriores. Não, a Eden Games não enganou você: o jogo realmente se passa no Central Park e você pode usar qualquer carro abandonado para chegar onde quer. Em compensação, a produtora francesa fez questão de manter intactas duas das características mais marcantes (e precárias) da série: ângulos de câmera confusos e um sistema de combate nem um pouco intuitivo.

É possível jogar tanto em terceira quanto em primeira pessoa, mas o fato é que você não consegue adotar apenas uma dessas visões e completar a história. Primeiro, porque certas ações só podem ser feitas em uma determinada visão – é impossível atirar nos inimigos em terceira pessoa, por exemplo. Segundo, porque nenhuma das duas funciona a contento. Em primeira pessoa, você tem controle total da câmera, mas a velocidade com que ela se move não é o suficiente para considerá-la eficaz. Em terceira pessoa, os problemas são ainda maiores. Com o corpo inteiro do personagem aparecendo na tela, tudo o que você pode fazer é usar o analógico direito para “deslizar” um pouco a visão na direção desejada. Para piorar, isso só pode ser feito quando você não está segurando um dos muitos objetos disponíveis no cenário.

Com uma cadeira, um extintor ou qualquer outra coisa nas mãos, o analógico passa a controlar os braços do personagem. Segure a alavanca para a direita e depois mova-a rapidamente para a esquerda e ele desfere um golpe horizontal na direção escolhida.

A ideia é interessante e o funcionamento remete ao brilhante sistema de combate de *Fight Night 3*, mas a impossibilidade de controlar a câmera, pular e mudar de visão torna o recurso limitado demais, o que compromete a diversão.

*Alone in the Dark* tem umas das passagens jogáveis mais cinematográficas já vistas nos videogames recentemente. Ficar pendurado na beirada de um arranha-céu enquanto uma chuva de escombros vem na sua direção não é uma experiência que você encontra em qualquer jogo de ação disponível hoje.

Fica evidente que a Eden Games tentou dar um novo fôlego à série ao incluir novas ideias e mecânicas de combate. Só que esses recursos esbarram em defeitos e decisões infelizes da produtora, o que tira grande parte da diversão que ele poderia oferecer. Que o próximo não apresente os mesmos defeitos.



>> De tantos problemas que você encontra na jogabilidade, fica difícil conseguir sentir medo de alguma criatura bestial. É mais fácil assistir a um filme de terror



PLATAFORMA  
X360

PRODUTORA  
Atari

DESENVOLVEDOR  
Eden Games

TIPO  
Ação (FPS)

JOGADORES  
1

Também para

Wii > PC > PS2 > PS3

NOTA  
5.0





Texto >> Eduardo Trivella



Joe Perry é um excelente guitarrista e tem diversas mulheres em seu currículo. Mas no game ele está feioso



No mais, é o mesmo Guitar Hero que todos adoram



**PLATAFORMA**  
X360

**PRODUTORA**  
Activision

**DESENVOLVEDOR**  
RedOctane

**TIPO**  
Musical

**JOGADORES**  
1 a 2 (até 2 online)

Também para >

PS2 > PS3 > Wii



## > GH: Aerosmith

Velho jogo, velha banda, boa música, pouco desafio

O Aerosmith viu muitos sucessos e alguns fracassos durante seus quase 40 anos de rock and roll. Em uma época em que estava com a popularidade meio em baixa, reergueu-se graças à MTV e acabou se tornando um dos símbolos da rede de televisão musical por alguns de seus vídeos se tornarem clássicos dos videocliques. Para inaugurar algo que tem tudo para ser uma tendência nos próximos anos (Metallica é o próximo da lista), a franquia *Guitar Hero* aproveita a fama da banda americana e dá mais um show para os roqueiros do videogame.

### Rock melado

Depois de *Guitar Hero II*, tivemos *GH: Rocks the 80's*. Os dois jogos eram exatamente iguais em seu núcleo, o que mudava era a seleção de músicas e algumas perfumarias. A mesma afirmação pode ser feita a Aerosmith e ao jogo que deu origem a ele: *Guitar Hero III: Legends of Rock*.

As mecânicas são iguais, então, se você for um aficionado pela série e já tiver aprendido a utilizar as técnicas de ligado – seqüências de notas executadas rapidamente com apenas um acionamento da Strum Bar – apresentadas em *GHIII* e que permitem a melhor reprodução dos trechos mais difíceis, o novo jogo vai ser uma matinê para você.

### VETERANOS DO GAME

Esta não é a primeira vez que o Aerosmith aparece em um jogo. Eles foram seqüestrados no antigo arcade *Revolution X* (que posteriormente ganhou versões para SNES, Mega Drive, PC, Saturn e PlayStation) e também já tiveram suas músicas interpretadas em *Quest for Fame*, um jogo de PC em que o jogador vivia um guitarrista em busca do estrelato. Mas é neste game que os músicos de Boston tem sua melhor performance gamística. Se bem que, se lembrarmos que discos inteiros de outras bandas podem ser baixados para *Rock Band*, fica a impressão de que este disco exclusivo do Aerosmith poderia oferecer mais conteúdo.

Na verdade, ele é muito mais fácil do que *GH3* – considerando, claro, do nível hard pra cima. Dificuldade mesmo, só nas últimas músicas, quando os solos ficam mais rápidos e longos. Até os duelos com os chefes, que antes eram três, foram reduzidos em quantidade e agora você só mede forças com Joe Perry (o principal guitarrista do Aerosmith), que nem é tão “apelão” quanto o diabo do jogo anterior.

### Do colégio ao estádio

Melhor do que qualquer enciclopédia de rock, o game conta a trajetória da banda da maneira mais divertida que existe: de forma interativa, com você “tocando” as músicas deles. Claro que o Aerosmith é a atração principal, mas existem músicas de outras bandas

também. Os palcos representam diversos momentos na vida da banda, como o primeiro show no colégio, a apresentação no palco do Grammy e o auge da fama em que tocaram em um estádio lotado durante o intervalo de um jogo de futebol americano. A cada degrau conquistado no modo carreira, uma entrevista com os integrantes sobre aquele momento particular em suas vidas. Tudo é complementado por curiosidades sobre a banda nas telas de loading. Você não vai ficar um completo especialista em Aerosmith, mas as informações apresentadas são interessantes para quem gosta deles.

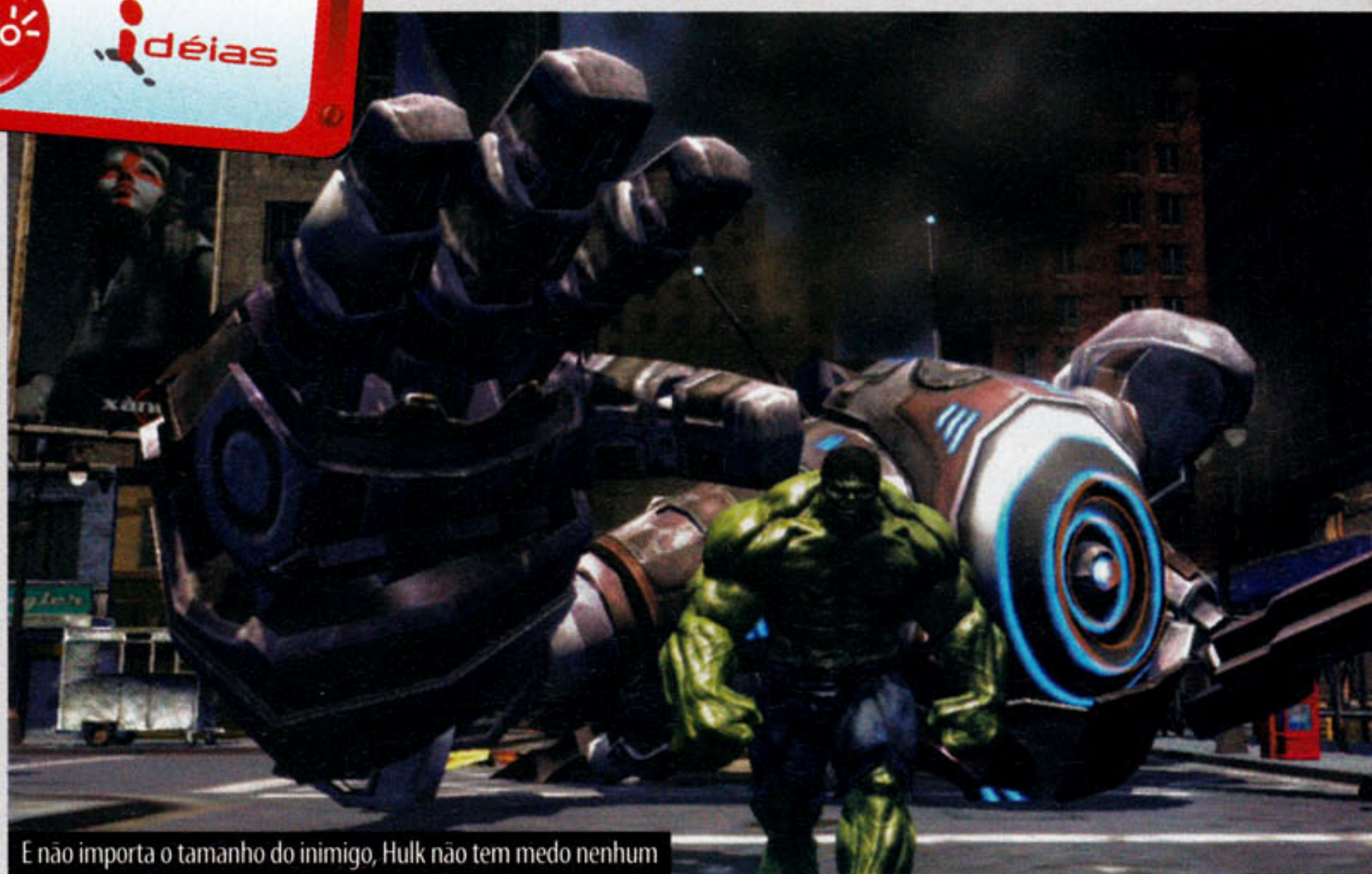




Texto >> Gilsomar Livramento



Sim, por pior que seja o game, Hulk continua esmagando tudinho



E não importa o tamanho do inimigo, Hulk não tem medo nenhum

# >The Incredible Hulk

## Mostrando que a pressa é inimiga da perfeição

O paradigma de que game baseado em filme é ruim continua valendo. Foi assim com *Iron Man* e, infelizmente, com o gigante esmeralda. O caso do Hulk é uma contradição. Veja bem: em 2003 a Universal Pictures lança o primeiro filme dirigido por Ang Lee (que não agradou a muitos), seguido de um game "genérico", que você finge não existir após ver *The Incredible Hulk: Ultimate Destruction* – lançado em 2005 pela Vivendi Universal e produzido pela Radical Entertainment. Este pode ser chamado de o melhor game de super-herói já lançado.

Na época de *Ultimate Destruction*, embora com referências ao filme de Ang Lee, a essência do personagem correspondia mais aos quadrinhos e esboçava o que os fãs queriam, com ação frenética, um mundo aberto e habilidades para serem evoluídas. Agora, com o novo filme, novamente a necessidade de pegar carona no sucesso do momento tornou-se um dos principais problemas nesta nova aventura.

### Deu errado, mas Hulk continua esmagando

O pessoal da Edge of Reality seguiu fielmente as bases de *Ultimate Destruction*, cortando a grande quantidade de habilidades a serem evoluídas, mas tendo a física Havoc a seu favor. Apenas repetir a mesma coisa de três anos atrás e aplicar a base do novo filme não dá muito certo. No PS3, os cuidados com visual e detalhes tornam a aventura mais convidativa aos olhos, além de uma jogabilidade na medida e cenas interessantes.

Assim como no filme, a trama é a mesma, entretanto rola a liberdade de explorar toda a cidade de Nova York e reduzir 99% dela a escombros é o grande atrativo.

Junte a isso alguns itens colecionáveis espalhados e você gastará algumas horas vasculhando cada canto. Há também minigames, estações de metrô que devem ser destruídas, e edifícios "especiais" que contribuem para habilitar personagens secretos. Sim, isso seria uma dose cavalgar de diversão, não fosse a falta de criatividade e as missões repetitivas.

No caso da versão PS2, o game é divertido se você ignorar a perda significativa em quase todos os aspectos técnicos: visual com texturas chapadas, alcance de visão limitado e menos missões. Isso sem contar os bugs. Limitação de hardware? Não. Ou foi preguiça ou pressa. Pois, *Ultimate Destruction*, ainda hoje, é superior a alguns destes aspectos.



>> A força do herói surpreende. Com poucos golpes ele pode trazer o Empire State Building abaixo. Imagine então o que ele faz com a casinha dele...



**PLATAFORMA**  
PS3

**PRODUTORA**  
Sega

**DESENVOLVEDOR**  
Edge of Reality

**TIPO**  
Ação

**JOGADORES**  
1

Também para

X360 > Wii > PS2 > PC > DS



6,0





Texto >> Humberto Martinez



# >The Bourne Conspiracy

As pancadarias mais estilosas que você já viu



**PLATAFORMA**  
X360

**PRODUTORA**  
Vivendi Games

**DESENVOLVEDOR**  
High Moon

**TIPO**  
Ação

**JOGADORES**  
1

Também para >> PS3



Parece até sabotagem. *The Bourne Conspiracy* era destinado à grandeza. A combinação de combates que parecem uma dança coreografada de forma exata e mortal e o impacto seco e destrutivo de lutas de mãos limpas fariam o game arrebentar. Porém, por algum desvio no meio do caminho, todas essas qualidades foram comprometidas por falhas e limitações bobas que poderiam ser evitadas com um pouco mais de atenção por parte dos produtores.

Como já ficou claro, a alma do jogo é o seu estilo de luta. O agente Jason Bourne é uma arma humana perfeita. Ele é capaz de analisar seus inimigos em milésimos de segundo e, ao mesmo tempo, pensar na melhor forma de nocautear seus alvos ou em como usar os elementos à sua volta como armas eficientes. O desafio do jogador deveria ser esse: aprender a usar

as habilidades do agente. Porém, os combates são divididos em duas partes: a parte chata, na qual você controla o agente e fica restrito a atacar com uma lista limitadíssima de combos (pouco mais de quatro variações); e a parte legal, na qual os golpes são usados automaticamente de forma brilhante.

Vamos combinar: não é preciso ser nenhum gênio para pensar como seria legal se houvesse combos novos para habilitar ou, no mínimo, um sistema de esquivas e contra-ataques manuais. Só há um tipo de defesa e nada mais. Os combos chatos são só o caminho para encher a barra de adrenalina e ativar os golpes automáticos. Graças à adrenalina, basta apertar um botão para que Jason agarre o inimigo e detone-o com uma sequência de golpes que resulta em muitas fraturas. É tudo muito bonito e impressionante, mas não é interativo. Poderia, ao menos, exigir que o jogador executasse alguns comandos indicados na tela, mas nem isso. Esta mesma adrenalina serve para ativar um "senso" especial que muda o estilo de visão e permite enxergar de forma absurdamente clara a localização do inimigos. Mais fácil impossível.

Outro aspecto que compromete a qualidade é o comando do personagem com uma arma equipada. A qualidade do controle cai absurdamente quando é preciso sacar uma arma e mirar, pois o agente fica duro com uma tábua, move-se com dificuldade e não permite alternar a mira entre alvos com facilidade.

As coisas ficam ainda mais feias quando é necessário pilotar um carro: um retrocesso aos tempos em que os carros virtuais pareciam caixas de sapato.



>> O game é tão ruim que nem o ator que interpreta Jason Bourne nos cinemas, Matt Damon, quis emprestar seu rosto para o título. Assim, ele não morre de vergonha



REVIEW  
X360



Texto >> Gilsomar Livramento



A ação do game é intensa, com combates incríveis



Estes soldados não querem guerra. Querem roubar ouro

# Battlefield: Bad Company

Porque as guerras vem e vão, infinitamente...

A série *Battlefield* se consagrou nos PCs dentre os games de tiro com visão em primeira pessoa (FPS). Vislumbrando um mercado mais abrangente, a DICE também mostrou serviço levando *Battlefield 2: Modern Combat* para os videogames. Agora com o poder do Xbox 360 e do PlayStation 3, a franquia ganha mais um belo adicional interessante à sua biblioteca:

**Bad Company.** Tanto na máquina da Microsoft quanto na da Sony, o resultado é diversão de qualidade. Na pele de um soldado, você vive em meio a uma guerra fictícia contra a Federação Russa e mercenários. Entre bons momentos e risadas alternados com a vontade de querer acabar com seus companheiros de combate, no caso da campanha solo, o supra sumo da diversão fica mesmo no modo multiplayer.

Grosso modo, se você passar o olho sobre *Bad Company* não verá muita evolução no gênero FPS. No máximo se impressiona em poder destruir casas, objetivos e veículos de maneira bem realista (isso é bom demais). No modo campanha para um jogador, a história é uma cópia do filme "Three Kings" (Três Reis) de 1999, com um final bem canastrão. Ao longo de sete missões, você deve seguir ordens e cumprir objetivos.

Mas a proposta do game não é ser levado a sério, mas sim divertir. Isso fica claro nos diálogos e cenas bem-humoradas. De atrativo adicional, além do arsenal interessante, existem as armas colecionáveis e as barras de ouro a serem encontradas. Só faltou

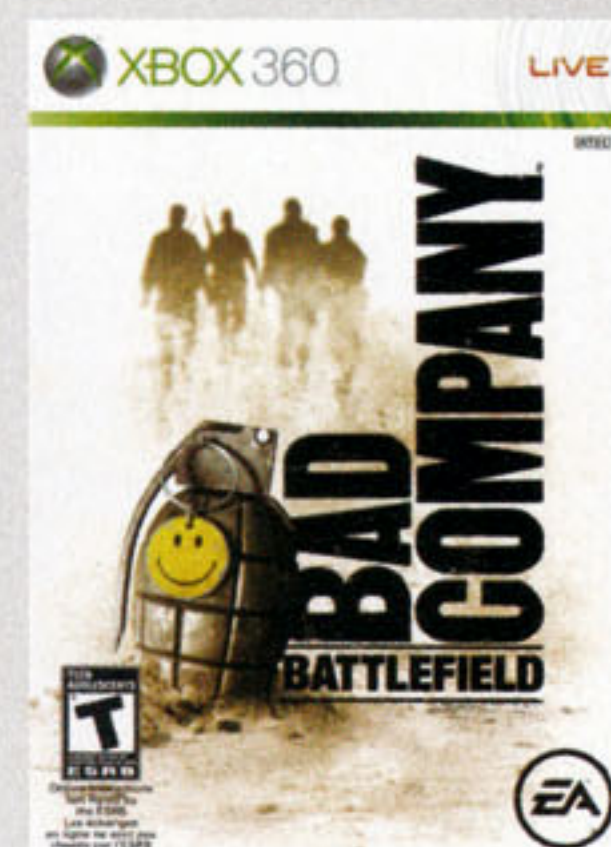
mesmo um pouco de Inteligência Artificial, tanto em seus aliados quanto nos inimigos. Do que adianta pegar um rifle Sniper e avançar cuidadosamente eliminando alvos na surdina, quando um de seus companheiros sai atirando e entrega sua posição? Pior ainda: um tanque de guerra atirando em você e o tapado do seu aliado, com um lança-foguetes em mãos, não faz nada!

Se a campanha solo é bacana, o multiplayer é excelente com capacidade para 24 jogadores. O modo Gold Rush se destaca ao permitir definir a classe de seu soldado, gozar de habilidades e ainda obter extras. O objetivo da brincadeira é atacar o time adversário e proteger o seu ouro (e vice-versa).

Como resumo da obra, *Battlefield: Bad Company* é um dos mais bem-humorados, e talvez o mais bem-sucedido, FPS do ano.



>> Não pense que seus companheiros ajudam. Pelo contrário, eles revelam sua posição pois atiram para todos os lados. Pelo menos, são imortais



PLATAFORMA  
X360

PRODUTORA  
Electronic Arts

DESENVOLVEDOR  
EA DICE

TIPO  
Ação (FPS)

JOGADORES  
1 (até 24 online)

PS3 << Também para



8,5





# REVIEW

X360



**PLATAFORMA**  
X360

**PRODUTORA**  
Activision

**DESENVOLVEDOR**  
Activision

**TIPO**  
Tiro

**JOGADORES**  
1 (até 16 online)

Também para  
PC > PS3



## ET: Quake Wars

Cópia xerox dos PCs diretamente para os consoles

● *Enemy Territory: Quake Wars* é um lançamento requeentado e se existe algum gênero que não permite "repeteco" é o de tiro. Lançado em setembro do ano passado para os PCs, tornou-se sucesso em pouco tempo. Uma conversão para os consoles foi anunciada pouco depois, mas alguma coisa se estragou no meio do caminho.



>> Requeentar um game não funciona muito bem. Esperamos que a Activision tenha aprendido a lição com Quake Wars. Que feio, hein!

Para se adaptar ao console, pouca coisa foi feita. Basicamente os produtores tentaram compensar a ausência de um mouse com um sistema fajuto de mira automática. Não que a novidade não funcione, ao contrário, ela funciona tão bem que acaba tirando todo o desafio das partidas.

Se por um lado as batalhas são agitadas e exigem muito reflexos, a história é chata e não merece a sua atenção. O modo principal de jogo não fica muito acima do nível de qualidade do enredo. As missões vão pipocando na tela sem maiores motivações e não existe nenhum tipo de narrativa.

Para tentar estender um pouco mais o jogo, existem algumas missões secundárias. Na sua grande maioria, consistem apenas em desativar e ativar bombas e até destruir computadores.

Sem nenhuma explicação, em alguns momentos você parece fazer parte de uma tropa de elite, com soldados que executam tiros com uma precisão impressionante, em outros a burrice é tanta que é uma pena não ser permitido acionar o fogo amigo. **LR**



## Kung Fu Panda

Ah, se todas as adaptações fossem assim



**PLATAFORMA**  
X360

**PRODUTORA**  
Activision

**DESENVOLVEDOR**  
Luxoflux Corp.

**TIPO**  
Plataforma

**JOGADORES**  
1



● Com exceção de um ou outro jogo baseado em filme que usa as idéias, mas não a cronologia dos eventos da franquia, a grande maioria é uma meleca. Acontece que a tal produtora Luxoflux acertou em cheio em *Kung Fu Panda*. Finalmente, um título criado a partir de um filme que funciona sem usar idéia requeentada, controle confuso ou visual medíocre.

Pelo contrário, a impressão é de que o jogo foi criado sem pitacos dados pela produtora do filme. O que explica direitinho a razão pela qual ele funciona é que o título tem qualidade para andar sozinho, ele não usa a animação como muleta, um recurso trivialmente utilizado em adaptações.

E jogar o game significa ter controle decente sobre o personagem, outro ponto positivo, porque a ação extrapola o "anda e soca", e envolve ainda o uso de combos, incluindo a possibilidade de ampliar a quantidade de golpes à medida que se avança na partida. A câmera funciona e o cenário permite uma dose de interação! Em termos de desafio, *KFP* é

competente em prender a atenção de todos que colocarem as mãos no título

A cereja do bolo fica por conta da dublagem do Panda, feita pelo ator Jack Black (que também emprestou a voz à animação). O cara é hilário e consegue dar um carisma ao personagem que seria impensável se a produtora tivesse optado por uma voz genérica. **NA**



>> Panda + kung fu = combinação que fará você rir até não poder mais





# KOF 98 Ultimate Match

Lembra das tardes de contras com os amigos? Elas voltaram!

Digam o que quiserem, mas a SNK é a única empresa capaz de fazer games de luta tão legais quanto os da Capcom! E para celebrar o décimo aniversário de seu game de luta definitivo, a empresa decidiu presentear os donos do velho PlayStation 2



>> Para muitos gamers (inclusive aqui na redação), King of Fighters é quase uma religião. Portanto, cuidado ao tentar zoar o game

com uma versão nova de *The King of Fighters 98*, com extras o bastante pra deixar você com um sorriso igual ao do Coringa!

Pela primeira vez na história da franquia que receberá um novo game em breve para os arcades (a cobertura completa de *The King of Fighters XII* você viu na **GameMaster 41**), é possível jogar com praticamente todos os personagens da saga Orochi, o que inclui o ultra-apelão time dos chefes (Geese, Krauser e Mr. Big), o Ninja Eiji Kizaragi e as versões Orochi de Iori e Leona.

O game também tem cenários em 3D que foram construídos especialmente para esta versão, além de uma trilha sonora refeita. Mas se você gosta do clássico, é possível mudar as configurações no menu principal. Mas a boa e velha jogabilidade dos games da SNK, com especiais, explosões, elenco colorido e muita gritaria, continua.

*KOF 98 Ultimate Match* é um show de porrada e é bom pra veteranos e novatos. Eu garanto! **AH**



- PLATAFORMA**  
PS2
- PRODUTORA**  
SNK Playmore
- DISTRIBUIDORA**  
SNK Playmore
- TIPO**  
Luta
- JOGADORES**  
1 a 2



# Spore - Criador de Criaturas

Seu toque pessoal na evolução das espécies alienígenas

O novo big-bang do gênio Will Wright já tem data marcada pra explodir. Mas enquanto o universo não é criado de fato, no dia 7 de setembro, já é possível começar a praticar suas habilidades de todo-poderoso. Uma espécie de



>> A competição é: quem consegue fazer o bicho mais feio. Na internet, os jogadores estão usando toda sua criatividade para conseguir 15 minutos de fama

teaser de *Spore*, o *Criador de Criaturas* permite que você dê vida aos espécimes que poderão posteriormente habitar seu planeta quando o jogo completo for lançado.

Sua criatura começa como uma massa amórfica, à qual você pode adicionar – com pontos de DNA – boca, olhos, nariz, ouvidos, braços, pernas e mais uma batalhada de bugigangas evolutivas.

Elas podem ser meramente estéticas ou essenciais para a sobrevivência do seu "rebento" quando for arremessado à natureza selvagem de *Spore*. Há uma barra de complexibilidade que não pode ser ultrapassada, mas raramente ela vai impedir sua criatividade. Depois de pronta, um test-drive é sua chance de se apaixonar pela sua cria ou descartá-la do processo evolutivo.

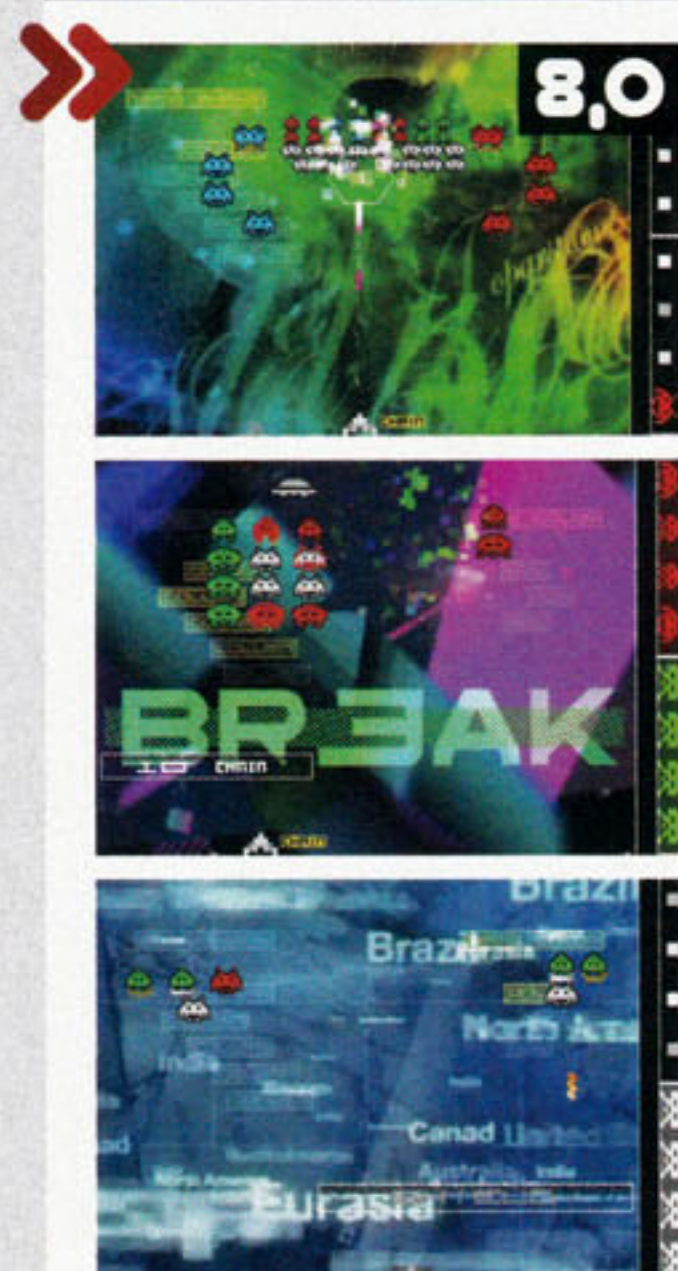
Altamente intuitivo, o editor de criaturas pode garantir algumas boas horas de diversão. Seja na busca por uma criatura mais apta à evolução ou à bizarrice suprema. Ou ambas. Lembre-se: aqui você é Deus. **3V**



- PLATAFORMA**  
PC
- PRODUTORA**  
EA Games
- DESENVOLVEDOR**  
Maxis
- TIPO**  
Simulação
- JOGADORES**  
1





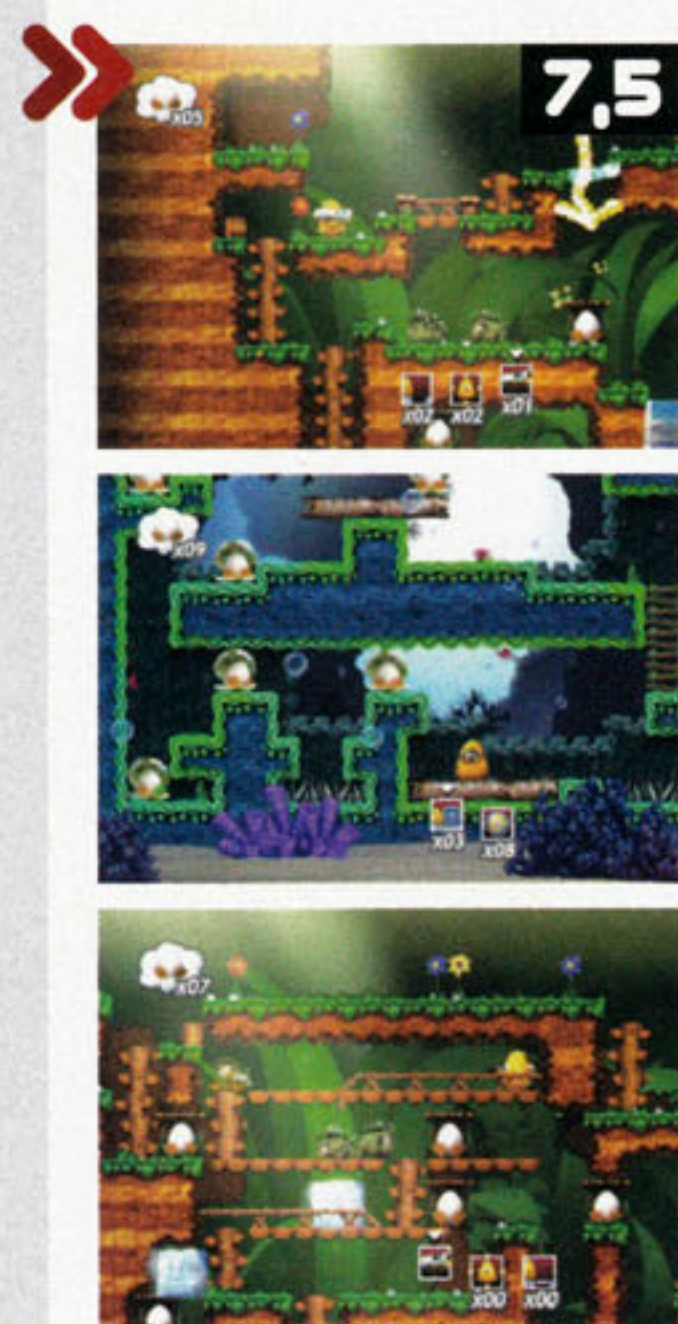


8,0

## Space Invaders Extreme

PSP e DS / Ação

É bom ver que um jogo com 30 anos de idade pode se modernizar e conquistar um público acostumado ao frenesi da modernidade. *Space Invaders Extreme* comemora o trigésimo aniversário de um dos títulos mais famosos da história e se renova com muitas cores e um estilo de jogo diferente, mas que ao mesmo tempo não foge do original. Agora, ao som de muita música eletrônica, você passa por fases coloridíssimas, enfrenta inimigos mais "inteligentes" e pode até fazer combos. Para finalizar, há chefes difíceis e que exigem estratégia para vencê-los. Para que isso desse certo, foram incluídos tiros especiais. Surpreende pela renovação, mas não espere por um "supergame". **GP**



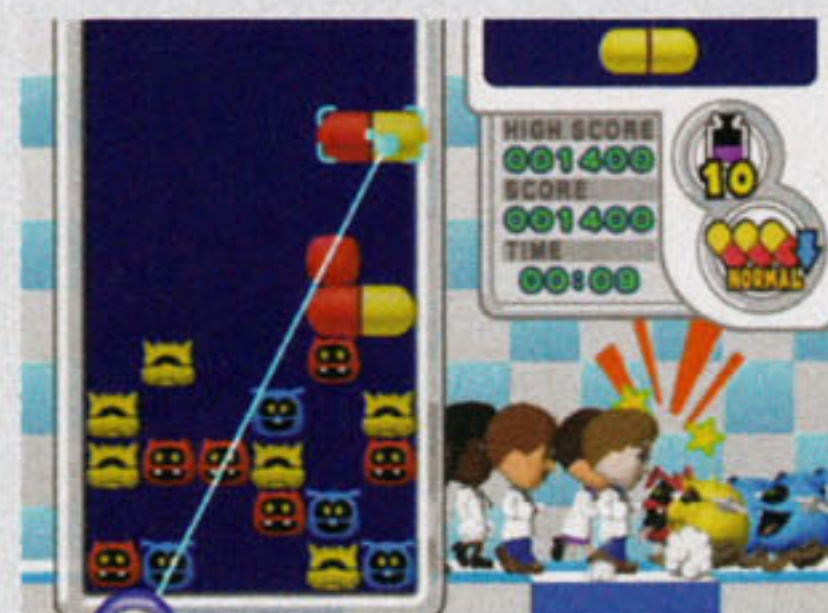
7,5

## Toki Toki

Wii / Puzzle

As idéias aplicadas em *Toki Toki* não são originais — muito menos o game, que já deu as caras no GBC —, mas, em conjunto, elas funcionam bem no novo título de WiiWARE. Assim, as fases quebra-cabeças no estilo de *Lode Runner* se uniram ao visual de *Lemmings*, fazendo com que o jogo apresente um desafio crescente e compatível com todas as idades. No game você controla um passarinho amarelo que deve resgatar seus irmãozinhos que estão à mercê de bichos estranhos. Para isso, é necessário observar onde estão os ovinhos e fazer um caminho que possibilite o resgate de todos sem ficar preso em algum lugar ou ser atingido pelos inimigos. Existem itens que ajudam a atravessar alguns obstáculos. Mas é preciso pensar! **GP**

## Dr. Mario Online RX



NOTA 8,0

- **Plataforma:** Wii
- **Produtor:** Nintendo
- **Distribuidor:** Nintendo
- **Tipo:** Puzzle
- **Jogadores:** 1 a 4

Definitivamente, *Dr. Mario* não é um jogo compatível com o meu cérebro. É complicado formar fileiras horizontais ou verticais de pílulas da mesma cor para eliminar os vírus. Enfileirar não é o problema e, sim, evitar que uma peça de uma determinada cor caia em cima de um vírus de outra. Quando isso acontece, a treta para tentar contornar a situação é grande. É aí que está o grande segredo do game: por mais simples que ele possa parecer, ele obriga a pensar rápido. Para dar uma modificada no que já é quase perfeito, a Nintendo incluiu um modo chamado de Germ Buster. Nele, você deve apontar para a tela e puxar e arrastar as pílulas que caem. Pena que falta precisão e você preferirá jogar o modo normal. **GP**

## Wacky Races: Crash & Dash



NOTA 4,0

- **Plataformas:** Wii e DS
- **Produtor:** Warner Bros. Interactive
- **Distribuidor:** Eidos
- **Tipo:** Corrida
- **Jogadores:** 1 a 4

A intenção foi das melhores: recriar a experiência do desenho animado em um jogo acessível. Acontece que não é toda faixa etária que conhece o desenho. Para quem nunca assistiu, além de não fazer nenhum sentido, *Wacky Races* ainda tende a se tornar enfadonho no decorrer da partida. Na verdade, mesmo o pessoal das antigas vai enjoar rapidinho do jogo porque não há muito desafio, com exceção de vencer as 24 corridas disponíveis para habilitar a biografia dos personagens. Os controles lembram *Rock and Roll Racing*, do SNES. A diferença é que aqui a tela alterna entre visão aérea e lateral. Mesmo com as excelentes animações e a simplicidade, o jogo peca justamente por ser limitado demais. Mas garante algumas risadas. **NA**

O pior do mês



NOTA 1,5

## Cocoto Fishing Master

- **Plataforma:** Wii
- **Produtor:** Neko Entertainment
- **Desenvolvedor:** Neko Entertainment
- **Tipo:** Simulação
- **Jogadores:** 1

O ditado "tá estressado, vá pescar" não pode ser aplicado a *Cocoto Fishing Master* simplesmente porque este é um único simulador de pesca que consegue irritar você. Pense comigo: você paga sete dólares, compra o jogo para relaxar e não consegue pegar um peixinho. Desse modo, você não conseguirá colecionar as mais de 30 espécies

de seres marítimos e nem viajar por um dos cinco lados existentes no mundo do game. Há até chefes de fases que você não conseguirá enfrentar. O problema todo está nos (inúteis) controles. Por mais intuitivos que eles pareçam ser, não funcionam nem com reza brava. Na teoria, você deve pressionar o botão A e levantar e baixar o Wii Remote rapidamente para lançar a linha. Quando o peixe morder a isca, basta girar o Nunchuk como se fosse o carretel e está feito o carreto. Mas isso se sua paciência agüentar. Que hora para um jogo não saber vender o seu peixe, hein? **GP**



# Tabelão de Reviews

REVIEWS  
O que avaliam por aí...

Mais um mês se passou e o Tabelão está de volta. Este mês o grande destaque foi o capítulo final de Metal Gear Solid, que recebeu boas notas de todas

as revistas de games do mercado. Aliás, você já leu o nosso review na página 56? Analisamos o game profundamente e, por isso, ele não recebeu a nota máxima.

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
Metal Gear Solid 4 (PS3)	8,5	10	-	-	10	10	9	-	8
Alone in the Dark (Multi)	5	4,5	5	-	5	5	-	-	7
Battlefield: Bad Company (X360/PS3)	8,5	-	-	-	-	9	-	-	7
The Bourne Conspiracy (X360/PS3)	7	7,5	-	-	-	7	-	-	4
Guitar Hero Aerosmith (Multi)	7,5	6,5	-	-	-	8	-	-	-
The Incredible Hulk (Multi)	6	5,5	-	5,5	-	7	5	-	-
King of Fighters 98: Ultimate Match (PS2)	8,5	-	-	-	-	-	-	-	-
Kung Fu Panda (Multi)	8	7,5	-	5	8	8	-	-	-
Enemy Territory: Quake Wars (Multi)	6	-	-	-	-	8	-	-	-
Spore: Criador de Criaturas (PC)	9	-	-	-	-	-	-	-	-
Space Invaders Extreme (PSP)	8	7,5	-	-	-	8	-	-	8
Toki Tori (Wii)	7,5	-	-	8	-	-	-	-	-
Dr. Mario Online RX (Wii)	8	-	-	8	-	-	-	-	-
Cocoto Fishing Master (Wii)	1,5	-	-	2	-	-	-	-	-
Wacky Races: Crash & Dash (Wii/DS)	4	-	-	4	-	-	-	-	-
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

## 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

EGM EUA >>  
Gears of War 2



Game Informer >>  
inFamous



Famitsu <<  
Tales of Symphonia  
Wii

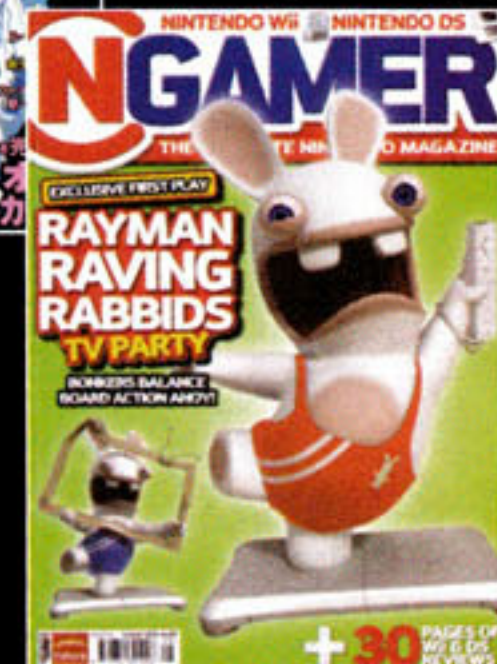


XBOX UK  
>> CoD 5



Nintendo Dream  
<< Tales of  
Symphonia Wii

NGAMER UK  
>> Rayman TV Party



Play Magazine >>  
Sonic Unleashed





Texto >> Romulo Máthei

# DIVERSÃO

Para quem quer encontrar um passatempo rápido e barato



## NBA Smash!

Os gigantes da NBA do tamanho da tela do seu celular

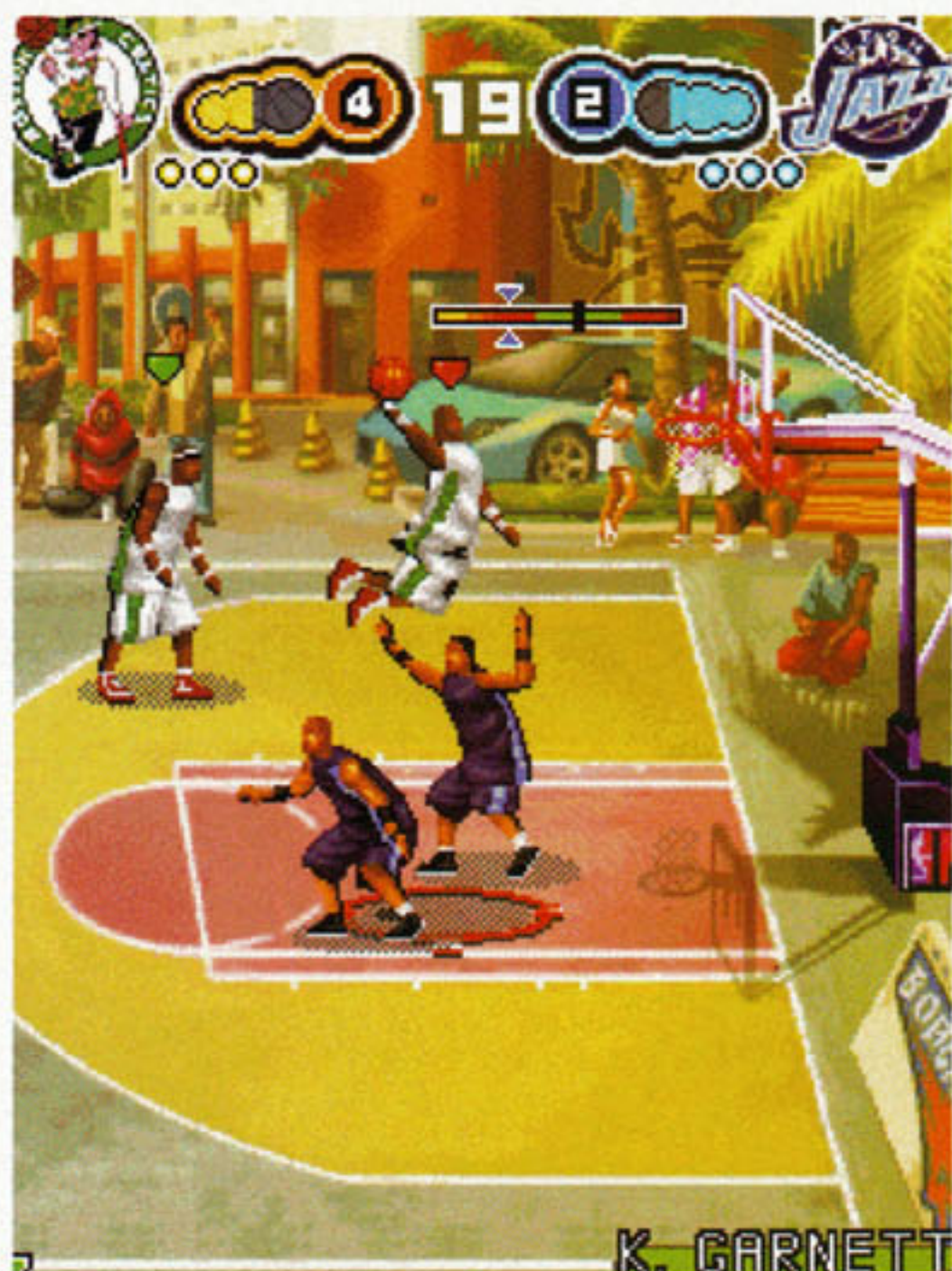
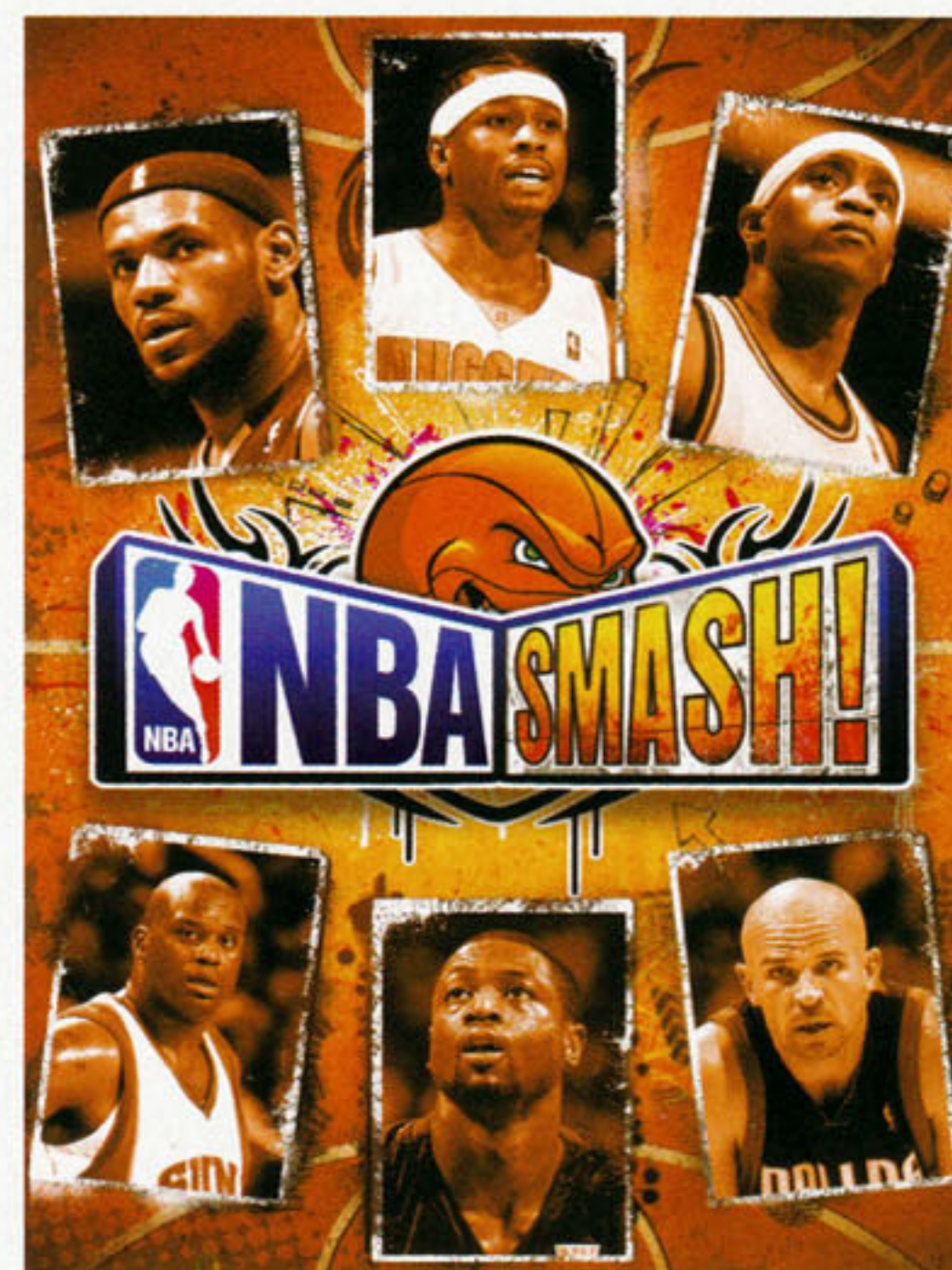
PARA CELULAR Distribuidora: Gameloft Produtora: Gameloft Preço: R\$ 10,00 Operadora: Todas

Em época de Olimpíadas, o mote da vez é o esporte. E nem só de futebol vive o brasileiro. É por esse motivo que a Gameloft investiu na localização de *NBA Smash!* para os aparelhos celulares brasileiros.

Em um esquema dois contra dois, o game segue a linha do clássico *NBA Jam* e conta com todos os atuais jogadores da liga norte-americana de basquete. O diferencial é que o jogo não se passa nas quadras dos times oficiais e, sim, nas ruas e guetos, no melhor estilo de basquete de rua. Em uma parceria inédita com a National Basketball Association (NBA), a produtora fez um trabalho primoroso, veloz e dinâmico em relação à

jogabilidade. Os passes são precisos e os comandos respondem muito bem até mesmo no teclado numérico dos celulares mais simples.

Não pense que as famosas "enterradas" ficaram de fora. Além disso, é possível fazer combos entre os passes de um jogador para o outro para aumentar os pontos. *NBA Smash!* também conta com uma barra de especial que, quando cheia, libera enterradas e movimentos especiais no meio do jogo – bolas de fogo e tabelas se despedaçando são só alguns destes efeitos especiais. Um avançado modo carreira permite ao jogador criar seus próprios atletas em um modo de edição um pouco simples, mas nem por isso menos divertido. Melhor ainda, você pode competir no campeonato nacional



>> Na pele dos habilidosos astros da NBA você irá voar, literalmente, para dar uma bela enterrada e humilhar os adversários



de "street" usando os atletas que você criou contra os times oficiais.

Excelente pedida para os fãs de basquete e até para os que não conhecem muito bem o esporte. *NBA Smash!* é sem sombra de dúvidas o melhor jogo deste esporte já lançado para mobile. Diversão garantida.

>> Não pense que as enterradas ficaram de fora. É possível fazer combos para **aumentar os pontos** e vencer os adversários fortes <<





## Midnight Pool 2

Porque uma "sinuquinha" não faz mal a ninguém

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

Belas garotas e uma mesa de sinuca. Para muitos homens essa é a combinação perfeita. *Midnight Pool 2* traz ao todo 11 jogadores contando com os já conhecidos Brian e Melissa. Quanto mais você acumula vitórias, mais você junta grana para gastar na loja do game com equipamentos que melhoram sua performance. Isso sem contar com as valiosas dicas do mestre, que mais parece aquele tiozinho que vive no boteco da esquina da sua casa. Divertido e completo.



>> Nada melhor do que encaçapar umas bolinhas indo para casa. Pelo menos a namorada não vai reclamar do bafo de cerveja



## Battle of Britain: Commando

Ou o clone mais cara-de-pau da série Metal Slug

ONLINE Para jogar: limao.miniclip.com/games/commando/br/



>> Para quem não pode jogar Metal Slug no trabalho, Commando é a opção. Só não deixe seu chefe te pegar jogando!

Tudo bem que é uma cópia descarada de *Metal Slug*, mas quem joga admite: é divertido para caramba. O design das fases e os personagens carismáticos também têm muito da franquia da SNK. *Commando* é ambientado no ataque inglês contra os alemães na Segunda Guerra. O único problema é que, por ser em flash, o loading é demorado. Os estágios são muito fáceis (tirando os chefes) e os comandos são bem simples.

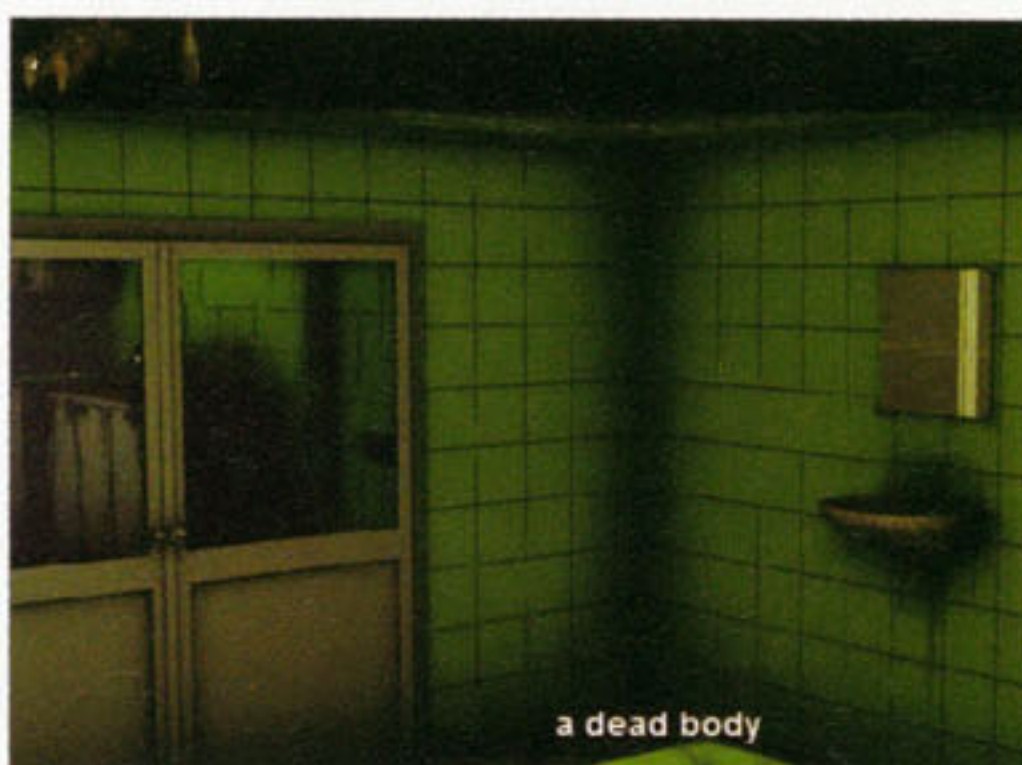


## Escape the Krematorium

Este sim é um jogo para quem é macho de verdade

ONLINE Para jogar: baixakijogos.com.br/flash/escape-the-krematorium/index.html

Bizarro e intrigante. *Escape the Krematorium* é o típico game de terror estilo aponte e clique, só que com muito mais elementos. Seu objetivo é, como o nome do jogo diz, escapar de um crematório. Não se sabe ao certo como você foi parar em uma sala cheia de defuntos, mas isso é explicado no decorrer do game. Se você não tem medo de escuro, pode se aventurar em *EtK*. Uma dica: jogue sozinho e sem ajuda, a experiência fica muito melhor.



>> Acordar com um susto não é uma experiência agradável. Agora, acordar dentro de um necrotério cheio de presunto é pior ainda

>> <<  
**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

★ **Wolf of Battlefield: Commando 3**

💰 Preço: US\$ 10,00

Devemos respeitar a Capcom, que ressuscitou uma franquia da qual há muito não se tinha notícia alguma. O

problema é que essa ressurreição não agradou muito aos fãs da série clássica. *WoB: Commando 3* adquiriu um tom cartunesco, parecendo seus concorrentes atuais (leia *Assault Heroes 2*). É bem simples, porém, divertido. E para os donos de PS3 que não conheciam a franquia, é uma ótima oportunidade para atirar para todos os cantos com metralhadoras com munição infinita.



### >> XBOX LIVE

★ **Soulcalibur** 💰 Preço: US\$10,00

Fiel à versão do Dreamcast, o game está quase perfeito. Com todos os personagens (e todos os seus respectivos figurinos) do console da Sega,

*Soulcalibur* só peca em um único aspecto: não possui modo online. Se você estava esperando para trocar espadas com seus amigos remotamente, pode tirar seu cavallinho da chuva. Tirando isso, o game continua atual e deveras divertido. É um dos melhores jogos de luta de todos os tempos e vale as dez doletas gastas.



### >> VIRTUAL CONSOLE

★ **Streets of Rage II** 💰 Preço: US\$ 8,00

Que *Final Fight*, que nada! Beat 'em up de verdade era *Streets of Rage II*. Quem teve um Mega Drive sabe do que estou falando. A melhor

versão do game saiu agora em maio para o Virtual Console e já bateu alguns records em downloads do console da big N. Vale lembrar o famoso estágio do elevador. Bons tempos que podem ser revividos graças ao saudosismo da galera da Nintendo.





# MUNDO MMO

Sua porta de entrada para mundos distantes na frente do PC

Texto >> Vitor Tritto

## >Grand Chase Season 2 e Maple Story

As duas novas apostas da LevelUp! no Brasil simplificam o gênero e trazem ação com cara de brincadeira de criança

Quando se pensa em MMO, imagens de elfas curvilíneas, orcs musculosos e gráficos monstruosos vêm à mente de quase todos os jogadores do gênero. Eles estão acostumados a passar horas vagando por dungeons imensas enfrentando hordas e hordas de monstros atrás de itens ou de uma skill nova. Depois de um tempo, há grandes chances de o game se tornar repetitivo e maçante.

Lembrando que a diversão também é um fator importante na hora de escolher um jogo, a LevelUp! traz para o Brasil duas boas opções para quem quer continuar com aventuras pelos mundos infinitos de um RPG online sem precisar obrigatoriamente se matar em quests intermináveis. Com essa promessa, chegam *Grand Chase Season 2* e *Maple Story*. À primeira vista o visual simples pode enganar um pouco quem pega o jogo pela primeira vez, mas, depois de alguns minutos, o cel-shading dos personagens de GCS2 e o estilo mais simples de MS passam para o segundo plano e a ação assume o primeiro lugar.



### Lutas animadas

*Grand Chase Season 2* mantém alguns dos pontos fortes da versão anterior e volta a disponibilizar para o jogador três dos personagens principais logo de cara. Os outros podem ser adquiridos conforme o jogo avança por meio de desafios comprados com pontos, inclusive o personagem exclusivo da versão. Assim, se elimina o sistema de escolha dos pontos fortes de uma classe específica, deixando

>> Os dois lançamentos da LevelUp! mostram que o mercado nacional ainda tem muita lenha para queimar. Cada vez mais novos jogadores entram nesse mundo

que o jogador fique livre para alternar entre os personagens a

hora que desejar – o que não quer dizer que a possibilidade de mudar entre os vários personagens seja o ponto principal. O sistema de jobs também oferece novas habilidades e armas conforme se progride como em qualquer bom MMO. Também, os Pets e as Dungeons continuam presentes, tanto no modo Missão como no Coliseu e nas áreas de PvP, que faz do jogo uma mistura de sidescrolling, RPG e luta, o que deixa difícil a ação ficar repetitiva. Os



# Jogo Rápido

*Dragon Ball Online*, jogo que tem a supervisão do próprio criador da série, Akira Toriyama, e é desenvolvido pelos estúdios NTL, Bird Studio e Shueisha, deve reabrir as contas para o BETA até novembro e deve chegar no mercado japonês em 2009.



*DC Universe Online*, desenvolvido pela Sony Online Entertainment, contará com a presença dos velhos conhecidos dos quadrinhos. Até o momento, no entanto, só há informações sobre a participação de Super-Homem e Batman como NPCs.

A 2K anunciou o seu primeiro MMO: *Champions Online*. Dos mesmos criadores de *City of Heroes* (a Cryptic Studios), o jogo está em desenvolvimento para PC e para X360 — muito embora a Microsoft ainda não tenha aprovado a idéia.



O beta fechado para *Atlântica Online*, da desconhecida Ndoors, começou sexta-feira, dia 18 de julho. Os jogadores registrados pelo site [www.fileplanet.com](http://www.fileplanet.com) puderam começar a jogar três dias antes dos outros usuários. O acesso ao beta foi concorrido e congestionou a rede.

controles simples no melhor estilo arcade, com quatro teclas de comando e os direcionais voltam a dar as caras, mas com vários comandos extras que acabam não sendo de muita utilidade durante o jogo e por isso mesmo não interferem em quase nada na diversão.

## Plataforma animada

*Maple Story*, por outro lado, lembra ainda mais um jogo de plataforma para o SNES. Com suas quatro classes iniciais bem conhecidas dos adeptos do gênero e jogabilidade simples, o jogo flui muito facilmente, sem grandes complicações

tanto para aqueles que buscam evoluir seu personagem quanto para quem quer apenas entrar no modo PvP e sair no braço com outro jogador (embora outras opções mais tranquilas existam, como participar de um casamento com lista de convidados e presentes).

A jogabilidade é que puxa o jogo um pouco para baixo. A resposta dos comandos é lenta e às vezes é mais difícil de se lidar do que com os chefes dos dungeons (principalmente no começo). Não é nada difícil se

>> Abaixo, uma tela que mostra uma rara calma em Grand Chase. À direita, uma confusão generalizada diverte jogadores no novíssimo Maple Story

>> Como a maioria dos jogos online, os itens poderão ser comprados com cash. Entretanto, a grana que você consegue no game ajuda na economia





# CONSUMO

O lugar para você torrar suas economias com games e acessórios

## » Guitarra invisível

Brinquedo diverte tocando músicas em qualquer lugar

Se você não pode jogar *Guitar Hero* o dia inteiro, não pode levar seu console com você (nem mesmo o *Guitar Hero: On Tour* do DS), ou adora entrar na onda de brincar de Air Guitar (que é quando você faz de conta que tem uma guitarra em mãos e se apresenta com um instrumento invisível), a Candide tem a solução para os seus problemas. A empresa lança no Brasil o *Guitar Hero: Air Guitar Rocker*.

Supreendentemente, o brinquedo é extremamente divertido. O produto é composto por um pequeno alto-falante, duas palhetas e uma fivela estilizada. Ao prender todos os acessórios na calça, basta movimentar a palheta em frente à fivela para que a música comece a tocar. Dependendo da velocidade do movimento, a canção é executada corretamente. Mesmo que pareça simples, tocar a guitarra invisível exige habilidade, pois cada canção possui um modo de ser "tocada" – rápido, lento ou alternando a velocidade.

O volume pode ser controlado no alto-falante que imita uma caixa de som. Além disso, há um botão que toca a música, permitindo que você conheça a canção como ela realmente é, e o seletor das faixas. Dez músicas que vão de Black Sabbath a Van Halen acompanham o pacote. O mais legal é que todas elas estão no *Guitar Hero* original.

Há cartuchos extras com novas músicas para o brinquedo, mas a Candide informou que ainda não há previsão para eles chegarem ao Brasil.

Para completar o show, você tem que fazer a sua apresentação, executando os movimentos como você estivesse



» No alto-falante você seleciona as músicas. Há um cartucho com dez delas que acompanha o brinquedo. Mais cartuchos devem ser lançados com novas canções

» A fivela é um sensor que capta os movimentos de uma palheta magnetizada. Dependendo da velocidade na qual você toca, a música é executada de diferentes formas

tocando uma guitarra.

E, para não incomodar os pais com o volume alto das canções, é possível usar fones de ouvido. A diversão de quem toca – e também de quem assiste – é garantida.

**Produto:** Guitar Hero Air Guitar Rocker

**Fabricante:** Candide

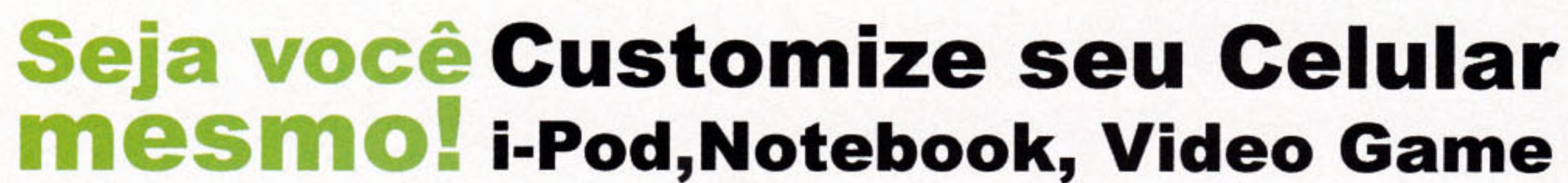
**Preço sugerido:** R\$ 199,99

**Site:** [www.candide.com.br](http://www.candide.com.br)



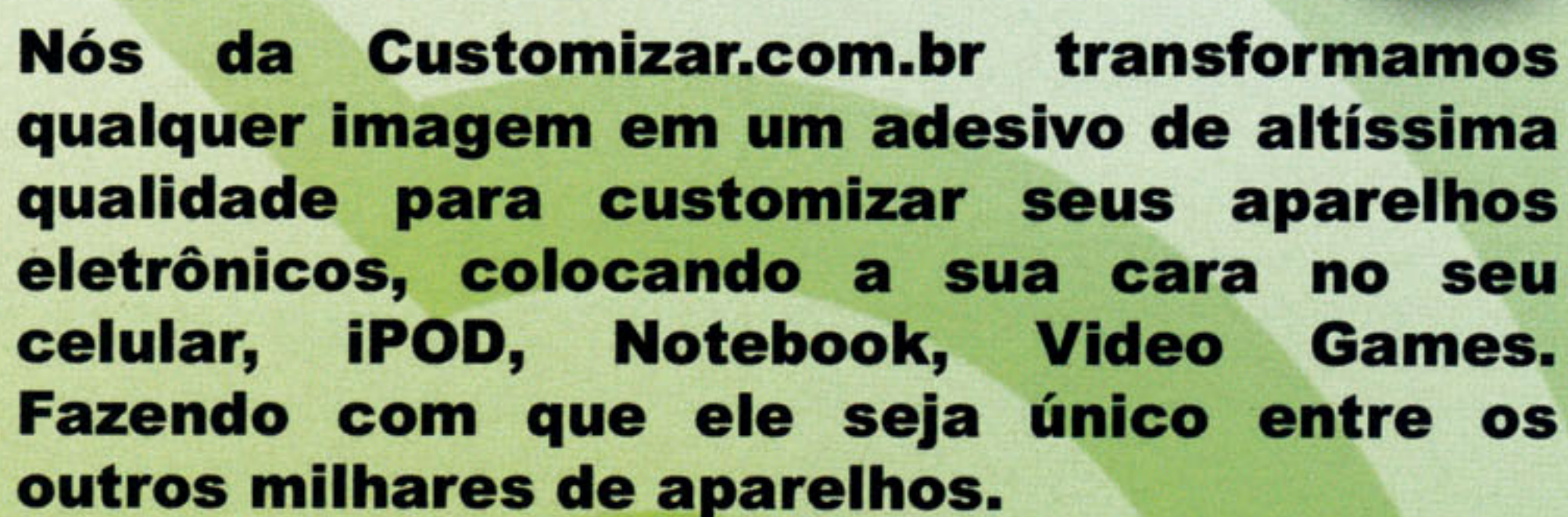
Fotos: Nelson Alves Jr.





**customizar.com.br**

compre já o seu pelo site



**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.**



Conheça os melhores RPGs de todos os tempos, do primeiro ao último

# LINHA DO TEMPO

● Salvar princesas, conquistar reinos, lutar contra dragões maléficos, descobrir ligações entre os personagens e se surpreender cada vez mais com enredos bem costurados e tramas que fariam qualquer escritor de novelas mexicanas passar vergonha. No meio de tudo isso está a essência de um bom RPG. Os fãs do gênero têm a fama de ser os mais exigentes entre todos os jogadores de videogame. E não é para menos, pois para passar mais de cem horas em média desvendando todos os segredos de *Final Fantasy* ou de *Grandia*, por exemplo, o resultado deve ser no mínimo empolgante. Acompanhe alguns destes clássicos em nossa linha do tempo.

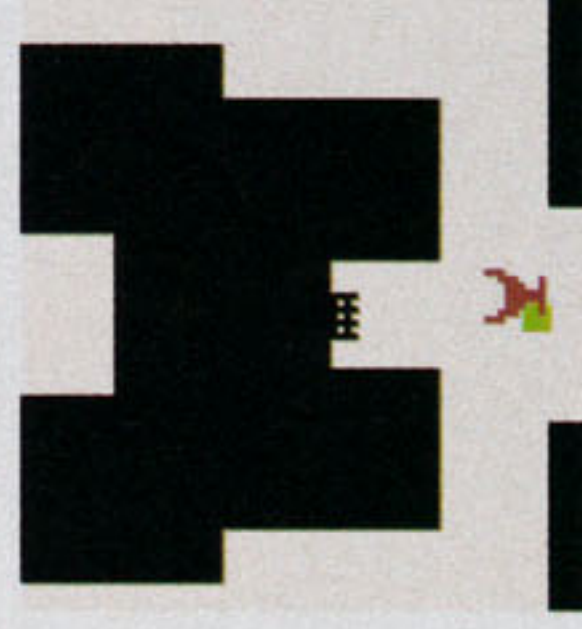
## 1993 / Breath of Fire / Super NES

Outra série que deu (muito) certo. A franquia que começou no SNES e passou para os consoles da Sony conta a história de Ryu, membro do clã dos Light Dragon, uma antiga linhagem de guerreiros dragões. No primeiro game, a irmã de Ryu é sequestrada pelo clã dos Dark Dragon e Ryu (como todo bom personagem de RPG) tem que resgatá-la. Um ponto interessante do jogo eram os minigames, de pesca e de caça, tão divertidos que faziam os jogadores perderem horas de aventuras só para ver quem conseguia o maior peixe.



## 1995 / EarthBound / Super Nes

Conhecido no Japão como *Mother 2: Gyigi no Gyakushu*, *EarthBound* foi o maior sucesso do até então desconhecido designer Itoi Shigesato. O jogo fez sucesso por conter um senso de humor peculiar do estilo de vida americano e principalmente por ser uma paródia de todos os jogos de RPG da época. Logo, não demorou muito para se tornar um clássico cult entre os adoradores do gênero. Uma curiosidade: Itoi era muito fã dos Beatles, principalmente de John Lennon. O nome Mother é uma alusão clara a um dos sucessos do finado Beatle.



## 1979 / Adventure / Atari 2600

Alguns podem dizer que *Adventure* não é um RPG e, sim, como o próprio nome diz, um adventure. Entretanto, é o primeiro jogo que contém elementos de RPG lançado para um console. O objetivo do game era encontrar o Cálice Encantado e levá-lo até o Castelo Dourado. Para isso, o jogador deveria coletar chaves, passar por labirintos e enfrentar perigos. Nesta época, a Atari não creditava os autores dos games, mas o designer de *Adventure*, Warren Robinett, incluiu uma mensagem secreta contendo seu nome no jogo.

## 1986 / Dragon Quest / Famicom

Esse sim é considerado o primeiro RPG para consoles caseiros. Embora lançado depois de *Adventure* e de outros RPGs de texto para computador, *Dragon Quest* (lançado como *Dragon Warrior* nos EUA em 1989) é um marco no gênero. Grande parte de tudo o que vemos hoje nos RPGs veio dele. Batalhas divididas por turnos, pontos de experiência coletados após as batalhas etc. A série *Dragon Quest* é uma das mais vendidas no mundo todo até hoje.



## 1994 / Final Fantasy VI / Super Nes

*Final Fantasy VI* (nos EUA foi lançado como *Final Fantasy III*) possui um dos melhores enredos da série. Uma guerra ancestral, uma menina que podia trazer a magia de volta ao mundo, um império tirano e rebeldes que lutavam por liberdade. Tudo isso em um jogo de SNES. Foi a melhor fase da Squaresoft (atualmente Square Enix). Foram lançadas versões do game para PlayStation (em 1999, com cenas em CG) e Game Boy Advance (em 2007, com melhorias na tradução do japonês para o inglês e uma Dungeon a mais).



## 1995 / Lunar: Eternal Blue / Sega CD

O Sega CD também teve sua participação no hall dos melhores RPGs de todos os tempos. *Lunar: Eternal Blue* ocorre mil anos após o primeiro game da série (*Lunar Silver Star*), em uma época onde os feitos de Dragonmaster Alex (o herói de *Lunar SS*) já se tornaram lendas. A Working Designs (Studio Alex no Japão) é responsável pela história envolvente da misteriosa Lúcia e do valente Hiro. Eles devem evitar o mal maior, conhecido como Zophar, que está prestes a destruir o planeta Blue Star. Quem não jogou no Sega CD, ainda pode jogar a versão para PlayStation. Jogoço.





### 1996 / Super Mario RPG / Super Nes

Ainda com o plano de dominação mundial, a Square aproveitou sua parceria com a Nintendo e usou o mascote da Big N em um título de RPG. *Super Mario RPG* foi um sucesso estrondoso e popularizou o estilo entre jogadores que antes nem sabiam o que era RPG. A história é a de sempre: no início do game, Bowser seqüestra a princesa Peach e Mario deve salvá-la. Com puzzles dignos de jogos das duas empresas, *Super Mario RPG* foi uma união que deu certo.



### 1995 / Chrono Trigger / Super Nes

A Square realmente dominava o ramo de RPGs em meados dos anos 90. *Chrono Trigger* conta a história de Chrono, um jovem rapaz que viaja no tempo junto com seus amigos para evitar catástrofes na história. O design dos personagens foi feito por Akira Toriyama, o criador de "Dragon Ball". O game foi o primeiro RPG contendo mais de dez finais diferentes (treze ao todo), que mudavam de acordo com o seu desempenho no decorrer da aventura. O sucesso foi tanto que em dois meses foi vendido um milhão de cópias só no Japão, totalizando 2.36 milhões de cópias posteriormente.



### 1997 / Wild Arms / PlayStation

O jogo certo, na hora errada. *Wild Arms* só não fez tanto sucesso em seu lançamento porque saiu juntinho com *Final Fantasy VII*. Mesmo assim, o game que deu origem à série angariou fãs por conta do enredo diferente, que tinha um clima meio faroeste, meio futurístico. Personagens como Jack, Hanpan e Cecilia foram eternizados e abriram espaço para outros nem tanto carismáticos, mas funcionais. A trilha sonora é uma das melhores já vistas (ouvidas?), culpe o *FF VII* se você não conhecer *Wild Arms*.



### 1997 / Final Fantasy VII / PlayStation

Para começar, se este jogo não estivesse aqui, metade dos leitores abandonaria a revista. Sem dúvidas, o primeiro *Final Fantasy* para a plataforma da Sony é um dos melhores jogos do mundo. A saga de Cloud, Tifa, Aerith e companhia emocionou gamers em todo o mundo. Isso sem contar Sephiroth, considerado por muitos o melhor vilão de todos os tempos. O sucesso foi tanto que a história ganhou até um spin off no cinema: "Advent Children", que vendeu mais de dois milhões e meio de cópias em 2006.



### 2003 / Disgaea:

#### Hour of Darkness / PS2

Quer moleza? Vai empurrar cego na ladeira. A série *Disgaea* é conhecida por ser uma das mais difíceis de terminar com 100%. O que dizer de um jogo onde um dos chefes é um Sol Negro (*Disgaea II*)? Onde você tem que empilhar todos os personagens para arremessar o que está na ponta em direção a este chefe? Danos de mais de um milhão de pontos, possibilidades de desenvolver não só os personagens, mas os itens. E quero ver quem consegue elevar **TODOS** os personagens até o nível 9.999. Isso é que é jogo!



### 2002 / Kingdom Hearts / PS2

Mesclar personagens de videogame com personagens da Disney foi algo tão impensado que, quando *Kingdom Hearts* foi concebido parecia um sonho. Sora, o herói da trama, lidera o grupo de aventureiros composto no início pelo Pato Donald Duck e pelo Pateta. Eles devem passar por diversos reinos do mundo de Walt Disney no decorrer do game. O mais legal é que a aparência dos personagens muda de característica conforme o reino onde eles seguem para enfrentar temíveis inimigos.



## » « menções honrosas

- Tengai Makyou: The Apocalypse IV
- Lufia
- Romancing Saga
- Blue Dragon
- Phantasy Star II



### 2007 / Eternal Sonata / X360

Existem jogos e obras de arte. *Eternal Sonata* é uma mescla dos dois. O jogo é baseado nos últimos anos de vida de Frédéric Chopin. Em meio aos delírios de pré-morte, o compositor vive seus mais lindos sonhos e aventuras. No decorrer da aventura, o jogador acompanha a história real de Chopin e se emociona com as composições do mestre. Para quem curte um bom RPG com uma boa trilha sonora, é imperdível.





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](http://www.interlab.pcs.poli.usp.br)

# PAPO TECH

Onde você aprende como seus jogos favoritos são feitos

## Usando Engines Parte 2

Saiba como as ferramentas podem se comunicar entre si

Mês passado falamos sobre engines e que o primeiro passo para escolhê-las é conhecer os requisitos de seu jogo e achar uma ferramenta que os atenda. Mas é preciso pesar outros fatores.

É comum escolher uma engine pela linguagem de programação que ela usa. Você conhece bem uma linguagem e quer usá-la, então escolhe uma engine por isso. Grande erro! Assim, você limita muito suas escolhas por um motivo menos importante do que parece.

Se você utiliza uma linguagem como Delphi, Java, C++ ou C#, pode ter sido difícil aprendê-la. Mas, agora que aprendeu, dominar outras é bem mais fácil (pode confiar)! Pode ser muito mais simples aprender uma linguagem nova do que fazer um game inteiro usando uma engine ruim. Se você insiste em se limitar a uma linguagem, escolha C++. A maioria das engines



**RESPOSTA >>** Na GameMaster 41, perguntamos a engine utilizada e o jogo da imagem. A engine é a Ogre3D e o jogo é o MOTORM4X

**AO LADO >>** No site do GameStudio, [www.3dgamestudio.com](http://www.3dgamestudio.com), você encontra informações para poder criar seus jogos sem muita complicação

>>> É comum escolher uma engine pela linguagem de programação que ela usa. **Grande erro!** Assim você limita suas escolhas <<<

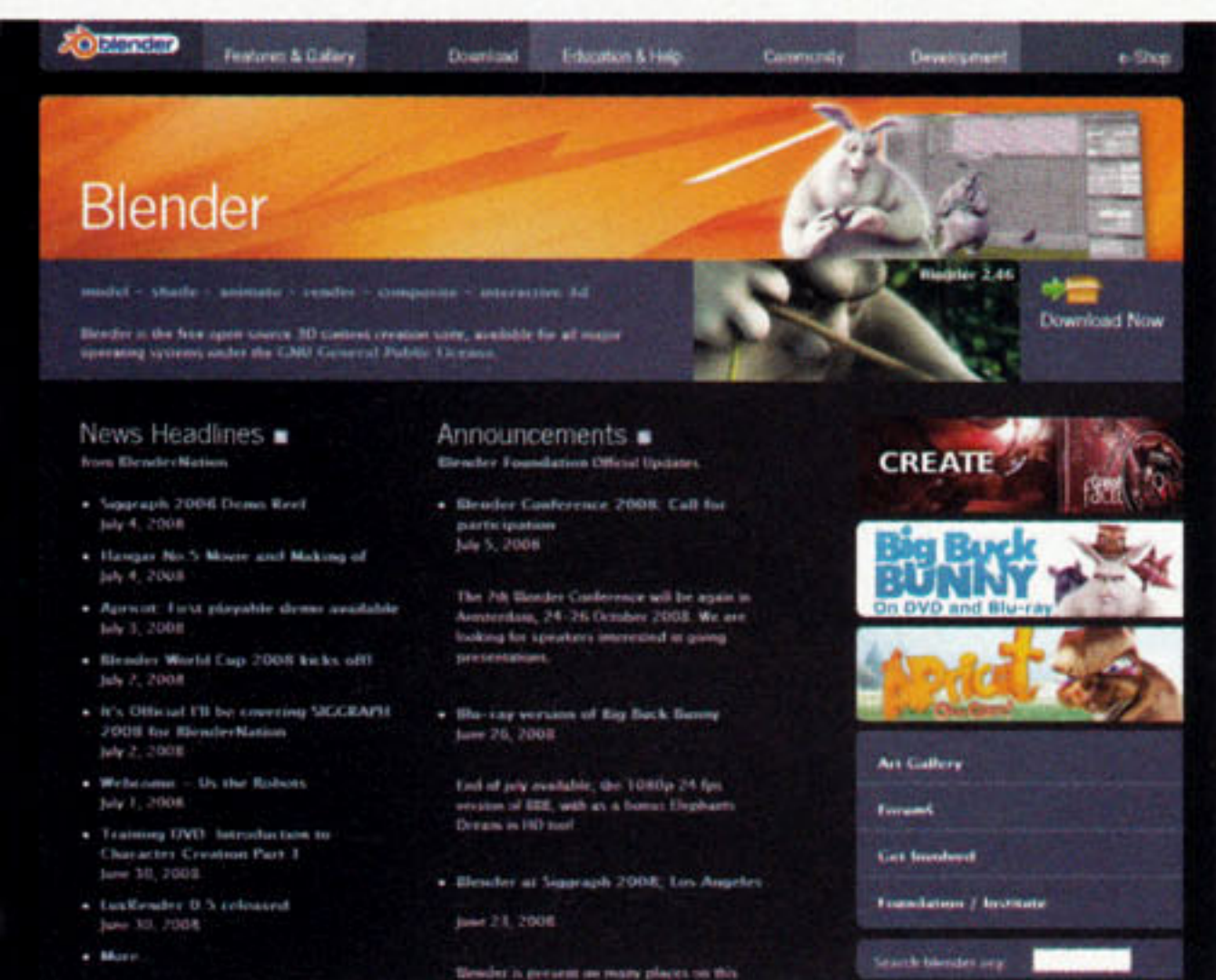
ainda as usa. Assim suas opções não diminuem tanto. Mas uma das melhores engines disponíveis (e de graça), o Panda3D, usa mais Python.

Se a linguagem não é um bom critério, a quantidade de informação sobre a engine é vital. No começo, você não saberá usá-la. Aí, um manual bom, referências boas, tutoriais para iniciantes e exemplos de código (quanto mais melhor) são essenciais. A maioria das boas engines também tem uma comunidade ativa em fóruns e que

ajuda muito nos apertos.

E como falamos antes, você pode precisar de mais que um engine. É comum usar uma engine para gráficos, som e interação, outra para redes e outra para física. Mesmo se você usar uma engine só, ela ainda precisa "conversar" com as outras partes do seu jogo: os modelos 3D – o Blender ([www.blender.org](http://www.blender.org)), música e efeitos sonoros, por exemplo. É importante escolher engines que se comuniquem facilmente. Os fóruns são o melhor lugar para pesquisar nessa área.

Para facilitar seu trabalho, algumas ótimas engines gratuitas ou baratas são: o Ogre3D, o Irrlicht e o Torque, além do Panda3D. Para física temos ODE e Newton. Para redes, veja: [www.gamedev.net/community/forums/s/faq.asp?forum\\_id=15](http://www.gamedev.net/community/forums/s/faq.asp?forum_id=15) (resposta 8). Mesmo para quem não programa, há muitas opções, como o GameMaker (para 2D) ou o GameStudio.



>>> Site da Blender, ferramenta que auxilia na criação de games. O mais legal é que muitas engines são gratuitas







# >> GAME SHOP

**PARA ANUNCIAR  
AQUI, LIGUE:**

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

ou mande um e-mail para:  
publicidade@europanet.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 9 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](http://www.bigboygames.com.br)  
VENDAS PARA TODO O BRASIL

**Fone: 11-3022-8485**

[www.gamescia.com.br](http://www.gamescia.com.br)  
[vendas@gamescia.com.br](mailto: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**

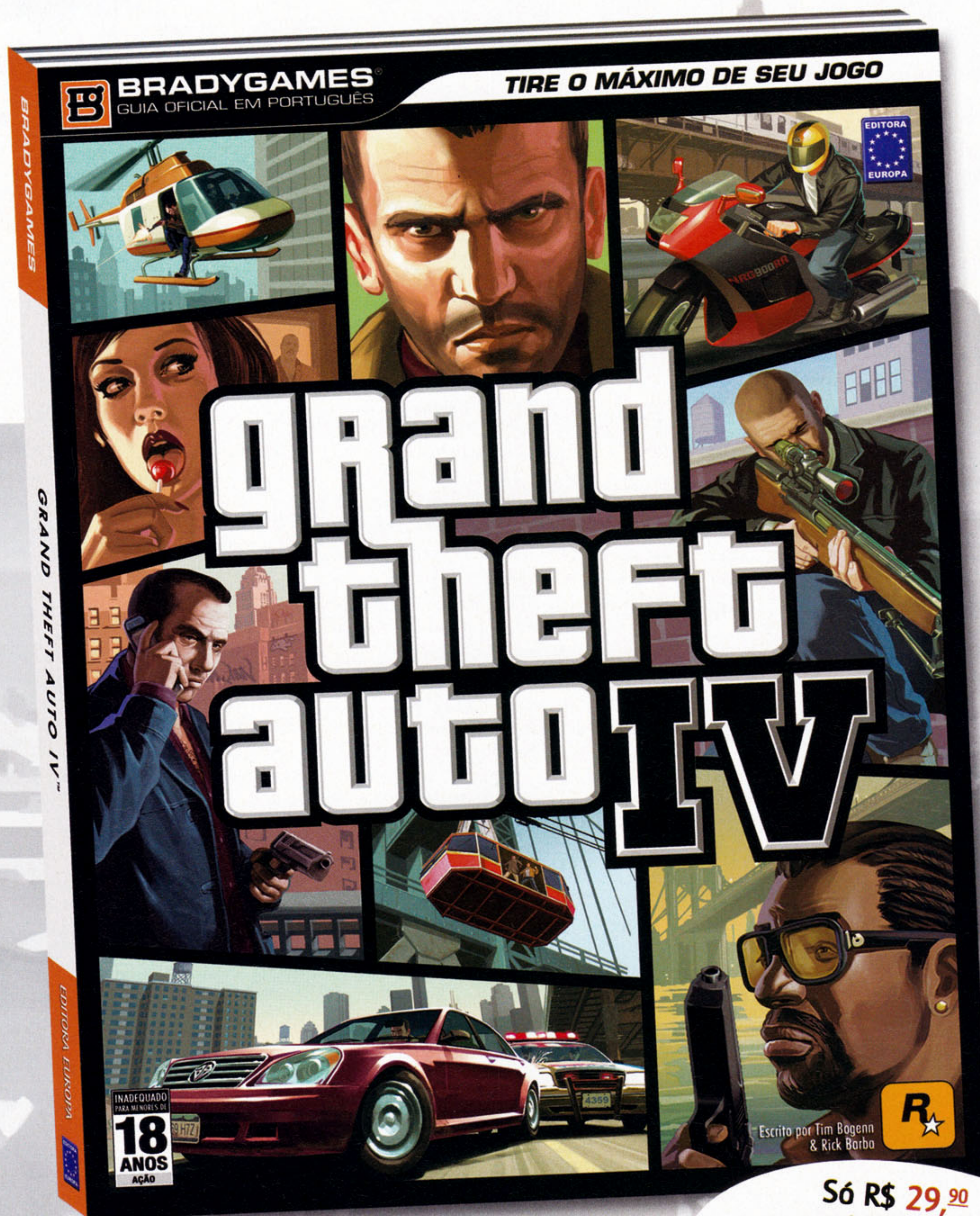
**Video Games - Jogos**  
**Acessórios - Eletrônicos - Assist. técnica**

Rua Santa Efigênia 364 - lojas 228/230 Galeria São Paulo (11) 3362-9166  
Rua Santa Efigênia. 383 loja 23 (11) 3361-8986 / 3333-6691





**Está tudo aqui.**  
**Livro oficial com 292 páginas.**



**Só R\$ 29,90**  
e ainda inclui  
super pôster com mapa  
gigante da Liberty City



**Garanta já o seu!**  
Ligue para 0800 55 76 67 ou  
acesse [www.europanet.com.br](http://www.europanet.com.br)



# JOGO SÉRIO

Um papo-cabeça com um estudioso dos mundos virtuais

## > Pesos e medidas

Os percalços que a Sony enfrenta na indústria dos games

● Já começou errado. No primeiro dia de março de 2007, praticamente uma semana antes da coletiva de imprensa da Sony na Game Developers Conference, um site holandês divulgou informações sobre uma rede social do PS3. Naquele dia conturbado, o blog Kotaku publicou maiores detalhes, recebeu um ultimato da Sony para não levar a notícia ao ar, ignorou a advertência, entrou para a lista negra da empresa e virou notícia no mundo para, horas depois, voltar às pazes com a Sony. O conteúdo da notícia, então ainda um rumor, quase tinha se perdido no turbilhão do conflito.

De lá para cá, o serviço PlayStation Home passou de "salvador do PlayStation 3" aos olhos mais deslumbrados a "incógnita torturante" no portfólio da Sony. No serviço, cada usuário poderá criar sua contraparte digital com gráficos realísticos (diferente dos minimalistas Mii da Nintendo) e habitar seu próprio espaço virtual, que poderá ser adornado com itens conquistados. Será possível também conversar com outros

habitantes virtuais e convidá-los para sua casa. Jogos poderão ter funcionalidades específicas dentro da Home, e também haverá arcades e outras atrações, como bilhar e boliche. Haverá espaço para eventos também. É possível, ainda, que incluam um serviço de entrega de pizzas. Ou não...

O lar da Sony tem aspirações de mansão. Não, de palácio de Dubai! Parece uma Babel que almeja o céu e nunca se conclui: era para estrear no final de 2007, foi adiado para meados de 2008 e, depois, para final deste ano. E não me surpreenderia se ainda se arrastasse um pouco mais.

Desde aquele agitado dia de março, o pai do PlayStation, Ken Kutaragi, se aposentou e Phil Harrison, o evangelista da Home, deixou seu cargo na Sony. Não importa: desde os alicerces, a Home parece uma construção sem mestre-de-obras, um lar sem direção. Em desenvolvimento desde 2005, esperou-se até maio deste ano para que o presidente da SCEE, David Reeves, admitisse a dispersão: "De certa forma, estávamos nos esquecendo dos gamers".

Tanto tempo se passou que tivemos tempo para questionar: "Para que precisamos da Home mesmo?". Agora a luta será pela relevância em um mundo que ignorou Second Life, foi dominado pelos Mii e já

>> Enquanto a concorrência (leia-se: Xbox Live) só vem crescendo em cima de seus **acertos**, a Sony continua a lutar contra suas tenazes raízes <<

sinaliza o advento de avatares no Xbox 360. Tão melhor seria se a Sony inaugurasse um quarto & cozinha para depois construir novas dependências.

Enquanto a concorrência (leia-se: Xbox Live) só vem crescendo em cima de seus acertos, a Sony continua a lutar contra suas tenazes raízes. Ainda é, com poucas novidades, a empresa que consagrou o walkman, o disquete e o cd player sem precisar se ocupar com conteúdo. A Sony é, por excelência, uma empresa de hardware. Mais: é uma organização de estrutura predominantemente vertical, em que não há intercomunicação (ou há pouca) que possibilite que os produtos e serviços se integrem, que permita que a bendita XMB seja acessada durante os jogos.

Esforços recentes sinalizam novos tempos na companhia – a ascensão de Howard Stringer à presidência, o primeiro ocidental no cargo, é uma dessas ações. Só espero que as medidas não demorem a surtir efeito, pois já nem me importo mais de ser um "sem-teto digital" no condomínio conhecido como PlayStation 3, e é possível que o povo também fique cansado das promessas politiqueras de "moradia para todos".



>> A Home integrará as funcionalidades do PlayStation 3 em um ambiente 3D com interação social. A Live do Xbox 360 tem a interface simples, mas já existe há anos





# Mundo dos Games

A maior garantia do Brasil



de ~~R\$ 299,00~~

por **R\$ 149,90**

Ativa



de ~~R\$ 99,00~~

por **R\$ 49,90**

Ativa



de ~~R\$ 199,00~~

por **R\$ 99,90**

Ativa



**Guitarra**

para Playstation 2

**R\$ 99,00**

à vista (em dinheiro)

**Nintendo Wii**

**R\$ 999,00**

à vista (em dinheiro)

1 ano de garantia



**PlayStation 3**

**R\$ 1299,00**

à vista (em dinheiro)

1 ano de garantia



**PlayStation 2**

**R\$ 349,00**

à vista (em dinheiro)

**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

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

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



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 (Metrô Conceição) (11) 5070-7671

SAC (11) 2227-3000 [www.mundodosgames.net](http://www.mundodosgames.net)



# GUITAR HERO

## RETRO AVENGERS

### AEROSMITH



www.NaçãoDesign.com.br

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



# HOUSE GAMES

O N L I N E

## Tudo para o seu videogame e PC

venda • troca • assistência técnica • lan games

Preços especiais para lojistas. Consulte!  
Enviamos nossos produtos via sedex para todo o Brasil.  
Financiamos em até 36 vezes\*

Aceitamos os cartões



Visite nosso site: [www.housegames.com.br](http://www.housegames.com.br)

(11) **3326-0045** • [housegames@hotmail.com](mailto: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.

Horário de funcionamento: Segunda a sexta das 8h às 19h, sábados das 8h às 17h.





# RETRO AVENGERS VAVENGERS HELLO



## 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 este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: [evil\\_arthas](#)

Editada por: [Douglas Ielker](#)

Revista: [evil\\_arthas](#)

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

 [facebook.com/retroavengers](https://facebook.com/retroavengers)

 [retroavengers@gmail.com](mailto:retroavengers@gmail.com)

 [retroavengers.blogspot.com.br](http://retroavengers.blogspot.com.br)

